

แผนการจัดประสบการณ์การศึกษาปฐมวัย ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐
สาระที่ควรเรียนรู้ สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขน่ารู้
ระดับชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑



สำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร

ขั้นที่ ๑ กำหนดหัวเรื่องผังใยแมงมุม (Web Diagram)



ขั้นที่ ๒ การกำหนดรายละเอียดของหน่วยการจัดประสบการณ์
หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง “ตัวเลขน่ารู้” ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒

มาตรฐาน	ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	
				ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้
มฐ.๑ ร่างกาย เจริญเติบโตตามวัย และมีสุขนิสัยที่ดี	๑.๓ รักษาความปลอดภัย ของตนเอง และผู้อื่น	๑.๓.๑ เล่นและทำ กิจกรรมอย่าง ปลอดภัยด้วยตนเอง	๑. เล่นและทำ กิจกรรมอย่าง ปลอดภัยด้วยตนเอง	๑.๑ ด้านร่างกาย ๑.๑.๔ การรักษาความปลอดภัย (๓) การเล่นเกมเล่นอย่างปลอดภัย	๑. ความสำคัญของตัวเลข ๒. ตัวเลขฮินดูอารบิก 1-10
มฐ.๒ กล้ามเนื้อ ใหญ่และกล้ามเนื้อ เล็กแข็งแรง ใช้ได้ อย่างคล่องแคล่ว และประสาน สัมพันธ์กัน	๒.๑ เคลื่อนไหว ร่างกายอย่าง คล่องแคล่วประสาน สัมพันธ์และทรงตัวได้	๒.๑.๑ เดินต่อเท้าไปข้างหน้าเป็น เส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขน	๒. เดินต่อเท้าไปข้างหน้าเป็นเส้นตรง ได้โดยไม่ต้องกางแขน	๑.๑ ด้านร่างกาย ๑.๑.๑ การใช้กล้ามเนื้อใหญ่ (๒) การเคลื่อนไหวเคลื่อนที่	๓. ตัวเลขไทย๑-๑๐ ๔. ตัวเลขกับนาฬิกา ๕. ตัวเลขในชีวิต ประจำวัน
		๒.๑.๒ กระโดดขาเดียวอยู่กับที่ได้โดยไม่ เสียการทรงตัว	๓. กระโดดขาเดียวอยู่กับที่ได้โดยไม่ เสียการทรงตัว	๑.๑ ด้านร่างกาย ๑.๑.๕ การตระหนักรู้เกี่ยวกับ ร่างกายตนเอง (๑) การเคลื่อนไหวโดยควบคุมตนเอง ไปในทิศทาง ระดับ และพื้นที่	
		๒.๑.๓ วิ่งหลบหลีกสิ่งกีดขวางได้	๔. วิ่งหลบหลีกสิ่งกีดขวางได้	๑.๑ ด้านร่างกาย ๑.๑.๕ การตระหนักรู้เกี่ยวกับ ร่างกายตนเอง (๒) การเคลื่อนไหวข้ามสิ่งกีดขวาง	
		๒.๑.๔ รับลูกบอลโดยใช้มือทั้งสองข้าง	๕. รับลูกบอลโดยใช้มือทั้งสองข้าง	๑.๑ ด้านร่างกาย ๑.๑.๑ การใช้กล้ามเนื้อใหญ่ (๔) การเคลื่อนไหวที่ใช้การประสาน สัมพันธ์ของการใช้ กล้ามเนื้อใหญ่ ในการขว้าง การจับ การโยน การเตะ	

มาตรฐาน	ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		
				ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้	
มฐ.๒ กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรง ใช้ได้อย่างคล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์กัน	๒.๒ ใช้มือ-ตาประสานสัมพันธ์กัน	๒.๒.๑ ใช้กรรไกรตัดกระดาษตามแนวเส้นตรงได้	๖.ใช้กรรไกรตัดกระดาษตามแนวเส้นตรงได้	ด้านร่างกาย ๑.๑.๒ การใช้กล้ามเนื้อเล็ก (๕) การหยิบจับ การใช้กรรไกร การฉีก การตัด การปะ และ การร้อยวัสดุ		
		๒.๒.๒ เขียนรูปสี่เหลี่ยมตามแบบได้อย่างมีมุมชัดเจน	๗.เขียนรูปสี่เหลี่ยมตามแบบได้อย่างมีมุมชัดเจน			ด้านสติปัญญา ๑.๔.๑ การใช้ภาษา ๒๐) การเขียนร่วมกันตามโอกาส และการเขียนอิสระ (๒๑) การเขียนคำที่มีความหมายกับ ตัวเด็ก/คำคุ้นเคย
		๒.๒.๓ ร้อยวัสดุที่มีรูขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง ๐.๕ ซม. ได้	๘.ร้อยวัสดุที่มีรูขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง ๐.๕ ซม. ได้			๑.๑ ด้านร่างกาย ๑.๒. การใช้กล้ามเนื้อเล็ก (๕) การหยิบจับ การใช้กรรไกร และการร้อยวัสดุ
มฐ.๓ มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข	๓.๑ แสดงออกทางอารมณ์ได้อย่างเหมาะสม	๓.๑.๑ แสดงอารมณ์ความรู้สึกได้ตามสถานการณ์	๔.แสดงอารมณ์ความรู้สึกได้ตามสถานการณ์	๑.๓ ด้านอารมณ์ ๑.๓.๓ การปฏิบัติตามวัฒนธรรมท้องถิ่นและความเป็นไทย (๕) การเล่นเกมพื้นบ้านของไทย		

มาตรฐาน	ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	
				ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้
มฐ.๓ มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข	๓.๒มีความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น	๓.๒.๑ กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมบางสถานการณ์	๑๐.กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมบางสถานการณ์	๑.๑ ด้านอารมณ์ จิตใจ ๑.๒.๔ การแสดงออกทางอารมณ์ (๑) การพูดสะท้อนความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น ด้านสติปัญญา ๑.๔.๑ การใช้ภาษา (๕) การพูดกับผู้อื่นเกี่ยวกับประสบการณ์ของตนเอง หรือพูดเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง (๖) การพูดอธิบายเกี่ยวกับสิ่งของ เหตุการณ์ และความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ (๗) การพูดอย่างสร้างสรรค์ในการเล่น และการกระทำต่างๆ (๘) การรอจังหวะที่เหมาะสมในการพูด (๙) การพูดเรียงลำดับคำเพื่อใช้ในการสื่อสาร	
	๓.๒มีความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น	๓.๒.๒ แสดงความพอใจในผลงานและความสามารถของตนเอง	๑๑.แสดงความพอใจในผลงานและความสามารถของตนเอง	ด้านสังคม ๑.๓.๗ การยอมรับในความเหมือนและความแตกต่างระหว่างบุคคล (๑) การเล่นหรือทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มเพื่อน	

มาตรฐาน	ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	
				ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้
มฐ.๔ ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว	๔.๑ สนใจมีความสุข และแสดงออกผ่านงานศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว	๔.๑.๑ สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่านงานศิลปะ	๑๒.สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่านงานศิลปะ	๑.๔ ด้านสติปัญญา ๑.๔.๓ จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ (๑) การรับรู้ และแสดงความคิด ความรู้สึกผ่านสื่อ วัสดุ ของเล่นและชิ้นงาน	
		๔.๑.๒ สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่านเสียงเพลง ดนตรี	๑๓.สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่านเสียงเพลง ดนตรี	๑.๓ ด้านอารมณ์ ๑.๒.๑ สุนทรียภาพ ดนตรี (๓) การเคลื่อนไหวตามเสียงเพลง/ ดนตรี	
		๔.๑.๓ สนใจ มีความสุข และแสดงท่าทาง/เคลื่อนไหว ประกอบเพลง จังหวะ และดนตรี	๑๔.สนใจ มีความสุข และแสดงท่าทาง/เคลื่อนไหว ประกอบเพลง จังหวะ และดนตรี	๑.๑ ด้านอารมณ์ จิตใจ ๑.๒.๔ การแสดงออกทางอารมณ์ (๓) การเคลื่อนไหวตามเสียงเพลง/ ดนตรี	
มฐ.๕ มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม	๕.๓ มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น	๕.๓.๑ แสดงสีหน้าและท่าทางรับรู้ความรู้สึกผู้อื่น	๑๕.แสดงสีหน้าและท่าทางรับรู้ความรู้สึกผู้อื่น	๑.๑ ด้านอารมณ์ จิตใจ ๑.๒.๔ การแสดงออกทางอารมณ์ (๑) การพูดสะท้อนความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น	
	๕.๔ มีความรับผิดชอบ	๕.๔.๑ ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ เมื่อมีผู้ชี้แนะ	๑๖.ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ เมื่อมีผู้ชี้แนะ	๑.๓ ด้านสังคม ๑.๓.๕ การเล่นและทำงานแบบร่วมมือร่วมใจ (๓) การทำศิลปะแบบร่วมมือ	

มาตรฐาน	ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	
				ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้
มฐ.๖ มีทักษะชีวิต และปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	๖.๒ มีวินัยในตนเอง	๖.๒.๑ เก็บของเล่นของใช้เข้าที่ด้วยตนเอง	๑๗.เก็บของเล่นของใช้เข้าที่ด้วยตนเอง	๑.๓ ด้านสังคม ๑.๓.๔ การมีปฏิสัมพันธ์มีวินัย มีส่วนร่วมและบทบาทสมาชิกของสังคม (๔) การดูแลห้องเรียนร่วมกัน	
		๖.๒.๒ เข้าแถวตามลำดับก่อนหลังได้ด้วยตนเอง	๑๘.เข้าแถวตามลำดับก่อนหลังได้ด้วยตนเอง		
มฐ.๘ อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข	๘.๑ ยอมรับความเหมือนและความแตกต่างระหว่างบุคคล	๘.๑.๑ เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน	๑๙.เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน	๑.๓ ด้านสังคม ๑.๓.๕ การเล่นและทำงานแบบร่วมมือร่วมใจ (๒) การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น	
	๘.๒ มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น	๘.๒.๑ เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่ม	๒๐. เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่ม		

มาตรฐาน	ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	
				ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้
มฐ.๘อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข	๘.๓ ปฏิบัติตนเบื้องต้นในการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม	๘.๓.๑ มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลงเมื่อมี ผู้ชี้แนะ	๒๑.มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลงเมื่อมี ผู้ชี้แนะ	๑.๓ ด้านสังคม ๑.๓.๔ การมีปฏิสัมพันธ์มีวินัย มีส่วนร่วมและบทบาทสมาชิกของสังคม (๑) การร่วมกำหนดข้อตกลงของห้องเรียน	
		๘.๓.๒ ปฏิบัติตนเป็นผู้นำและผู้ตามได้ด้วยตนเอง	๒๒.ปฏิบัติตนเป็นผู้นำและผู้ตามได้ด้วยตนเอง	๑.๓ ด้านสังคม ๑.๓.๔ การมีปฏิสัมพันธ์มีวินัย มีส่วนร่วมและบทบาทสมาชิกของสังคม (๓) การให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ	
		๘.๓.๓ ประนีประนอมแก้ไขปัญหาโดยปราศจากการใช้ความรุนแรง เมื่อมีผู้ชี้แนะ	๒๓.ประนีประนอมแก้ไขปัญหาโดยปราศจากการใช้ความรุนแรง เมื่อมีผู้ชี้แนะ	๑.๓ ด้านสังคม ๑.๓.๗ การยอมรับในความเหมือนและความแตกต่างระหว่างบุคคล (๑) การเล่นหรือทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มเพื่อน	
มฐ.๙ ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย	๙.๑ สนทนาโต้ตอบและเล่าเป็นเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ	๙.๑.๑ ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบสอดคล้องกับเรื่องที่ฟัง	๒๔.ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบสอดคล้องกับเรื่องที่ฟัง	๑.๔ ด้านสติปัญญา ๑.๔.๑ การใช้ภาษา (๖) การพูดอธิบายเกี่ยวกับสิ่งของ เหตุการณ์ และความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ	

มาตรฐาน	ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	
				ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้
มฐ.๙ใช้ภาษา สื่อสารได้เหมาะสม กับวัย	๙.๑ สนทนาโต้ตอบ และเล่าเป็นเรื่องให้ ผู้อื่นเข้าใจ	๙.๑.๒ เล่าเป็นเรื่องราวต่อเนื่องได้เล่า เรื่องเป็นประโยคอย่างต่อเนื่อง	๒๕.เล่าเป็นเรื่องราวต่อเนื่องได้เล่า เรื่องเป็นประโยคอย่างต่อเนื่อง	๑.๔ ด้านสติปัญญา ๑.๔.๑ การใช้ภาษา (๖) การพูดอธิบายเกี่ยวกับสิ่งของ เหตุการณ์ และความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ (๗) การพูดเรียงลำดับคำเพื่อใช้ในการ สื่อสาร	
	๙.๒ อ่าน เขียนภาพ และสัญลักษณ์ได้	๙.๒.๒ เขียนคล้ายตัวอักษร	๒๖.เขียนคล้ายตัวอักษร		
มฐ.๑๐มี ความสามารถใน การคิดที่เป็น พื้นฐานในการ เรียนรู้	๑๐.๑ มี ความสามารถในการ คิดรวบยอด	๑๐.๑.๑บอกลักษณะ และ ส่วนประกอบของสิ่งต่างๆ จากการ สังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส	๒๗.บอกลักษณะ และส่วนประกอบ ของสิ่งต่างๆ จากการสังเกตโดยใช้ ประสาทสัมผัส	๑.๔ ด้านสติปัญญา ๑.๔.๒ การคิดรวบยอด การคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจและ แก้ปัญหา (๑๘) การมีส่วนร่วมในการลง ความเห็นจากข้อมูลอย่างมีเหตุผล	
		๑๐.๑.๒ จับคู่และเปรียบเทียบความ แตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่างๆ โดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบเพียง ลักษณะเดียว	๒๘. จับคู่และเปรียบเทียบความ แตกต่างหรือความเหมือนของสิ่ง ต่างๆ โดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบ เพียงลักษณะเดียว		

มาตรฐาน	ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	
				ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้
มฐ.๑๐มี ความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้	๑๐.๑.๑ มี ความสามารถในการคิดรวบยอด	๑๐.๑.๓ จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่างๆ โดยใช้อย่างน้อยหนึ่งลักษณะเป็นเกณฑ์	๒๙. จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่างๆ โดยใช้อย่างน้อยหนึ่งลักษณะเป็นเกณฑ์	๑.๔ ด้านสติปัญญา ๑.๔.๒ การคิดรวบยอด การคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจและแก้ปัญหา (๕) การคัดแยก การจัดกลุ่ม และการจำแนกสิ่งต่างๆ ตามลักษณะและรูปร่าง รูปทรง	
		๑๐.๑.๔ เรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์ อย่างน้อย ๔ ลำดับ	๓๐. เรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์ อย่างน้อย ๔ ลำดับ	๑.๔ ด้านสติปัญญา ๑.๔.๒ การคิดรวบยอด การคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจและแก้ปัญหา (๑๔) การบอกและเรียงลำดับกิจกรรมหรือเหตุการณ์ตามช่วงเวลา	
	๑๐.๒ มี ความสามารถในการคิดเชิงเหตุผล	๑๐.๒.๑ ระบุสาเหตุหรือผลที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์หรือการกระทำเมื่อมีผู้ชี้แนะ	๓๑. ระบุสาเหตุหรือผลที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์หรือการกระทำเมื่อมีผู้ชี้แนะ	๑.๔ ด้านสติปัญญา ๑.๔.๒ การคิดรวบยอด การคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจและแก้ปัญหา (๑๖) การอธิบายเชื่อมโยงสาเหตุและผลที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์หรือการกระทำ	
		๑๐.๒.๒ คาดเดา หรือคาดคะเน สิ่งที่จะเกิดขึ้น หรือมีส่วนร่วมในการลงความเห็นจากข้อมูล	๓๒. คาดเดา หรือคาดคะเน สิ่งที่จะเกิดขึ้น หรือมีส่วนร่วมในการลงความเห็นจากข้อมูล	๑.๔ ด้านสติปัญญา ๑.๔.๒ การคิดรวบยอด การคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจและแก้ปัญหา (๑๗) การคาดเดาหรือการคาดคะเนสิ่งที่จะเกิดขึ้นอย่างมีเหตุผล	

มาตรฐาน	ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	
				ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้
มฐ.๑๐มี ความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้	๑๐.๓ มีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจ	๑๐.๓.๑ ตัดสินใจในเรื่องง่ายๆ และเริ่มเรียนรู้ผลที่เกิดขึ้น	๓๓.ตัดสินใจในเรื่องง่ายๆ และเริ่มเรียนรู้ผลที่เกิดขึ้น	๑.๔ ด้านสติปัญญา ๑.๔.๒ การคิดรวบยอด การคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจและแก้ปัญหา (๑๙) การตัดสินใจและมีส่วนร่วมในกระบวนการแก้ปัญหา	
		๑๐.๓.๒ ระบุปัญหา และแก้ปัญหาโดยลองผิดลองถูก	๓๔.ปัญหา และแก้ปัญหาโดยลองผิดลองถูก	๑.๔ ด้านสติปัญญา ๑.๔.๒ การคิดรวบยอด การคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจและแก้ปัญหา (๑๙) การตัดสินใจและมีส่วนร่วมในกระบวนการแก้ปัญหา	
มฐ.๑๑ มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์	๑๑.๑ ทำงานศิลปะตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์	๑๑.๑.๑ สร้างผลงานศิลปะเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองโดยมีการดัดแปลง และแปลกใหม่จากเดิมหรือมีรายละเอียดเพิ่มขึ้น	๓๕.สร้างผลงานศิลปะเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองโดยมีการดัดแปลง และแปลกใหม่จากเดิมหรือมีรายละเอียดเพิ่มขึ้น	๑.๔ ด้านสติปัญญา ๑.๔.๓ จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ (๓) การสร้างสรรค์ชิ้นงานโดยใช้รูปร่างรูปทรงจากวัสดุที่หลากหลาย	
	๑๑.๒ แสดงท่าทาง/เคลื่อนไหวตามจินตนาการอย่างสร้างสรรค์	๑๑.๒.๑ เคลื่อนไหวท่าทางเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองอย่างหลากหลายหรือแปลกใหม่	๓๖.เคลื่อนไหวท่าทางเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองอย่างหลากหลายหรือแปลกใหม่	๑.๔ ด้านสติปัญญา ๑.๔.๓ จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ (๒) การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านภาษา ท่าทาง การเคลื่อนไหวและศิลปะ	

มาตรฐาน	ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	
				ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้
มฐ.๑๒ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย	๑๒.๑ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้	๑๒.๑.๒ กระตือรือร้น ในการเข้าร่วมกิจกรรม	๓๗. กระตือรือร้น ในการเข้าร่วมกิจกรรม	๑.๔ ด้านสติปัญญา ๑.๔.๔ เจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และการแสวงหาความรู้ (๑) การสำรวจสิ่งต่างๆ และแหล่งเรียนรู้รอบตัว	
	๑๒.๒ มีความสามารถในการแสวงหาความรู้	๑๒.๒.๑ ค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่างๆ ตามวิธีการของตนเอง	๓๘. ค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่างๆ ตามวิธีการของตนเอง	๑.๔ ด้านสติปัญญา ๑.๔.๔ เจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และการแสวงหาความรู้ (๓) การสืบเสาะหาความรู้เพื่อค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่างๆ	
		๑๒.๒.๒ ใช้ประโยคคำถามว่า “ที่ไหน” “ทำไม” ในการค้นหาคำตอบ	๓๙. ใช้ประโยคคำถามว่า “ที่ไหน” “ทำไม” ในการค้นหาคำตอบ	๑.๔ ด้านสติปัญญา ๑.๔.๑ การใช้ภาษา (๔) การพูดแสดงความคิด ความรู้สึกและความต้องการ ๑.๔.๔ เจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และการแสวงหาความรู้ (๒) การตั้งคำถามในเรื่องที่สนใจ	

ขั้นที่ ๓ เขียนแผนการจัดประสบการณ์รายสัปดาห์

สัปดาห์ที่ ๓๙ หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขน่ารู้ ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒

วันที่	กิจกรรม					
	เคลื่อนไหวและจังหวะ	เสริมประสบการณ์	ศิลปะสร้างสรรค์	การเล่นตามมุม	การเล่นกลางแจ้ง	เกมการศึกษา
๑	<p>๑. การเคลื่อนไหวพื้นฐาน</p> <p>๒. การเคลื่อนไหวร่างกายประกอบคำคล้องจอง ๑ ๒ มือตีกลอง</p>	<p>เรื่อง ความสำคัญของตัวเลข</p> <p>-เด็กและครูสวัสดีทักทายกันและกันด้วยการแสดงท่าทางการไหว้แบบไทยและโอบกอดกัน</p> <p>- ทบทวนความรู้เดิมจากการเรียนการสอนครั้งที่แล้วด้วยการตอบคำถามสั้นๆง่ายๆ</p> <p>-เด็กและครูร่วมกันร้องเพลงแม่ไก่ออกไข่วันละฟอง</p> <p>-เด็กและครูร่วมสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาของเพลงแม่ไก่ออกไข่วันละฟอง</p> <p>-การอ่านบัตรคำ ตัวเลข ด้วยภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (numberตัวเลข)</p> <p>- ลงมือปฏิบัติกิจกรรมเกมแม่ไก่ออกไข่ ทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม</p> <p>-สรุปบทเรียนด้วยการสะท้อนความคิด และสะท้อนความรู้สึกลงในการเรียนรู้</p>	<p>๑. กิจกรรมเล็กระบายสีตัวเลข 1-10 และตกแต่งตัวเลขให้สวยงามตาม</p> <p>๒. กิจกรรมเขียนตัวเลขด้วยมือบนทราย</p> <p>๓. กิจกรรมวาดภาพสีเทียนอิสระ</p>	<p>การเล่นตามมุมประสบการณ์ต่างๆในห้องเรียนทุกห้องเรียนไม่น้อยกว่า ๕ มุม ได้แก่</p> <p>๑. มุมบล็อก</p> <p>๒. มุมดนตรี</p> <p>๓. มุมบทบาทสมมติ</p> <p>๔. มุมหนังสือ</p> <p>๕. มุมศิลปะ</p> <p>๖. มุมวิทยาศาสตร์</p> <p>๗. มุมใหม่มารู้จักตัวเลข</p>	<p>การเล่นเครื่องเล่นสนาม</p>	<p>การเล่นเกมการศึกษาจำนวน ๕ เกม ประกอบด้วย</p> <p>๑) เกมเก่า จำนวน ๒ เกม และ ๒) เกมใหม่ จำนวน ๓ เกมดังนี้</p> <p>๑) เกมเก่า</p> <p>๑.๑ เกมเรียงลำดับการอม ๓ ลำดับ</p> <p>๑.๒ เกมโดมิโนจำนวน</p> <p>๒. เกมใหม่</p> <p>๒.๑ เกมจัดหมวดหมู่ภาพกับสัญลักษณ์</p> <p>๒.๒ เกมจับคู่ภาพกับตัวเลข</p> <p>๒.๓ เกมเรียงจำนวนภาพจากน้อยไปหามาก</p>

ขั้นที่ ๓ เขียนแผนการจัดประสบการณ์รายสัปดาห์

สัปดาห์ที่ ๓๙ หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขน่ารู้ ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ภาคเรียนที่ ๒

วันที่	กิจกรรม					
	เคลื่อนไหวและจังหวะ	เสริมประสบการณ์	ศิลปะสร้างสรรค์	การเล่นตามมุม	การเล่นกลางแจ้ง	เกมการศึกษา
๒	<p>๑. การเคลื่อนไหวพื้นฐาน</p> <p>๒. การเคลื่อนไหวร่างกายประกอบเพลง มาออกกำลังกัน</p>	<p>เรื่อง ตัวเลขฮินดูอารบิก1-10</p> <p>-เด็กและครูสวัสดีทักทายกันและกันด้วยการแสดงท่าทางการไหว้แบบไทยและโอบกอดกัน</p> <p>- ทบทวนความรู้เดิมจากการเรียนการสอนครั้งที่แล้วด้วยการตอบคำถามสั้นๆง่ายๆ</p> <p>-เด็กและครูร่วมกันท่องคำคล้องจองตัวเลขฮินดูอารบิก</p> <p>-เด็กและครูร่วมสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาของคำคล้องจองเลขฮินดูอารบิก</p> <p>-การอ่านบัตรคำตัวเลข 1, 2, 3 ด้วยภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ONE (1) TWO (2) THREE (3)- ลงมือปฏิบัติกิจกรรมตั้งชื่อตัวเลขฮินดูอารบิกเป็นรายกลุ่ม</p> <p>-สรุปทบทวนด้วยการสะท้อนความคิด และสะท้อนความรู้สึกในการเรียนรู้</p>	<p>๑. กิจกรรมวาดภาพต่อเติมตัวเลขฮินดูอารบิก1-10 ตามจินตนาการ</p> <p>๒. กิจกรรมขยำกระดาษ</p> <p>๓. กิจกรรมร้อยสร้อยข้อมือตามจินตนาการ</p>	<p>การเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ ในห้องเรียนทุกห้องเรียน ไม่น้อยกว่า ๕ มุม ได้แก่</p> <p>๑. มุมบล็อก</p> <p>๒. มุมดนตรี</p> <p>๓. มุมบทบาทสมมติ</p> <p>๔. มุมหนังสือ</p> <p>๕. มุมศิลปะ</p> <p>๖. มุมวิทยาศาสตร์</p> <p>๗. มุมใหม่ ตัวเลขฮินดูอารบิก 1-10</p>	<p>เกมวิ่งหาตัวเลข</p>	<p>การเล่นเกมการศึกษา จำนวน ๕ เกม ประกอบด้วย</p> <p>๑) เกมเก่า จำนวน ๒ เกม และ ๒) เกมใหม่ จำนวน ๓ เกมดังนี้</p> <p>๑) เกมเก่า</p> <p>๑.๑ เกมจัดหมวดหมู่ภาพกับสัญลักษณ์</p> <p>๑.๒ เกมเรียงจำนวนภาพจากน้อยไปหามาก</p> <p>๒. เกมใหม่</p> <p>๒.๑ เกมจับคู่ภาพที่มีจำนวนเท่ากัน</p> <p>๒.๒ เกมเรียงลำดับตัวเลขฮินดูอารบิก1-10</p> <p>๒.๓ เกมวงล้อจำนวนกับตัวเลขฮินดูอารบิก</p>

ขั้นที่ ๓ เขียนแผนการจัดประสบการณ์รายสัปดาห์

สัปดาห์ที่ ๓๙ หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขน่ารู้ ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒

วันที่	กิจกรรม					
	เคลื่อนไหวและจังหวะ	เสริมประสบการณ์	ศิลปะสร้างสรรค์	การเล่นตามมุม	การเล่นกลางแจ้ง	เกมการศึกษา
๓	<p>๑. การเคลื่อนไหวพื้นฐาน</p> <p>๒. การเคลื่อนไหวพร้อมบัตรภาพตัวเลขไทย ๑-๑๐ อย่างมีระดับและทิศทางประกอบเพลงบรรเลง</p>	<p>เรื่อง ตัวเลขไทย ๑-๑๐</p> <p>-เด็กและครูสวัสดีทักทายกันและกันด้วยการแสดงท่าทางการไหว้แบบไทยและโอบกอดกัน</p> <p>- ทบทวนความรู้เดิมจากการเรียนการสอนครั้งที่แล้วด้วยการตอบคำถามสั้นๆง่ายๆ</p> <p>-เด็กและครูร่วมกันท่องคำคล้องจองตัวเลขไทย</p> <p>-เด็กและครูร่วมสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาของคำคล้องจองเลขไทย</p> <p>-การอ่านบัตรคำตัวเลข 4, 5, 6 ด้วยภาษาไทยและภาษาอังกฤษ FOUR (4)FIVE (5) SIX (6)</p> <p>- ลงมือปฏิบัติกิจกรรมตั้งชื่อตัวเลขไทยเป็นรายกลุ่ม</p> <p>-สรุปทบทวนด้วยการสะท้อนความคิด และสะท้อนความรู้สึกลงในการเรียนรู้</p>	<p>๑.กิจกรรมฉีก ตัดปะ ตัวเลขไทย ๑-๑๐</p> <p>๒.กิจกรรมเลือกกระบายสี ตัวเลขไทย ๑-๑๐ และ ตกแต่งตัวเลขให้สวยงามตามจินตนาการ</p> <p>๓. กิจกรรมปั้นดินน้ำมันตามจินตนาการ</p>	<p>การเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ ในห้องเรียนทุกห้องเรียน ไม่น้อยกว่า ๕ มุม ได้แก่</p> <p>๑. มุมบล็อก</p> <p>๒. มุมดนตรี</p> <p>๓. มุมบทบาทสมมติ</p> <p>๔. มุมหนังสือ</p> <p>๕. มุมศิลปะ</p> <p>๖.มุมวิทยาศาสตร์</p> <p>๗. มุมใหม่ ตัวเลขไทย ๑-๑๐</p>	<p>เกมส่งลูกบอลตัวเลข</p>	<p>การเล่นเกมการศึกษา จำนวน ๕ เกม ประกอบด้วย</p> <p>๑) เกมเก่า จำนวน ๒ เกม และ ๒) เกมใหม่ จำนวน ๓ เกมดังนี้</p> <p>๑) เกมเก่า</p> <p>๑.๑ เกมจับคู่ภาพที่มีจำนวนเท่ากัน</p> <p>๑.๒ เกมวงล้อตัวเลขฮินดู อารบิก1-10</p> <p>๒. เกมใหม่</p> <p>๒.๑ เกมจับคู่เลขอารบิกกับเลขไทย</p> <p>๒.๒ เกมเรียงลำดับตัวเลขไทย ๑-๑๐</p> <p>๒.๓ เกมวงล้อจำนวนกับตัวเลขไทย ๑-๑๐</p>

ขั้นที่ ๓ เขียนแผนการจัดประสบการณ์รายสัปดาห์

สัปดาห์ที่ ๓๙ หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขน่ารู้ ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒

วันที่	กิจกรรม					
	เคลื่อนไหวและจังหวะ	เสริมประสบการณ์	ศิลปะสร้างสรรค์	การเล่นตามมุม	การเล่นกลางแจ้ง	เกมการศึกษา
๔	<p>๑. การเคลื่อนไหวพื้นฐาน</p> <p>๒. การเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระประกอบเพลง</p> <p>๑ ๒ ๓ ๔</p>	<p>เรื่อง ตัวเลขกับนาฬิกา</p> <p>-เด็กและครูสวัสดีทักทายกันและกันด้วยการแสดงท่าทางการไหว้แบบไทยและโอบกอดกัน</p> <p>-ทบทวนความรู้เดิมจากการเรียนการสอนครั้งที่แล้วด้วยการตอบคำถามสั้นๆง่าย ๆ</p> <p>-เด็กและครูร่วมกันร้องเพลงนาฬิกา</p> <p>-เด็กและครูร่วมสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาของเพลงนาฬิกา</p> <p>-การอ่านบัตรคำ นาฬิกา ด้วยภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (CLOCK นาฬิกา)</p> <p>-ลงมือปฏิบัติกิจกรรมวาดภาพนาฬิกาตามจินตนาการเป็นรายบุคคล</p> <p>-สรุปบทเรียนด้วยการสะท้อนความคิด และสะท้อนความรู้สึกในการเรียนรู้</p>	<p>๑. กิจกรรมประดิษฐ์นาฬิกาจากจานกระดาษ</p> <p>๒. กิจกรรมฉีกกระดาษเส้นสวย</p> <p>๓. กิจกรรมระบายสีภาพตามจินตนาการ</p>	<p>การเล่นตามมุมประสบการณ์ต่างๆ ในห้องเรียนทุกห้องเรียน ไม่น้อยกว่า ๕ มุมได้แก่</p> <p>๑. มุมบล็อก</p> <p>๒. มุมดนตรี</p> <p>๓. มุมบทบาทสมมติ</p> <p>๔. มุมหนังสือ</p> <p>๕. มุมศิลปะ</p> <p>๖. มุมวิทยาศาสตร์</p> <p>๗. มุมใหม่ นาฬิกา</p>	<p>เกมน้ำขึ้น น้ำลง</p>	<p>การเล่นเกมการศึกษาจำนวน ๕ เกม ประกอบด้วย</p> <p>๑) เกมเก่า จำนวน ๒ เกม และ ๒) เกมใหม่ จำนวน ๓ เกมดังนี้</p> <p>๑) เกมเก่า</p> <p>๑.๑ เกมเรียงลำดับตัวเลขไทย ๑-๑๐</p> <p>๑.๒ เกมจับคู่เลขอารบิกกับเลขไทย</p> <p>๒. เกมใหม่</p> <p>๒.๑ เกมจับคู่ภาพที่สัมพันธ์กับตัวเลข</p> <p>๒.๒ เกมภาพตัดต่อรูปนาฬิกา</p> <p>๒.๓ เกมจับคู่ภาพนาฬิกากับจำนวนตัวเลข</p>

ขั้นที่ ๓ เขียนแผนการจัดประสบการณ์รายสัปดาห์

สัปดาห์ที่ ๓๙ หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขน่ารู้ ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒

วันที่	กิจกรรม					
	เคลื่อนไหวและจังหวะ	เสริมประสบการณ์	ศิลปะสร้างสรรค์	การเล่นตามมุม	การเล่นกลางแจ้ง	เกมการศึกษา
๕	<p>๑. การเคลื่อนไหวพื้นฐาน</p> <p>๒. การเคลื่อนไหวร่างกายประกอบเพลง เธอเห็นตัวเลขที่ไหน</p>	<p>เรื่อง ตัวเลขในชีวิตประจำวัน</p> <p>-เด็กและครูสวัสดีทักทายกันและกันด้วยการแสดงท่าทางการไหว้แบบไทยและโอบกอดกัน</p> <p>-ทบทวนความรู้เดิมจากการเรียนการสอนครั้งที่แล้วด้วยการตอบคำถามสั้นๆง่ายๆ</p> <p>-เด็กและครูร่วมกันร้องเพลง เธอเห็นตัวเลขที่ไหน</p> <p>-เด็กและครูร่วมสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาของเพลงเธอเห็นตัวเลขที่ไหน</p> <p>-การอ่านบัตรคำ 7 8 9 10 ด้วยภาษาไทยและภาษาอังกฤษ SEVEN (7) EIGHT (8) NINE (9)TEN(10)</p> <p>-ลงมือปฏิบัติกิจกรรมสำรวจสิ่งของเป็นรายกลุ่ม</p> <p>-สรุปทบทวนด้วยการสะท้อนความคิด และสะท้อนความรู้สึกในการเรียนรู้</p>	<p>๑. กิจกรรมสร้างตัวเลขด้วยดินน้ำมัน</p> <p>๒. กิจกรรมเป่าสืออย่างอิสระตามจินตนาการ</p> <p>๓. กิจกรรมขยำกระดาษ</p>	<p>การเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ ในห้องเรียนทุกห้องเรียน ไม่น้อยกว่า ๕ มุมได้แก่</p> <p>๑. มุมบล็อก</p> <p>๒. มุมดนตรี</p> <p>๓. มุมบทบาทสมมติ</p> <p>๔. มุมหนังสือ</p> <p>๕. มุมศิลปะ</p> <p>๖. มุมวิทยาศาสตร์</p> <p>๗. มุมใหม่ตัวเลขในชีวิตประจำวัน</p>	<p>เกมวิ่งต่อไม้บล็อกตามจำนวน</p>	<p>การเล่นเกมการศึกษาจำนวน ๕ เกม</p> <p>ประกอบด้วย ๑) เกมเก่า จำนวน ๒ เกมและ ๒) เกมใหม่ จำนวน ๓ เกมดังนี้</p> <p>๑) เกมเก่า</p> <p>๑.๑ เกมภาพตัดต่อรูปนาฬิกา</p> <p>๑.๒ เกมเกมจับคู่ภาพที่สัมพันธ์กับตัวเลข</p> <p>๒. เกมใหม่</p> <p>๒.๑ เกมสังเกตรายละเอียดของภาพตัวเลขในชีวิตประจำวัน</p> <p>๒.๒ เกมเรียงลำดับกิจวัตรประจำวัน</p> <p>๒.๓ เกมภาพตัดต่อเด็ก</p>

ขั้นที่ ๔ แผนการจัดประสบการณ์รายวันแยกตาม ๖ กิจกรรมหลัก
หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขนำรู้ วันที่ ๑ เรื่อง ความสำคัญของตัวเลข ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ภาคเรียนที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<p>๑. กิจกรรม เคลื่อนไหวและจังหวะ ๑. เคลื่อนไหวท่าทางเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองอย่างหลากหลายหรือแปลกใหม่ มฐ.๑๑ (ตบช.๑๑.๒.๑)</p>	<p>๑.๔ ด้านสติปัญญา ๑.๔.๓ จิตนาการ และความคิด สร้างสรรค์ (๒)การแสดง ความคิดสร้างสรรค์ ผ่านภาษา ท่าทาง การเคลื่อนไหวและ ศิลปะ</p>	<p>การเคลื่อนไหว ร่างกายประกอบคำ คล้องจอง “๑ ๒ มือ ตีกลอง” ด้วยท่าทาง อิสระหรือท่าทางการ เคลื่อนไหวพื้นฐาน ร่วมกับ เด็กด้วยกัน ท่องคำคล้องจองและ คิดท่าทางประกอบ คำคล้องจองร่วมกับ เพื่อนหรือครู</p>	<p>ขั้นเตรียมครูจัดเตรียมสื่อ/วัสดุอุปกรณ์ ดังนี้ ๑.ครูจัดเตรียมพื้นที่ในห้องเรียนสำหรับการเคลื่อนไหวแบบ เคลื่อนที่ และมีพื้นที่เพียงพอต่อการเคลื่อนไหวอย่างปลอดภัย ๒.เด็กและครูช่วยกันจัดเตรียมติดแผนภูมิคำคล้องจองบนผนังห้อง หรือกระดานดำพร้อมกับเตรียมเครื่องดนตรีให้จังหวะ ได้แก่กลอง หมมบูริน ใส่ตะกร้าวางไว้ใกล้ตัว ขั้นนำ ๑. เด็กและครูร่วมสนทนาถึงความสำคัญของการทำกิจกรรม และทบทวนข้อตกลงที่ปฏิบัติร่วมกันภายในห้องเรียนเมื่อเริ่ม เข้าสู่กิจกรรมดังนี้ ๑.๑ เด็ก ๆ ตั้งใจร่วมกิจกรรม ๑.๒ เด็ก ๆ แสดงท่าทางอย่างสร้างสรรค์ ๑.๓ เด็ก ๆ รู้จักระมัดระวังตนเองและผู้อื่นในการทำกิจกรรม ๒. การเคลื่อนไหวพื้นฐานแบบอยู่กับที่ ๒.๑ ครูเคาะ ๑ ครั้งเด็ก ๆ ตบมือ ๑ ครั้ง ๒.๒ ครูเคาะ ๒ ครั้งเด็ก ๆ ผงกศีรษะ ๒ ครั้ง ๒.๓ ครูเคาะ ๓ ครั้งเด็ก ๆ สายเอว ๓ ครั้ง ทำซ้ำข้อ ๑-๓ ๓ รอบ ๓. การเคลื่อนไหวพื้นฐานแบบเคลื่อนที่ ๓.๑ ครูเคาะ ๑ ครั้งเด็ก ๆ ก้าวเท้าไปข้างหน้า ๑ ก้าว ๓.๒ ครูเคาะ ๒ ครั้งเด็ก ๆ กระโดดไปข้างหน้า ๒ ครั้ง ๓.๓ ครูเคาะ ๓ ครั้งเด็ก ๆ กระโดดถอยหลัง ๓ ครั้ง ทำซ้ำข้อ ๑-๓ ๓ รอบ เด็กนั่งพักเป็นครึ่งวงกลม</p>	<p>สื่อ ๑. แผ่นชาร์ตคำ คล้องจอง๑ ๒ มือตี กลอง วัสดุอุปกรณ์ ๑. ตะกร้า ๒. เครื่องเคาะจังหวะ กลอง หมมบูริน แหล่งเรียนรู้ ๑. ห้องเรียนและ บรรยากาศการเรียนรู้ ๒.ป้ายนิเทศใน ห้องเรียน</p>	<p>วิธีการ/เครื่องมือ ๑. วิธีการประเมิน พฤติกรรม สังเกตพฤติกรรม ๑.๑ การเคลื่อนไหว ท่าทางเพื่อสื่อสาร ความคิด ความรู้สึก ของตนเองอย่าง หลากหลายหรือแปลก ใหม่ มฐ.๑๑ (ตบช๑๑.๒.๑) ๒.เครื่องมือที่ใช้ ๒.๑ แบบสังเกต พฤติกรรม ฉบับที่ ๑๒ มฐ.๑๑(ตบช๑๑.๒.๑)</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๑. กิจกรรม เคลื่อนไหวและจังหวะ(ต่อ)			<p>ขั้นสอน</p> <p>๑.ครูอ่านแผ่นชาร์ตคำคล้องจอง ๑ ๒ มือตีกลอง ให้เด็กฟัง ๑ รอบและให้เด็กอ่านตามที่ลววรรณจนจบ</p> <p>๒.เด็กยืนเป็นวงกลมใหญ่พร้อมกับครูกำหนดเงื่อนไขในการเคลื่อนไหวร่างกายประกอบคำคล้องจอง ๑ ๒ มือตีกลอง ให้เด็กปฏิบัติตามดังนี้ให้เด็กๆ คิดแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวร่างกายเคลื่อนที่ ซ้าย ขวา หน้า หลัง สูง ต่ำ และให้เด็กทำซ้ำอีก ๒ รอบ</p> <p>๓.เด็กๆ จับคู่กัน ๒ คน และให้ช่วยกันคิดท่าทางประกอบคำคล้องจอง ๑ ๒ มือตีกลอง ที่แตกต่างจากครูและทำซ้ำอีก ๒ รอบ</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>๑.เด็กและครูร่วมกันทบทวนซักถาม เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวประกอบคำคล้องจอง ๑ ๒ มือตีกลอง ดังนี้</p> <p>๑.๑ เด็กๆ รู้สึกอย่างไรกับกิจกรรมวันนี้</p> <p>๑.๒ เนื้อหาของคำคล้องจอง ๑ ๒ มือตีกลอง กล่าวถึงอะไรบ้าง</p> <p>๒. ครูกล่าวชื่นชมพร้อมบอกพฤติกรรมที่เด็ก ๆปฏิบัติได้เช่น เด็ก ๆเคลื่อนไหวประกอบคำคล้องจอง ๑ ๒ มือตีกลองได้ดีมาก ขอให้ทุกคนปรบมือให้ตนเอง</p>		

หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขนำรู้ วันที่ ๑ เรื่อง ความสำคัญของตัวเลข ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ภาคเรียนที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<p>๒. กิจกรรมเสริมประสบการณ์</p> <p>๑. ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบสอดคล้องกับเรื่องที่ฟัง</p> <p>มฐ.๙(ตบข๙.๑.๑)</p> <p>๒. กระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม</p> <p>มฐ.๑๒(ตบ๑๒.๑.๒)</p>	<p>๑.๔ ด้านสติปัญญา</p> <p>๑.๔.๑ การใช้ภาษา</p> <p>(๖) การพูดอธิบายเกี่ยวกับสิ่งของ เหตุการณ์ และความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ</p> <p>๑.๔.๔ เจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และการแสวงหาความรู้</p> <p>(๑) การสำรวจสิ่งต่างๆ และแหล่งเรียนรู้รอบตัว</p>	<p>ความสำคัญของตัวเลข</p> <p>- เราสามารถนับสิ่งต่างๆ รอบตัว ว่ามีจำนวนเท่าใด โดยใช้ตัวเลข 1-10 เป็นสัญลักษณ์แทนจำนวน</p>	<p>ขั้นเตรียมครูจัดเตรียมสื่อ/วัสดุอุปกรณ์ ดังนี้</p> <p>๑. ครูจัดเตรียมป้ายนิเทศมุมประสบการณ์และเพลง “แม่ไก่ออกไข่วันละฟอง” อุปกรณ์ เกมแม่ไก่ออกไข่(ภาพแม่ไก่และไข่ไก่ 10 ฟองพร้อมเขียนตัวเลขบนไข่ไก่) จัดใส่ตะกร้าและกระดานตั้งโต๊ะไว้ใกล้ตัวอย่างเรียบร้อย</p> <p>ขั้นนำ</p> <p>๑. เด็กและครูกล่าวทักทายกันเป็นภาษาอังกฤษดังนี้</p> <p>Good morning. (ครูกล่าวทักทาย)</p> <p>Good morning. (เด็ก ๆ ตอบพร้อมกัน)</p> <p>How are you ? (ครูถาม)</p> <p>I am fine thank you. (เด็ก ๆ ตอบพร้อมกัน)</p> <p>And you? (เด็ก ๆ ถาม)</p> <p>I am fine. (ครูตอบ)</p> <p>๒. เด็กและครูสนทนาทบทวนข้อตกลงในการปฏิบัติกิจกรรม ดังนี้</p> <p>๒.๑ เด็ก ๆ ตั้งใจร่วมกิจกรรม</p> <p>๒.๒ เด็ก ๆ พูดจาไพเราะ</p> <p>๓. เด็กและครูร่วมกันฟังและทำท่าประกอบเพลง “แม่ไก่ออกไข่วันละฟอง” ตามจินตนาการ</p> <p>๔. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาในเพลงโดยใช้คำถาม</p> <p>๔.๑ จากเพลงเด็ก ๆ คิดว่าแม่ไก่ออกไข่ทั้งหมดกี่ฟอง (เด็กอาสาสมัครตอบโดยการยกมือ)</p> <p>๕. นำบัตรคำศัพท์ number(ตัวเลข) ให้เด็กอ่านพร้อมกันและอ่านซ้ำ ๒ รอบ</p>	<p>สื่อ</p> <p>๑. เพลง “แม่ไก่ออกไข่วันละฟอง”</p> <p>๒. เกม “แม่ไก่ออกไข่” (ภาพแม่ไก่และไข่ไก่ 10 ฟองพร้อมเขียนตัวเลขบนไข่ไก่)</p> <p>๓. บัตรคำศัพท์ number(ตัวเลข)</p> <p>แหล่งเรียนรู้</p> <p>๑. ห้องเรียน</p>	<p>วิธีการ/เครื่องมือ</p> <p>๑. วิธีการประเมินพฤติกรรม</p> <p>สังเกตพฤติกรรม</p> <p>๑.๑ ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบสอดคล้องกับเรื่องที่ฟัง</p> <p>มฐ.๙(ตบข๙.๑.๑)</p> <p>๑.๒ กระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม</p> <p>มฐ.๑๒ (ตบ๑๒.๑.๒)</p> <p>๒. เครื่องมือที่ใช้</p> <p>๒.๑ แบบสังเกตพฤติกรรม ฉบับที่ ๑๓</p> <p>มฐ.๑๒ (ตบ๑๒.๑.๒)</p> <p>๒.๒ แบบสังเกตพฤติกรรม ฉบับที่ ๑๔</p> <p>มฐ.๙(ตบข๙.๑.๑)</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๒. กิจกรรมเสริมประสบการณ์(ต่อ)			<p>ขั้นสอน</p> <p>๑. สนทนากับเด็กเกี่ยวกับการเล่นเกมแม่ไก่ออกไข่ ประกอบเพลง แม่ไก่ออกไข่วันละฟอง</p> <p>๒. ครูแนะนำอุปกรณ์สำหรับเล่นเกมแม่ไก่ออกไข่ ได้แก่ภาพแม่ไก่ ภาพไข่ไก่ 10 ฟอง</p> <p>๓. เด็กๆ และครูร่วมสนทนาและทำความรู้จักจำนวนและตัวเลขด้วยการเล่นเกมแม่ไก่ออกไข่ ประกอบเพลงแม่ไก่ออกไข่วันละฟองดังนี้</p> <p>วันนี้เราจะร่วมกันร้องเพลงแม่ไก่ออกไข่วันละฟอง พร้อมกับส่งไข่ไก่ 1 ฟอง ไปรอบๆวง เมื่อเพลงจบ ไข่ไก่อยู่กับใครให้เด็กคนนั้นนำไข่ไก่ไปติดใต้ภาพแม่ไก่ พร้อมทั้งนับจำนวนไข่ไก่ที่มีเสร็จแล้วทุกคนเริ่มร้องเพลงซ้ำไปเรื่อยๆ จนกระทั่งเด็กติดไข่ไก่จบเพลง</p> <p>๔. ครูนำแผ่นภาพเกม“แม่ไก่ออกไข่” ที่เด็กทำเสร็จแล้ว มาให้เด็กดูและร่วมสนทนาเกี่ยวกับภาพแม่ไก่และไข่ไก่</p> <p>๔.๑ ไข่ไก่มีจำนวนเท่าไร</p> <p>๔.๒ เด็กๆ รู้จักตัวเลขอะไรบ้าง</p> <p>๔.๓ ตัวเลขหนึ่ง แทนจำนวนไข่ไก่กี่ฟองหรือแทนจำนวนของกี่ชิ้น</p> <p>๔.๔ เด็กนับจำนวนสิ่งของต่างๆ เพื่ออะไร</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>๑. เด็กและครูร่วมกันสรุปว่า การรู้จักจำนวนและตัวเลข คือ รู้จักตัวเลขซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่เขียนขึ้นมาแทนจำนวน การรู้จักจำนวน 1-10จึงเป็นการให้นับเริ่มจากจำนวน 1 2 3 4 5 6 7 8 9 และ 10ไปตามลำดับ โดยให้สัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์ (ตัวเลข) ใ้บอกปริมาณสิ่งของเช่น ไข่ไก่ ๕ ฟอง</p>		

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๒. กิจกรรมเสริม ประสบการณ์(ต่อ)			ตั้งนั้นเด็กรู้จักจำนวนนับพร้อมกับบอกตัวเลขที่แสดงจำนวนได้ ถูกต้อง จึงเป็นการรู้จักของจำนวนอย่างถูกต้อง ๒. ครูกล่าวชื่นชมเด็ก ๆ ที่กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ ต้นจนจบและเป็นผู้ฟังที่ดีที่รู้จักฟังเพื่อนหรือครูพูดและสนทนา โต้ตอบอย่างต่อเนื่องเชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟังจากเพื่อนกับครูได้ดี		


หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขนำรั้ว วันที่ ๑ เรื่อง ความสำคัญของตัวเลข ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒


จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<p>๓.กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์</p> <p>๑.เขียนรูปสี่เหลี่ยมตามแบบได้อย่างมีมุมชัดเจน มฐ.๒(ตบข.๒.๒.๒)</p> <p>๒. เขียนคล้ายตัวอักษร มฐ.๙(ตบข๙.๒.๒)</p>	<p>๑.๓ ด้านสังคม</p> <p>๑.๓.๕ การเล่นและทำงานแบบร่วมมือร่วมใจ</p> <p>(๓) การทำศิลปะแบบร่วมมือ</p> <p>๑.๔ ด้านสติปัญญา</p> <p>๑.๔.๑ การใช้ภาษา</p> <p>(๒๑) การเขียนคำที่มีความหมายกับตัวเด็ก/คำคุ้นเคย</p> <p>(๒๒) การคิดสะกดคำและเขียนเพื่อสื่อความหมายด้วยตนเองอย่างอิสระ</p>	<p>๑.กิจกรรมเลือกระบายสีตัวเลขฮินดูอารบิก1-10และตกแต่งตัวเลขให้สวยงาม</p> <p>๒.กิจกรรมเขียนลายเส้นด้วยมือบนทราย</p> <p>๓.กิจกรรมวาดภาพสี่เหลี่ยมอิสระตามจินตนาการ กิจกรรมศิลปะทั้ง ๓ กิจกรรม เป็นกิจกรรมที่เด็กได้ใช้กล้ามเนื้อมือ,นิ้วมือและปลายนิ้ว ในการตัดกระดาษ การเขียนภาพตัวเลขบนทรายและการวาดภาพด้วยสีเทียนอิสระตามจินตนาการ และเมื่อทำงานเสร็จหรือหมดเวลาช่วยกันเก็บอุปกรณ์และดูแลความสะอาดเรียบร้อย</p>	<p>ขั้นเตรียมครูจัดเตรียมสื่อ/วัสดุอุปกรณ์ ดังนี้</p> <p>๑. โต้ะสำหรับวางวัสดุอุปกรณ์ทำกิจกรรม ๓ โต้ะ</p> <p>๒. จัดเตรียมอุปกรณ์วางไว้ที่โต้ะกิจกรรมครบเพียงพอจำนวนเด็กให้เด็กได้มีโอกาสเลือก ๓ กิจกรรม คือ</p> <p>๒.๑ กิจกรรมเลือกระบายสีตัวเลขฮินดูอารบิก1-10 และตกแต่งตัวเลขให้สวยงามตามจินตนาการ</p> <p>๒.๒ กิจกรรมเขียนลายเส้นด้วยมือบนทราย</p> <p>๒.๓ กิจกรรมวาดภาพสี่เหลี่ยมอิสระตามจินตนาการ</p> <p>๓. จัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ ได้แก่ภาพตัวเลขฮินดูอารบิก1-10 ขนาดใหญ่ กระดาษวาดเขียน ภาดทรายพร้อมทรายสี ดินสอสีสี่เหลี่ยม ไม้ตะกร้าจัดวางไว้ใกล้ตัว</p> <p>ขั้นนำ</p> <p>๑. เด็กนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลมพร้อมกับทบทวนข้อตกลงที่ปฏิบัติร่วมกันภายในห้องเรียนก่อนเริ่มลงมือทำกิจกรรมดังนี้</p> <p>๑.๑ เด็ก ๆ พูดยาสุขภาพ</p> <p>๑.๒ เด็ก ๆ เชื้อฟังกุณครู</p> <p>๑.๓ เด็ก ๆ ตั้งใจทำงาน</p> <p>๑.๔ เด็ก ๆ มีน้ำใจรู้จักแบ่งปัน</p> <p>๑.๕ เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณกระดิ่งหมดเวลาเด็ก ๆ หยุดทำกิจกรรม และช่วยกันทำความสะอาดพร้อมเก็บของใช้เข้าที่ให้เรียบร้อยทุกครั้ง</p> <p>๒. เด็กและครูร่วมสนทนาเกี่ยวกับการเลือกสร้างผลงานศิลปะ โดยตกลงกับเด็ก ๆ ว่า “วันนี้เด็กๆ จะได้เลือกทำงานศิลปะที่คุณครูเตรียมไว้ ๓ กิจกรรม ดังนี้</p> <p>๒.๑ กิจกรรมเลือกระบายสีตัวเลขฮินดูอารบิก1-10 และตกแต่งตัวเลขให้สวยงามตามจินตนาการ</p>	<p>สื่อ</p> <p>๑. ใบงานตัวเลขฮินดูอารบิก1-10 ขนาดใหญ่</p> <p>๒. กระดาษวาดเขียน</p> <p>๓. ดินสอสี</p> <p>๔. สีเทียน</p> <p>๕. ภาดทราย</p> <p>๖. การ์ดลายเส้น</p> <p>วัสดุอุปกรณ์</p> <p>๑. ตะกร้า</p> <p>๒. โต้ะ</p> <p>๓. กระดิ่ง</p> <p>แหล่งเรียนรู้</p> <p>๑. ห้องเรียนและบรรยากาศ</p>	<p>วิธีการ/เครื่องมือ</p> <p>๑. วิธีการประเมินพฤติกรรมสังเกตพฤติกรรม</p> <p>๑.๑ เขียนรูปสี่เหลี่ยมตามแบบได้อย่างมีมุมชัดเจน มฐ.๒(ตบข.๒.๒.๒)</p> <p>๑.๒ เขียนคล้ายตัวอักษร มฐ.๙(ตบข๙.๒.๒)</p> <p>๒. เครื่องมือที่ใช้</p> <p>๒.๑ ประเมินความสามารถฉบับที่ ๑๗ มฐ.๒(ตบข.๒.๒.๒)</p> <p>๒.๒ แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน ฉบับที่ ๒๑ มฐ.๙(ตบข๙.๒.๒)</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๓.กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ (ต่อ)			<p>๒.๒ กิจกรรมเขียนลายเส้นด้วยมือบนทราย</p> <p>๒.๓ กิจกรรมวาดภาพสี่เหลี่ยมอิสระตามจินตนาการ</p> <p>ขั้นสอน</p> <p>๑. ครูแนะนำวัสดุอุปกรณ์ที่ละกิจกรรม พร้อมกับให้เด็กๆ ร่วมกันบอกชื่อวัสดุอุปกรณ์ที่ละอย่างจนครบ</p> <p>๒. ครูแนะนำขั้นตอนพร้อมสาธิตการทำงานศิลปะที่ละกิจกรรม ให้เด็กๆ ดูดังนี้</p> <p>กิจกรรมที่ ๑ วิธีการปฏิบัติ</p> <p>๑. เด็ก ๆ เลือกกระดาษตัวเลขที่ตนเองชอบ 1 ตัวเลข</p> <p>๒. เด็ก ๆ ระบายสีตกแต่งตัวเลขให้สวยงามตามจินตนาการ</p> <p>กิจกรรมที่ ๒ วิธีการปฏิบัติ</p> <p>๑. เด็กๆ เททรายลงในถาดไม้ ใช้นิ้วเกลี่ยให้ทั่ว แล้วเลื่อนถาดขึ้นลงเพื่อให้พื้นทรายเรียบ</p> <p>๒. เด็ก ๆ เลือกการ์ดลายเส้นครึ่งละ ๑ ใบใช้นิ้วลากไปบนทรายตามแบบในการ์ด</p> <p>๓. เด็ก ๆ เลื่อนถาดทรายขึ้นลงเพื่อลบลายเส้นที่ลากไว้</p> <p>กิจกรรมที่ ๓ วิธีการปฏิบัติ</p> <p>๑. เด็ก ๆ จะได้รับกระดาษ A4 คนละ ๑ แผ่น</p> <p>๒. เด็กๆ วาดภาพสี่เหลี่ยมอิสระตามจินตนาการ (ก่อนทำกิจกรรม ครูทบทวนข้อตกลง)</p> <p>๓. เด็ก ๆ เลือกทำงานศิลปะอย่างอิสระ ครูคอยดูแลอย่างใกล้ชิด คอยให้ความช่วยเหลือเมื่อเด็กต้องการ</p> <p>๔. เมื่อหมดเวลาครูให้สัญญาณเสียงกระดิ่ง เด็กๆ ช่วยกันเก็บของทำความสะอาดบริเวณที่ทำกิจกรรม และล้างมือให้สะอาด</p> <p>๕. เด็ก ๆ ๕ คนที่จะรายงานในวันนี้เลือกผลงานที่ชอบไว้ และมานั่งรวมกับเพื่อนทุกคนเป็นครึ่งวงกลม</p>		

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๓.กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ (ต่อ)			<p>ขั้นสรุป</p> <p>๑. เด็ก ๆ ร่วมกันนำเสนอผลงานศิลปะที่ตนเองชอบที่สุดให้ครูและเพื่อนฟังโดยครูใช้คำถามดังนี้</p> <p>๑.๑ วันนี้เด็ก ๆ เลือกทำกิจกรรมศิลปะอะไรบ้าง เพราะอะไร</p> <p>๑.๒ เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไรกับกิจกรรมในวันนี้ เพราะอะไร</p> <p>๑.๓ เด็ก ๆ คิดว่าอะไรที่ทำยากที่สุด แก้ปัญหานั้นอย่างไร</p> <p>๑.๔ เด็ก ๆ มีวิธีอย่างไรจึงทำงานสำเร็จทุกกิจกรรม</p> <p>๒. เด็กที่เลือกชิ้นงานไว้นำเสนอผลงานครูบันทึกคำพูดเด็ก</p> <p>๓. เมื่อเด็กแสดงความคิดเห็นกันหมดแล้ว ครูชื่นชมว่า “หนูเก่งมากที่ใช้ระบายสีรูปภาพได้สวยงาม สามารถแก้ปัญหาในการทำงานได้ดีมาก” พร้อมกับให้เด็กทุกคนประมมือให้ตนเองที่เป็นคนเก่งทุกคน</p> <p>๔. เด็กและครูร่วมกันสรุปว่ากิจกรรมศิลปะ ทั้ง ๓ กิจกรรม เป็นกิจกรรมที่เด็กได้ใช้กล้ามเนื้อมือ, นิ้วมือและปลายนิ้ว ในการเลือกระบายสีตัวเลขฮินดูอารบิก1-10 และตกแต่งตัวเลขให้สวยงามตามกิจกรรมเขียนลายเส้นด้วยมือบนทราย กิจกรรมวาดภาพสี่เหลี่ยมอิสระตามจินตนาการและเล่าเรื่องราวจากผลงานที่ตนเองชอบให้ครูและเพื่อนฟัง</p> <p>๕. เด็ก ๆ และครูนำผลงานทุก ๆ คนติดแสดงผลงานรอบ ๆ ห้องเรียน</p>		

หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขน่ารู้ วันที่ ๑ เรื่อง ความสำคัญของตัวเลข ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<p>๔.กิจกรรมการเล่นตามมุม ๑.เก็บของเล่นของใช้เข้าที่ด้วยตนเอง มฐ.๖ (ตบข.๖.๒.๑)</p>	<p>๑.๓ ด้านสังคม ๑.๓.๔ การมีปฏิสัมพันธ์ มีวินัย มีส่วนร่วม และบทบาทสมาชิกของสังคม (๔) การดูแลห้องเรียนร่วมกัน</p>	<p>การเล่นตามมุม ประสบการณ์ต่างๆ ในห้องเรียนทุกวัน ไม่ต่ำกว่า ๕ มุม ได้แก่ ๑. มุมบล็อก ๒. มุมดนตรี ๓. มุมบทบาทสมมติ ๔. มุมหนังสือ ๕. มุมศิลปะ ๖. มุมวิทยาศาสตร์ ๗. มุมมารู้จักตัวเลข</p>	<p>ขั้นเตรียม ครูจัดเตรียม ดังนี้ ๑.จัดเตรียมบรรยากาศ สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ มุมต่าง ๆ ในห้องเรียนแต่ละมุมให้เพียงพอกับจำนวนนักเรียนประกอบด้วย มุมบล็อก, มุมดนตรี, มุมบทบาทสมมติ, มุมหนังสือ, มุมศิลปะ มุมวิทยาศาสตร์ และมุมมารู้จักตัวเลข ๒.จัดเตรียมแผนผังการเลือกเข้าเล่นตามมุม,สัญลักษณ์มุม,สัญลักษณ์ติดแผนผังการเลือกเข้าเล่นตามมุม,สัญลักษณ์เข้ามุม,กล่องใส่สัญลักษณ์เข้ามุมและกระดิ่งใส่ตะกร้าจัดวางไว้ใกล้ตัว ขั้นนำ ๑.เด็กนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลมครูสนทนาทักทายพร้อมกับทบทวนข้อตกลงที่ปฏิบัติร่วมกันในห้องเรียนเมื่อเริ่มการทำกิจกรรมดังนี้ ๑.๑ เด็ก ๆ แบ่งปันของเล่น ๑.๒ เด็ก ๆ เก็บของเล่นเข้าที่ทุกครั้งเมื่อเล่นเสร็จ ๑.๓ เด็ก ๆ นำสัญลักษณ์ตนเองใส่ในมุมที่เล่นทุกครั้ง ๑.๔ เมื่อได้ยินเสียงกระดิ่ง ๒ ครั้งให้หยุดเล่นและเก็บของเล่น ๒.ครูแนะนำสัญลักษณ์มุมและจำนวนตัวเลขที่เข้าเล่นได้ ดังนี้ ๒.๑ สัญลักษณ์เปิดมุม คือ 😊 OPEN / เปิด (จำนวน ๖ คน) ๒.๒ สัญลักษณ์ปิดมุม คือ 😞 CLOSE / ปิด ๓. ครูแนะนำการเล่นแต่ละมุมและแนะนำมุมใหม่ คือมุมมารู้จักตัวเลข ๔. ครูแนะนำวิธีนำสัญลักษณ์ใส่กล่องเมื่อเข้าเล่นมุมต่างๆ ๕. ครูแนะนำการใช้แผนผังการเลือกเข้าเล่นตามมุม ดังนี้ ๕.๑ เด็ก ๆ หยิบสัญลักษณ์ของตนเองจากกล่องที่ครูเตรียมไว้ ๕.๒ เด็ก ๆ วางแผนการเล่นมุมต่าง ๆ จากนั้นนำสัญลักษณ์ของตนเองติดในแผนผังการเลือกเข้าเล่นตามมุม</p>	<p>สื่อ ๑.มุมบล็อก ๒.มุมดนตรี ๓.มุมบทบาทสมมติ ๔.มุมหนังสือ ๕.มุมศิลปะ ๖. มุมวิทยาศาสตร์ ๗. มุมมารู้จักตัวเลข ๘. แผนผังการเลือกเข้าเล่นตามมุม</p> <p>วัสดุอุปกรณ์ ๑. ตะกร้า ๒. กระดิ่ง ๓. สัญลักษณ์มุม</p> 	<p>วิธีการ/เครื่องมือ ๑. วิธีการประเมินพฤติกรรม สังเกตพฤติกรรม ๑.๑ เก็บของเล่นของใช้เข้าที่ด้วยตนเอง มฐ.๖ (ตบข.๖.๒.๑)</p> <p>๒.เครื่องมือที่ใช้ ๒.๑ แบบสำรวจพฤติกรรม ฉบับที่ ๒๒ มฐ.๖ (ตบข.๖.๒.๑)</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๔.กิจกรรมการเล่นตามมุม (ต่อ)			<p>๖.เด็กฟังครูแนะนำสื่อ วัสดุอุปกรณ์ในมุมประสบการณ์ ๖มุม การนำสัญลักษณ์ตนเองใส่กล่องในมุมและวิธีจัดเก็บอย่างตั้งใจ</p> <p>ขั้นสอน ๓ ขั้น ดังนี้</p> <p>ขั้นที่ ๑ การวางแผน (Plan)</p> <p>๑.เด็ก ๆ วางแผนการเล่นตามมุมที่สนใจอย่างอิสระ</p> <p>๒.เด็ก ๆ นำสัญลักษณ์ตนเองมาติดบนแผ่นแผนผังการเลือกเข้ามุมแล้วนั่งตามมุมที่ตนเองเลือกเป็นแถวตอนเรียงหนึ่ง</p> <p>๓. เมื่อเด็กนั่งตามมุมที่เลือกครบทุกมุมแล้วครูกำหนดหมายเลขแต่ละมุมเป็นกลุ่มที่ ๑-๕</p> <p>๔. ครูกำหนดเงื่อนไขการเล่นให้กับเด็ก ๆ ดังนี้</p> <p>๔.๑ วางแผนการเล่นร่วมกับเพื่อนในกลุ่มว่าจะเล่นอะไร</p> <p>๔.๒ กำหนดวิธีการเล่นร่วมกัน</p> <p>๔.๓ บอกชื่อผลงานที่เล่น</p> <p>ขั้นที่ ๒ การปฏิบัติ (Do)</p> <p>๑.เด็กแต่ละกลุ่มเข้าเล่นตามมุมตามวิธีการที่วางแผนไว้ร่วมกัน</p> <p>๒.ขณะที่เด็กแต่ละกลุ่มเล่นในมุมประสบการณ์ครู/ครูพี่เลี้ยงเข้าไปพูดคุยกระตุ้นให้คำแนะนำช่วยเหลือและให้กำลังใจ</p> <p>๓.ครูสังเกต ๒ ครั้ง เตือนเด็กก่อนหมดเวลา ๓ นาทีแต่ละกลุ่มเตรียมนำเสนอวิธีการเล่น โดยแบ่งบทบาทหน้าที่การนำเสนอร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม</p> <p>ขั้นที่ ๓ สะท้อนผลการเล่น (Review)</p> <p>๑.เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอว่าในกลุ่มตนเองเล่นอะไรและบอกวิธีที่กลุ่มตัวเองที่ได้ลงมือเล่นผ่านการพูดคุยเพื่อทบทวนการเล่นโดยครูใช้คำถามดังนี้</p> <p>๑.๑ เด็ก ๆ มีวิธีการเล่นร่วมกับเพื่อนอย่างไรที่ทำให้การเล่นร่วมกับเพื่อนสำเร็จตามที่วางแผนไว้</p> <p>๑.๒ กลุ่มของเด็ก ๆ มีวิธีในการเล่นตามแผนผังที่วางไว้อย่างไร</p> <p>๑.๓ ผลงานของเด็ก ๆ เล่นชื่ออะไรเพราะอะไร</p>	<p>วัสดุอุปกรณ์</p> <p>๔.สัญลักษณ์เข้ามุม</p> <p>๔.๑ เด็กหญิง เด็กชาย</p>  <p>(ครูนำสัญลักษณ์ประจำตัวเด็กติดในช่องว่าง/ชื่อเด็ก)</p> <p>๕. กล่องใส่สัญลักษณ์เข้ามุม</p> <p>๖. สัญลักษณ์ติดแผนผังการเข้ามุม</p> <p>๖.๑ เด็กหญิง เด็กชาย</p> <p>แหล่งเรียนรู้</p> <p>๑.ห้องเรียนและบรรยากาศการเรียนรู</p> <p>๒. ป้ายนิเทศในห้องเรียน</p>	

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<u>๔.กิจกรรมการเล่นตามมุม</u> (ต่อ)			<p>๒.เมื่อเด็ก ๆ นำเสนอครบทุกกลุ่มแล้วเก็บของเล่นให้เรียบร้อยและกลับมานั่งเป็นครึ่งวงกลม</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>๑. ครูและเด็กร่วมกันสรุปการเข้าเล่นมุมเสริมประสบการณ์ต่าง ๆ ภายในห้องเรียน พร้อมกับชื่นชมเด็กดังนี้</p> <p>๑.๑ หนูเก่งมากที่เล่นและทำงานร่วมมือกับเพื่อนเป็นกลุ่มได้เป็นอย่างดี</p> <p>๑.๒ แต่ละกลุ่มเก่งมากที่จัดวางอุปกรณ์ได้ถูกที่ตามสัญลักษณ์ที่ครูได้กำหนดไว้</p> <p>๒.ครูให้ทุกคนปรบมือให้กำลังใจพร้อมกับกล่าวชื่นชมตนเอง “หนูเป็นคนเก่ง..หนูทำได้” ..พร้อมยกนิ้วหัวแม่มือและยิ้มให้กับตนเองและเพื่อนๆ ทุกคนในห้องเรียน</p> <p>๓. ครูบันทึกการเข้ามุมของเด็กจากแผนผังการเลือกเข้าเล่นตามมุมและสัญลักษณ์เด็กที่ใส่ไว้ในกล่องสัญลักษณ์เข้ามุม</p>		

หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขนำรู้ วันที่ ๑ เรื่อง ความสำคัญของตัวเลข ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<p>๕.กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง</p> <p>๑. เล่นและ ทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยด้วยตนเอง</p> <p>มฐ. ๑ (ตบช.๑.๓.๑)</p> <p>๒. วิ่งหลบหลีกสิ่งกีดขวางได้</p> <p>มฐ.๒ (ตบช.๒.๑.๓)</p>	<p>๑.๑ ด้านร่างกาย</p> <p>๑.๑.๔ การรักษาความปลอดภัย</p> <p>(๓) การเล่นเครื่องเล่นอย่างปลอดภัย</p> <p>๑.๑.๕ การตระหนักรู้เกี่ยวกับร่างกายตนเอง</p> <p>(๒) การเคลื่อนไหวข้ามสิ่งกีดขวาง</p>	<p>การวิ่งหลบหลีกสิ่งกีดขวางและการเล่นเครื่องเล่นสนามเป็นการวิ่งหลบหลีกสิ่งกีดขวางไม่ให้เกิดความหวาดกลัวในสนามด้วยวิธีการของตัวเอง เช่น เดินข้าม กระโดดข้ามไปอย่างคล่องแคล่วและการเล่นเครื่องเล่นสนามอย่างปลอดภัยด้วยตนเอง</p>	<p>ขั้นเตรียมครูจัดเตรียมสื่อ/วัสดุอุปกรณ์ ดังนี้</p> <p>๑.สำรวจเครื่องเล่นสนามและอุปกรณ์ประกอบให้อยู่ในสภาพที่ปลอดภัยประกอบด้วย ชิงช้า ม้าโยก ม้าหมุน ตาข่ายป็นปาย ฯลฯ</p> <p>๒.เตรียมกรวย ๔ อันและนกหวีด</p> <p>๓. จัดวางกรวยในสนามเด็กเล่น ให้กรวยห่างกันจุดละ ๕๐ ซม.</p> <p>๒ แถว</p> <p>ขั้นนำ</p> <p>๑. เด็กและครูตกลงร่วมกันเกี่ยวกับการเดินเป็นแถวต่อกันคล้ายรถไฟอย่างเป็นระเบียบไปที่สนาม</p> <p>๒. เด็กและครูทบทวนข้อตกลงร่วมกันในการเล่นเครื่องเล่นสนาม ที่ปลอดภัยดังนี้</p> <p>๒.๑ เด็ก ๆ แบ่งปันของเล่น</p> <p>๒.๒ เด็กๆ ระวังตัวตนเองในการเล่น</p> <p>๒.๓ เด็กๆ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน</p> <p>๒.๔ เด็ก ๆ ตรงต่อเวลา</p> <p>๓. ครูแนะนำสัญญาณนกหวีด ดังนี้</p> <p>๓.๑ เสียงนกหวีดสั้น ๆ ๑ ครั้ง เริ่มเล่น</p> <p>๓.๒ เสียงนกหวีดสั้น ๆ ต่อกัน๒ ครั้ง หยุดเล่น</p> <p>๔.ครูแนะนำการวิ่งหลบหลีกสิ่งกีดขวางและการเล่นเครื่องเล่นสนาม ดังนี้</p> <p>๔.๑ การวิ่งหลบหลีกสิ่งกีดขวางให้เด็ก ๆ วิ่งไม่ให้โดนกรวยที่วางเรียงไว้ในสนามด้วยวิธีการของตัวเอง เช่น เดินข้าม กระโดดข้ามกล่องสีที่วางกีดขวางไปอย่างระมัดระวัง</p> <p>๔.๒ การเล่นเครื่องเล่นสนามให้เล่นอย่างถูกวิธี</p> <p>๕. เด็ก ๆ ฟังครูแนะนำการเล่นอย่างตั้งใจ</p>	<p>สื่อ</p> <p>๑. แผนผังการวางกล่องวิ่งหลบหลีกสิ่งกีดขวาง</p> <p>วัสดุอุปกรณ์</p> <p>๑.เครื่องเล่นสนามเด็กเล่น</p> <p>๒.เครื่องเล่นสำหรับป็นปาย</p> <p>๓.เครื่องเล่นสำหรับโยกหรือไกว</p> <p>๔.เครื่องเล่นสำหรับหมุน</p> <p>๕.ราวโหนขนาดเล็กสำหรับเด็ก</p> <p>๖.นกหวีด</p> <p>๗. กรวย</p> <p>แหล่งเรียนรู้</p> <p>๑.สนามเด็กเล่น</p>	<p>วิธีการ/เครื่องมือ</p> <p>๑. วิธีการประเมินพฤติกรรม</p> <p>สังเกตพฤติกรรม</p> <p>๑.๑ เล่นและ ทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยด้วยตนเอง</p> <p>มฐ. ๑ (ตบช.๑.๓.๑)</p> <p>๑.๒ วิ่งหลบหลีกสิ่งกีดขวางได้</p> <p>มฐ.๒ (ตบช.๒.๑.๓)</p> <p>๒.เครื่องมือที่ใช้</p> <p>๒.๑ แบบสังเกตพฤติกรรมฉบับที่ ๒๖</p> <p>มฐ.๑ (ตบช.๑.๓.๑)</p> <p>๒.๒ แบบประเมินทักษะฉบับที่ ๒๙</p> <p>มฐ.๒ (ตบช.๒.๑.๓)</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๕.กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง (ต่อ)			<p>ขั้นสอน</p> <p>๑. ครูให้เด็กอบอุ่นร่างกายก่อนทำกิจกรรมด้วยการยืนเป็นวงกลมจัดระยะให้เคลื่อนไหวไม่ชนกัน สบัดข้อมือ ๑๐ ครั้ง สบัดขา ๑๐ ครั้ง ยืดแขนและขา ๑๐ ครั้ง เขยียดขาผ่อนคลาย ๒ นาที</p> <p>๒. ครูสาธิตการเล่นเครื่องเล่นสนามแต่ละชนิดและให้เด็กทดลองเล่นคนละ ๑ ครั้ง จนครบทุกคน</p> <p>๓. ครูสาธิตการวิ่งหลบหลีกสิ่งกีดขวางและให้เด็กทดลองวิ่งคนละ ๑ ครั้ง จนครบทุกคน</p> <p>๔. ครูเน้นย้ำให้เด็กเล่นอย่างปลอดภัยระมัดระวังตนเองและไม่ทำให้ผู้อื่นได้รับบาดเจ็บ</p> <p>๕. เด็ก ๆ เลือกเล่นกลางแจ้งอย่างอิสระ ตามความต้องการ</p> <p>๖. ขณะที่เด็กเล่น ครู/ ครูพี่เลี้ยงคอยดูแลเด็กและแนะนำการเล่นที่ปลอดภัยเมื่อเด็กต้องการความช่วยเหลือ</p> <p>๗. ครูให้สัญญาณกวดก่อนหมดเวลา ๓ นาทีเด็กทุกคนหยุดเล่นเดินกลับมาเข้าแถวอย่างเป็นระเบียบ</p> <p>๘. เด็กๆ สสำรวจร่างกายตนเองและเพื่อน ๆ ทำความสะอาดร่างกาย ล้างมือ ล้างหน้า กลับมานั่งครึ่งวงกลม พักคลายกล้ามเนื้อในท่านั่งที่สบายอย่างอิสระ</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>๑. เด็กและครูร่วมกันสรุปการวิ่งหลบหลีกสิ่งกีดขวางและการเล่นเครื่องเล่นสนามโดยใช้คำถาม ดังนี้</p> <p>๑.๑ เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไรกับการวิ่งหลบหลีกสิ่งกีดขวางและการเล่นเครื่องเล่นสนาม วันนี้</p> <p>๑.๒ มีใครได้รับอันตรายจากการเล่นหรือไม่</p> <p>๑.๓ เด็ก ๆ เล่นอย่างไรจึงไม่ได้รับอันตราย</p> <p>๑.๔ ถ้าเกิดอุบัติเหตุขึ้นแล้วเด็กทำอย่างไร</p>		

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<u>๕.กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง</u> <u>(ต่อ)</u>			๑.๕ ถ้าไม่มีกรวยเด็ก ๆ คิดว่าจะใช้อะไรมาวางแทน เพราะอะไร ๒. เมื่อเด็กตอบคำถามถูกต้อง ครูชื่นชมเด็กว่า หนุ่เก่งมากที่เล่นทำกิจกรรมและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัย จากนั้นให้ปรบมือให้เพื่อนและตนเอง และพาตั้งแถวกลับห้องเรียน		

หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขนำรู้ วันที่ ๑ เรื่อง ความสำคัญของตัวเลข ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<p>๖.กิจกรรมเกมการศึกษา</p> <p>๑.เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน</p> <p>มฐ.๘ (ตบช ๘.๑.๑)</p> <p>๒.เล่าเรื่องเป็นประโยคอย่างต่อเนื่อง</p> <p>มฐ.๙ (ตบช ๙.๑.๒)</p> <p>๓.จับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่างๆโดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบเพียงลักษณะเดียว</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบช. ๑๐.๑.๒)</p> <p>๔.จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่างๆ โดยใช้อย่างน้อย ๑ ลักษณะเป็นเกณฑ์</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบช. ๑๐.๑.๓)</p> <p>๕.เรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์ อย่างน้อย ๔ ลำดับ</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบช. ๑๐.๑.๔)</p>	<p>๑.๓ ด้านสังคม</p> <p>๑.๓.๕ การเล่นและทำงานแบบร่วมมือร่วมใจ</p> <p>(๒) การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น</p> <p>ด้านสติปัญญา</p> <p>๑.๔.๑ การใช้ภาษา</p> <p>(๖) การพูดอธิบายเกี่ยวกับสิ่งของ เหตุการณ์ และความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ</p> <p>๑.๔.๒ การคิดรวบยอดการคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจ และแก้ปัญหา</p> <p>๑๓) การจับคู่ การเปรียบเทียบ และการเรียงลำดับ สิ่งต่าง ๆตามลักษณะความยาว/ความสูง น้ำหนัก ปริมาตร</p>	<p>การเล่นเกมการศึกษา จำนวน ๕ เกม</p> <p>ประกอบไปด้วย</p> <p>๑.เกมเรียงลำดับ</p> <p>การออม ๓ ลำดับ</p> <p>๒.เกมโดมิโนจำนวน ๓. เกมจัดหมวดหมู่ภาพกับสัญลักษณ์</p> <p>๔. เกมจับคู่ภาพกับตัวเลข</p> <p>๕. เกมเรียงจำนวนภาพจากน้อยไปหามาก</p>	<p>ขั้นเตรียม ครูจัดเตรียมสื่อ/วัสดุอุปกรณ์ ดังนี้</p> <p>๑. จัดเตรียมสัญลักษณ์การเข้ากลุ่ม, กระดิ่งใส่ตะกร้า จัดวางไว้ใกล้ตัว</p> <p>๒.จัดเตรียมเกมการศึกษาใส่ตะกร้าจำนวน ๕ กลุ่ม ประกอบด้วย ๕ เกม ดังนี้</p> <p>๒.๑ เกมเก่า จำนวน ๒ เกมประกอบด้วย</p> <p>(๑) เกมเรียงลำดับการออม ๓ ลำดับ</p> <p>(๒) เกมโดมิโนจำนวน</p> <p>๒.๒ เกมใหม่จำนวน ๓ เกมประกอบด้วย</p> <p>(๑) เกมจัดหมวดหมู่ภาพกับสัญลักษณ์</p> <p>(๒) เกมจับคู่ภาพกับตัวเลข</p> <p>(๓) เกมเรียงจำนวนภาพจากน้อยไปหามาก</p> <p>ขั้นนำ</p> <p>๑.ครูทักทายกับเด็กเป็นภาษาอังกฤษดังนี้</p> <p>Good afternoon student ? (ครูถาม)</p> <p>Good afternoon teacher. (เด็กตอบ)</p> <p>How are you ? (ครูถาม)</p> <p>I am fine, Thank you. (เด็ก ๆตอบพร้อมกัน)</p> <p>And you? (เด็ก ๆถาม)</p> <p>I am fine. (ครูตอบ)</p> <p>๒.เด็กและครูสนทนาพูดคุย เกี่ยวกับข้อตกลงในการเล่นเกมนัดนี้</p> <p>๒.๑ ตั้งใจเล่นเกมกับเพื่อนๆในกลุ่ม</p> <p>๒.๒ ช่วยเหลือแบ่งปันกันในการเล่น</p> <p>๒.๓ เมื่อหมดเวลาการเล่นให้เก็บเกมการศึกษาและสัญลักษณ์การเข้ากลุ่มใส่ตะกร้าให้เรียบร้อยพร้อมก็นำมาส่งคืนให้ครู</p>	<p>สื่อ</p> <p>เกมการศึกษาจำนวน ๕ เกม</p> <p>เกมเก่า</p> <p>๑.เกมเรียงลำดับการออม ๓ ลำดับ</p> <p>๒.เกมโดมิโนจำนวน</p> <p>เกมใหม่</p> <p>๓. เกมจัดหมวดหมู่ภาพกับสัญลักษณ์</p> <p>๔. เกมจับคู่ภาพกับตัวเลข</p> <p>๕. เกมเรียงจำนวนภาพจากน้อยไปหามาก</p> <p>วัสดุอุปกรณ์</p> <p>๑. ตะกร้า</p> <p>๒. กระดิ่ง</p> <p>แหล่งเรียนรู้</p> <p>๑.ห้องเรียนและบรรยากาศการเรียนรู้อื่นๆ</p> <p>๒. ป้ายนิเทศ</p>	<p>วิธีการ/เครื่องมือ</p> <p>วิธีการ/เครื่องมือ</p> <p>๑. วิธีการประเมินพฤติกรรม</p> <p>สังเกตพฤติกรรม</p> <p>๑.๑ เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน</p> <p>มฐ.๘ (ตบช ๘.๑.๑)</p> <p>๑.๒ เล่าเรื่องเป็นประโยคอย่างต่อเนื่อง</p> <p>มฐ.๙ (ตบช ๙.๑.๒)</p> <p>๑.๓ จับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่างๆโดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบเพียงลักษณะเดียว</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบช. ๑๐.๑.๒)</p> <p>๑.๔ จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ โดยใช้อย่างน้อย ๑ ลักษณะเป็นเกณฑ์</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบช. ๑๐.๑.๓)</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๖.กิจกรรมเกมการศึกษา (ต่อ)	<p>(๑.๔.๒ การคิดรวบยอดการคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจ และแก้ปัญหา (๕) การคัดแยก การจัดกลุ่ม และการจำแนกสิ่งต่างๆ ตามลักษณะและรูปร่างรูปทรง</p> <p>๑.๔.๒ การคิดรวบยอดการคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจ และแก้ปัญหา (๑๔) การบอกและเรียงลำดับกิจกรรมหรือเหตุการณ์ตามช่วงเวลา</p>		<p>ขั้นสอน</p> <p>๑.เด็กนั่งเป็นเป็นครึ่งวงกลม</p> <p>๒. ครูสาธิตวิธีเล่นเกมแต่ละเกมจนครบทุกเกม</p> <p>๓.เด็กแบ่งกลุ่ม ๕ กลุ่ม แต่ละกลุ่มมีจำนวน ๕ คนโดยการเลือกสัญลักษณ์การเข้ากลุ่มจากเชือกไหมพรมจำนวน ๕ สี</p> <p>๔.เมื่อเด็กเข้ากลุ่มเรียบร้อยแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมารับเกมที่เตรียมไว้</p> <p>๕. เด็กลงมือเล่นเกมโดยครูกำหนดเวลาในการเล่นเกมละ ๕ นาที เมื่อหมดเวลาให้แต่ละกลุ่มตบมือพร้อมกันส่งสัญญาณ</p> <p>๖.ครูเข้าไปพูดคุยกระตุ้นให้กำลังใจอย่างใกล้ชิดพร้อมกับสัมภาษณ์เด็ก ๆ ดังนี้</p> <p>๖.๑ เด็ก ๆ กำลังเล่นอะไร?</p> <p>๖.๒ สิ่งของเด็ก ๆ เล่นมีชื่ออย่างไร?</p> <p>๖.๓ เด็ก ๆ มีวิธีการเล่นเกม หรือแก้ปัญหาในเกมอย่างไร?</p> <p>๖.๔ จากเกมจัดหมวดหมู่ภาพกับสัญลักษณ์ เกมจับคู่ภาพกับตัวเลข เกมเรียงจำนวนภาพจากน้อยไปหามากในเกมทำได้หรือไม่? อย่างไร? ใช้เกณฑ์อะไร?</p> <p>๖.๕ เด็ก ๆ จัดหมวดหมู่ภาพกับสัญลักษณ์ได้ถูกต้องหรือไม่? อย่างไร?</p> <p>๗.เด็กแต่ละกลุ่มหมุนเวียนกันเล่นเกมจนครบ ๕ เกม</p> <p>๘. ครูส่งสัญญาณสิ้นสุดกระดิ่งเป็นการบอกหมดเวลาในการเล่น พร้อมกับให้เด็กเก็บสัญลักษณ์การเข้ากลุ่มและเกมการศึกษาใส่ตะกร้าส่งครูและนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลมอีกครั้ง</p>		<p>๕.เรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์ อย่างน้อย ๔ ลำดับ</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบช. ๑๐.๑.๔)</p> <p>๒. เครื่องมือที่ใช้</p> <p>๒.๑ แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน</p> <p>๒.๒แบบบันทึกการสัมภาษณ์</p> <p>ฉบับที่ ๓๓</p> <p>มฐ.๘ ตบช.(๘.๑.๑)</p> <p>มฐ.๙ ตบช.(๙.๑.๒)</p> <p>มฐ.๑๐ ตบช.(๑๐.๑.๒)</p> <p>มฐ.๑๐ ตบช.(๑๐.๑.๓)</p> <p>มฐ.๑๐ ตบช.(๑๐.๑.๔)</p> <p>หมายเหตุ</p> <p>การใช้แบบประเมินตามจุดประสงค์กำหนดวันละ ๑ กลุ่ม</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<u>๖.กิจกรรมเกมการศึกษา</u> (ต่อ)			<p>ขั้นสรุป</p> <p>๑.เด็กและครูร่วมสนทนาพูดคุยโต้ตอบสรุปถึงการเล่นเกมโดยให้อาสาสมัคร ๑ กลุ่ม ออกมาสะท้อนผลการเล่นเกมให้เพื่อนและครูฟังเช่นโดยครูใช้คำถามดังนี้</p> <p>๑.๑ หนูเล่นเกมอะไรบ้าง</p> <p>๑.๒ หนูชอบเกมที่เล่นอย่างไร</p> <p>๑.๓ หนูสังเกตเห็นอย่างไรว่า ภาพสองภาพนี้แตกต่างกันหรือเหมือนกัน</p> <p>๑.๔ หนูจัดกลุ่มภาพนี้อย่างไร</p> <p>๑.๕ หนูเรียงลำดับสิ่งเหล่านี้ /เหตุการณ์นี้ อย่างไร</p> <p>๒.ครูกล่าวชื่นชมและปรบมือให้เด็ก ๆ ที่สามารถพูดคุยโต้ตอบเล่าเป็นเรื่องราวต่อเนื่องเกี่ยวกับสิ่งที่ครูถามได้ดีและนอกจากนี้เด็ก ๆ ยังสามารถร่วมกิจกรรมการเล่นเก้กับเพื่อน ๆ ในกลุ่มด้วยความตั้งใจ และปฏิบัติตามข้อตกลงของการเล่นเกมได้ดีขอให้เด็ก ๆ ทุกคนปรบมือให้กำลังใจกับตนเองพร้อมกันอีกครั้ง</p>		

แบบประเมินตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ฉบับที่	สภาพที่พึงประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ
	กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ		
๑๒	๑๑.๒.๑ เคลื่อนไหวท่าทางเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองอย่างหลากหลายหรือแปลกใหม่	การสังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม
	กิจกรรมเสริมประสบการณ์/กิจกรรมในวงกลม		
๑๓	๑๒.๑.๒ กระตือรือร้น ในการเข้าร่วมกิจกรรม	การสังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม
๑๔	๙.๑.๑ ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบสอดคล้องกับเรื่องที่ฟัง	การสังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม
	กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์		
๑๗	๒.๒.๒ เขียนรูปลี่เหลี่ยมตามแบบได้อย่างมีมุมชัดเจน	การประเมินความสามารถ	แบบประเมินความสามารถ
๒๑	๙.๒.๒ เขียนคล้ายตัวอักษร	การประเมินผลงาน / ชิ้นงาน	แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน
	กิจกรรมการเล่นตามมุม		
๒๒	๖.๒.๑ เก็บของเล่นของใช้เข้าที่ด้วยตนเอง	การสังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม
	กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง		
๒๖	๑.๓.๑ เล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยด้วยตนเอง	การสังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม
๒๙	๒.๑.๓ วิ่งหลบหลีกสิ่งกีดขวางได้	การประเมินทักษะ	แบบประเมินทักษะ
	กิจกรรมเกมการศึกษา		
๓๓	๘.๑.๑ เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน	การประเมินผลงาน / ชิ้นงาน และการสัมภาษณ์	แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน แบบบันทึกการสัมภาษณ์
	๙.๑.๒ เล่าเป็นเรื่องราวต่อเนื่องได้		
	๑๐.๑.๒ จับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่างๆ โดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบเพียงลักษณะเดียว		
	๑๐.๑.๓ จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่างๆ โดยใช้อย่างน้อย ๑ ลักษณะเป็นเกณฑ์		
	๑๐.๑.๔ เรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย ๔ ลำดับ		

ความคิดเห็นของผู้ตรวจสอบแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจแผน
()

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ
ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

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

ปัญหาและอุปสรรค

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

แนวทางในการพัฒนา

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

ลงชื่อ.....ผู้จัดทำ
()
ตำแหน่ง.....

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมเสริมประสบการณ์
ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

แนวทางในการพัฒนา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้จัดทำ
()
ตำแหน่ง.....

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์
ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

แนวทางในการพัฒนา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้จัดทำ
()
ตำแหน่ง.....

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมการเล่นตามมุม
ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

แนวทางในการพัฒนา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้จัดทำ
()
ตำแหน่ง.....

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง
ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

แนวทางในการพัฒนา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้จัดทำ
()
ตำแหน่ง.....

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมเกมการศึกษา
ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

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

ปัญหาและอุปสรรค

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

แนวทางในการพัฒนา

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

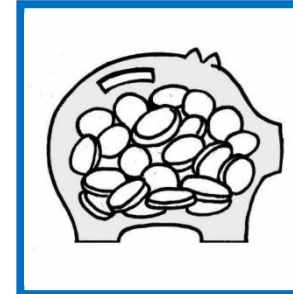
ลงชื่อ.....ผู้จัดทำ
()
ตำแหน่ง.....

ภาคผนวก
เกมการศึกษา

วันที่ ๑ เรื่อง “ความสำคัญของตัวเลข”

เกมเก่าเกมใหม่ ๑ เกมเรียงลำดับการออม ๓ ลำดับ เรื่อง ความสำคัญของตัวเลข
คำสั่ง ให้เด็ก ๆ เรียงลำดับการออม ๓ ลำดับให้ถูกต้อง

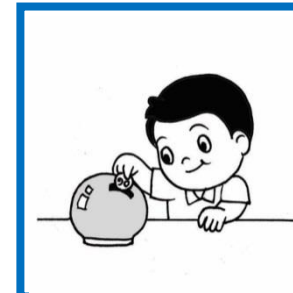
๑



๒










๓



วันที่ ๑ เรื่อง “ความสำคัญของตัวเลข”

เกมเก่าเกมที่ ๒ เกมโดมิโนจำนวน เรื่อง ความสำคัญของตัวเลข

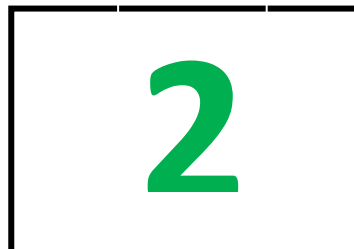
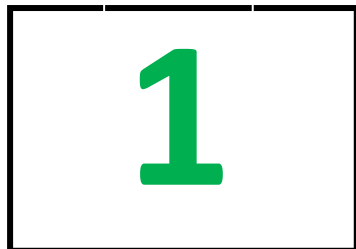
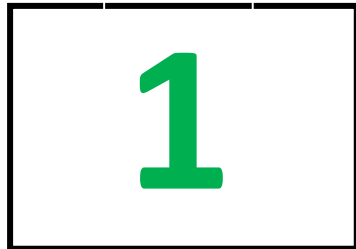
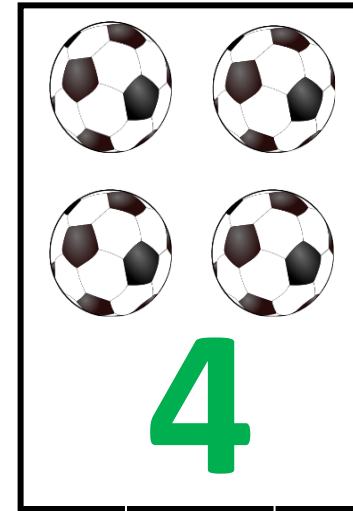
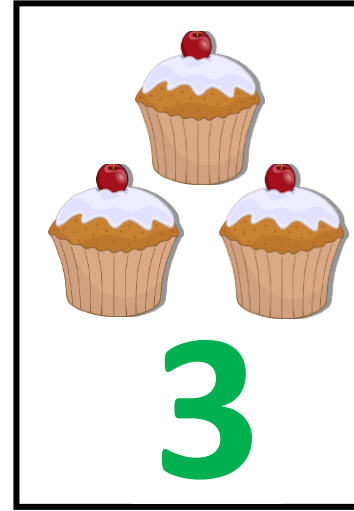
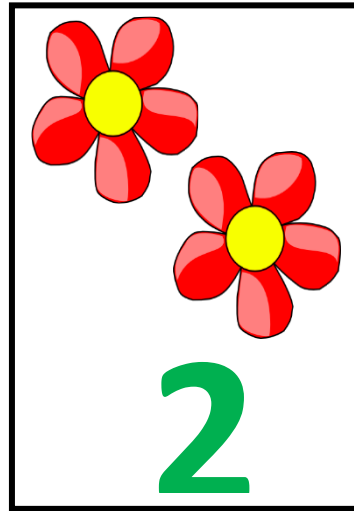
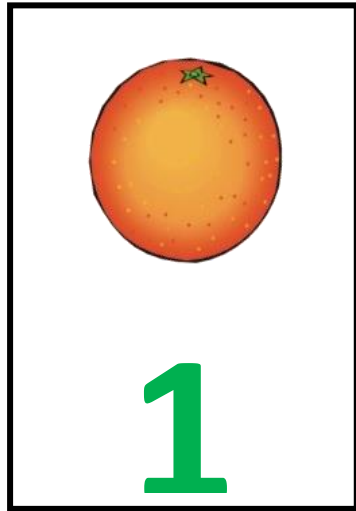
คำสั่ง ให้เด็ก ๆ วางภาพต่อปลายที่สัมพันธ์กันให้ถูกต้อง

	1	1		
				
4		3	3	
4				
		5	5	

วันที่ ๑ เรื่อง “ความสำคัญของตัวเลข”

เกมใหม่ เกมที่ ๓ เกมจัดหมวดหมู่ภาพกับสัญลักษณ์ เรื่อง ความสำคัญของตัวเลข

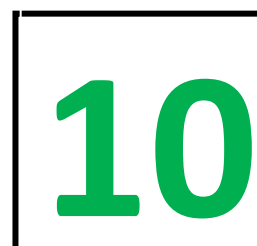
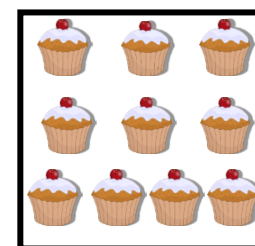
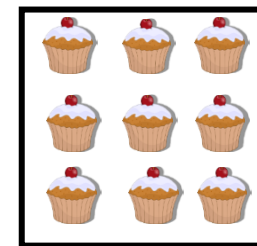
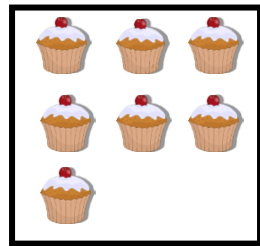
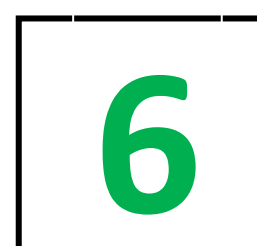
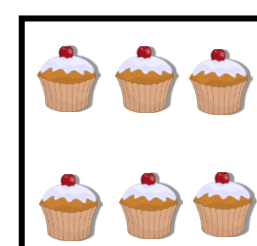
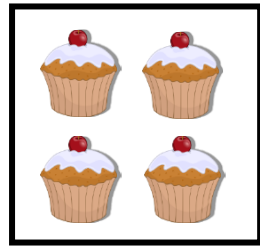
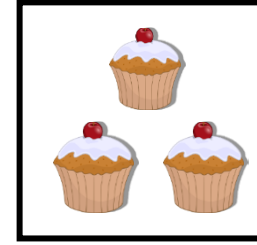
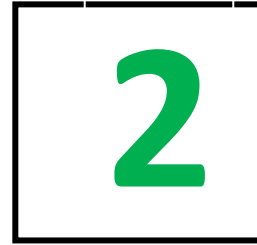
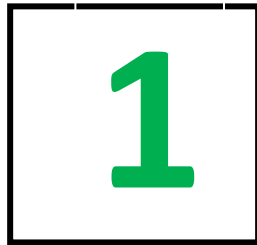
คำสั่ง ให้เด็ก ๆ จัดหมวดหมู่ภาพกับจำนวนตัวเลขที่สัมพันธ์กันให้ถูกต้อง



วันที่ ๑ เรื่อง “ความสำคัญของตัวเลข”

เกมใหม่ เกมที่ ๔ เกมจับคู่ภาพกับจำนวน เรื่อง ความสำคัญของตัวเลข

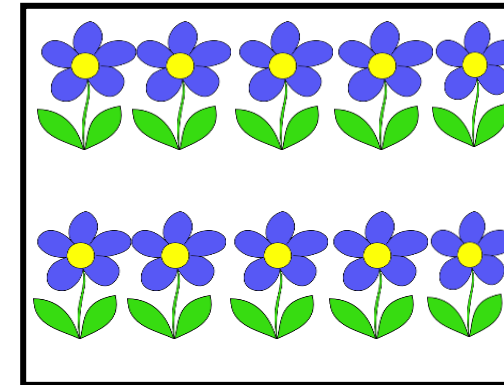
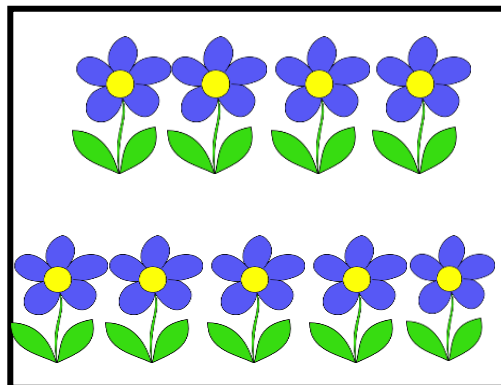
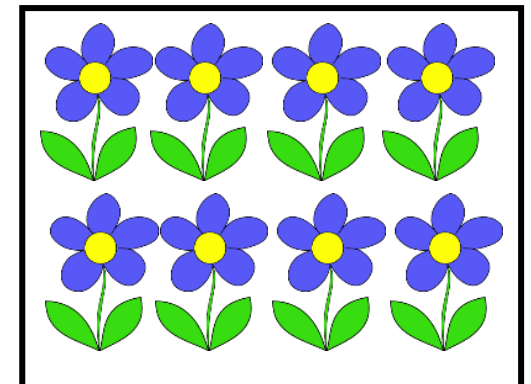
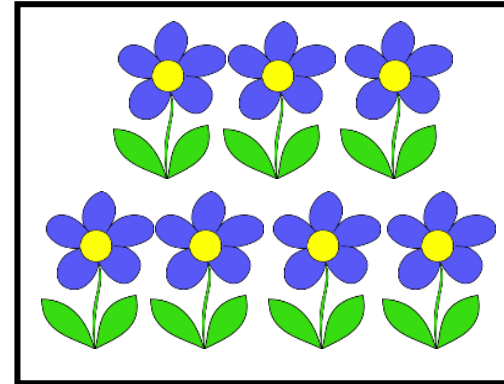
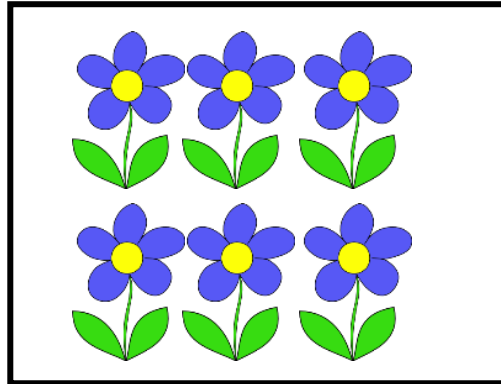
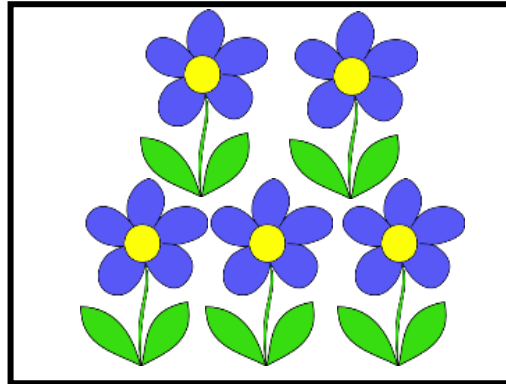
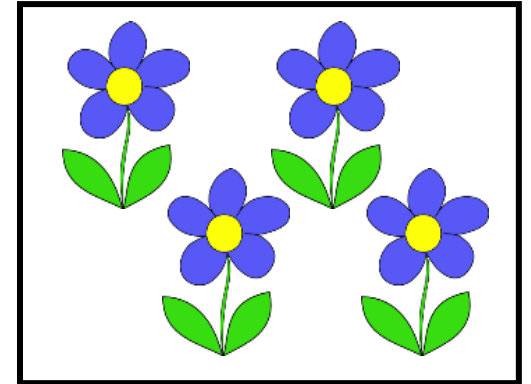
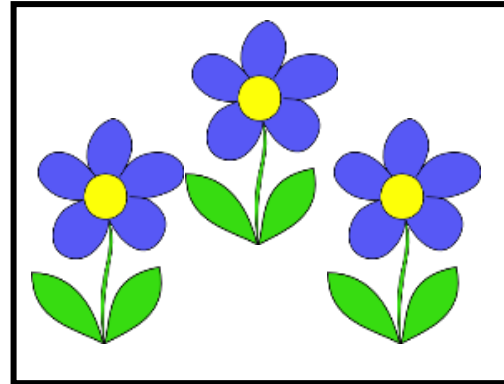
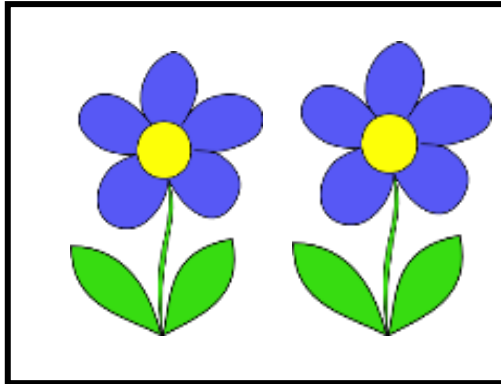
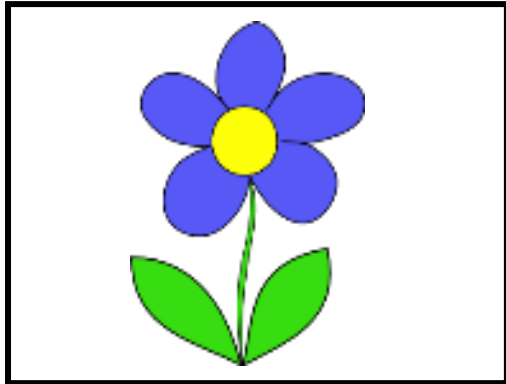
คำสั่ง ให้เด็ก ๆ จับคู่ภาพกับจำนวนให้ถูกต้อง



วันที่ ๑ เรื่อง “ความสำคัญของตัวเลข”

เกมใหม่ เกมที่ ๕ เกมเรียงจำนวนภาพจากน้อยไปหามาก เรื่อง ความสำคัญของตัวเลข

คำสั่ง ให้เด็ก ๆ เรียงภาพดอกไม้ที่มีจำนวนน้อยไปหาจำนวนมากให้ถูกต้อง



หมายเหตุ ขนาดภาพ ๖ x ๑๑ เซนติเมตร

ภาคผนวก

คำคล้องจอง ๑ ๒ มือตีกลอง

๑ ๒ มือตีกลอง ตะลือกต็อกแต๊ก

๓ ๔ ดูให้ตี ๕ ๖ ส่องกระจก

๗ ๘ ถือปิ่นแฝด ยิง ปัง ปัง

๙ ๑๐ กีนกลัยติบปวตห้องร้องโอย

เพลงแม่ไก่ออกไข่

(ศรีนวลรัตนสุวรรณ ผู้แต่ง)

"แม่ไก่ ออกไข่วันละฟอง ไข่วันละฟอง ไข่วันละฟอง

แม่ไก่ของฉันไข่ทุกวัน 1 วันได้ไข่ 1 ฟอง

"แม่ไก่ ออกไข่วันละฟอง ไข่วันละฟอง ไข่วันละฟอง

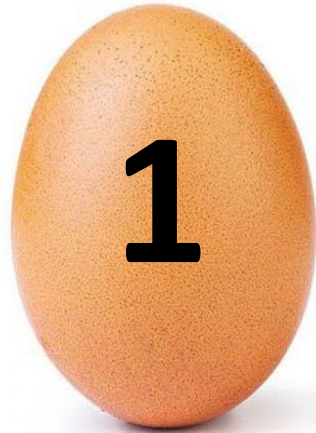
แม่ไก่ของฉันไข่ทุกวัน 2 วันได้ไข่ 2 ฟอง

(**ซ้ำจนครบ 10 ฟอง)

ภาคผนวก



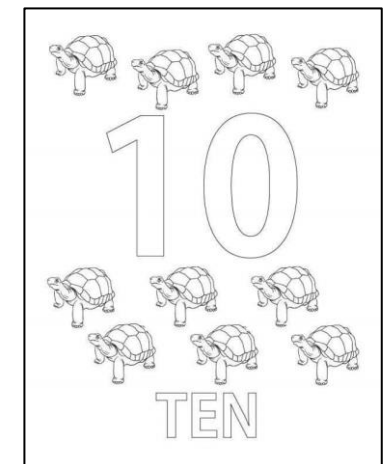
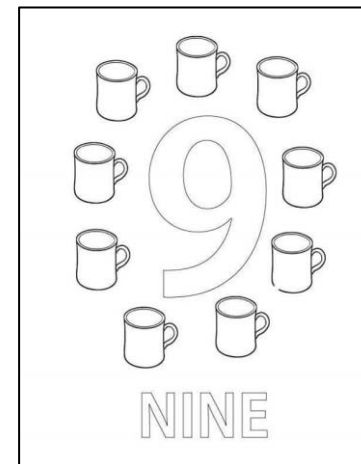
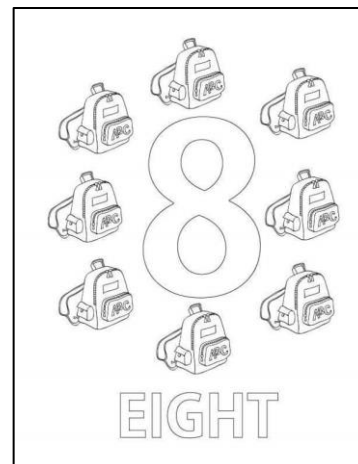
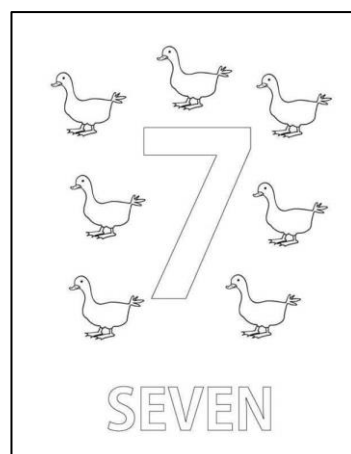
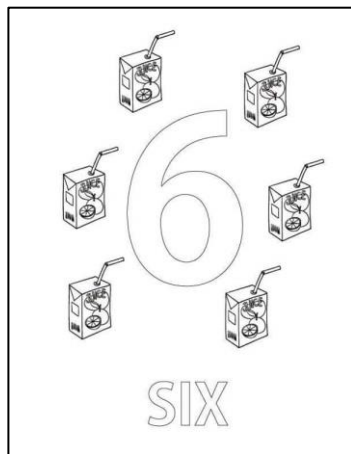
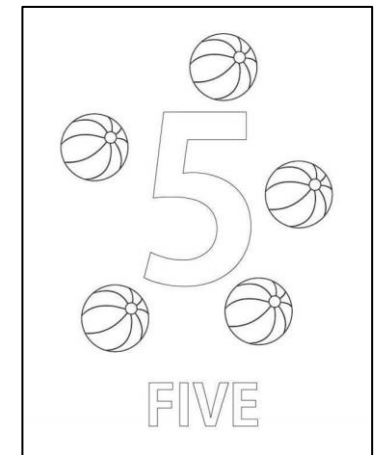
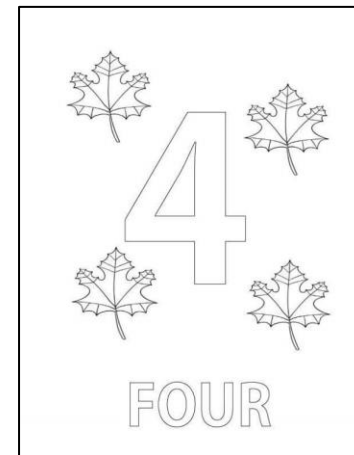
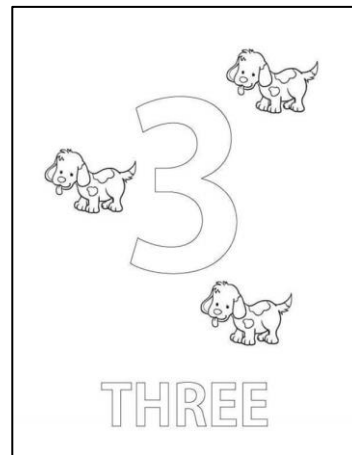
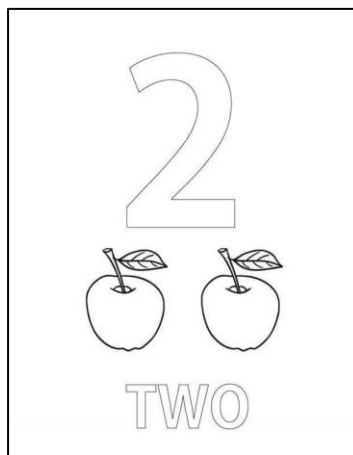
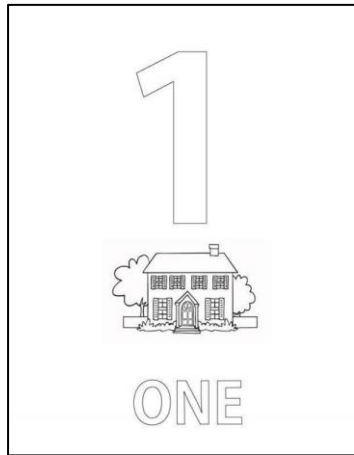
ภาคผนวก



ใบงานกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

กิจกรรมเล็กระบายสีตัวเลข 1-10 และตกแต่งตัวเลขให้สวยงามตามจินตนาการ

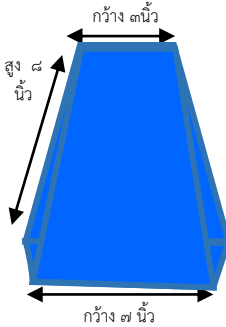
คำสั่ง ให้เด็ก ๆ ระบายสีตัวเลข ๑ และตกแต่งแต่งให้สวยงามตามจินตนาการ




ภาคผนวก

อุปกรณ์ใช้ในมุมประสบการณ์ (นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมทุกวัน)

สัญลักษณ์
เปิด - ปิดมุม



กว้าง ๓ นิ้ว
สูง ๔ นิ้ว
กว้าง ๗ นิ้ว



CLOSE
ปิด

OPEN
เปิด

ปรับภาพแล้วเคลือบติดบนฟิวเจอร์บอร์ดที่ตัดตาม
ขนาด (เปลี่ยนภาพตามชอบ)

สัญลักษณ์ติดเข้ามุม



ปรับภาพแล้วนำสัญลักษณ์ของเด็กติดใส่ในช่องว่าง (หรือติดชื่อเด็ก)

สัญลักษณ์
เปิด - ปิดมุม

ขั้นที่ ๔ แผนการจัดประสบการณ์รายวันแยกตาม ๖ กิจกรรมหลัก
หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขนำรู้ วันที่ ๒ เรื่อง ตัวเลขฮินดูอารบิก1-10 ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<p>๑. กิจกรรม เคลื่อนไหวและจังหวะ ๑. สนใจมีความสุขและแสดงออกผ่านเสียงเพลงดนตรี มฐ.๔(๔.๑.๒) ๒. สนใจมีความสุขและแสดงท่าทาง/เคลื่อนไหวประกอบเพลง จังหวะ และดนตรี มฐ.๔ (ตบช.๔.๑.๓)</p>	<p>๑.๒ คำอารมณ์ จิตใจ ๑.๒.๑ สุนทรีย์ภาพ ดนตรี (๓) การเคลื่อนไหวตามเสียงเพลง/ดนตรี ๑.๒.๔การแสดงออกทางอารมณ์ (๓)การเคลื่อนไหวตามเสียงเพลง/ดนตรี</p>	<p>การเคลื่อนไหว ร่างกายประกอบ เพลงมาออกกำลังกัน เป็นการเคลื่อนไหวหรือแสดงท่าทางตามจินตนาการจากเรื่องราวหรือเพลงมาออกกำลังกันที่ร่วมกันร้องและทำท่าทาง</p>	<p>ขั้นเตรียมครูจัดเตรียมสื่อ/วัสดุอุปกรณ์ ดังนี้ ๑.ครูจัดเตรียมพื้นที่ในห้องเรียนสำหรับการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ และมีพื้นที่เพียงพอต่อการเคลื่อนไหวอย่างปลอดภัย ๒.เด็กและครูช่วยกันจัดเตรียมติดแผนภูมิคำคล้องจองบนผนังห้องหรือกระดานดำพร้อมกับเตรียมเครื่องดนตรีให้จังหวะ ได้แก่งลองแทมบูรีน โส้ตะกร้าวางไว้ใกล้ตัว ขั้นนำ ๑. เด็กและครูร่วมสนทนาถึงความสำคัญของการทำกิจกรรมและทบทวนข้อตกลงที่ปฏิบัติร่วมกันภายในห้องเรียนเมื่อเริ่มเข้าสู่กิจกรรมดังนี้ ๑.๑ เด็ก ๆ ตั้งใจร่วมกิจกรรม ๑.๒ เด็ก ๆ แสดงท่าทางอย่างสร้างสรรค์ ๑.๓ เด็ก ๆ รู้จักระมัดระวังตนเองและผู้อื่นในการทำกิจกรรม ๒. การเคลื่อนไหวพื้นฐานแบบอยู่กับที่ (บริหารสมองซ้าย-ขวา) ๒.๑ มือขวาชูขึ้นสูงระดับสายตาทิ้งนิ้วออกใช้นิ้วชี้กับนิ้วโป้งจับนิ้ว ชัยบนิ้วชี้ขึ้นลงเข้าหานิ้วโป้งและเคลื่อนมือไปทางซ้ายพร้อมพูดจิบจิบจิบ นกกระจิบบินมา หยุดเอามือขวาลง ๒.๒ มือซ้ายชูขึ้นสูงระดับสายตาทิ้งนิ้วออกใช้นิ้วชี้กับนิ้วโป้งจับนิ้ว ชัยบนิ้วชี้ขึ้นลงออกจากนิ้วโป้ง และเคลื่อนมือไปทางขวาพร้อมพูดจ๊าบจ๊าบ จ๊าบนกกระจิบบินไป หยุดเอามือซ้ายลง ๒.๓ ครูเคาะกลองกลองช้า-เร็วให้เด็กปฏิบัติสลับไปมาตามจังหวะ ๒.๔ ครูหยุดเคาะกลองเด็กหยุดทันที ทำซ้ำข้อ ๑-๔ ๓ รอบ ๓. การเคลื่อนไหวพื้นฐานแบบเคลื่อนที่ ๓.๑ ครูเคาะกลองช้า ๆ เด็กกิ้งตัวไปรอบห้องช้า ๆ อย่างอิสระ</p>	<p>สื่อ ๑. แผ่นชาร์ตเพลงมาออกกำลังกัน วัสดุอุปกรณ์ ๑. ตะกร้า ๒. เครื่องเคาะจังหวะกลองแทมบูรีน แหล่งเรียนรู้ ๑.ห้องเรียนและบรรยากาศการเรียนรู้ ๒.ป้ายนิเทศในห้องเรียน</p>	<p>วิธีการ/เครื่องมือ ๑. วิธีการประเมินพฤติกรรม สังเกตพฤติกรรม ๑.๑ สนใจมีความสุขและแสดงออกผ่านเสียงเพลง ดนตรี มฐ.๔(๔.๑.๒) ๑.๒ สนใจมีความสุขและแสดงท่าทาง/เคลื่อนไหวประกอบเพลง จังหวะ และดนตรี มฐ.๔ (ตบช.๔.๑.๓) ๒.เครื่องมือที่ใช้ ๒.๑ แบบสังเกตพฤติกรรม ฉบับที่ ๘ มฐ.๔ (ตบช.๔.๑.๒) และ ฉบับที่ ๙ มฐ.๔ (ตบช.๔.๑.๓)</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๑. กิจกรรม เคลื่อนไหวและจังหวะ(ต่อ)			<p>๓.๒ ครูเคาะกลองรัวเร็ว เด็ก ๆ คืบ คลานไปรอบห้องอย่างอิสระ</p> <p>๓.๓ ครูหยุดเคาะกลองให้เด็ก ๆ หยุดค้างไว้ในท่านั้นทันที ทำซ้ำข้อ ๑-๓ ๓ รอบ</p> <p>ขั้นสอน</p> <p>๑. ครูอ่านแผ่นชาร์ตเพลงมาออกกำลังกันให้เด็กฟัง ๑รอบและให้เด็กอ่านตามที่ละวรรคจนจบพร้อมกับร้องเพลงร่วมกัน ๒ รอบ</p> <p>๒. ให้เด็กกลับมาเป็นวงกลมใหญ่เหมือนเดิมพร้อมกับครูกำหนดเงื่อนไขในการเคลื่อนไหวร่างกายประกอบเพลงมาออกกำลังกันให้เด็กปฏิบัติตามดังนี้ให้เด็ก ๆ คิดแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวร่างกายเคลื่อนที่ ซ้าย ขวา หน้า หลัง สูง ต่ำ ประกอบเพลงตามจินตนาการและร่วมร้องเพลงมาออกกำลังกันให้เด็กร้องเพลงซ้ำอีก ๒ รอบ</p> <p>๓. ให้เด็ก ๆ จับคู่กัน ๒ คน และให้ช่วยกันคิดท่าทางประกอบเพลงมาออกกำลังกันที่แตกต่างจากครูและทำซ้ำอีก ๒ รอบ</p> <p>๔. เด็กสุดลมหายใจเข้าลึก ๆ ปฏิบัติ ๓ ครั้งเพื่อผ่อนคลายหลังปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>๑. ครูและเด็กร่วมสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาในเพลง มาออกกำลังกันโดยใช้คำถามดังนี้</p> <p>๑.๑ เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไรในการร่วมกิจกรรมและมีอะไรบ้างที่เด็กทำไม่ได้</p> <p>๑.๒ เนื้อหาของเพลง มาออกกำลังกันกล่าวถึง อะไรบ้าง เด็ก ๆ จะนำกิจกรรมนี้ไปเล่นกับใครที่บ้าน</p> <p>๒. ครูกล่าวชื่นชมพร้อมบอกพฤติกรรมที่เด็ก ๆ ปฏิบัติได้ เช่น เด็ก ๆ เคลื่อนไหวร่างกายประกอบเพลง มาออกกำลังกันได้ดีมาก พร้อมกับให้ทุกคนปรบมือให้กับตนเอง</p>		

หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขนำรู้ วันที่ ๒ เรื่อง ตัวเลขฮินดูอารบิก1-10 ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<p>๒. กิจกรรมเสริมประสบการณ์</p> <p>๑. ตัดสินใจในเรื่องง่ายๆและเริ่มเรียนรู้ผลที่เกิดขึ้น</p> <p>มฐ.๑๐(ตบช๑๐.๓.๑)</p> <p>๒. ระบุปัญหาและแก้ไขโดยลงมือทดลองถูก</p> <p>มฐ.๑๐(ตบช๑๐.๓.๒)</p>	<p>๑.๔ ด้านสติปัญญา</p> <p>๑.๔.๒ การคิดรวบยอด การคิดเชิงเหตุผล กادتัดสินใจและแก้ปัญหา</p> <p>(๑๙) การตัดสินใจและมีส่วนร่วมในกระบวนการแก้ปัญหา</p>	<p>ตัวเลขฮินดูอารบิก 1-10 คือ สัญลักษณ์ที่ใช้เขียนแทนจำนวนตัวเลขฮินดูอารบิก 1-10 ได้แก่ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ตามลำดับ</p>	<p>ขั้นเตรียมครูจัดเตรียมสื่อ/วัสดุอุปกรณ์ ดังนี้</p> <p>๑. ครูจัดเตรียมป้ายนิเทศมุมประสบการณ์และคำคล้องจอง “ตัวเลขฮินดูอารบิก” เกม “ตัวเลขแปลงร่าง” (อุปกรณ์ บัตรตัวเลขฮินดูอารบิก1-10) และจัดบรรยากาศการเรียนรู้</p> <p>ขั้นนำ</p> <p>๑. เด็กและครูกล่าวทักทายกันเป็นภาษาอังกฤษดังนี้</p> <p>Good morning. (ครูกล่าวทักทาย)</p> <p>Good morning. (เด็ก ๆ ตอบพร้อมกัน)</p> <p>How are you ? (ครูถาม)</p> <p>I am fine thank you. (เด็ก ๆ ตอบพร้อมกัน)</p> <p>And you? (เด็ก ๆ ถาม)</p> <p>I am fine. (ครูตอบ)</p> <p>๒. เด็กและครูสนทนาทบทวนข้อตกลงในการปฏิบัติกิจกรรม ดังนี้</p> <p>๒.๑ เด็ก ๆ ตั้งใจร่วมกิจกรรม</p> <p>๒.๒ เด็ก ๆ พุดจาไพเราะ</p> <p>๓. เด็กและครูร่วมกันฟังและทำท่าประกอบคำคล้องจอง “ตัวเลขฮินดูอารบิก” ตามจินตนาการ</p> <p>๔. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาในคำคล้องจองโดยใช้คำถาม</p> <p>๔.๑ จากคำคล้องจองเด็ก ๆ คิดว่าท่าทางของตัวเลขอะไรเหมือนที่สุด</p> <p>๔.๒ เด็กชอบท่าทางตัวเลขไหนที่มากที่สุด</p> <p>๔.๓ เด็ก ๆ เคยเห็นตัวเลขต่างๆ ที่ไหนบ้าง</p>	<p>สื่อ</p> <p>๑. คำคล้องจอง “ตัวเลขฮินดูอารบิก”</p> <p>๒. เกม “ตัวเลขแปลงร่าง”</p> <p>๓. บัตรคำศัพท์</p> <p>๓.๑ ONE (1)</p> <p>๓.๒ TWO (2)</p> <p>๓.๓ THREE (3)</p> <p>แหล่งเรียนรู้</p> <p>๑. ห้องเรียน</p>	<p>วิธีการ/เครื่องมือ</p> <p>๑. วิธีการประเมินพฤติกรรม</p> <p>สังเกตพฤติกรรม</p> <p>๑.๑ ตัดสินใจในเรื่องง่ายๆและเริ่มเรียนรู้ผลที่เกิดขึ้น</p> <p>มฐ.๑๐(ตบช๑๐.๓.๑)</p> <p>๑.๒ ระบุปัญหาและแก้ไขโดยลงมือทดลองถูก</p> <p>มฐ.๑๐(ตบช๑๐.๓.๒)</p> <p>๒. เครื่องมือที่ใช้</p> <p>๒.๑ แบบบันทึกการสนทนา ฉบับที่ ๑๕</p> <p>มฐ.๑๐(ตบช๑๐.๓.๑)</p> <p>มฐ.๑๐(ตบช๑๐.๓.๒)</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๒. กิจกรรมเสริมประสบการณ์(ต่อ)			<p>๕. นำบัตรคำศัพท์ ONE (1) TWO (2) THREE (3) ให้เด็กอ่านพร้อมกันและอ่านซ้ำ ๒ รอบ</p> <p>ขั้นสอน</p> <p>๑. สนทนากับเด็กเกี่ยวกับการเล่น เกมตัวเลขแปลงร่าง ประกอบตัวเลขฮินดูอารบิก1-10</p> <p>๒. ครูแนะนำอุปกรณ์สำหรับเล่นเกมตัวเลขแปลงร่าง ได้แก่ บัตรตัวเลขฮินดูอารบิก1-10</p> <p>๓. เด็กๆ และครูร่วมสนทนาและทำความรู้จักตัวเลขฮินดูอารบิก1-10ด้วยการเล่นเกมตัวเลขแปลงร่าง ประกอบคำคล้องจอง“ตัวเลขฮินดูอารบิก” ดังนี้</p> <p>วันนี้เราจะร่วมกันท่องคำคล้องจอง “ตัวเลขฮินดูอารบิก” และให้เด็กๆแบ่งกลุ่ม โดยให้เด็กๆเลือกตัวเลขฮินดูอารบิกที่ตนเองชอบและเด็กๆช่วยกันตั้งชื่อของตัวเลขฮินดูอารบิกของกลุ่มตนเองตามจินตนาการพร้อมนำเสนอชื่อตัวเลขที่กลุ่มตนเองได้ตั้งชื่อให้เพื่อนๆได้ฟังและครูบันทึกข้อมูล</p> <p>กลุ่ม 1 ตัวเลข 1 เหมือน.....</p> <p>กลุ่ม 2 ตัวเลข 2 เหมือน.....</p> <p>กลุ่ม 3 ตัวเลข 3 เหมือน.....</p> <p>กลุ่ม 4 ตัวเลข 4 เหมือน.....</p> <p>กลุ่ม 5 ตัวเลข 5 เหมือน.....</p> <p>กลุ่ม 6 ตัวเลข 6 เหมือน.....</p> <p>กลุ่ม 7 ตัวเลข 7 เหมือน.....</p> <p>กลุ่ม 8 ตัวเลข 8 เหมือน.....</p> <p>กลุ่ม 9 ตัวเลข 9 เหมือน.....</p> <p>กลุ่ม 10 ตัวเลข 10เหมือน.....</p>		

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๒. กิจกรรมเสริมประสบการณ์(ต่อ)			<p>๔. ครูอ่านชื่อตัวเลขจากเกม “ตัวเลขแปลงร่าง” ที่เด็กทำเสร็จแล้ว มาให้เด็กดูและร่วมสนทนาเกี่ยวกับรูปร่างของตัวเลขฮินดูอารบิกโดยร่วมกันอ่านชื่อตัวเลขที่เด็กช่วยกันคิด</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>๑. เด็กและครูร่วมกันสรุปว่า ตัวเลขฮินดูอารบิก1-10 คือตัวเลขฮินดูอารบิก1-10หรือเรียกอีกชื่อคือ "เลขฮินดู-อารบิก" ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่เขียนขึ้นมาแทนจำนวน การรู้จักจำนวน 1-10จึงเป็นการให้นับเริ่มจากจำนวน 1 2 3 4 5 6 7 8 9 และ 10 ไปตามลำดับ โดยให้สัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์ (ตัวเลข) ใ้ใช้บอกปริมาณสิ่งของ ดังนั้นเด็กรู้จักจำนวนนับพร้อมกับบอกตัวเลขที่แสดงจำนวนได้ถูกต้อง จึงเป็นการรู้จักของจำนวนอย่างถูกต้อง</p> <p>๒. ครูกล่าวชื่นชมเด็ก ๆ ที่กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบและเป็นผู้ฟังที่ดีที่รู้จักฟังเพื่อนหรือครูพูดและสนทนาโต้ตอบอย่างต่อเนื่องเชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟังจากเพื่อนกับครูได้ดี</p>		

หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขน่ารู้ วันที่ ๒ เรื่อง ตัวเลขฮินดูอารบิก1-10 ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒


จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<p>๓.กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์</p> <p>๑. ร้อยวัสดุที่มีรูขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๐.๕ ซม. ได้ มฐ.๒(ตบช.๒.๒.๓)</p>	<p>๑.๑ ด้านร่างกาย</p> <p>๑.๑.๒ การใช้กล้ามเนื้อเล็ก (๕) การหยิบจับ การใช้กรรไกร การฉีก การตัด การปะ และการร้อยวัสดุ</p>	<p>๑. กิจกรรมวาดภาพต่อเติมตัวเลขฮินดูอารบิก1-10 ตามจินตนาการ</p> <p>๒. กิจกรรมขยายกระดาษ</p> <p>๓. กิจกรรมร้อยสร้อยข้อมือตามจินตนาการ</p> <p>กิจกรรมศิลปะ ทั้ง ๓ กิจกรรม เป็นกิจกรรมที่เด็กได้ใช้กล้ามเนื้อ, นิ้วมือ และปลายนิ้ว ในการวาดภาพต่อเติม การขยายกระดาษและการร้อยวัสดุต่างๆ ตามจินตนาการ และเมื่อทำงานเสร็จหรือหมดเวลา ช่วยกันเก็บอุปกรณ์ และดูแลความสะอาดเรียบร้อย</p>	<p>ขั้นเตรียมครูจัดเตรียมสื่อ/วัสดุอุปกรณ์ ดังนี้</p> <p>๑. โต้ะสำหรับวางวัสดุอุปกรณ์ทำกิจกรรม ๓ โต้ะ</p> <p>๒. จัดเตรียมอุปกรณ์วางไว้ที่โต้ะกิจกรรมครบเพียงพอจำนวนเด็กให้เด็กได้มีโอกาสเลือก ๓ กิจกรรม คือ</p> <p>๒.๑ กิจกรรมวาดภาพต่อเติมตัวเลขฮินดูอารบิก1-10 ตามจินตนาการ</p> <p>๒.๒ กิจกรรมขยายกระดาษ</p> <p>๒.๓ กิจกรรมร้อยสร้อยข้อมือตามจินตนาการ</p> <p>๓. วัสดุ อุปกรณ์ ได้แก่ภาพตัวเลขฮินดูอารบิก1-10 ขนาดใหญ่ กระดาษแก้วขุนคละสี กาว ดินสอสี เชือก หลอดกาแฟ กระดาษรูปทรงดอกไม้ตะกร้าจั่ววางไว้ใกล้ตัว</p> <p>ขั้นนำ</p> <p>๑. เด็กนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลมพร้อมกับทบทวนข้อตกลงที่ปฏิบัติร่วมกันภายในห้องเรียนก่อนเริ่มลงมือทำกิจกรรมดังนี้</p> <p>๑.๑ เด็ก ๆ พูดยาสุขภาพ</p> <p>๑.๒ เด็ก ๆ เชื้อฟังกุณครุ</p> <p>๑.๓ เด็ก ๆ ตั้งใจทำงาน</p> <p>๑.๔ เด็ก ๆ มีน้ำใจรู้จักแบ่งปัน</p> <p>๑.๕ เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณกระดิ่งหมดเวลาเด็ก ๆ หยุดทำกิจกรรม และช่วยกันทำความสะอาดพร้อมเก็บของใช้เข้าที่ให้เรียบร้อยทุกครั้ง</p> <p>๒. เด็กและครรร่วมสนทนาเกี่ยวกับการเลือกสร้างผลงานศิลปะ โดยตกลงกับเด็กๆ ว่า “วันนี้เด็กๆ จะได้เลือกทำงานศิลปะที่คุณครูเตรียมไว้ ๓ กิจกรรม ดังนี้</p> <p>๒.๑ กิจกรรมวาดภาพต่อเติมตัวเลขฮินดูอารบิก1-10 ตามจินตนาการ</p>	<p>สื่อ</p> <p>๑. ภาพตัวเลขฮินดูอารบิก1-10</p> <p>๒. ภาพตัวเลขฮินดูอารบิก1-10 ขนาดใหญ่</p> <p>๓. กระดาษแก้วขุนคละสี</p> <p>๔. กาว</p> <p>๕. ดินสอสี</p> <p>๖. เชือก</p> <p>๗. หลอดกาแฟ</p> <p>๘. กระดาษรูปทรงดอกไม้</p> <p>วัสดุอุปกรณ์</p> <p>๑. ตะกร้า</p> <p>๒. โต้ะ</p> <p>๓. กระดิ่ง</p> <p>แหล่งเรียนรู้</p> <p>๑. ห้องเรียนและบรรยากาศ</p>	<p>วิธีการ/เครื่องมือ</p> <p>๑. วิธีการประเมินพฤติกรรม</p> <p>สังเกตพฤติกรรม</p> <p>๑. ร้อยวัสดุที่มีรูขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๐.๕ ซม. ได้ มฐ.๒(ตบช.๒.๒.๓)</p> <p>๒. เครื่องมือที่ใช้</p> <p>๒.๑ แบบประเมินความสามารถ ฉบับที่ ๑๘ มฐ.๒(ตบช.๒.๒.๓)</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๓.กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ (ต่อ)			<p>๒.๒ กิจกรรมขยำกระดาษ</p> <p>๒.๓ กิจกรรมร้อยสร้อยข้อมือตามจินตนาการ</p> <p>ขั้นสอน</p> <p>๑. ครูแนะนำวัสดุอุปกรณ์ที่ละกิจกรรม พร้อมกับให้เด็กๆ ร่วมกันบอกชื่อวัสดุอุปกรณ์ที่ละอย่างจนครบ</p> <p>๒. ครูแนะนำขั้นตอนพร้อมสาธิตการทำงานศิลปะที่ละกิจกรรม ให้เด็กๆ ดูดังนี้</p> <p>กิจกรรมที่ ๑ วิธีการปฏิบัติ</p> <p>๑. เด็ก ๆ เลือกกระดาษตัวเลขที่ตนเองชอบ 1 ตัวเลข</p> <p>๒. เด็ก ๆ ระบายสีตกแต่งตัวเลขให้สวยงามตามจินตนาการ</p> <p>กิจกรรมที่ ๒ วิธีการปฏิบัติ</p> <p>๑. เด็กๆเลือกภาพตัวเลขอินดูอาร์บิก1-10ขนาดใหญ่</p> <p>๒. ทากาวลงบนภาพจากนั้นขยำกระดาษแก้วเป็นก้อนกลม ๆ แล้วแปะลงบนกระดาษ หากกลัวกระดาษแก้วหลุด สามารถทากาวเพิ่มที่กระดาษแก้วได้ค่ะ (แนะนำให้ตัดกระดาษแก้วขุ่นให้มีขนาด ๔x๔ นิ้ว เพื่อให้ง่ายต่อการหยิบของเด็ก)</p> <p>๓. วาดภาพตกแต่งชิ้นงานให้สวยงาม</p> <p>กิจกรรมที่ ๓ วิธีการปฏิบัติ</p> <p>๑. เด็ก ๆ นำเชือกร้อยหลอดกาแฟสลับกับกระดาษซึ่งตัดเป็นรูปดอกไม้ที่ครูเตรียมไว้ เมื่อได้ความยาวตามที่ต้องการจึงผูกปมให้สร้อยข้อมือ</p> <p>(ก่อนทำกิจกรรม ครูทบทวนข้อตกลง)</p> <p>๓. เด็ก ๆ เลือกทำงานศิลปะอย่างอิสระ ครูคอยดูแลอย่างใกล้ชิด คอยให้ความช่วยเหลือเมื่อเด็กต้องการ</p> <p>๔. เมื่อหมดเวลาครูให้สัญญาณเสียงกระดิ่ง เด็กๆ ช่วยกันเก็บของทำความสะอาดบริเวณที่ทำกิจกรรม และล้างมือให้สะอาด</p>		

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๓.กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ (ต่อ)			<p>๕. เด็ก ๆ ๕ คนที่จะรายงานในวันนี้เลือกผลงานที่ชอบไว้ และมานั่งรวมกับเพื่อนทุกคนเป็นครึ่งวงกลม</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>๑. เด็ก ๆ ร่วมกันนำเสนอผลงานศิลปะที่ตนเองชอบที่สุดให้ครูและเพื่อนฟังโดยครูใช้คำถามดังนี้</p> <p>๑.๑ วันนี้เด็ก ๆ เลือกทำกิจกรรมศิลปะอะไรบ้าง... เพราะอะไร</p> <p>๑.๒ เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไรกับกิจกรรมในวันนี้ เพราะอะไร</p> <p>๑.๓ เด็ก ๆ คิดว่าอะไรที่ทำยากที่สุด แก้ปัญหานั้นอย่างไร</p> <p>๑.๔ เด็ก ๆ มีวิธีอย่างไรจึงทำงานสำเร็จทุกกิจกรรม</p> <p>๒. เด็กที่เลือกชิ้นงานไว้นำเสนอผลงานครูบันทึกคำพูดเด็ก</p> <p>๓. เมื่อเด็กแสดงความคิดเห็นกันหมดแล้ว ครูชื่นชมว่า “หนูเก่งมากที่ใช้ระบายสีรูปภาพได้สวยงาม สามารถแก้ปัญหาในการทำงานได้ดีมาก” พร้อมทั้งให้เด็กทุกคนปรบมือให้ตนเองที่เป็นคนเก่งทุกคน</p> <p>๔. เด็กและครูร่วมกันสรุปว่ากิจกรรมศิลปะ ทั้ง ๓ กิจกรรม เป็นกิจกรรมที่เด็กได้ใช้กล้ามเนื้อมือ, นิ้วมือและปลายนิ้ว ในการวาดภาพต่อเติมตัวเลขฮินดูอารบิก1-10 ตามจินตนาการ การขยำกระดาษการร้อยสร้อยข้อมือตามจินตนาการและเล่าเรื่องราวจากผลงานที่ตนเองชอบให้ครูและเพื่อนฟัง</p> <p>๕. เด็ก ๆ และครูนำผลงานทุก ๆ คนติดแสดงผลงานรอบ ๆ ห้องเรียน</p>		

หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขนำรู้ วันที่ ๒ เรื่อง ตัวเลขฮินดูอารบิก1-10 ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<p>๔.กิจกรรมการเล่นตามมุม</p> <p>๑. มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลง และปฏิบัติตามข้อตกลงเมื่อมีผู้ชี้แนะ มฐ.๘ (ตบช.๘.๓.๑)</p>	<p>๑.๓ ด้านสังคม</p> <p>๑.๓.๔ การมีปฏิสัมพันธ์ มีวินัย มีส่วนร่วม และ บทบาทสมาชิกของสังคม</p> <p>(๑)การร่วมกำหนดข้อตกลงของห้องเรียน</p>	<p>การเล่นตามมุม ประสบการณ์ต่างๆ ในห้องเรียนทุกวัน ไม่ต่ำกว่า ๕ มุม ได้แก่</p> <p>๑. มุมบล็อก ๒. มุมดนตรี ๓. มุมบทบาทสมมติ ๔. มุมหนังสือ ๕. มุมศิลปะ ๖. มุมวิทยาศาสตร์๗. มุมตัวเลขฮินดูอารบิก1-10</p>	<p>ขั้นเตรียม ครูจัดเตรียม ดังนี้</p> <p>๑.จัดเตรียมบรรยากาศ สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ มุมต่าง ๆ ในห้องเรียนแต่ละมุมให้เพียงพอกับจำนวนนักเรียนประกอบด้วย มุมบล็อก, มุมดนตรี, มุมบทบาทสมมติ, มุมหนังสือ, มุมศิลปะ มุมวิทยาศาสตร์ และตัวเลขฮินดูอารบิก1-10</p> <p>๒.จัดเตรียมแผนผังการเลือกเข้าเล่นตามมุม,สัญลักษณ์มุม ,สัญลักษณ์ติดแผนผังการเลือกเข้าเล่นตามมุม,สัญลักษณ์เข้ามุม ,กล่องใส่สัญลักษณ์เข้ามุมและกระดิ่งใส่ตะกร้าจัดวางไว้ใกล้ตัว</p> <p>ขั้นนำ</p> <p>๑.เด็กนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลมครูสนทนาทักทายพร้อมกับทบทวนข้อตกลงที่ปฏิบัติร่วมกันในห้องเรียนเมื่อเริ่มการทำกิจกรรมดังนี้</p> <p>๑.๑ เด็ก ๆ แบ่งปันของเล่น</p> <p>๑.๒ เด็ก ๆ เก็บของเล่นเข้าที่ทุกครั้งเมื่อเล่นเสร็จ</p> <p>๑.๓ เด็ก ๆ นำสัญลักษณ์ตนเองใส่ในมุมที่เล่นทุกครั้ง</p> <p>๑.๔ เมื่อได้ยินเสียงกระดิ่ง ๒ ครั้งให้หยุดเล่นและเก็บของเล่น</p> <p>๒.ครูแนะนำสัญลักษณ์มุมและจำนวนตัวเลขที่เข้าเล่นได้ ดังนี้</p> <p>๒.๑ สัญลักษณ์เปิดมุม คือ 😊 OPEN / เปิด (จำนวน ๖ คน)</p> <p>๒.๒ สัญลักษณ์ปิดมุม คือ 😞 CLOSE / ปิด</p> <p>๓. ครูแนะนำการเล่นแต่ละมุมและแนะนำมุมใหม่ คือมุมตัวเลขฮินดูอารบิก1-10</p> <p>๔. ครูแนะนำวิธีนำสัญลักษณ์ใส่กล่องเมื่อเข้าเล่นมุมต่างๆ</p> <p>๕. ครูแนะนำการใช้แผนผังการเลือกเข้าเล่นตามมุม ดังนี้</p> <p>๕.๑ เด็ก ๆ หยิบสัญลักษณ์ของตนเองจากกล่องที่ครูเตรียมไว้</p> <p>๕.๒ เด็ก ๆ วางแผนการเล่นมุมต่าง ๆ จากนั้นนำสัญลักษณ์ของตนเองติดในแผนผังการเลือกเข้าเล่นตามมุม</p>	<p>สื่อ</p> <p>๑.มุมบล็อก ๒.มุมดนตรี ๓.มุมบทบาทสมมติ ๔.มุมหนังสือ ๕.มุมศิลปะ ๖. มุมวิทยาศาสตร์ ๗. มุมตัวเลขฮินดูอารบิก1-10 ๘. แผนผังการเลือกเข้าเล่นตามมุม</p> <p>วัสดุอุปกรณ์</p> <p>๑. ตะกร้า ๒. กระดิ่ง ๓. สัญลักษณ์มุม</p> 	<p>วิธีการ/เครื่องมือ</p> <p>๑. วิธีการประเมินพฤติกรรม</p> <p>สังเกตพฤติกรรม</p> <p>๑.๑ มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลงเมื่อมีผู้ชี้แนะ มฐ.๘ (ตบช.๘.๓.๑)</p> <p>๒. เครื่องมือที่ใช้</p> <p>๒.๑ แบบสังเกตพฤติกรรม ฉบับที่ ๒๔ มฐ.๘ (ตบช.๘.๓.๑)</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๔.กิจกรรมการเล่นตามมุม (ต่อ)			<p>๖.เด็กฟังครูแนะนำสื่อ วัสดุอุปกรณ์ในมุมประสบการณ์ ๖มุม การนำสัญลักษณ์ตนเองใส่กล่องในมุมและวิธีจัดเก็บอย่างตั้งใจ</p> <p>ขั้นสอน ๓ ขั้น ดังนี้</p> <p>ขั้นที่ ๑ การวางแผน (Plan)</p> <p>๑.เด็ก ๆวางแผนการเล่นตามมุมที่สนใจอย่างอิสระ</p> <p>๒.เด็ก ๆนำสัญลักษณ์ตนเองมาติดบนแผ่นแผนผังการเลือกเข้ามุมแล้วนั่งตามมุมที่ตนเองเลือกเป็นแถวตอนเรียงหนึ่ง</p> <p>๓. เมื่อเด็กนั่งตามมุมที่เลือกครบทุกมุมแล้วครูกำหนดหมายเลขแต่ละมุมเป็นกลุ่มที่ ๑-๕</p> <p>๔. ครูกำหนดเงื่อนไขการเล่นให้กับเด็ก ๆ ดังนี้</p> <p>๔.๑ วางแผนการเล่นร่วมกับเพื่อนในกลุ่มว่าจะเล่นอะไร</p> <p>๔.๒ กำหนดวิธีการเล่นร่วมกัน</p> <p>๔.๓ บอกชื่อผลงานที่เล่น</p> <p>ขั้นที่ ๒ การปฏิบัติ (Do)</p> <p>๑.เด็กแต่ละกลุ่มเข้าเล่นตามมุมตามวิธีการที่วางแผนไว้ร่วมกัน</p> <p>๒.ขณะที่เด็กแต่ละกลุ่มเล่นในมุมประสบการณ์ครู/ครูพี่เลี้ยงเข้าไปพูดคุยกระตุ้นให้คำแนะนำช่วยเหลือและให้กำลังใจ</p> <p>๓.ครูสังเกต ๒ ครั้ง เตือนเด็กก่อนหมดเวลา ๓ นาทีแต่ละกลุ่มเตรียมนำเสนอวิธีการเล่น โดยแบ่งบทบาทหน้าที่การนำเสนอร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม</p> <p>ขั้นที่ ๓ สะท้อนผลการเล่น (Review)</p> <p>๑.เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอว่าในกลุ่มตนเองเล่นอะไรและบอกวิธีที่กลุ่มตัวเองที่ได้ลงมือเล่นผ่านการพูดคุยเพื่อทบทวนการเล่นโดยครูใช้คำถามดังนี้</p> <p>๑.๑ เด็ก ๆ มีวิธีการเล่นร่วมกับเพื่อนอย่างไรที่ทำให้การเล่นร่วมกับเพื่อนสำเร็จตามที่วางแผนไว้</p> <p>๑.๒ กลุ่มของเด็ก ๆ มีวิธีในการเล่นตามแผนผังที่วางไว้อย่างไร</p> <p>๑.๓ ผลงานของเด็ก ๆ เล่นชื่ออะไรเพราะอะไร</p>	<p>วัสดุอุปกรณ์</p> <p>๔.สัญลักษณ์เข้ามุม</p> <p>๔.๑ เด็กหญิง เด็กชาย</p>  <p>(ครูนำสัญลักษณ์ประจำตัวเด็กติดในช่องว่าง/ชื่อเด็ก)</p> <p>๕. กล่องใส่สัญลักษณ์เข้ามุม</p> <p>๖.สัญลักษณ์ติดแผนผังการเข้ามุม</p> <p>๖.๑ เด็กหญิง เด็กชาย</p> <p>แหล่งเรียนรู้</p> <p>๑.ห้องเรียนและบรรยากาศการเรียนรู้อื่นๆ</p> <p>๒. ป้ายนิเทศในห้องเรียน</p>	

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<u>๔.กิจกรรมการเล่นตามมุม</u> (ต่อ)			<p>๒.เมื่อเด็ก ๆ นำเสนอครบทุกกลุ่มแล้วเก็บของเล่นให้เรียบร้อย และกลับมานั่งเป็นครึ่งวงกลม</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>๑.ครูและเด็กร่วมกันสรุปการเข้าเล่นมุมเสริมประสบการณ์ต่าง ๆ ภายในห้องเรียน พร้อมกับชื่นชมเด็กดังนี้</p> <p>๑.๑ หนูเก่งมากที่เล่นและทำงานร่วมมือกับเพื่อนเป็นกลุ่มได้เป็นอย่างดี</p> <p>๑.๒ แต่ละกลุ่มเก่งมากที่จัดวางอุปกรณ์ได้ถูกต้องตามสัญลักษณ์ที่ครูได้กำหนดไว้</p> <p>๒.ครูให้ทุกคนปรบมือให้กำลังใจพร้อมกับกล่าวชื่นชมตนเอง “หนูเป็นคนเก่ง..หนูทำได้” ..พร้อมยกนิ้วหัวแม่มือและยิ้มให้กับตนเองและเพื่อนๆ ทุกคนในห้องเรียน</p> <p>๓. ครูบันทึกการเข้ามุมของเด็กจากแผนผังการเลือกเข้าเล่นตามมุมและสัญลักษณ์เด็กที่ใส่ไว้ในกล่องสัญลักษณ์เข้ามุม</p>		

หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขนำรู้ วันที่ ๒ เรื่อง ตัวเลขฮินดูอารบิก1-10 ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<p>๕.กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง</p> <p>๑. เข้าแถวตามลำดับ ก่อนหลังได้ด้วยตนเอง มฐ.๖(ตบข.๖.๒.๒)</p>	<p>๑.๓ ด้านสังคม</p> <p>๑.๓.๔ การมี ปฏิสัมพันธ์มีวินัย มี ส่วนร่วมและ บทบาทสมาชิกของ สังคม (๒)การปฏิบัติตนเป็น สมาชิกที่ดีของ ห้องเรียน</p>	<p>เกมวงหาตัวเลขเป็น การเล่นที่ให้เด็กได้ หาตัวเลขที่เพื่อน กำหนด ถ้าใครมี ตัวเลขเหมือนที่ เพื่อนกำหนดจะข้าม เชือกมาอีกฝั่งหนึ่งได้ ส่วนคนที่ไม่มีตัวเลข เหมือนที่เพื่อนบอก ก็ไม่สามารถข้ามฝั่ง มาได้</p>	<p>ขั้นเตรียมครูจัดเตรียมสื่อ/วัสดุอุปกรณ์ ดังนี้</p> <p>๑. ครูจัดเตรียมวัสดุ สื่อ อุปกรณ์ ได้แก่เล่นเกมวงหาตัวเลข บัตร ตัวเลขฮินดูอารบิก1-10 เชือกฟาง กรวย นกหวีดและจัดสถานที่ บรรยากาศการเรียนรู้ ชั้นนำ</p> <p>๑. เด็กและครูตกลงร่วมกันเกี่ยวกับการเดินเป็นแถวต่อกันคล้าย รถไฟอย่างเป็นระเบียบไปที่สนาม</p> <p>๒. เด็กและครูทบทวนข้อตกลงร่วมกันในการเล่นเกมนวงหา ตัวเลข ดังนี้</p> <p>๒.๑ เด็ก ๆ แบ่งปันของเล่น</p> <p>๒.๒ เด็ก ๆ เก็บของเล่นทุกครั้งเมื่อเล่นเสร็จ</p> <p>๒.๓ เด็ก ๆ ระมัดระวังในการเล่น</p> <p>๒.๔ เด็ก ๆ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน</p> <p>๒.๕ เด็ก ๆ ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น</p> <p>๒.๖ เด็ก ๆ ตรงต่อเวลา</p> <p>๓. ครูแนะนำสัญญาณนกหวีด ดังนี้</p> <p>๓.๑ เสียงนกหวีดสั้น ๆ ๑ ครั้ง เริ่มเล่น</p> <p>๓.๒ เสียงนกหวีดสั้น ๆ ต่อกัน ๒ ครั้ง หยุดเล่น</p> <p>๔. เด็ก ๆ ฟังครูแนะนำการเล่นอย่างตั้งใจ</p> <p>ขั้นสอน</p> <p>๑.ครูนำเด็กไปที่สนามเด็กเล่น ให้เด็กอบอุ่นร่างกายก่อนทำ กิจกรรมโดยวิ่งรอบสนามคนละ ๑ รอบ</p> <p>๒. เด็กๆ กลับมานั่งเป็นครึ่งวงกลมชูบัตรตัวเลขให้เด็กๆ ดูและ นับพร้อมกัน ๑ รอบ พร้อมกับให้เด็กร่วมกันบอกชื่ออุปกรณ์ใน การเล่นทั้งหมดว่ามีอะไรบ้าง</p>	<p>สื่อ</p> <p>๑. บัตรตัวเลขฮินดู อารบิก1-10</p> <p>วัสดุอุปกรณ์</p> <p>๑. เชือกฟาง</p> <p>๒. กรวย</p> <p>๒. นกหวีด</p> <p>แหล่งเรียนรู้</p> <p>๑. สนาม</p>	<p>วิธีการ/เครื่องมือ</p> <p>๑. วิธีการประเมิน พฤติกรรม สังเกตพฤติกรรม</p> <p>๑.๑ เข้าแถวตามลำดับ ก่อนหลังได้ด้วยตนเอง มฐ.๖(ตบข.๖.๒.๒)</p> <p>๒. เครื่องมือที่ใช้</p> <p>๒.๑ แบบสังเกต พฤติกรรมฉบับที่ ๓๒ มฐ.๖(ตบข.๖.๒.๒)</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๕.กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง (ต่อ)			<p>๓. ครูสาธิตการปฏิบัติกิจกรรมพร้อมอธิบายกฎกติกาการเล่น เกมวงหาตัวเลขดังนี้ ครูวางกรวย ๒ ผึ่ง แล้วนำเชือกฟางผูก กรวยให้วางเชือกราบติดพื้น</p> <p>๓.๑ ให้อาสาสมัครเด็ก ๑ คนออกมาเป็นผู้ชูบัตรตัวเลข พร้อมกับบอกชื่อตัวเลข โดยผู้บอกจะต้องยืนในเส้นที่ครู กำหนดให้เช่น อาสาสมัครบอกเลข ๒ ให้เด็กๆ ที่เหลือหาเลข ๒ ที่อยู่ในตัวใครมีเลข ๒ ให้เดินหรือวิ่งข้ามเส้นไปอยู่อีกฝั่งหนึ่งได้ ส่วนเด็กที่เหลือที่ไม่มีเลข ๒ จะข้ามไปไม่ได้</p> <p>๓.๒ เด็กๆ ที่เป็นอาสาสมัครจะนับ ๑...๒...๓ แล้ววิ่งไล่จับเด็ก ที่ไม่มีเลข ๒ เด็กคนไหนที่ถูกจับได้ ต้องมาเป็นผู้บอกตัวเลขแทน เพื่อนที่เป็นอาสาสมัคร</p> <p>๔.ครูให้เด็กๆแต่ละกลุ่ม ทดลองเล่นเกมวงหาตัวเลข ๑รอบ</p> <p>๕.เด็กทั้ง ๕กลุ่มเล่นเกมวงหาตัวเลข ๑-๒รอบ</p> <p>๖. ขณะที่เด็กเล่น ครู/ ครูพี่เลี้ยงคอยดูแลเด็กและแนะนำการเล่นที่ปลอดภัยเมื่อเด็กต้องการความช่วยเหลือ</p> <p>๗. ครูให้สัญญาณนกหวีดก่อนหมดเวลา ๓ นาทีเด็กทุกคนหยุด เล่นเดินกลับมาเข้าแถวอย่างเป็นระเบียบ</p> <p>๘. เด็กๆ สักรวร่างกายตนเองและเพื่อน ๆ ทำความสะอาด ร่างกาย ล้างมือ ล้างหน้า กลับมานั่งครึ่งวงกลม พักคลาย กล้ามเนื้อในท่านั่งที่สบายอย่างอิสระ</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>๑.เด็กและครูร่วมกันสรุปการเล่นเกมวงหาตัวเลขโดยใช้คำถาม ดังนี้</p> <p>๑.๑ เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไรกับการเล่นเกมวงหาตัวเลขวันนี้</p> <p>๑.๒ มีใครได้รับอันตรายจากการเล่นหรือไม่</p> <p>๑.๓ เด็ก ๆ เล่นอย่างไรจึงไม่ได้รับอันตราย</p> <p>๑.๔ ถ้าเกิดอุบัติเหตุขึ้นแล้วเด็กทำอย่างไร</p>		

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<u>๕.กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง</u> <u>(ต่อ)</u>			๑.๕ เด็ก ๆ มีวิธีการในการหาตัวเลขตามที่เพื่อนบอกอย่างรวดเร็วได้อย่างไร ๒.เมื่อเด็กตอบคำถามถูกต้อง ครูชื่นชมเด็กว่า หนูเก่งมากที่เล่นทำกิจกรรมและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัย จากนั้นให้ปรบมือให้เพื่อนและตนเอง และพาตั้งแถวกลับห้องเรียน		

หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขนำรู้ วันที่ ๒ เรื่อง ตัวเลขฮินดูอารบิก1-10 ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<p>๖.กิจกรรมเกมการศึกษา</p> <p>๑.เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน</p> <p>มฐ.๘ (ตบช ๘.๑.๑)</p> <p>๒.เล่าเรื่องเป็นประโยคอย่างต่อเนื่อง</p> <p>มฐ.๙ (ตบช ๙.๑.๒)</p> <p>๓.จับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่างๆโดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบเพียงลักษณะเดียว</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบช. ๑๐.๑.๒)</p> <p>๔.จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่างๆ โดยใช้อย่างน้อย ๑ ลักษณะเป็นเกณฑ์</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบช. ๑๐.๑.๓)</p> <p>๕.เรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์ อย่างน้อย ๔ ลำดับ</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบช. ๑๐.๑.๔)</p>	<p>๑.๓ ด้านสังคม</p> <p>๑.๓.๕ การเล่นและทำงานแบบร่วมมือร่วมใจ</p> <p>(๒) การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น</p> <p>ด้านสติปัญญา</p> <p>๑.๔.๑ การใช้ภาษา</p> <p>(๖) การพูดอธิบายเกี่ยวกับสิ่งของ เหตุการณ์ และความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ</p> <p>๑.๔.๒ การคิดรวบยอดการคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจ และแก้ปัญหา</p> <p>๑๓) การจับคู่ การเปรียบเทียบ และการเรียงลำดับ สิ่งต่าง ๆตามลักษณะความยาว/ความสูง น้ำหนัก ปริมาตร</p>	<p>การเล่นเกมการศึกษา จำนวน ๕ เกม ประกอบไปด้วย</p> <p>๑. เกมจัดหมวดหมู่ภาพกับสัญลักษณ์</p> <p>๒. เกมเรียงจำนวนภาพจากน้อยไปหามาก</p> <p>๓. เกมจับคู่ภาพที่มีจำนวนเท่ากัน</p> <p>๔. เกมเรียงลำดับตัวเลขฮินดูอารบิก1-10</p> <p>๕. เกมวงล้อจำนวนกับตัวเลขฮินดูอารบิก</p>	<p>ขั้นเตรียม ครูจัดเตรียมสื่อ/วัสดุอุปกรณ์ ดังนี้</p> <p>๑. จัดเตรียมสัญลักษณ์การเข้ากลุ่ม, กระดิ่งใส่ตะกร้า จัดวางไว้ใกล้ตัว</p> <p>๒.จัดเตรียมเกมการศึกษาใส่ตะกร้าจำนวน ๕ กลุ่ม ประกอบด้วย ๕ เกม ดังนี้</p> <p>๒.๑ เกมเก่า จำนวน ๒ เกม ได้แก่</p> <p>(๑) เกมจัดหมวดหมู่ภาพกับสัญลักษณ์</p> <p>(๒) เกมเรียงจำนวนภาพจากน้อยไปหามาก</p> <p>๒.๒ เกมใหม่จำนวน ๓ เกมประกอบไปด้วย</p> <p>(๑) เกมจับคู่ภาพที่มีจำนวนเท่ากัน</p> <p>(๒) เกมเรียงลำดับตัวเลขฮินดูอารบิก1-10</p> <p>(๓) เกมวงล้อจำนวนกับตัวเลขฮินดูอารบิก</p> <p>ขั้นนำ</p> <p>๑.ครูทักทายกับเด็กเป็นภาษาอังกฤษดังนี้</p> <p>Good afternoon student. (ครูกล่าวทักทาย)</p> <p>Good afternoon teacher. (เด็กตอบ)</p> <p>How are you ? (ครูถาม)</p> <p>I am fine, Thank you. (เด็ก ๆตอบพร้อมกัน)</p> <p>And you? (เด็ก ๆถาม)</p> <p>I am fine. (ครูตอบ)</p> <p>๒.เด็กและครูสนทนาพูดคุย เกี่ยวกับข้อตกลงในการเล่นเกมนัดนี้</p> <p>๒.๑ ตั้งใจเล่นเกมกับเพื่อนๆในกลุ่ม</p> <p>๒.๒ ช่วยเหลือแบ่งปันกันในการเล่นเกมนัดนี้</p> <p>๒.๓ เมื่อหมดเวลาการเล่นให้เก็บเกมการศึกษาและสัญลักษณ์การเข้ากลุ่มใส่ตะกร้าให้เรียบร้อยพร้อมก็นำมาส่งคืนให้ครู</p>	<p>สื่อ</p> <p>เกมการศึกษาจำนวน ๕ เกม</p> <p>เกมเก่า</p> <p>๑. เกมจัดหมวดหมู่ภาพกับสัญลักษณ์</p> <p>๒. เกมเรียงจำนวนภาพจากน้อยไปหามาก</p> <p>เกมใหม่</p> <p>๓. เกมจับคู่ภาพที่มีจำนวนเท่ากัน</p> <p>๔. เกมเรียงลำดับตัวเลขฮินดูอารบิก1-10</p> <p>๕. เกมวงล้อจำนวนกับตัวเลขฮินดูอารบิก</p> <p>วัสดุอุปกรณ์</p> <p>๑. ตะกร้า</p> <p>๒. กระดิ่ง</p>	<p>วิธีการ/เครื่องมือ</p> <p>วิธีการ/เครื่องมือ</p> <p>๑. วิธีการประเมินพฤติกรรม</p> <p>สังเกตพฤติกรรม</p> <p>๑.๑ เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน</p> <p>มฐ.๘ (ตบช ๘.๑.๑)</p> <p>๑.๒ เล่าเรื่องเป็นประโยคอย่างต่อเนื่อง</p> <p>มฐ.๙ (ตบช ๙.๑.๒)</p> <p>๑.๓ จับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่างๆโดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบเพียงลักษณะเดียว</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบช. ๑๐.๑.๒)</p> <p>๑.๔ จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ โดยใช้อย่างน้อย ๑ ลักษณะเป็นเกณฑ์</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบช. ๑๐.๑.๓)</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๖.กิจกรรมเกมการศึกษา (ต่อ)	<p>(๑.๔.๒ การคิดรวบยอดการคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจ และแก้ปัญหา (๕) การคัดแยก การจัดกลุ่ม และการจำแนกสิ่งต่างๆ ตามลักษณะและรูปร่างรูปทรง</p> <p>๑.๔.๒ การคิดรวบยอดการคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจ และแก้ปัญหา (๑๔) การบอกและเรียงลำดับกิจกรรมหรือเหตุการณ์ตามช่วงเวลา</p>		<p>ชั้นสอน</p> <p>๑.เด็กนั่งเป็นเป็นครั้งวงกลม</p> <p>๒.ครูสาธิตวิธีเล่นเกมแต่ละเกมจนครบทุกเกม</p> <p>๓.เด็กแบ่งกลุ่ม ๕ กลุ่ม แต่ละกลุ่มมีจำนวน ๕ คนโดยการเลือกสัญลักษณ์การเข้ากลุ่มจากเชือกไหมพรมจำนวน ๕ สี</p> <p>๔.เมื่อเด็กเข้ากลุ่มเรียบร้อยแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมารับเกมที่เตรียมไว้</p> <p>๕.เด็กลงมือเล่นเกมโดยครูกำหนดเวลาในการเล่นเกมละ ๕ นาที เมื่อหมดเวลาให้แต่ละกลุ่มตบมือพร้อมกันส่งสัญญาณ</p> <p>๖.ครูเข้าไปพูดคุยกระตุ้นให้กำลังใจอย่างใกล้ชิดพร้อมกับสัมภาษณ์เด็ก ๆ ดังนี้</p> <p>๖.๑ หนูกำลังเล่นอะไร</p> <p>๖.๒ สิ่งที่หนูเล่นมีชื่อว่าอย่างไร</p> <p>๖.๓ หนูสังเกตเห็นว่าภาพสองภาพนี้แตกต่างกัน หรือเหมือนกัน</p> <p>๖.๔ หนูจัดกลุ่มภาพนี้อย่างไร</p> <p>๖.๕ หนูเรียงลำดับสิ่งเหล่านี้ /เหตุการณ์นี้ อย่างไร</p> <p>๗.เด็กแต่ละกลุ่มหมุนเวียนกันเล่นเกมจนครบ ๕ เกม</p> <p>๘.ครูส่งสัญญาณสิ้นสุดกระดิ่งเป็นการบอกหมดเวลาในการเล่น พร้อมกับให้เด็กเก็บสัญลักษณ์การเข้ากลุ่มและเกมการศึกษาใส่ตะกร้าส่งครูและนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลมอีกครั้ง</p>	<p>แหล่งเรียนรู้</p> <p>๑.ห้องเรียนและบรรยากาศการเรียนรู้อื่นๆ</p> <p>๒. ป้ายนิเทศ</p>	<p>๑.๕ เรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์ อย่างน้อย ๔ ลำดับ</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบช. ๑๐.๑.๔)</p> <p>๒. เครื่องมือที่ใช้</p> <p>๒.๑ แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน</p> <p>๒.๒แบบบันทึกการสัมภาษณ์ฉบับที่ ๓๓</p> <p>มฐ.๘ ตบช.(๘.๑.๑)</p> <p>มฐ.๙ ตบช.(๙.๑.๒)</p> <p>มฐ.๑๐ ตบช.(๑๐.๑.๒)</p> <p>มฐ.๑๐ ตบช.(๑๐.๑.๓)</p> <p>มฐ.๑๐ ตบช.(๑๐.๑.๔)</p> <p>หมายเหตุ</p> <p>การใช้แบบประเมินตามจุดประสงค์กำหนดวันละ ๑ กลุ่ม</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๖.กิจกรรมเกมการศึกษา (ต่อ)			<p>ขั้นสรุป</p> <p>๑.เด็กและครูร่วมสนทนาพูดคุยโต้ตอบสรุปถึงการเล่นเกมโดยให้อาสาสมัคร ๑ กลุ่ม ออกมาสะท้อนผลการเล่นเกมให้เพื่อนและครูฟังเช่นโดยครูใช้คำถามดังนี้</p> <p>๑.๑ หนูเล่นเกมอะไรบ้าง</p> <p>๑.๒ หนูชอบเกมที่เล่นอย่างไร</p> <p>๑.๓ หนูสังเกตเห็นว่า ภาพสองภาพนี้แตกต่างกันหรือเหมือนกัน</p> <p>๑.๔ หนูจัดกลุ่มภาพนี้อย่างไร</p> <p>๑.๕ หนูเรียงลำดับสิ่งเหล่านี้ /เหตุการณ์นี้ อย่างไร</p> <p>๒. ครูกล่าวชื่นชมและปรบมือให้เด็ก ๆ ที่สามารถพูดคุยโต้ตอบเล่าเป็นเรื่องราวต่อเนื่องเกี่ยวกับสิ่งที่ครูถามได้ดีและนอกจากนี้เด็ก ๆ ยังสามารถร่วมกิจกรรมการเล่นเก้กับเพื่อน ๆ ในกลุ่มด้วยความตั้งใจ และปฏิบัติตามข้อตกลงของการเล่นเกมได้ดีขอให้เด็ก ๆ ทุกคนปรบมือให้กำลังใจกับตนเองพร้อมกันอีกครั้ง</p>		

แบบประเมินตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ฉบับที่	สภาพที่พึงประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ
	กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ		
๘	๔.๑.๒ สนใจมีความสุขและแสดงออกผ่านเสียงเพลง ดนตรี	การสังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม
๙	๔.๑.๓ สนใจมีความสุขและแสดงท่าทาง เคลื่อนไหว ประกอบเพลง จังหวะ และดนตรี	การสังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม
	กิจกรรมเสริมประสบการณ์/กิจกรรมในวงกลม		
๑๕	๑๐.๓.๑ ตัดสินใจในเรื่องง่ายๆ และเริ่มเรียนรู้ผลที่เกิดขึ้น	การสนทนา	แบบบันทึกการสนทนา
	๑๐.๓.๒ ระบุปัญหา และแก้ปัญหาโดยลองผิดลองถูก	การสนทนา	แบบบันทึกการสนทนา
	กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์		
๑๘	๒.๒.๓ ร้อยวัสดุที่มีรูขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง ๐.๕ ซม. ได้	การประเมินความสามารถ	แบบประเมินความสามารถ
	กิจกรรมการเล่นตามมุม		
๒๔	๘.๓.๑ มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลงเมื่อมีผู้ชี้แนะ	การสังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม
	กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง		
๓๒	๖.๒.๒ เข้าแถวตามลำดับก่อนหลังได้ด้วยตนเอง	การสังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม
	กิจกรรมเกมการศึกษา		
๓๓	๘.๑.๑ เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน	การประเมินผลงาน / ชิ้นงานและการสัมภาษณ์	แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน แบบบันทึกการสัมภาษณ์
	๙.๑.๒ เล่าเป็นเรื่องราวต่อเนื่อง		
	๑๐.๑.๒ จับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่างๆ โดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบเพียงลักษณะเดียว		
	๑๐.๑.๓ จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่างๆ โดยใช้อย่างน้อย ๑ ลักษณะเป็นเกณฑ์		
	๑๐.๑.๔ เรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย ๔ ลำดับ		

ความคิดเห็นของผู้ตรวจสอบแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจแผน
()

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ
ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

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

ปัญหาและอุปสรรค

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

แนวทางในการพัฒนา

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

ลงชื่อ.....ผู้จัดทำ
()
ตำแหน่ง.....

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมเสริมประสบการณ์
ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

แนวทางในการพัฒนา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้จัดทำ
()
ตำแหน่ง.....

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์
ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

แนวทางในการพัฒนา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้จัดทำ
()
ตำแหน่ง.....

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมการเล่นตามมุม
ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

แนวทางในการพัฒนา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้จัดทำ
()
ตำแหน่ง.....

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง
ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

แนวทางในการพัฒนา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้จัดทำ
()
ตำแหน่ง.....

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมเกมการศึกษา
ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

แนวทางในการพัฒนา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

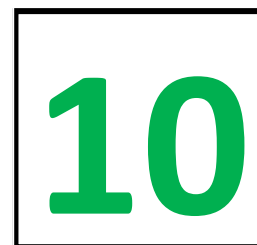
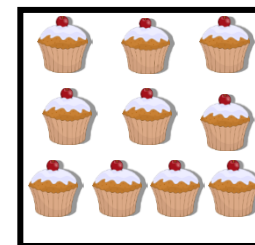
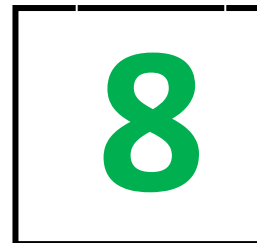
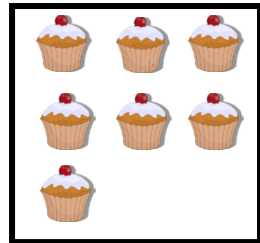
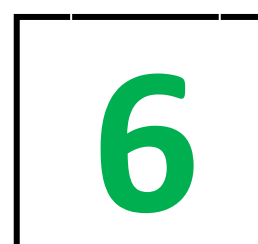
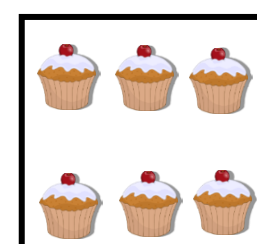
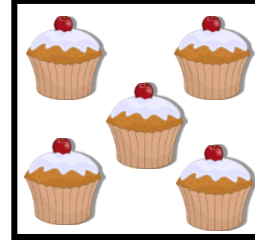
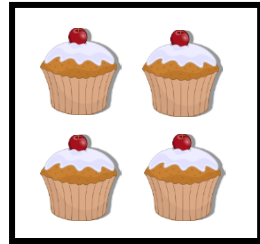
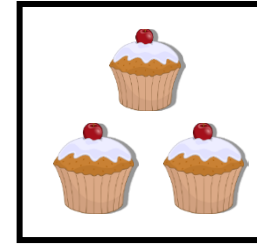
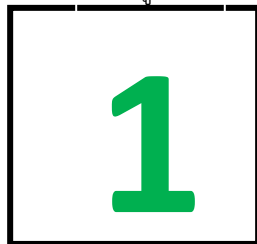
ลงชื่อ.....ผู้จัดทำ
()
ตำแหน่ง.....

ภาคผนวก
เกมการศึกษา

วันที่ ๒ เรื่อง “ตัวเลขฮินดูอารบิก1-10”

เกมเก่า เกมที่ ๑ เกมจับคู่ภาพกับจำนวนเรื่อง ตัวเลขฮินดูอารบิก1-10

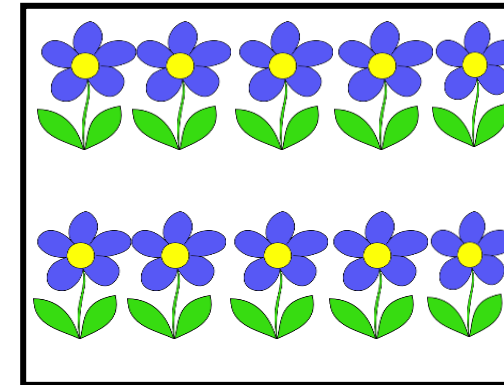
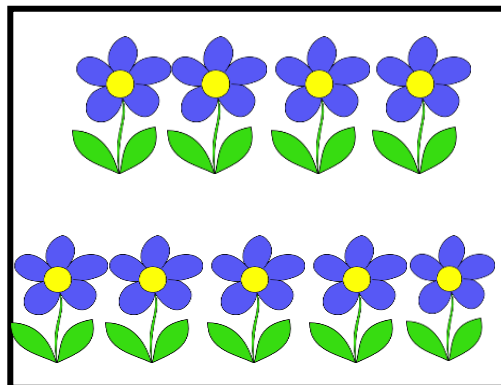
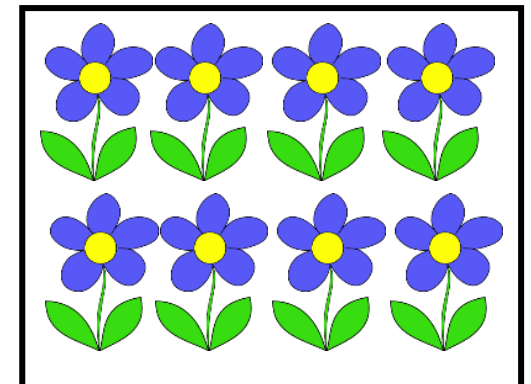
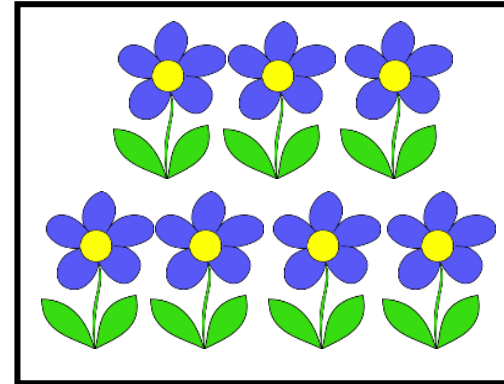
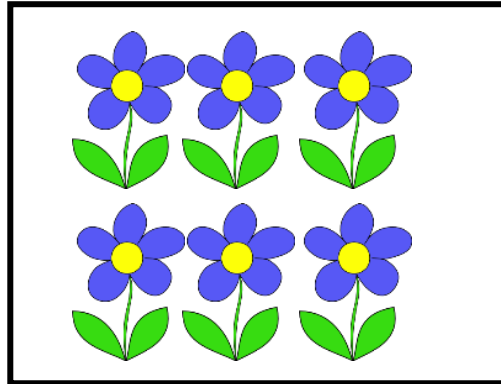
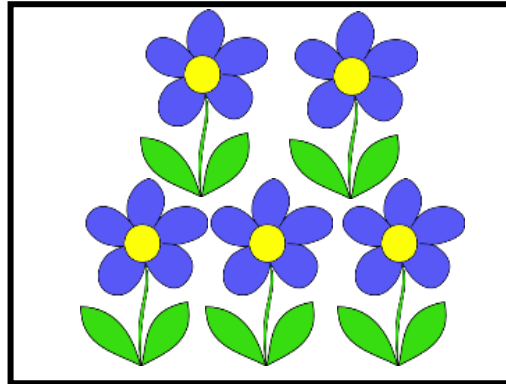
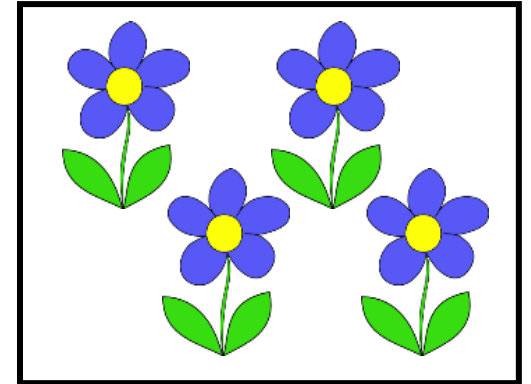
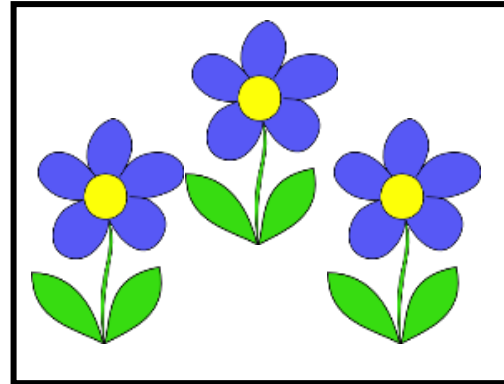
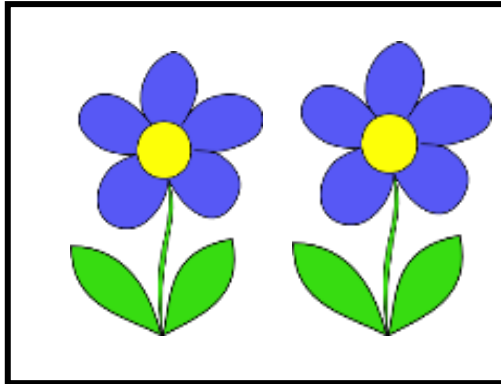
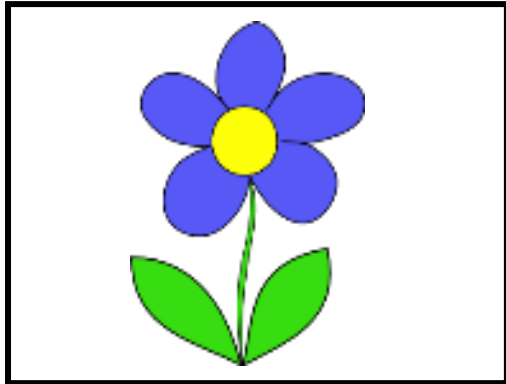
คำสั่ง ให้เด็ก ๆ จับคู่ภาพกับจำนวนให้ถูกต้อง



วันที่ ๒ เรื่อง “ตัวเลขฮินดูอารบิก1-10”

เกมเก่า เกมที่ ๒ เกมเรียงจำนวนภาพจากน้อยไปหามาก เรื่อง ตัวเลขฮินดูอารบิก1-10

คำสั่ง ให้เด็ก ๆ เรียงภาพดอกไม้ที่มีจำนวนน้อยไปหาจำนวนมากให้ถูกต้อง

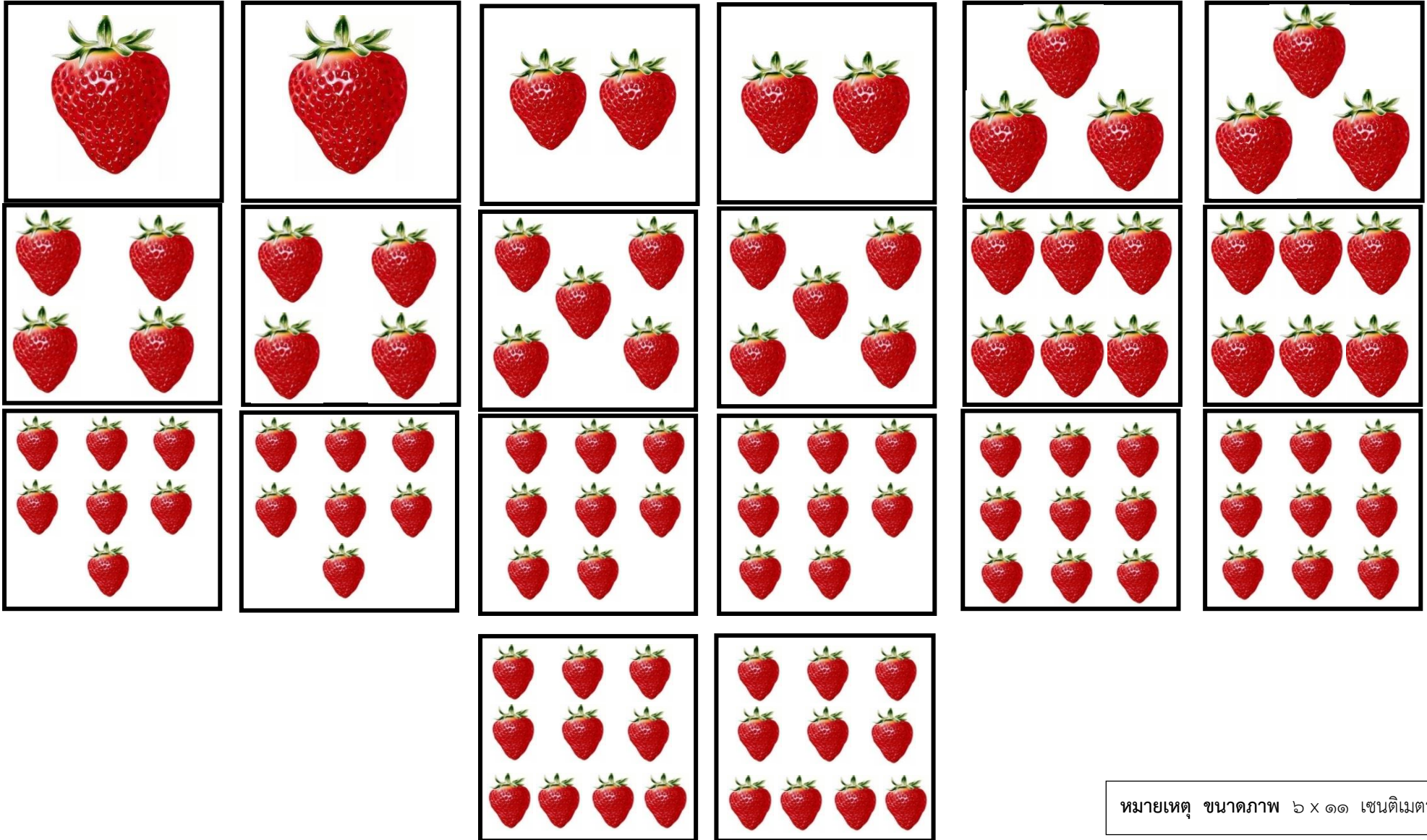


หมายเหตุ ขนาดภาพ ๖ x ๑๑ เซนติเมตร

วันที่ ๒ เรื่อง “ตัวเลขฮินดูอารบิก1-10”

เกมใหม่ เกมที่ ๓ เกมจับคู่ภาพที่มีจำนวนเท่ากัน เรื่อง ตัวเลขฮินดูอารบิก1-10

คำสั่ง ให้เด็ก ๆ จับคู่ภาพที่มีจำนวนเท่ากันให้ถูกต้อง



วันที่ ๒ เรื่อง “ตัวเลขฮินดูอารบิก1-10”

เกมใหม่ เกมที่ ๔ เกมเรียงลำดับตัวเลขฮินดูอารบิก เรื่อง ตัวเลขฮินดูอารบิก1-10

คำสั่ง ให้เด็ก ๆ เรียงลำดับตัวเลขฮินดูอารบิก1-10 ให้ถูกต้อง

1

2

3

4

5

6

7

8

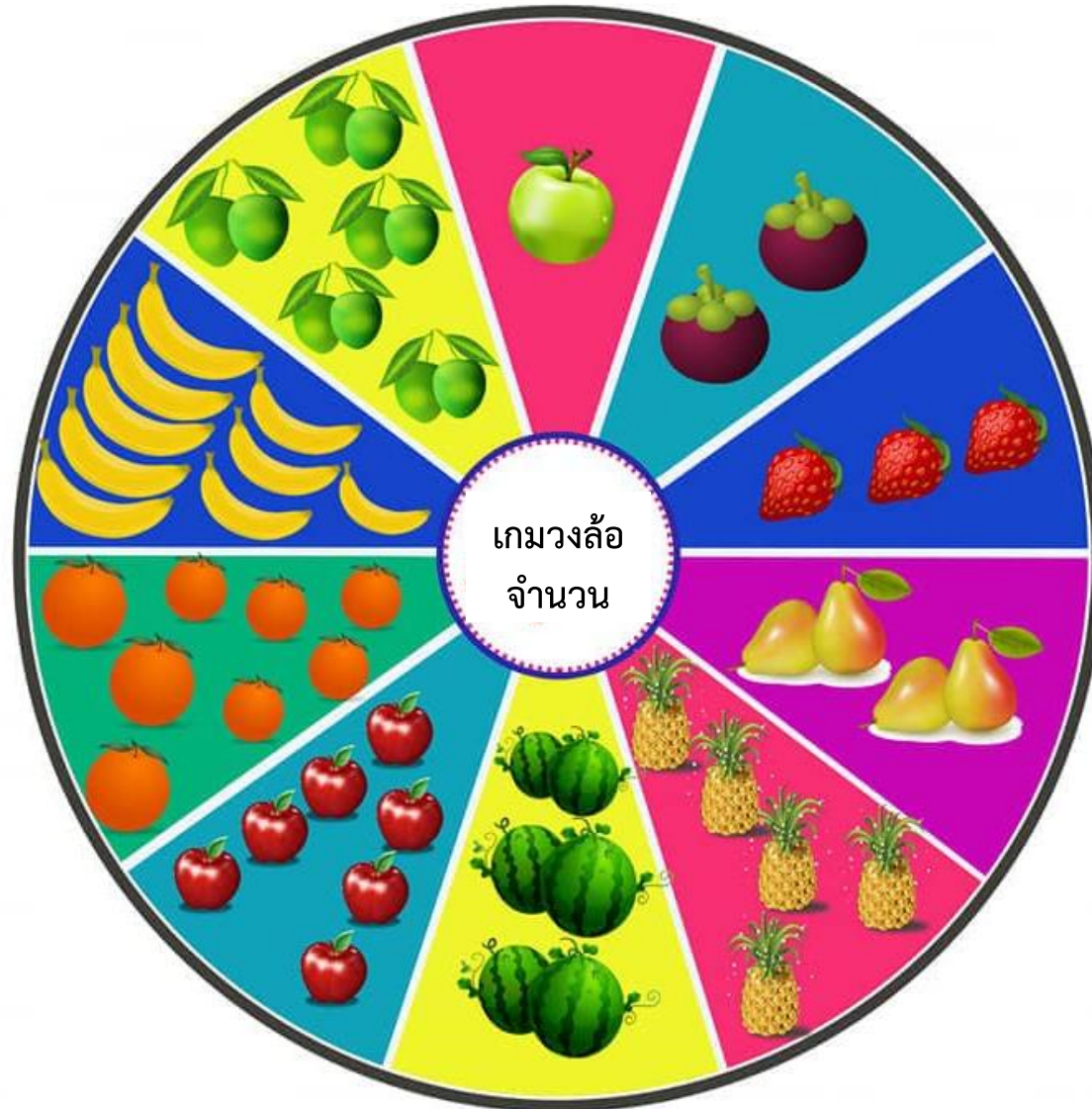
9

10

วันที่ ๒ เรื่อง “ตัวเลขฮินดูอารบิก1-10”

เกมใหม่ เกมที่ ๕ เกมวงล้อจำนวน 1-10 เรื่อง ตัวเลขฮินดูอารบิก1-10

คำสั่ง ให้เด็ก ๆ จับคู่จำนวนตัวเลขกับภาพผลไม้ที่มีจำนวนสัมพันธ์ให้ถูกต้อง



ภาคผนวก

เพลงมาออกกำลังกัน

(สุภาพร เทพยสุวรรณแพง ชินพงศ์ ผู้แต่ง)

มาพวกเรา มากระโดด ๒ ที	เอ้า....เตรียมพร้อม ๑...๒
มาพวกเรา สบัดมือ ๓ ที	เอ้า....เตรียมพร้อม ๑...๒...๓
มาพวกเรา มาสายเอว ๔ ที	เอ้า....เตรียมพร้อม ๑...๒...๓...๔
มาพวกเรา มาตบมือ ๕ ที	เอ้า....เตรียมพร้อม ๑...๒...๓...๔...๕
มาพวกเรา ผงกหัว ๖ ที	เอ้า....เตรียมพร้อม ๑...๒...๓...๔...๕...๖
มาพวกเรา กระโดดตบ ๗ ที	เอ้า....เตรียมพร้อม ๑...๒...๓...๔...๕...๖...๗

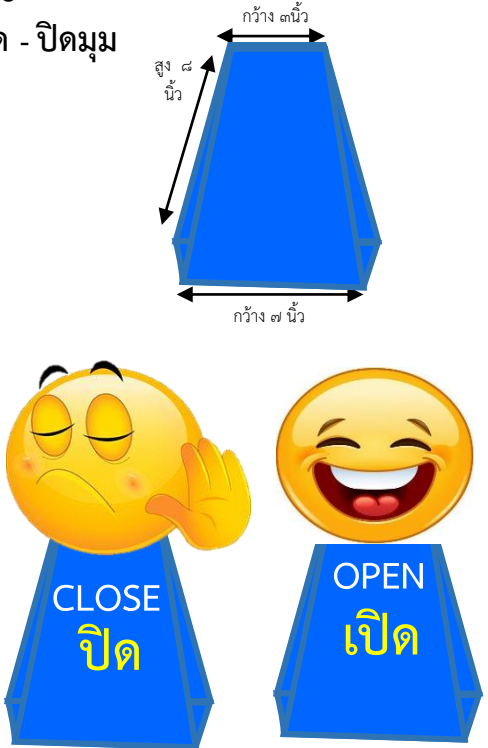
คำคล้องจองตัวเลขอารบิก

ตัวเลข 1 เสาธง
ตัวเลข 2 หัวเป็ด
ตัวเลข 3 ปีกนก
ตัวเลข 4 เรือใบ
ตัวเลข 5 ท้องป่อง
ตัวเลข 6 หางขึ้น
ตัวเลข 7 ตัวเอียง
ตัวเลข 8 แวนตา
ตัวเลข 9 ทางลง
ตัวเลข 10 มี 1 กับ 0

ภาคผนวก

อุปกรณ์ใช้ในมุมประสบการณ์ (นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมทุกวัน)

สัญลักษณ์
เปิด - ปิดมุม



กว้าง ๓ นิ้ว
สูง ๔ นิ้ว
กว้าง ๗ นิ้ว

CLOSE
ปิด

OPEN
เปิด

ปรับภาพแล้วเคลือบติดบนฟิวเจอร์บอร์ดที่ตัดตาม
ขนาด (เปลี่ยนภาพตามชอบ)

สัญลักษณ์ติดเข้ามุม



ปรับภาพแล้วนำสัญลักษณ์ของเด็กติดใส่ในช่องว่าง (หรือติดชื่อเด็ก)

สัญลักษณ์
เปิด - ปิดมุม

ขั้นที่ ๔ แผนการจัดประสบการณ์รายวันแยกตาม ๖ กิจกรรมหลัก
หน่วยที่ ๓๙ วันที่ ๓ เรื่อง ตัวเลขไทย ๑-๑๐ ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<p>๑. กิจกรรม เคลื่อนไหวและจังหวะ ๑. กล้าพูดกล้าแสดงออก อย่างเหมาะสมบาง สถานการณ์ มฐ๓ (๓.๒.๑)</p>	<p>๑.๒ ด้านอารมณ์ จิตใจ ๑.๒.๔ การ แสดงออกทาง อารมณ์ (๑) การพูดสะท้อน ความรู้สึกของตนเอง และผู้อื่น ๑.๔ ด้านสติปัญญา ๑.๔.๑ การใช้ภาษา (๕) การพูดกับผู้อื่น เกี่ยวกับ ประสบการณ์ของ ตนเองหรือพูดเล่า เรื่องราวเกี่ยวกับ ตนเอง (๖) การพูดอธิบาย เกี่ยวกับสิ่งของ เหตุการณ์ และ ความสัมพันธ์ของสิ่ง ต่างๆ</p>	<p>การเคลื่อนไหวพร้อม อุปกรณ์บัตรภาพ ตัวเลขไทย ๑-๑๐ อย่างมีระดับและ ทิศทางประกอบเพลง บรรเลง</p>	<p>ขั้นเตรียมครูจัดเตรียมสื่อ/วัสดุอุปกรณ์ ดังนี้ ๑.ครูจัดเตรียมพื้นที่ในห้องเรียนสำหรับการเคลื่อนไหวแบบ เคลื่อนที่ และมีพื้นที่เพียงพอต่อการเคลื่อนไหวอย่างปลอดภัย ๒.เด็กและครูช่วยกันจัดเตรียมติดแผนภูมิคำคล้องจองบนผนังห้อง หรือกระดานดำพร้อมกับเตรียมเครื่องดนตรีให้จังหวะ ได้แก่กลอง หมมบูริน ใส้ตะกร้าวางไว้ใกล้ตัว ขั้นนำ ๑. เด็กและครูร่วมสนทนาถึงความสำคัญของการทำกิจกรรม และทบทวนข้อตกลงที่ปฏิบัติร่วมกันภายในห้องเรียนเมื่อเริ่ม เข้าสู่กิจกรรมดังนี้ ๑.๑ เด็กๆ ตั้งใจร่วมกิจกรรม ๑.๒ เด็ก ๆ แสดงท่าทางอย่างสร้างสรรค์ ๑.๓ เด็กๆ รู้จักระมัดระวังตนเองและผู้อื่นในการทำกิจกรรม ๒. การเคลื่อนไหวพื้นฐานแบบอยู่กับที่ ๒.๑ ครูเคาะ ๑ ครั้งเด็ก ๆ ตบมือ ๑ ครั้ง ๒.๒ ครูเคาะ ๒ ครั้งเด็ก ๆ เคาะเท้า ๒ ครั้ง ๒.๓ ครูเคาะ ๓ ครั้งเด็ก ๆ ยกไหล่ ๓ ครั้ง ทำซ้ำข้อ ๑-๓ ๓ รอบ ๓. การเคลื่อนไหวพื้นฐานแบบเคลื่อนที่ ๓.๑ ครูเคาะ ๑ ครั้งเด็ก ๆ ก้าวเท้าไปข้างหน้า ๑ ก้าว ๓.๒ ครูเคาะ ๒ ครั้งเด็ก ๆ กระโดดไปข้างหน้า ๑ ครั้ง ๓.๓ ครูเคาะ ๓ ครั้งเด็ก ๆ ก้าวไปข้างหน้า ๑ ก้าวพร้อมกับ กระโดดตบมือ ทำซ้ำข้อ ๑-๓ ๓ รอบ เด็กนั่งพักเป็นครึ่งวงกลม</p>	<p>สื่อ ๑. บัตรภาพตัวเลข ไทย ๑-๑๐ ๒. เพลงบรรเลง วัสดุอุปกรณ์ ๑. ตะกร้า ๒. เครื่องเคาะ จังหวะกลอง หมมบูริน แหล่งเรียนรู้ ๑.ห้องเรียนและ บรรยากาศการเรียนรู้ ๒.ป้ายนิเทศใน ห้องเรียน</p>	<p>วิธีการ/เครื่องมือ ๑. วิธีการประเมิน พฤติกรรม สังเกตพฤติกรรม ๑.๑ กล้าพูดกล้า แสดงออกอย่าง เหมาะสมบาง สถานการณ์ มฐ๓ (๓.๒.๑) ๒. เครื่องมือที่ใช้ ๒.๑ แบบสังเกต พฤติกรรม ฉบับที่ ๗ มฐ๓ (๓.๒.๑)</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๑. กิจกรรม เคลื่อนไหวและจังหวะ(ต่อ)	(๗) การพูดอย่าง สร้างสรรค์ในการเล่น และการกระทำ ต่างๆ (๘) การร้องจังหวะที่ เหมาะสมในการพูด (๙) การพูด เรียงลำดับคำเพื่อใช้ ในการสื่อสาร		ขั้นสอน ๑.ครูกำหนดเงื่อนไขในการเคลื่อนไหวพร้อมอุปกรณ์(บัตร ตัวเลข)อย่างมีระดับและทิศทางให้เด็กปฏิบัติตามดังนี้ ให้เด็กๆ คิดแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวร่างกายเคลื่อนที่ ซ้าย ขวา หน้า หลัง สูง ต่ำ ประกอบเพลงบรรเลงให้เด็กทำซ้ำอีก ๒ รอบ ๒.ให้เด็กๆ จับคู่กัน ๒ คน และให้ช่วยกันคิดท่าทางการ เคลื่อนไหวร่างกายเคลื่อนที่ ซ้าย ขวา หน้า หลัง สูง ต่ำ ประกอบเพลงบรรเลงที่แตกต่างจากครูและทำซ้ำอีก ๒ รอบ ๓. เด็กนั่งเหยียดขาตรง ใช้มือบีบส่วนต่าง ๆ ของร่างกายของ ตนเอง และสลับกับเพื่อน พร้อมกับนับ one-ten อย่างช้า ๆ ๔. เด็ก ๆ เอนตัวหาพื้นที่ในการนอนค่อยๆ หลับตา สูดลม หายใจเข้าปล่อยลมหายใจนับ ๑, ๒, ๓ และค่อยๆ ลืมตาลูกขึ้น นิ่งช้า ๆ ขั้นสรุป ๑.เด็กๆ กลับมานั่งเป็นรูปครึ่งวงกลม และร่วมกันทบทวนซักถาม เพื่อสื่อความหมายข้อมูลประสบการณ์ต่างๆ เกี่ยวกับการ เคลื่อนไหวร่างกายประกอบเพลงบรรเลงดังนี้ ๑.๑ เด็กๆ รู้สึกอย่างไรในการร่วมกิจกรรมการเคลื่อนไหวเชิง สร้างสรรค์ประกอบอุปกรณ์บัตรภาพตัวเลขไทย ๑-๑๐ ๑.๒ ในการเคลื่อนไหวร่างกาย มีอะไรบ้างที่เด็กๆ ไม่สามารถ ปฏิบัติได้ ๑.๓ เด็กๆ คิดว่าจะนำกิจกรรมการเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์ ประกอบอุปกรณ์บัตรภาพตัวเลขไทย ๑-๑๐ในวันนี้ไปปฏิบัติ กิจกรรมกับใครที่บ้านบ้าง		

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๑. กิจกรรม เคลื่อนไหวและจังหวะ(ต่อ)			๒. ครูกล่าวชื่นชมพร้อมบอกพฤติกรรมที่เด็ก ๆ ปฏิบัติได้เช่น เด็ก ๆ เคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์บัตรภาพตัวเลขไทย ๑-๑๐ ได้ดีมาก พร้อมทั้งให้ทุกคนปรบมือให้กับตนเอง		

หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขนำรู้ วันที่ ๓ เรื่อง ตัวเลขไทย ๑-๑๐ ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<p>๒. กิจกรรมเสริมประสบการณ์</p> <p>๑. ค้นหาคำตอบของสงสัยต่างๆตามวิธีการของตนเอง มฐ.๑๒(ตบข๑๒.๒.๑)</p> <p>๒. ใช้ประโยคคำถามว่า “ที่ไหน” “ทำไม” ในการค้นหาคำตอบ มฐ.๑๒(ตบข.๑๒.๒.๒)</p>	<p>๑.๔ ด้านสติปัญญา</p> <p>๑.๔.๑ การใช้ภาษา (๔)การพูดแสดงความคิด ความรู้สึกและความต้องการ</p> <p>๑.๔.๔ เจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และการแสวงหาความรู้ (๒)การตั้งคำถามในเรื่องที่สนใจ (๓) การสืบเสาะหาความรู้เพื่อค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่างๆ</p>	<p>ตัวเลขไทย ๑-๑๐ คือ คือ สัญลักษณ์ที่ใช้เขียนแทนจำนวนตัวเลขไทย๑-๑๐ ได้แก่ ๑ ๒ ๓ ๔ ๕ ๖ ๗ ๘ ๙ ๑๐ ตามลำดับ</p>	<p>ขั้นเตรียมครูจัดเตรียมสื่อ/วัสดุอุปกรณ์ ดังนี้</p> <p>๑. ครูจัดเตรียมป้ายนิเทศมุมประสบการณ์และคำคล้องจอง “ตัวเลขไทย” เกม “ตัวเลขไทยแปลงร่าง” (อุปกรณ์ บัตรตัวเลขไทย๑-๑๐)และจัดบรรยากาศการเรียนรู้</p> <p>ขั้นนำ</p> <p>๑. เด็กและครูกล่าวทักทายกันเป็นภาษาอังกฤษดังนี้ Good morning. (ครูกล่าวทักทาย) Good morning. (เด็ก ๆตอบพร้อมกัน) How are you ? (ครูถาม) I am fine thank you. (เด็ก ๆตอบพร้อมกัน) And you? (เด็ก ๆถาม) I am fine. (ครูตอบ)</p> <p>๒. เด็กและครูสนทนาทบทวนข้อตกลงในการปฏิบัติกิจกรรมดังนี้</p> <p>๒.๑ เด็ก ๆ ตั้งใจร่วมกิจกรรม</p> <p>๒.๒ เด็ก ๆ พูดจาไพเราะ</p> <p>๓. เด็กและครูร่วมกันฟังและทำท่าประกอบคำคล้องจอง “ตัวเลขไทย”ตามจินตนาการ</p> <p>๔. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาในคำคล้องจองโดยใช้คำถาม</p> <p>๔.๑ จากคำคล้องจองเด็ก ๆคิดว่าท่าทางของตัวเลขอะไรเหมือนที่สุด</p> <p>๔.๒ เด็กชอบท่าทางตัวเลขไหนที่มากที่สุด</p> <p>๔.๓ เด็กๆ เคยเห็นตัวเลขต่างๆ ที่ไหนบ้าง</p> <p>๕. นำบัตรคำศัพท์ FOUR (4) FIVE (5) SIX (6) ให้เด็กอ่านพร้อมกันและอ่านซ้ำ ๒ รอบ</p>	<p>สื่อ</p> <p>๑. คำคล้องจอง “ตัวเลขไทย”</p> <p>๒. เกม “ตัวเลขไทยแปลงร่าง”</p> <p>๓. บัตรคำศัพท์</p> <p>- FOUR (4)</p> <p>- FIVE (5)</p> <p>- SIX (6)</p> <p>แหล่งเรียนรู้</p> <p>๑. ห้องเรียน</p>	<p>วิธีการ/เครื่องมือ</p> <p>๑. วิธีการประเมินพฤติกรรมสังเกตพฤติกรรม</p> <p>๑.๑ ค้นหาคำตอบของสงสัยต่างๆตามวิธีการของตนเอง มฐ.๑๒(ตบข๑๒.๒.๑)</p> <p>๑.๒ ใช้ประโยคคำถามว่า “ที่ไหน” “ทำไม” ในการค้นหาคำตอบ มฐ.๑๒(ตบข.๑๒.๒.๒)</p> <p>๒. เครื่องมือที่ใช้</p> <p>๒.๑ แบบบันทึกการสนทนา ฉบับที่ ๑๕ มฐ.๑๒(ตบข.๑๒.๒.๑) มฐ.๑๒(ตบข.๑๒.๒.๒)</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๒. กิจกรรมเสริม ประสบการณ์(ต่อ)			<p>ชั้นสอน</p> <p>๑. สนทนากับเด็กเกี่ยวกับการเล่น เกมตัวเลขไทยแปลงร่าง ประกอบตัวเลขไทย ๑-๑๐</p> <p>๒. ครูแนะนำอุปกรณ์สำหรับเล่นเกมตัวเลขไทยแปลงร่าง ได้แก่ บัตรตัวเลขไทย ๑-๑๐</p> <p>๓. เด็กๆ และครูร่วมสนทนาและทำความรู้จักตัวเลขไทย ๑-๑๐ ด้วยการเล่นเกมตัวเลขแปลงร่าง ประกอบคำคล้องจอง “ตัวเลขไทย” ดังนี้</p> <p>วันนี้เราจะร่วมกันท่องคำคล้องจอง “ตัวเลขไทย” และ ให้เด็กๆ แบ่งกลุ่ม โดยให้เด็กๆ เลือกตัวเลขไทยที่ตนเองชอบ และเด็กๆ ช่วยกันตั้งชื่อของตัวเลขไทยของกลุ่มตนเองตามจินตนาการพร้อมนำเสนอชื่อตัวเลขที่กลุ่มตนเองได้ตั้งชื่อให้เพื่อนๆ ได้ฟังและครูบันทึกข้อมูล</p> <p>กลุ่ม ๑ ตัวเลข ๑ เหมือน.....</p> <p>กลุ่ม ๒ ตัวเลข ๒ เหมือน.....</p> <p>กลุ่ม ๓ ตัวเลข ๓ เหมือน.....</p> <p>กลุ่ม ๔ ตัวเลข ๔ เหมือน.....</p> <p>กลุ่ม ๕ ตัวเลข ๕ เหมือน.....</p> <p>กลุ่ม ๖ ตัวเลข ๖ เหมือน.....</p> <p>กลุ่ม ๗ ตัวเลข ๗ เหมือน.....</p> <p>กลุ่ม ๘ ตัวเลข ๘ เหมือน.....</p> <p>กลุ่ม ๙ ตัวเลข ๙ เหมือน.....</p> <p>กลุ่ม ๑๐ ตัวเลข ๑๐ เหมือน.....</p> <p>๔. ครูอ่านชื่อตัวเลขจากเกม “ตัวเลขไทยแปลงร่าง” ที่เด็กทำเสร็จแล้ว มาให้เด็กดูและร่วมสนทนาเกี่ยวกับรูปร่างของตัวเลขไทย โดยร่วมกันอ่านชื่อตัวเลขที่เด็กช่วยกันคิด</p>		

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๒. กิจกรรมเสริมประสบการณ์(ต่อ)			<p>ขั้นสรุป</p> <p>๑. เด็กและครูร่วมกันสรุปว่า ตัวเลขไทย ๑-๑๐ คือ ตัวเลขไทย ๑-๑๐ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่เขียนขึ้นมาแทนจำนวนในภาษาไทย ส่วนใหญ่จะใช้ควบคู่กับคำในภาษาไทย การรู้จักจำนวน ๑-๑๐ จึงเป็นการให้นับเริ่มจากจำนวน ๑ ๒ ๓ ๔ ๕ ๖ ๗ ๘ ๙ และ ๑๐ ไปตามลำดับ โดยให้สัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์ (ตัวเลข) ใช้บอกปริมาณสิ่งของ ดังนั้นเด็กรู้จักจำนวนนับพร้อมกับบอกตัวเลขที่แสดงจำนวนได้ถูกต้อง จึงเป็นการรู้จักของจำนวนอย่างถูกต้อง</p> <p>๒. ครูกล่าวชื่นชมเด็ก ๆ ที่กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบและเป็นผู้ฟังที่ดีที่รู้จักฟังเพื่อนหรือครูพูดและสนทนาโต้ตอบอย่างต่อเนื่องเชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟังจากเพื่อนกับครูได้ดี</p>		

หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขนำรั้ว วันที่ ๓ เรื่อง ตัวเลขไทย ๑-๑๐ ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<p>๓.กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์</p> <p>๑. ใช้กรรไกรตัดกระดาษตามแนวเส้นตรงได้ มฐ.๒(ตบข๒.๒.๑)</p>	<p>๑.๑ ด้านร่างกาย</p> <p>๑.๑.๒ การใช้กล้ามเนื้อเล็ก</p> <p>(๕) การหยิบจับ การใช้กรรไกร การฉีก การตัด การปะ และการร้อยวัสดุ</p>	<p>๑. กิจกรรมฉีก ตัดปะตัวเลขไทย ๑-๑๐</p> <p>๒. กิจกรรมเลือกระบายสีตัวเลขไทย ๑-๑๐ และตกแต่งตัวเลขให้สวยงามตามจินตนาการ</p> <p>๓. กิจกรรมปั้นดินน้ำมันตามจินตนาการ</p> <p>กิจกรรมศิลปะ ทั้ง ๓ กิจกรรม เป็นกิจกรรมที่เด็กได้ใช้กล้ามเนื้อ, นิ้วมือ และปลายนิ้ว ในการฉีก ตัดปะ ระบายสี ภาพและปั้นดินน้ำมันตามจินตนาการเมื่อทำงานเสร็จหรือหมดเวลาช่วยกันเก็บอุปกรณ์ และดูแลความสะอาดเรียบร้อย</p>	<p>ขั้นเตรียมครูจัดเตรียมสื่อ/วัสดุอุปกรณ์ ดังนี้</p> <p>๑. โຕ้ะสำหรับวางวัสดุอุปกรณ์ทำกิจกรรม ๓ โຕ้ะ</p> <p>๒. จัดเตรียมอุปกรณ์วางไว้ที่โต๊ะกิจกรรมครบเพียงพอจำนวนเด็กให้เด็กได้มีโอกาสเลือก ๓ กิจกรรม คือ</p> <p>๒.๑ การฉีก ตัดปะตัวเลขไทย ๑-๑๐</p> <p>๒.๒ กิจกรรมเลือกระบายสีตัวเลขไทย ๑-๑๐ และตกแต่งตัวเลขให้สวยงามตามจินตนาการ</p> <p>๒.๓ กิจกรรมปั้นดินน้ำมันตามจินตนาการ</p> <p>๓. วัสดุ อุปกรณ์ ได้แก่ภาพตัวเลขไทย ๑-๑๐ขนาดใหญ่ กระดาษสีคละสี กรรไกร กาว ดินสอสี ดินน้ำมัน แผ่นพลาสติกใส่ตะกร้าจัดวางไว้ใกล้ตัว</p> <p>ขั้นนำ</p> <p>๑. เด็กนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลมพร้อมกับทบทวนข้อตกลงที่ปฏิบัติร่วมกันภายในห้องเรียนก่อนเริ่มลงมือทำกิจกรรมดังนี้</p> <p>๑.๑ เด็ก ๆ พูดยาสุภาพ</p> <p>๑.๒ เด็ก ๆ เชื้อฟิงคุณครู</p> <p>๑.๓ เด็ก ๆ ตั้งใจทำงาน</p> <p>๑.๔ เด็ก ๆ มีน้ำใจรู้จักแบ่งปัน</p> <p>๑.๕ เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณกระดิ่งหมดเวลาเด็ก ๆ หยุดทำกิจกรรม และช่วยกันทำความสะอาดพร้อมเก็บของใช้เข้าที่ให้เรียบร้อยทุกครั้ง</p> <p>๒. เด็กและครุร่วมสนทนาเกี่ยวกับการเลือกสร้างผลงานศิลปะ โดยตกลงกับเด็ก ๆ ว่า “วันนี้เด็ก ๆ จะได้เลือกทำงานศิลปะที่คุณครูเตรียมไว้ ๓ กิจกรรม ดังนี้</p> <p>๒.๑ การฉีก ตัดปะตัวเลขไทย ๑-๑๐</p>	<p>สื่อ</p> <p>๑. ภาพตัวเลขไทย ๑-๑๐ขนาดใหญ่</p> <p>๒. กระดาษสีคละสี</p> <p>๓. กรรไกร</p> <p>๔. กาว</p> <p>๕. ดินสอสี</p> <p>๖. ดินน้ำมัน</p> <p>๗. แผ่นพลาสติก</p> <p>แหล่งเรียนรู้</p> <p>๑. ห้องเรียน</p>	<p>วิธีการ/เครื่องมือ</p> <p>๑. วิธีการประเมินพฤติกรรม</p> <p>สังเกตพฤติกรรม</p> <p>๑.๑ ใช้กรรไกรตัดกระดาษตามแนวเส้นตรงได้ มฐ.๒(ตบข๒.๒.๑)</p> <p>๒. เครื่องมือที่ใช้</p> <p>๒.๑ แบบความสามารถฉบับที่ ๑๖ มฐ.๒(ตบข๒.๒.๑)</p>


จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๓.กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ (ต่อ)			<p>๒.๒ กิจกรรมเลือกระบายสีตัวเลขไทย ๑-๑๐ และตกแต่งตัวเลขให้สวยงามตามจินตนาการ</p> <p>๒.๓ กิจกรรมปั้นดินน้ำมันตามจินตนาการ</p> <p>ขั้นสอน</p> <p>๑. ครูแนะนำวัสดุอุปกรณ์ที่ละกิจกรรม พร้อมกับให้เด็กๆ ร่วมกันบอกชื่อวัสดุอุปกรณ์ที่ละอย่างจนครบ</p> <p>๒. ครูแนะนำขั้นตอนพร้อมสาธิตการทำงานศิลปะที่ละกิจกรรมให้เด็กๆ ดูดังนี้</p> <p>กิจกรรมที่ ๑ วิธีการปฏิบัติ</p> <p>๑. เด็ก ๆ เลือกภาพตัวเลขไทย ๑-๑๐ขนาดใหญ่</p> <p>๒. ทากาวลงบนภาพจากนั้นฉีกหรือตัดกระดาษสีที่ตนเองชื่นชอบติดบนภาพตัวเลขไทย</p> <p>๓. วาดภาพตกแต่งชิ้นงานให้สวยงาม</p> <p>กิจกรรมที่ ๒ วิธีการปฏิบัติ</p> <p>๑. เด็ก ๆ เลือกตัวเลขไทยที่ตนเองชื่นชอบ ๑ ตัวเลข</p> <p>๒. ระบายสีและตกแต่งตัวเลขให้สวยงามตามจินตนาการ</p> <p>กิจกรรมที่ ๓ วิธีการปฏิบัติ</p> <p>๑. เด็กๆ หยิบแผ่นพลาสติกกรองปั้นคนละ ๑ แผ่น</p> <p>๒. เด็ก ๆ ปั้นดินน้ำมันตามจินตนาการ</p> <p>(ก่อนทำกิจกรรม ครูทบทวนข้อตกลง)</p> <p>๓. เด็ก ๆ เลือกทำงานศิลปะอย่างอิสระ ครูคอยดูแลอย่างใกล้ชิด คอยให้ความช่วยเหลือเมื่อเด็กต้องการ</p> <p>๔. เมื่อหมดเวลาครูให้สัญญาณเสียงกระดิ่ง เด็กๆ ช่วยกันเก็บของทำความสะอาดบริเวณที่ทำกิจกรรม และล้างมือให้สะอาด</p> <p>๕. เด็ก ๆ ๕ คนที่จะรายงานในวันนี้เลือกผลงานที่ชอบไว้ และมานั่งรวมกับเพื่อนทุกคนเป็นครึ่งวงกลม</p>		

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๓.กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ (ต่อ)			<p>ขั้นสรุป</p> <p>๑. เด็ก ๆ ร่วมกันนำเสนอผลงานศิลปะที่ตนเองชอบที่สุดให้ครูและเพื่อนฟังโดยครูใช้คำถามดังนี้</p> <p>๑.๑ วันนี้เด็ก ๆ เลือกทำกิจกรรมศิลปะอะไรบ้าง เพราะอะไร</p> <p>๑.๒ เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไรกับกิจกรรมในวันนี้ เพราะอะไร</p> <p>๑.๓ เด็ก ๆ คิดว่าอะไรที่ทำยากที่สุด แก้ปัญหานั้นอย่างไร</p> <p>๑.๔ เด็ก ๆ มีวิธีอย่างไรจึงทำงานสำเร็จทุกกิจกรรม</p> <p>๒. เด็กที่เลือกชิ้นงานไว้นำเสนอผลงานครูบันทึกคำพูดเด็ก</p> <p>๓. เมื่อเด็กแสดงความคิดเห็นกันหมดแล้ว ครูชื่นชมว่า “หนูเก่งมากที่ใช้กรรไกรตัดกระดาษตามแนวเส้นโค้งของรูปภาพได้สวยงาม สามารถแก้ปัญหาในการทำงานได้ดีมาก” พร้อมกับให้เด็กทุกคนปรบมือให้ตนเองที่เป็นคนเก่งทุกคน</p> <p>๔. เด็กและครูร่วมกันสรุปว่ากิจกรรมศิลปะ ทั้ง ๓ กิจกรรม เป็นกิจกรรมที่เด็กได้ใช้กล้ามเนื้อมือ, นิ้วมือและปลายนิ้ว ในการฉีก ตัดปะตัวเลขไทย ๑-๑๐ การระบายสีตัวเลขไทย ๑-๑๐ และตกแต่งตัวเลขให้สวยงามตามจินตนาการการปั้นดินน้ำมันตามจินตนาการและเล่าเรื่องราวจากผลงานที่ตนเองชอบให้ครูและเพื่อนฟัง</p> <p>๕. เด็ก ๆ และครูนำผลงานทุก ๆ คนติดแสดงผลงานรอบ ๆ ห้องเรียน</p>		

หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขน่ารู้ วันที่ ๓ เรื่อง ตัวเลขไทย ๑-๑๐ ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<p>๔.กิจกรรมการเล่นตามมุม</p> <p>๑. เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่ม</p> <p>มฐ.๘ (ตบช.๘.๒.๑)</p>	<p>๑.๒ ด้านอารมณ์ จิตใจ</p> <p>๑.๒.๒ การเล่น</p> <p>(๒) การเล่น</p> <p>รายบุคคล กลุ่มย่อย</p> <p>กลุ่มใหญ่</p>	<p>การเล่นตามมุม</p> <p>ประสบการณ์ต่างๆ</p> <p>ในห้องเรียนทุกวัน</p> <p>ไม่ต่ำกว่า ๕ มุม</p> <p>ได้แก่</p> <p>๑. มุมบล็อก</p> <p>๒. มุมดนตรี</p> <p>๓. มุมบทบาทสมมติ</p> <p>๔. มุมหนังสือ</p> <p>๕. มุมศิลปะ</p> <p>๖. มุมวิทยาศาสตร์</p> <p>๗. มุมตัวเลขไทย</p> <p>๑-๑๐</p>	<p>ขั้นเตรียม ครูจัดเตรียม ดังนี้</p> <p>๑.จัดเตรียมบรรยากาศ สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ มุมต่าง ๆ ในห้องเรียนแต่ละมุมให้เพียงพอกับจำนวนนักเรียนประกอบด้วย มุมบล็อก, มุมดนตรี, มุมบทบาทสมมติ, มุมหนังสือ, มุมศิลปะ มุมวิทยาศาสตร์ และมุมตัวเลขไทย๑-๑๐</p> <p>๒.จัดเตรียมแผนผังการเลือกเข้าเล่นตามมุม,สัญลักษณ์มุม,สัญลักษณ์ติดแผนผังการเลือกเข้าเล่นตามมุม,สัญลักษณ์เข้ามุม,กล่องใส่สัญลักษณ์เข้ามุมและกระดิ่งใส่ตะกร้าจัดวางไว้ใกล้ตัว</p> <p>ขั้นนำ</p> <p>๑.เด็กนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลมครูสนทนาทักทายพร้อมกับทบทวนข้อตกลงที่ปฏิบัติร่วมกันในห้องเรียนเมื่อเริ่มการทำกิจกรรมดังนี้</p> <p>๑.๑ เด็ก ๆ แบ่งปันของเล่น</p> <p>๑.๒ เด็ก ๆ เก็บของเล่นเข้าที่ทุกครั้งเมื่อเล่นเสร็จ</p> <p>๑.๓ เด็ก ๆ นำสัญลักษณ์ตนเองใส่ในมุมที่เล่นทุกครั้ง</p> <p>๑.๔ เมื่อได้ยินเสียงกระดิ่ง ๒ ครั้งให้หยุดเล่นและเก็บของเล่น</p> <p>๒.ครูแนะนำสัญลักษณ์มุมและจำนวนตัวเลขที่เข้าเล่นได้ ดังนี้</p> <p>๒.๑ สัญลักษณ์เปิดมุม คือ 😊 OPEN / เปิด (จำนวน ๖ คน)</p> <p>๒.๒ สัญลักษณ์ปิดมุม คือ 😞 CLOSE / ปิด</p> <p>๓. ครูแนะนำการเล่นแต่ละมุมและแนะนำมุมใหม่ คือมุมตัวเลขไทย ๑-๑๐</p> <p>๔. ครูแนะนำวิธีนำสัญลักษณ์ใส่กล่องเมื่อเข้าเล่นมุมต่างๆ</p> <p>๕. ครูแนะนำการใช้แผนผังการเลือกเข้าเล่นตามมุม ดังนี้</p> <p>๕.๑ เด็ก ๆ หยิบสัญลักษณ์ของตนเองจากกล่องที่ครูเตรียมไว้</p> <p>๕.๒ เด็ก ๆ วางแผนการเล่นมุมต่าง ๆ จากนั้นนำสัญลักษณ์ของตนเองติดในแผนผังการเลือกเข้าเล่นตามมุม</p>	<p>สื่อ</p> <p>๑.มุมบล็อก</p> <p>๒.มุมดนตรี</p> <p>๓.มุมบทบาทสมมติ</p> <p>๔.มุมหนังสือ</p> <p>๕.มุมศิลปะ</p> <p>๖. มุมวิทยาศาสตร์</p> <p>๗. มุมตัวเลขไทย</p> <p>๑-๑๐</p> <p>๘. แผนผังการเลือกเข้าเล่นตามมุม</p> <p>วัสดุอุปกรณ์</p> <p>๑. ตะกร้า</p> <p>๒. กระดิ่ง</p> <p>๓. สัญลักษณ์มุม</p>	<p>วิธีการ/เครื่องมือ</p> <p>๑. วิธีการประเมินพฤติกรรม</p> <p>๑.๑ สังเกตพฤติกรรม</p> <p>เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่ม</p> <p>มฐ.๘ (ตบช.๘.๒.๑)</p> <p>๒. เครื่องมือที่ใช้</p> <p>๒.๑ แบบสำรวจพฤติกรรม</p> <p>ฉบับที่ ๒๓</p> <p>มฐ.๘ (ตบช.๘.๒.๑)</p>



จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๔.กิจกรรมการเล่นตามมุม (ต่อ)			<p>๖.เด็กฟังครูแนะนำสื่อ วัสดุอุปกรณ์ในมุมประสบการณ์ ๖ มุม การนำสัญลักษณ์ตนเองใส่กล่องในมุมและวิธีจัดเก็บอย่างตั้งใจ</p> <p>ขั้นสอน ๓ ชั้น ดังนี้</p> <p>ขั้นที่ ๑ การวางแผน (Plan)</p> <p>๑.เด็ก ๆ วางแผนการเล่นตามมุมที่สนใจอย่างอิสระ</p> <p>๒.เด็ก ๆ นำสัญลักษณ์ตนเองมาติดบนแผ่นแผนผังการเลือกเข้ามุมแล้วนั่งตามมุมที่ตนเองเลือกเป็นแถวตอนเรียงหนึ่ง</p> <p>๓. เมื่อเด็กนั่งตามมุมที่เลือกครบทุกมุมแล้วครูกำหนดหมายเลขแต่ละมุมเป็นกลุ่มที่ ๑-๕</p> <p>๔. ครูกำหนดเงื่อนไขการเล่นให้กับเด็ก ๆ ดังนี้</p> <p>๔.๑ วางแผนการเล่นร่วมกับเพื่อนในกลุ่มว่าจะเล่นอะไร</p> <p>๔.๒ กำหนดวิธีการเล่นร่วมกัน</p> <p>๔.๓ บอกชื่อผลงานที่เล่น</p> <p>ขั้นที่ ๒ การปฏิบัติ (Do)</p> <p>๑. เด็กแต่ละกลุ่มเข้าเล่นตามมุมตามวิธีการที่วางแผนไว้ร่วมกัน</p> <p>๒. ขณะที่เด็กแต่ละกลุ่มเล่นในมุมประสบการณ์ครู/ครูพี่เลี้ยงเข้าไปพูดคุยกระตุ้นให้คำแนะนำช่วยเหลือและให้กำลังใจ</p> <p>๓.ครูสังเกต ๒ ครั้ง เตือนเด็กก่อนหมดเวลา ๓ นาทีแต่ละกลุ่มเตรียมนำเสนอวิธีการเล่น โดยแบ่งบทบาทหน้าที่การนำเสนอร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม</p> <p>ขั้นที่ ๓ สะท้อนผลการเล่น (Review)</p> <p>๑.เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอว่าในกลุ่มตนเองเล่นอะไรและบอกวิธีที่กลุ่มตัวเองที่ได้ลงมือเล่นผ่านการพูดคุยเพื่อทบทวนการเล่นโดยครูใช้คำถามดังนี้</p> <p>๑.๑ เด็ก ๆ มีวิธีการเล่นร่วมกับเพื่อนอย่างไรที่ทำให้การเล่นร่วมกับเพื่อนสำเร็จตามที่วางแผนไว้</p> <p>๑.๒ กลุ่มของเด็ก ๆ มีวิธีในการเล่นตามแผนผังที่วางไว้อย่างไร</p> <p>๑.๓ ผลงานของเด็ก ๆ เล่นชื่ออะไรเพราะอะไร</p>	<p>วัสดุอุปกรณ์</p> <p>๔.สัญลักษณ์เข้ามุม</p> <p>๔.๑ เด็กหญิง เด็กชาย</p>  <p>(ครูนำสัญลักษณ์ประจำตัวเด็กติดในช่องว่าง/ชื่อเด็ก)</p> <p>๕. กล่องใส่สัญลักษณ์เข้ามุม</p> <p>๖. สัญลักษณ์ติดแผนผังการเข้ามุม</p> <p>๖.๑ เด็กหญิง เด็กชาย</p> <p>แหล่งเรียนรู้</p> <p>๑.ห้องเรียนและบรรยากาศการเรียนรู้อื่นๆ</p> <p>๒. ป้ายนิเทศในห้องเรียน</p>	

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<u>๔.กิจกรรมการเล่นตามมุม</u> (ต่อ)			<p>๒.เมื่อเด็ก ๆ นำเสนอครบทุกกลุ่มแล้วเก็บของเล่นให้เรียบร้อยและกลับมานั่งเป็นครึ่งวงกลม</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>๑. ครูและเด็กร่วมกันสรุปการเข้าเล่นมุมเสริมประสบการณ์ต่าง ๆ ภายในห้องเรียน พร้อมกับชื่นชมเด็กดังนี้</p> <p>๑.๑ หนูเก่งมากที่เล่นและทำงานร่วมมือกับเพื่อนเป็นกลุ่มได้เป็นอย่างดี</p> <p>๑.๒ แต่ละกลุ่มเก่งมากที่จัดวางอุปกรณ์ได้ถูกที่ตามสัญลักษณ์ที่ครูได้กำหนดไว้</p> <p>๒.ครูให้ทุกคนปรบมือให้กำลังใจพร้อมกับกล่าวชื่นชมตนเอง “หนูเป็นคนเก่ง..หนูทำได้” ..พร้อมยกนิ้วหัวแม่มือและยิ้มให้กับตนเองและเพื่อนๆ ทุกคนในห้องเรียน</p> <p>๓. ครูบันทึกการเข้ามุมของเด็กจากแผนผังการเลือกเข้าเล่นตามมุมและสัญลักษณ์เด็กที่ใส่ไว้ในกล่องสัญลักษณ์เข้ามุม</p>		

หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขนำรั้ว วันที่ ๓ เรื่อง ตัวเลขไทย ๑- ๑๐ ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<p>๕.กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง</p> <p>๑. รับลูกบอลโดยใช้มือทั้งสองข้าง</p> <p>มฐ.๒(ตบช.๒.๑.๔)</p>	<p>๑.๑ ด้านร่างกาย</p> <p>๑.๑.๑ การใช้กล้ามเนื้อใหญ่</p> <p>(๔) การเคลื่อนไหวที่ใช้การประสานสัมพันธ์ของการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ในการขว้าง การจับ การโยน การเตะ</p>	<p>เกมส์ลูกบอล</p> <p>ตัวเลขเป็นการเล่นเกมที่มีผู้นำบอกเลขให้เด็ก ๆ หาเลขที่อยู่ในตะกร้าของกลุ่มตนเอง ใครหาเลขให้โยนลูกบอลให้เพื่อนที่อยู่ฝั่งตรงข้ามรับ ครูตรวจคำตอบและบันทึกข้อมูล และสลับคนที่โยนลูกบอลวิ่งไปเปลี่ยนเพื่อนที่อยู่ฝั่งตรงข้ามและเป็นผู้รับบอลต่อไป ยกเว้นเด็กที่รับลูกบอลคนแรกให้เปลี่ยนเป็นผู้ส่งบอลคนสุดท้ายทำซ้ำจนครบ</p>	<p>ขั้นเตรียม ครูจัดเตรียมสื่อ/วัสดุอุปกรณ์ ดังนี้</p> <p>๑. ครูจัดเตรียมวัสดุ สื่อ อุปกรณ์ ได้แก่ เกมวงส่งตัวเลข ลูกบอลตัวเลขไทย ๑-๑๐ กรวย นกหวีดและจัดสถานที่บรรยากาศการเรียนรู้</p> <p>ขั้นนำ</p> <p>๑. เด็กและครูตกลงร่วมกันเกี่ยวกับการเดินเป็นแถวต่อกันคล้ายรถไฟอย่างเป็นระเบียบไปที่สนาม</p> <p>๒. เด็กและครูทบทวนข้อตกลงร่วมกันในการเกมส์ลูกบอลที่ปลอดภัย ดังนี้</p> <p>๒.๑ เด็ก ๆ แบ่งปันของเล่น</p> <p>๒.๒ เด็ก ๆ ระมัดระวังตนเองในการเล่น</p> <p>๒.๓ เด็ก ๆ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน</p> <p>๒.๔ เด็ก ๆ ตรงต่อเวลา</p> <p>๓. ครูแนะนำสัญญาณนกหวีด ดังนี้</p> <p>๓.๑ เสียงนกหวีดสั้น ๆ ๑ ครั้ง เริ่มเล่น</p> <p>๓.๒ เสียงนกหวีดสั้น ๆ ต่อกัน ๒ ครั้ง หยุดเล่น</p> <p>๔. ครูแนะนำการเล่นเกมส์ลูกบอล</p> <p>๕. เด็ก ๆ ฟังครูแนะนำการเล่นอย่างตั้งใจ</p> <p>ขั้นสอน</p> <p>๑. ครูนำเด็กไปที่สนามเด็กเล่น ให้เด็กอบอุ่นร่างกายก่อนทำกิจกรรมโดยวิ่งรอบสนามคนละ ๑ รอบ</p> <p>๒. เด็ก ๆ กลับมานั่งเป็นครึ่งวงกลมชูลูกบอลตัวเลขไทย ๑-๑๐ ให้เด็ก ๆ ดูและนับ พร้อมกัน ๑ รอบ พร้อมกับให้เด็ก ๆ ร่วมกันบอกชื่ออุปกรณ์ในการเล่นทั้งหมดว่ามีอะไรบ้าง</p> <p>๓. ครูสาธิตการปฏิบัติกิจกรรมพร้อมอธิบายกฎกติกาการเล่นเกมส์วงส่งตัวเลขครั้งนี้ ครูวางกรวย ๒ ฝั่ง</p>	<p>สื่อ</p> <p>๑. ลูกบอลตัวเลขไทย ๑-๑๐</p> <p>วัสดุอุปกรณ์</p> <p>๑. กรวย</p> <p>๒. นกหวีด</p> <p>แหล่งเรียนรู้</p> <p>๑. สนาม</p>	<p>วิธีการ/เครื่องมือ</p> <p>๑. วิธีการประเมินพฤติกรรม</p> <p>สังเกตพฤติกรรม</p> <p>๑.๑ รับลูกบอลโดยใช้มือทั้งสองข้าง</p> <p>มฐ.๒(ตบช.๒.๑.๔)</p> <p>๒. เครื่องมือที่ใช้</p> <p>๒.๑ แบบประเมินทักษะฉบับที่ ๓๐</p> <p>มฐ.๒(ตบช.๒.๑.๔)</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<u>๕.กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง</u> <u>(ต่อ)</u>			<p>๓.๑ ให้อาสาสมัครเด็ก ๑ คนออกมาเป็นผู้ลูกบอลตัวเลขไทย ๑ ลูก พร้อมกับบอกชื่อตัวเลข เช่น อาสาสมัครบอกเลข ๖ ให้เด็กๆ หาเลข ๖ ที่อยู่ในตะกร้าของกลุ่มตนเอง ใครหาเลข ๖ ให้โยนลูกบอลให้เพื่อนที่อยู่ฝั่งตรงข้ามรับ ครูตรวจคำตอบและบันทึกข้อมูล และสลับคนที่โยนลูกบอลวิ่งไปเปลี่ยนเพื่อนที่อยู่ฝั่งตรงข้ามและเป็นผู้รับบอลต่อไป ยกเว้นเด็กที่รับลูกบอลคนแรกให้เปลี่ยนเป็นผู้ส่งบอลคนสุดท้ายทำซ้ำจนครบ แล้วครูสรุปบันทึกผลการแข่งขัน</p> <p>๔.ครูให้เด็กๆแต่ละกลุ่ม ทดลองเล่นเกมส่งลูกบอลตัวเลข ๑รอบ</p> <p>๕.เด็กทั้ง ๕กลุ่มเล่นเกมส่งลูกบอลตัวเลข</p> <p>๖. เมื่อหมดเวลา ๓๐-๔๐ นาที ครูเป่านกหวีดสั้นๆ ๒ ครั้ง ติดต่อกันให้สัญญาณหยุด เด็กๆ ทุกคนหยุดเล่นและกลับมาเข้าแถวอย่างเป็นระเบียบ</p> <p>๗.เด็กๆ สำรวจร่างกายตนเองและเพื่อนๆ ทำความสะอาดร่างกาย เช่น ล้างมือ ล้างหน้า กลับมานั่งเป็นวงกลม พักคลายกล้ามเนื้อ พักผ่อนร่างกายในท่ามกลางที่สบายอย่างอิสระ</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>๑.เด็กและครูร่วมกันสรุปการเล่นเกมส์ส่งลูกบอลโดยใช้คำถามดังนี้</p> <p>๑.๑ เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไรกับการเล่นเกมส่งลูกบอลวันนี้</p> <p>๑.๒ มีใครได้รับอันตรายจากการเล่นหรือไม่</p> <p>๑.๓ เด็ก ๆ เล่นอย่างไรจึงไม่ได้รับอันตราย</p> <p>๑.๔ ถ้าเกิดอุบัติเหตุขึ้นแล้วเด็กทำอย่างไร</p> <p>๑.๕ เด็ก ๆ มีวิธีการอย่างไรในการส่งบอลไม่ให้หล่นพื้น</p>		

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<u>๕.กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง</u> (ต่อ)			๒.เมื่อเด็กตอบคำถามถูกต้อง ครูชื่นชมเด็กว่า หนูเก่งมากที่เล่นทำกิจกรรมและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัย จากนั้นให้ปรบมือให้เพื่อนและตนเอง และพาตั้งแถวกลับห้องเรียน		

หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขนำรู้ วันที่ ๓ เรื่อง ตัวเลขไทย ๑- ๑๐ ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<p>๖.กิจกรรมเกมการศึกษา</p> <p>๑.เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน</p> <p>มฐ.๘ (ตบช ๘.๑.๑)</p> <p>๒.เล่าเรื่องเป็นประโยคอย่างต่อเนื่อง</p> <p>มฐ.๙ (ตบช ๙.๑.๒)</p> <p>๓.จับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่างๆโดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบเพียงลักษณะเดียว</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบช. ๑๐.๑.๒)</p> <p>๔.จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ โดยใช้อย่างน้อย ๑ ลักษณะเป็นเกณฑ์</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบช. ๑๐.๑.๓)</p> <p>๕.เรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์ อย่างน้อย ๔ ลำดับ</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบช. ๑๐.๑.๔)</p>	<p>๑.๓ ด้านสังคม</p> <p>๑.๓.๕ การเล่นและทำงานแบบร่วมมือร่วมใจ</p> <p>(๒) การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น</p> <p>ด้านสติปัญญา</p> <p>๑.๔.๑ การใช้ภาษา</p> <p>(๖) การพูดอธิบายเกี่ยวกับสิ่งของ เหตุการณ์ และความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ</p> <p>๑.๔.๒ การคิดรวบยอดการคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจ และแก้ปัญหา</p> <p>๑๓) การจับคู่ การเปรียบเทียบ และการเรียงลำดับ สิ่งต่าง ๆตามลักษณะความยาว/ความสูง น้ำหนัก ปริมาตร</p>	<p>การเล่นเกมการศึกษา จำนวน ๕ เกม ประกอบไปด้วย</p> <p>๑. เกมจับคู่ภาพที่มีจำนวนเท่ากัน</p> <p>๒. เกมวงล้อตัวเลขฮินดูอารบิก1-10</p> <p>๓. เกมจับคู่เลขฮินดูอารบิกกับเลขไทย</p> <p>๔. เกมเรียงลำดับตัวเลขไทย ๑-๑๐</p> <p>๕. เกมวงล้อจำนวนกับตัวเลขไทย ๑-๑๐</p>	<p>ขั้นเตรียม ครูจัดเตรียมสื่อ/วัสดุอุปกรณ์ ดังนี้</p> <p>๑. จัดเตรียมสัญลักษณ์การเข้ากลุ่ม, กระดิ่งใส่ตะกร้า จัดวางไว้ใกล้ตัว</p> <p>๒. จัดเตรียมเกมการศึกษาใส่ตะกร้าจำนวน ๕ กลุ่ม ประกอบด้วย ๕ เกม ดังนี้</p> <p>๒.๑ เกมเก่า จำนวน ๒ เกมประกอบด้วย</p> <p>(๑) เกมจับคู่ภาพที่มีจำนวนเท่ากัน</p> <p>(๒) เกมวงล้อตัวเลขฮินดูอารบิก1-10</p> <p>๒.๒ เกมใหม่จำนวน ๓ เกมประกอบด้วย</p> <p>(๑) เกมจับคู่เลขฮินดูอารบิกกับเลขไทย</p> <p>(๒) เกมเรียงลำดับตัวเลขไทย ๑-๑๐</p> <p>(๓) เกมวงล้อจำนวนกับตัวเลขไทย ๑-๑๐</p> <p>ขั้นนำ</p> <p>๑.ครูทักทายกับเด็กเป็นภาษาอังกฤษดังนี้</p> <p>Good afternoon student. (ครูกล่าวทักทาย)</p> <p>Good afternoon teacher. (เด็กตอบ)</p> <p>How are you ? (ครูถาม)</p> <p>I am fine, Thank you. (เด็ก ๆตอบพร้อมกัน)</p> <p>And you? (เด็ก ๆถาม)</p> <p>I am fine. (ครูตอบ)</p> <p>๒.เด็กและครูสนทนาพูดคุย เกี่ยวกับข้อตกลงในการเล่นเกมนัดนี้</p> <p>๒.๑ ตั้งใจเล่นเกมกับเพื่อนๆในกลุ่ม</p> <p>๒.๒ ช่วยเหลือแบ่งปันกันในการเล่น</p> <p>๒.๓ เมื่อหมดเวลาการเล่นให้เก็บเกมการศึกษาและสัญลักษณ์การเข้ากลุ่มใส่ตะกร้าให้เรียบร้อยพร้อมกับการนำส่งคืนให้ครู</p>	<p>สื่อ</p> <p>เกมการศึกษา จำนวน ๕ เกม</p> <p>เกมเก่า</p> <p>๑.เกมจับคู่ภาพที่มีจำนวนเท่ากัน</p> <p>๒.เกมวงล้อตัวเลขฮินดูอารบิก1-10</p> <p>เกมใหม่</p> <p>๓.เกมจับคู่เลขฮินดูอารบิกกับเลขไทย</p> <p>๔.เกมเรียงลำดับตัวเลขไทย ๑-๑๐</p> <p>๕.เกมวงล้อจำนวนกับตัวเลขไทย ๑-๑๐</p> <p>วัสดุอุปกรณ์</p> <p>๑. ตะกร้า</p> <p>๒. กระดิ่ง</p> <p>แหล่งเรียนรู้</p> <p>๑.ห้องเรียนและบรรยากาศการเรียนรู้อื่นๆ</p> <p>๒. ป้ายนิเทศ</p>	<p>วิธีการ/เครื่องมือ</p> <p>วิธีการ/เครื่องมือ</p> <p>๑. วิธีการประเมินพฤติกรรม</p> <p>สังเกตพฤติกรรม</p> <p>๑.๑ เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน</p> <p>มฐ.๘ (ตบช ๘.๑.๑)</p> <p>๑.๒ เล่าเรื่องเป็นประโยคอย่างต่อเนื่อง</p> <p>มฐ.๙ (ตบช ๙.๑.๒)</p> <p>๑.๓จับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่างๆโดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบเพียงลักษณะเดียว</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบช. ๑๐.๑.๒)</p> <p>๑.๔จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ โดยใช้อย่างน้อย ๑ ลักษณะเป็นเกณฑ์</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบช. ๑๐.๑.๓)</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๖.กิจกรรมเกมการศึกษา (ต่อ)	<p>(๑.๔.๒ การคิดรวบยอดการคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจ และแก้ปัญหา</p> <p>(๕) การคัดแยก การจัดกลุ่ม และการจำแนกสิ่งต่างๆ ตามลักษณะและรูปร่างรูปรอง</p> <p>๑.๔.๒ การคิดรวบยอดการคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจ และแก้ปัญหา</p> <p>(๑๔) การบอกและเรียงลำดับกิจกรรมหรือเหตุการณ์ตามช่วงเวลา</p>		<p>ขั้นสอน</p> <p>๑.เด็กนั่งเป็นเป็นครึ่งวงกลม</p> <p>๒. ครูสาธิตวิธีเล่นเกมแต่ละเกมจนครบทุกเกม</p> <p>๓.เด็กแบ่งกลุ่ม ๕ กลุ่ม แต่ละกลุ่มมีจำนวน ๕ คนโดยการเลือกสัญลักษณ์การเข้ากลุ่มจากเชือกไหมพรมจำนวน ๕ สี</p> <p>๔.เมื่อเด็กเข้ากลุ่มเรียบร้อยแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมารับเกมที่เตรียมไว้</p> <p>๕. เด็กลงมือเล่นเกมโดยครูกำหนดเวลาในการเล่นเกมละ ๕ นาที เมื่อหมดเวลาให้แต่ละกลุ่มตบมือพร้อมกันส่งสัญญาณ</p> <p>๖.ครูเข้าไปพูดคุยกระตุ้นให้กำลังใจอย่างใกล้ชิดพร้อมกับสัมภาษณ์เด็ก ๆ ดังนี้</p> <p>๖.๑ หนูกำลังเล่นอะไร</p> <p>๖.๒ สิ่งที่หนูเล่นมีชื่อว่าอย่างไร</p> <p>๖.๓ หนูสังเกตเห็นว่าตัวเลขสองตัวนี้แตกต่างกัน หรือเหมือนกัน</p> <p>๖.๔ หนูเรียงลำดับตัวเลขไทยอย่างไร</p> <p>๖.๕ หนูจับคู่ตัวเลขไทยกับภาพผลไม้ได้อย่างไร</p> <p>๗.เด็กแต่ละกลุ่มหมุนเวียนกันเล่นเกมจนครบ ๕ เกม</p> <p>๘. ครูส่งสัญญาณสิ้นสุดกระดิ่งเป็นการบอกหมดเวลาในการเล่น พร้อมกับให้เด็กเก็บสัญลักษณ์การเข้ากลุ่มและเกมการศึกษาใส่ตะกร้าส่งครูและนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลมอีกครั้ง</p>		<p>๑.๕ เรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์ อย่างน้อย ๔ ลำดับ</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบช. ๑๐.๑.๔)</p> <p>๒. เครื่องมือที่ใช้</p> <p>๒.๑ แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงานและแบบบันทึกการสัมภาษณ์ฉบับที่ ๓๓</p> <p>มฐ.๘ ตบช.(๘.๑.๑)</p> <p>มฐ.๙ ตบช.(๙.๑.๒)</p> <p>มฐ.๑๐ ตบช.(๑๐.๑.๒)</p> <p>มฐ.๑๐ ตบช.(๑๐.๑.๓)</p> <p>มฐ.๑๐ ตบช.(๑๐.๑.๔)</p> <p>หมายเหตุ</p> <p>การใช้แบบประเมินตามจุดประสงค์กำหนดวันละ ๑ กลุ่ม</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๖.กิจกรรมเกมการศึกษา (ต่อ)			<p>ขั้นสรุป</p> <p>๑.เด็กและครูร่วมสนทนาพูดคุยโต้ตอบสรุปถึงการเล่นเกมโดยให้อาสาสมัคร ๑ กลุ่ม ออกมาสะท้อนผลการเล่นเกมให้เพื่อนและครูฟังเช่นโดยครูใช้คำถามดังนี้</p> <p>๑.๑ หนูเล่นเกมอะไรบ้าง</p> <p>๑.๒ หนูชอบเกมที่เล่นอย่างไร</p> <p>๑.๓ หนูสังเกตเห็นว่าตัวเลขสองตัวนี้แตกต่างกัน หรือเหมือนกัน</p> <p>๑.๔ หนูเรียงลำดับตัวเลขไทยอย่างไร</p> <p>๑.๕ หนูจับคู่ตัวเลขไทยกับภาพผลม้อย่างไร</p> <p>๒. ครูกล่าวชื่นชมและปรบมือให้เด็ก ๆ ที่สามารถพูดคุยโต้ตอบเล่าเป็นเรื่องราวต่อเนื่องเกี่ยวกับสิ่งที่ครูถามได้ดีและนอกจากนี้เด็ก ๆ ยังสามารถร่วมกิจกรรมการเล่นเก้กับเพื่อน ๆ ในกลุ่มด้วยความตั้งใจ และปฏิบัติตามข้อตกลงของการเล่นเกมได้ดีขอให้เด็ก ๆ ทุกคนปรบมือให้กำลังใจกับตนเองพร้อมกันอีกครั้ง</p>		

แบบประเมินตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ฉบับที่	สภาพที่พึงประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ
	กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ		
๗	๓.๒.๑ กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมบางสถานการณ์	การสังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม
	กิจกรรมเสริมประสบการณ์/กิจกรรมในวงกลม		
๑๕	๑๒.๒.๑ ค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่างๆ ตามวิธีการของตนเอง	การสนทนา	แบบบันทึกการสนทนา
	๑๒.๒.๒ ใช้ประโยคคำถามว่า “ที่ไหน” “ทำไม” ในการค้นหาคำตอบ	การสนทนา	แบบบันทึกการสนทนา
	กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์		
๑๖	๒.๒.๑ ใช้กรรไกรตัดกระดาษตามแนวเส้นตรงได้	การประเมินความสามารถ	แบบประเมินความสามารถ
	กิจกรรมการเล่นตามมุม		
๒๓	๘.๒.๑ เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่ม	การสังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม
	กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง		
๓๐	๒.๑.๔ รับลูกบอลโดยใช้มือทั้งสองข้าง	การประเมินทักษะ	แบบประเมินทักษะ
	กิจกรรมเกมการศึกษา		
๓๓	๘.๑.๑ เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน	การประเมินผลงาน / ชิ้นงานและการสัมภาษณ์	แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน แบบบันทึกการสัมภาษณ์
	๘.๑.๒ เล่าเป็นเรื่องราวต่อเนื่อง		
	๑๐.๑.๒ จับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่างๆ โดยใช้ลักษณะที่สังเกตเห็นเพียงลักษณะเดียว		
	๑๐.๑.๓ จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่างๆ โดยใช้อย่างน้อย ๑ ลักษณะเป็นเกณฑ์		
	๑๐.๑.๔ เรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย ๔ ลำดับ		

ความคิดเห็นของผู้ตรวจสอบแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจแผน
()

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ
ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

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

ปัญหาและอุปสรรค

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

แนวทางในการพัฒนา

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

ลงชื่อ.....ผู้จัดทำ
()
ตำแหน่ง.....

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมเสริมประสบการณ์
ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

แนวทางในการพัฒนา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้จัดทำ
()
ตำแหน่ง.....

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์
ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

แนวทางในการพัฒนา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้จัดทำ
()
ตำแหน่ง.....

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมการเล่นตามมุม
ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

แนวทางในการพัฒนา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้จัดทำ
()
ตำแหน่ง.....

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง
ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

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

ปัญหาและอุปสรรค

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

แนวทางในการพัฒนา

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

ลงชื่อ.....ผู้จัดทำ
()
ตำแหน่ง.....

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมเกมการศึกษา
ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

แนวทางในการพัฒนา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

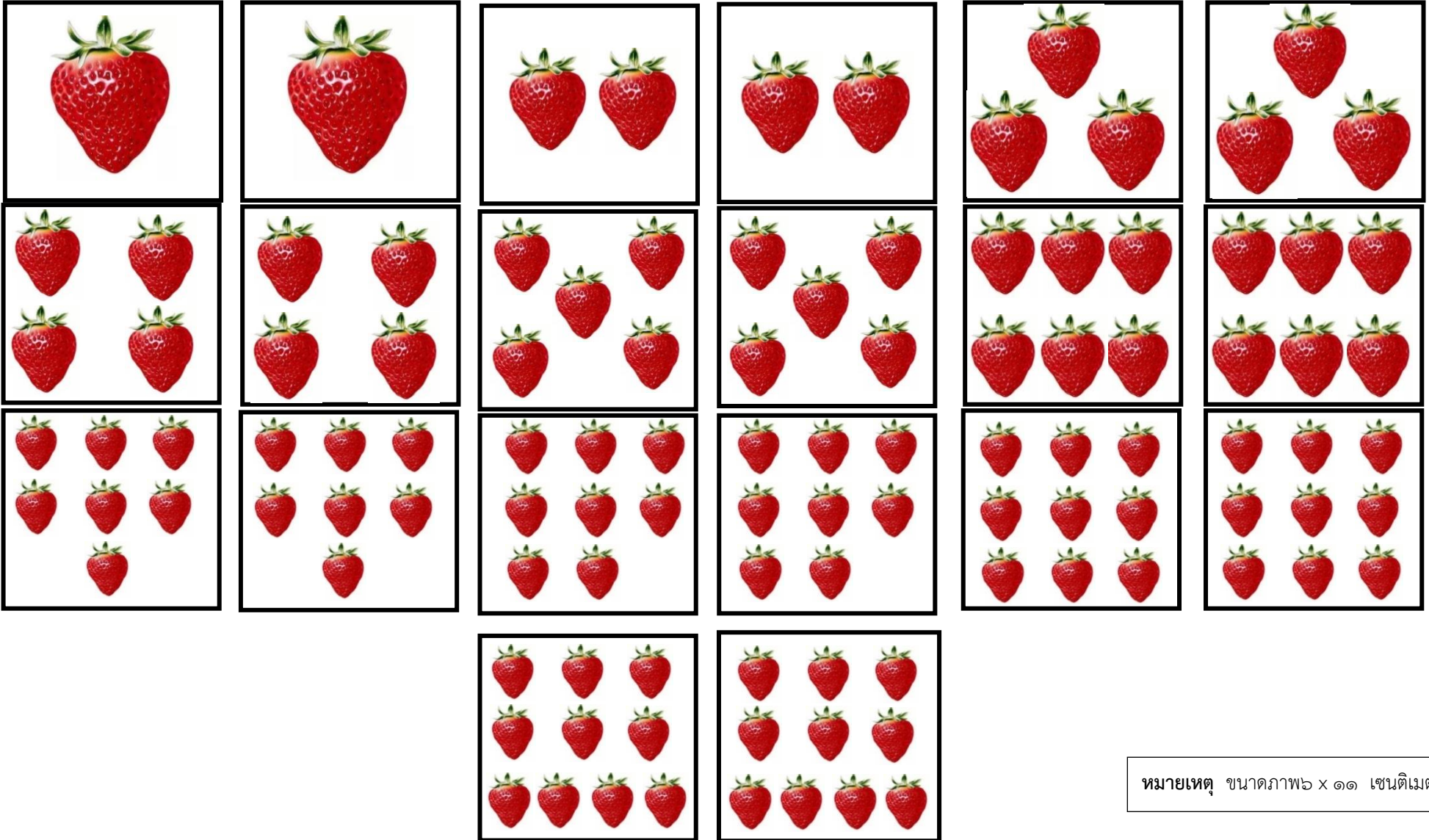
ลงชื่อ.....ผู้จัดทำ
()
ตำแหน่ง.....

ภาคผนวก
เกมการศึกษา

วันที่ ๓ เรื่อง “ตัวเลขไทย ๑-๑๐”

เกมเก่า เกมที่ ๑ เกมจับคู่ภาพที่มีจำนวนเท่ากัน เรื่อง ตัวเลขไทย ๑-๑๐

คำสั่ง ให้เด็ก ๆ จับคู่ภาพที่มีจำนวนเท่ากันให้ถูกต้อง



วันที่๓ เรื่อง “ตัวเลขไทย ๑-๑๐”

เกมเก่า เกมที่ ๒ เกมวงล้อจำนวน 1-10 เรื่อง ตัวเลขไทย ๑-๑๐

คำสั่ง ให้เด็ก ๆ จับคู่จำนวนตัวเลขกับภาพผลไม้ที่มีจำนวนสัมพันธ์ให้ถูกต้อง



วันที่ ๓ เรื่อง “ตัวเลขไทย ๑-๑๐”

เกมใหม่ เกมที่ ๓ เกมจับคู่ตัวเลขไทยกับตัวเลขฮินดูอารบิก เรื่อง ตัวเลขไทย ๑-๑๐

คำสั่ง ให้เด็ก ๆ จับคู่ตัวเลขไทยกับตัวเลขฮินดูอารบิกให้ถูกต้อง



วันที่๓ เรื่อง “ตัวเลขไทย ๑-๑๐”

เกมใหม่ เกมที่ ๔ เกมเรียงลำดับตัวเลขไทย ๑-๑๐ เรื่อง ตัวเลขไทย ๑-๑๐

คำสั่ง ให้เด็ก ๆ เรียงลำดับตัวเลขไทย ๑-๑๐ให้ถูกต้อง



วันที่๓ เรื่อง “ตัวเลขไทย ๑-๑๐”

เกมเก่า เกมที่ ๕ เกมวงล้อจำนวน ๑-๑๐ เรื่อง ตัวเลขไทย ๑-๑๐

คำสั่ง ให้เด็ก ๆ จับคู่จำนวนตัวเลขกับภาพผลไม้ที่มีจำนวนสัมพันธ์ให้ถูกต้อง

The image shows a circular game board divided into 10 segments, each containing a different fruit. In the center of the wheel is a white circle with the text "เกมวงล้อ จำนวน" (Fruit Wheel Game). To the left and right of the wheel are vertical columns of Thai numerals from 1 to 10, each inside a decorative circular frame. The segments and their contents are as follows:

Segment Color	Fruit	Quantity	Thai Numeral
Yellow	Green Apples	1	๑
Light Blue	Mangos	2	๒
Dark Blue	Strawberries	3	๓
Purple	Pears	4	๔
Pink	Pineapples	5	๕
Light Green	Watermelons	6	๖
Light Blue	Apples	7	๗
Green	Oranges	8	๘
Dark Blue	Bananas	9	๙
Yellow	Limes	10	๑๐

ภาคผนวก

คำคล้องจองตัวเลขไทย

ตัวเลข ๑ หอยทาก

ตัวเลข ๒ ทางยาว

ตัวเลข ๓ ทางสั้น

ตัวเลข ๔ ชูหาง

ตัวเลข ๕ ม้วนหาง

ตัวเลข ๖ หลังงอ

ตัวเลข ๗ ยกขา

ตัวเลข ๘ ฟันปลา

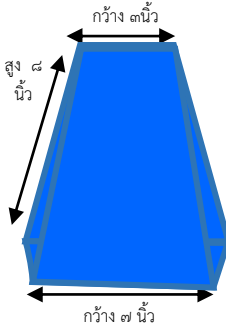
ตัวเลข ๙ นกบิน

ตัวเลข ๑๐ มีหนึ่งกับศูนย์


ภาคผนวก

อุปกรณ์ใช้ในมุมประสบการณ์ (นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมทุกวัน)

สัญลักษณ์
เปิด - ปิดมุม



กว้าง ๓ นิ้ว
สูง ๔ นิ้ว
กว้าง ๗ นิ้ว

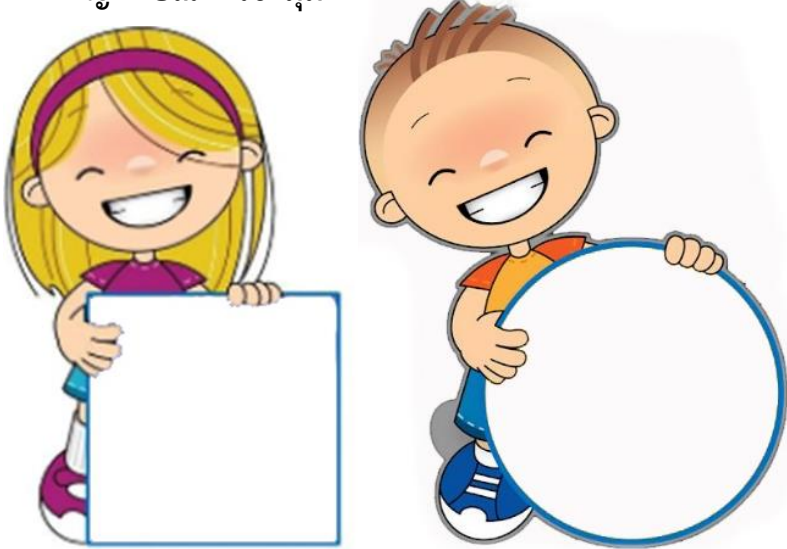


CLOSE
ปิด

OPEN
เปิด

ปรับภาพแล้วเคลือบติดบนฟิวเจอร์บอร์ดที่ตัดตาม
ขนาด (เปลี่ยนภาพตามชอบ)

สัญลักษณ์ติดเข้ามุม



ปรับภาพแล้วนำสัญลักษณ์ของเด็กติดใส่ในช่องว่าง (หรือติดชื่อเด็ก)

สัญลักษณ์
เปิด - ปิดมุม

ขั้นที่ ๔ แผนการจัดประสบการณ์รายวันแยกตาม ๖ กิจกรรมหลัก
หน่วยที่ ๓๙ วันที่ ๔ เรื่อง ตัวเลขกับนาฬิกา ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<p>๑. กิจกรรม เคลื่อนไหวและจังหวะ ๑. ปฏิบัติตนเป็นผู้นำผู้ตามได้ด้วยตนเอง มฐ.๘ (ตบข๘.๓.๒)</p>	<p>๑.๓ ด้านสังคม ๑.๓.๔ การปฏิบัติตนมีวินัย มีส่วนร่วมและบทบาทสมาชิกของสังคม (๓) การให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ</p>	<p>การเคลื่อนไหว ร่างกายอย่างอิสระ ประกอบเพลง ๑-๒-๓-๔ และการปฏิบัติตามคำสั่ง</p>	<p>ขั้นเตรียมครูจัดเตรียมสื่อ/วัสดุอุปกรณ์ ดังนี้ ๑.ครูจัดเตรียมพื้นที่ในห้องเรียนสำหรับการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ และมีพื้นที่เพียงพอต่อการเคลื่อนไหวอย่างปลอดภัย ๒.เด็กและครูช่วยกันจัดเตรียมติดแผ่นเพลงบนผนังห้องหรือกระดานดำพร้อมกับเตรียมเครื่องดนตรีให้จังหวะ ได้แก่ กลอง แหมมบูรีน โส้ตกระจ่างไว้ใกล้ตัว</p> <p>ขั้นนำ ๑. เด็กและครูร่วมสนทนาถึงความสำคัญของการทำกิจกรรมและทบทวนข้อตกลงที่ปฏิบัติร่วมกันภายในห้องเรียนเมื่อเริ่มเข้าสู่กิจกรรมดังนี้ ๑.๑ เด็ก ๆ ตั้งใจร่วมกิจกรรม ๑.๒ เด็ก ๆ แสดงท่าทางอย่างสร้างสรรค์ ๑.๓ เด็ก ๆ รู้จักระมัดระวังตนเองและผู้อื่นในการทำกิจกรรม</p> <p>๒. การเคลื่อนไหวพื้นฐานแบบอยู่กับที่ ๒.๑ ครูเคาะ ๑ ครั้งเด็ก ๆ ตบมือ ๑ ครั้ง ๒.๒ ครูเคาะ ๒ ครั้งเด็ก ๆ ยกไหล่ ๒ ครั้ง ๒.๓ ครูเคาะ ๓ ครั้งเด็ก ๆ ผงกศีรษะ ๓ ครั้ง</p> <p>ทำซ้ำข้อ ๑-๓ ๓ รอบ</p> <p>๓. การเคลื่อนไหวพื้นฐานแบบเคลื่อนที่ ๓.๑ ครูเคาะกลองช้า ๆ เด็กกิ้งตัวไปรอบห้องช้า ๆ อย่างอิสระ ๓.๒ ครูเคาะกลองเร็ว เด็ก ๆ คีบ คลานไปรอบห้องอย่างอิสระ ๓.๓ ครูหยุดเคาะกลองให้เด็ก ๆ หยุดค้างไว้ในท่านั้นทันที</p> <p>ทำซ้ำข้อ ๑-๓ ๓ รอบ</p>	<p>สื่อ ๑. เพลง๑-๒-๓-๔</p> <p>วัสดุอุปกรณ์ ๑. ตะกร้า ๒. เครื่องเคาะจังหวะกลอง แหมมบูรีน</p> <p>แหล่งเรียนรู้ ๑.ห้องเรียนและบรรยากาศการเรียนรู้ ๒.ป้ายนิเทศในห้องเรียน</p>	<p>วิธีการ/เครื่องมือ ๑. วิธีการประเมินพฤติกรรม สังเกตพฤติกรรม ๑.๑ ปฏิบัติตนเป็นผู้นำผู้ตามได้ด้วยตนเอง มฐ.๘ (ตบข๘.๓.๒)</p> <p>๒. เครื่องมือที่ใช้ ๒.๑ แบบสังเกตพฤติกรรม ฉบับที่ ๑๑ มฐ.๘ (ตบข๘.๓.๒)</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๑. กิจกรรม <u>เคลื่อนไหวและจังหวะ(ต่อ)</u>			<p>ขั้นสอน</p> <p>๑.ครูบอกข้อตกลงกับเด็กโดยให้เคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระ ประกอบเพลง๑-๒-๓-๔ เมื่อเพลงหยุดให้เด็กจับกลุ่มตามคำสั่ง ครูแล้วนั่งลง(๓ คน ๕ คน เป็นต้น)เมื่อนั่งแล้วให้นับจำนวนเพื่อนในกลุ่มเป็นภาษาอังกฤษ (one – ten)</p> <p>๒.เด็กเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระประกอบเพลง๑-๒-๓-๔ และการปฏิบัติตามคำสั่ง เด็กทำซ้ำอีก ๒ รอบ</p> <p>๓. เด็กนั่งเหยียดขาตรง ใช้มือบีบส่วนต่าง ๆ ของร่างกายของตนเอง และสลับกับเพื่อน พร้อมกับนับ one-ten อย่างช้า ๆ</p> <p>๔. เด็ก ๆ เอนตัวหาพื้นที่ในการนอนค่อยๆ กลับตา สูดลมหายใจเข้าปล่อยลมหายใจนับ ๑, ๒, ๓ และค่อยๆ สัมตาลูกขึ้นนั่งช้า ๆ</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>๑.เด็กและครูร่วมกันทบทวนซักถาม เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระประกอบเพลง๑-๒-๓-๔และการปฏิบัติตามคำสั่ง ดังนี้</p> <p>๑.๑ เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไรบ้างในการร่วมกิจกรรม</p> <p>๑.๒ เนื้อหาของเพลง๑-๒-๓-๔ กล่าวถึงอะไรบ้าง</p> <p>๒. ครูกล่าวชื่นชมพร้อมบอกพฤติกรรมที่เด็ก ๆ ปฏิบัติได้เช่น เด็ก ๆ เคลื่อนไหวประกอบเพลงกบกระโดดได้ดีมาก พร้อมกับให้ทุกคนปรบมือให้กับตนเอง</p>		

หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขนำรู้ วันที่ ๔ เรื่อง ตัวเลขกับนาฬิกา ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<p>๒. กิจกรรมเสริมประสบการณ์</p> <p>๑. บอกลักษณะ และ ส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส</p> <p>มฐ.๑๐(ตบข๑๐.๑.๑)</p> <p>๒. คาดเดา หรือคาดคะเน สิ่งที้อาจจะเกิดขึ้น หรือมีส่วนร่วมในการลงความเห็น จากข้อมูล</p> <p>มฐ.๑๐(ตบข.๑๐.๒.๒)</p>	<p>๑.๔ด้านสติปัญญา</p> <p>๑.๔.๑ การใช้ภาษา (๔)การพูดแสดงความคิด ความรู้สึก และความต้องการ</p> <p>๑.๔.๔ เจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และการแสวงหาความรู้ (๒) การตั้งคำถามในเรื่องที่สนใจ (๓) การสืบเสาะหาความรู้เพื่อค้นหา คำตอบของข้อสงสัยต่างๆ</p>	<p>ตัวเลขกับนาฬิกา</p> <p>เป็นการอ่านสัญลักษณ์ตัวเลขนาฬิกาและเวลามีความสัมพันธ์กัน</p> <p>ภาษาที่ใช้แทนเวลา</p> <p>สื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันสำหรับติดต่อกัน</p>	<p>ขั้นเตรียมครูจัดเตรียมสื่อ/วัสดุอุปกรณ์ ดังนี้</p> <p>๑. ครูจัดเตรียมป้ายนิเทศมุมประสบการณ์และคำคล้องจอง “ตัวเลขอินดูอาร์บิก”และจัดบรรยากาศการเรียนรู้</p> <p>ขั้นนำ</p> <p>๑. เด็กและครูกล่าวทักทายกันเป็นภาษาอังกฤษดังนี้</p> <p>Good morning. (ครูกล่าวทักทาย)</p> <p>Good morning. (เด็ก ๆตอบพร้อมกัน)</p> <p>How are you ? (ครูถาม)</p> <p>I am fine thank you. (เด็ก ๆตอบพร้อมกัน)</p> <p>And you? (เด็ก ๆถาม)</p> <p>I am fine. (ครูตอบ)</p> <p>๒. เด็กและครูสนทนาทบทวนข้อตกลงในการปฏิบัติกิจกรรม ดังนี้</p> <p>๒.๑ เด็ก ๆ ตั้งใจร่วมกิจกรรม</p> <p>๒.๒ เด็ก ๆ พุดจาไพเราะ</p> <p>๓. เด็กและครูร่วมกันฟังและทำท่าประกอบคำคล้องจอง“ตัวเลขอินดูอาร์บิก”ตามจินตนาการ</p> <p>๔. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาในคำคล้องจองโดยใช้คำถาม</p> <p>๔.๑ จากคำคล้องจองเด็ก ๆคิดว่าท่าทางของตัวเลขอะไรเหมือนที่สุด</p> <p>๔.๒ เด็กชอบท่าทางตัวเลขไหนที่มากที่สุด</p> <p>๔.๓ เด็ก ๆ เคยเห็นตัวเลขต่างๆ ที่ไหนบ้าง</p> <p>๕. นำบัตรคำศัพท์ CLOCK (นาฬิกา) ให้เด็กอ่านพร้อมกันและอ่านซ้ำ ๒ รอบ</p>	<p>สื่อ</p> <p>๑. คำคล้องจอง “ตัวเลขอินดูอาร์บิก”</p> <p>๒. เพลง “นาฬิกา”</p> <p>๓. บัตรคำศัพท์ CLOCK (นาฬิกา)</p> <p>แหล่งเรียนรู้</p> <p>๑. ห้องเรียน</p>	<p>วิธีการ/เครื่องมือ</p> <p>๑. วิธีการประเมินพฤติกรรม</p> <p>สังเกตพฤติกรรม</p> <p>๑.๑บอกลักษณะ และ ส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆจากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบข๑๐.๑.๑)</p> <p>๑.๒ คาดเดา หรือคาดคะเน สิ่งที้อาจจะเกิดขึ้น หรือมีส่วนร่วมในการลงความเห็นจากข้อมูล</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบข.๑๐.๒.๒)</p> <p>๒. เครื่องมือที่ใช้</p> <p>๒.๑ แบบบันทึกการสนทนา ฉบับที่ ๑๕</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบข๑๐.๑.๑)</p> <p>๒.๒ แบบบันทึกการสนทนา ฉบับที่ ๑๕</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบข.๑๐.๒.๒)</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๒. กิจกรรมเสริมประสบการณ์(ต่อ)			<p>ชั้นสอน</p> <p>๑. เด็กๆ และครูร่วมสนทนาและทำความรู้จักนาฬิกา ประกอบเพลงนาฬิกา</p> <p>๒. ครูแนะนำอุปกรณ์นาฬิกาชนิดต่างๆ</p> <p>๓. ครูสนทนากับเด็กๆ ว่า วันนี้เด็กๆ จะได้เรียนรู้เกี่ยวกับตัวเลขกับนาฬิกา ก่อนอื่นเด็กต้องตอบคำถามคุณครู ดังนี้</p> <p>๓.๑ เด็ก ๆ รู้จักนาฬิกาหรือไม่</p> <p>๓.๒ นาฬิกามีลักษณะ รูปร่างเป็นอย่างไร</p> <p>๓.๓ เด็ก ๆ บอกได้หรือไม่ว่านาฬิกา กับตัวเลขมีความเกี่ยวข้องกันอย่างไร</p> <p>๓.๔ เด็ก ๆ ชอบตัวเลขใตมากที่สุด เพราะอะไรถึงชอบ</p> <p>๔.ครูนำนาฬิการูปแบบต่างๆ ให้เด็กดู ได้แก่ นาฬิกาข้อมือ นาฬิกาปลุก นาฬิกาแขวนผนัง (มีทั้งรูปแบบดิจิทัล และแบบเข็ม สั้น เข็มยาว) พร้อมสนทนากับเด็กๆ โดยใช้คำถาม ดังนี้</p> <p>๔.๑ นาฬิกาที่คุณครูนำมาให้เด็กๆ ดูวันนี้มีลักษณะเป็นอย่างไรบ้าง</p> <p>๔.๒ ส่วนประกอบของนาฬิกามีอะไรบ้าง</p> <p>๔.๓ ตัวเลขที่อยู่หน้าปัดนาฬิกามีตัวเลขอะไรบ้าง..?</p> <p>๔.๔ ถ้าไม่มีตัวเลขบนหน้าปัดนาฬิกาจะเป็นอย่างไร..?</p> <p>เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับตัวเลขกับนาฬิกาว่า ตัวเลขที่อยู่บนหน้าปัดนาฬิกา มีตัวเลข ๑ ๒ ๓...๑๒ ซึ่งบอกถึงเวลาใน ๑ วัน มี ๒๔ ชั่วโมง แบ่งเป็น กลางวัน ๑๒ ชั่วโมง เริ่มตั้งแต่ ๖ นาฬิกาถึง๑๗นาฬิกา กลางคืน ๑๒ ชั่วโมง เริ่มตั้งแต่ ๑๘ นาฬิกาถึง๒๔นาฬิกา ในเวลากลางวันเด็กๆ จะมาโรงเรียน ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับคุณครูและเพื่อนๆ ส่วนในเวลากลางคืน เด็กนอนพักผ่อนกับคุณพ่อคุณแม่อยู่ที่บ้าน</p>		

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๒. กิจกรรมเสริมประสบการณ์(ต่อ)			<p>๕. ครูนำกระดาษชาร์ตแข็งตัดเป็นรูปร่างกลม สีเหลี่ยม ให้เด็ก ๆ วาดนาฬิกาที่เด็กชอบมากที่สุด</p> <p>๖. เมื่อเสร็จแล้วแต่ละกลุ่มทำงานต่อให้เรียบร้อยและนำเสนอผลงาน โดยครูถามคำถามดังนี้</p> <p>๖.๑ นาฬิกาที่เด็กๆ วาดมีรูปร่างอย่างไร ประกอบด้วยอะไรบ้าง</p> <p>๖.๒ ประโยชน์ของนาฬิกามีไว้เพื่ออะไร</p> <p>๖.๓ ตัวเลขบนหน้าปัดนาฬิกามีไว้เพื่ออะไร</p> <p>๗. ครูบันทึกคำพูดจากการนำเสนอผลงาน และแสดงผลงานของเด็กๆ คนรอบๆ ห้องเรียน</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>๑. เด็ก ๆ และครูร่วมกันสรุปถึงตัวเลขกับนาฬิกา เป็นการอ่านสัญลักษณ์ตัวเลขนาฬิกาและเวลามีความสัมพันธ์กัน ภาษาที่ใช้แทนเวลา สื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันสำหรับติดต่อกัน เช่น ตารางกิจวัตรประจำวันให้เด็กได้บันทึกสิ่งที่ได้ปฏิบัติใน ๑ วัน ตั้งแต่เวลาที่เด็กมาโรงเรียนจนกลับบ้าน เช่น ๘ ๐๐ - ๘.๓๐ น. เล่นกลางสนาม, ๘.๓๐-๙.๐๐ น. กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ, ๙.๐๐ - ๙.๓๐ น. กิจกรรมเสริมประสบการณ์ เป็นต้น</p> <p>๒. ครูกล่าวชื่นชมเด็ก ๆ ที่กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบและเป็นผู้ฟังที่ดีที่รู้จักฟังเพื่อนหรือครูพูดและสนทนาโต้ตอบอย่างต่อเนื่องเชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟังจากเพื่อนกับครูได้ดี</p>		

หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขนำรู้ วันที่ ๔ เรื่อง ตัวเลขกับนาฬิกา ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒


จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<p>๓.กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์</p> <p>๑. สร้างผลงานศิลปะเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองโดยมีการดัดแปลงและแปลกใหม่จากเดิมหรือมีรายละเอียดเพิ่มขึ้น มฐ.๑๑(ตบข.๑๑.๑.๑)</p>	<p>๑.๔ ด้านสติปัญญา</p> <p>๑.๔.๓ จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ (๓) การสร้างสรรค์ชิ้นงานโดยใช้รูปร่างที่หลากหลาย</p>	<p>๑. กิจกรรมประดิษฐ์นาฬิกาจากงานกระดาษ</p> <p>๒. กิจกรรมฉีกกระดาษเส้นสวย</p> <p>๓. กิจกรรมระบายสีภาพตามจินตนาการ</p> <p>กิจกรรมศิลปะ ทั้ง ๓ กิจกรรม เป็นกิจกรรมที่เด็กได้ใช้กล้ามเนื้อ, นิ้วมือ และปลายนิ้ว ในการฉีก ตัดปะและระบายสีภาพ</p> <p>จินตนาการเมื่อทำงานเสร็จหรือหมดเวลาช่วยกันเก็บอุปกรณ์ และดูแลความสะอาดเรียบร้อย</p>	<p>ขั้นเตรียมครูจัดเตรียมสื่อ/วัสดุอุปกรณ์ ดังนี้</p> <p>๑. โต๊ะสำหรับวางวัสดุอุปกรณ์ทำกิจกรรม ๓ โต๊ะ</p> <p>๒. จัดเตรียมอุปกรณ์วางไว้ที่โต๊ะกิจกรรมครบเพียงพอจำนวนเด็กให้เด็กได้มีโอกาสเลือก ๓ กิจกรรม คือ</p> <p>๒.๑ กิจกรรมประดิษฐ์นาฬิกาจากงานกระดาษ</p> <p>๒.๒ กิจกรรมฉีกกระดาษเส้นสวย</p> <p>๒.๓ กิจกรรมระบายสีภาพตามจินตนาการ</p> <p>๓. วัสดุ อุปกรณ์ ได้แก่ งานกระดาษ หมุดทองเหลือง กระดาษสีคลลสี กรรไกร กาว ที่เจาะตาไก่ ค้อนพลาสติก กระดาษวาดเขียน ดินสอและภาพระบายสีรูปนาฬิกาใส่ตะกร้าจัดวางไว้ใกล้ตัว</p> <p>ขั้นนำ</p> <p>๑. เด็กนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลมพร้อมกับทบทวนข้อตกลงที่ปฏิบัติร่วมกันภายในห้องเรียนก่อนเริ่มลงมือทำกิจกรรมดังนี้</p> <p>๑.๑ เด็ก ๆ พุดจาสุภาพ</p> <p>๑.๒ เด็ก ๆ เชื้อฟังคุณครู</p> <p>๑.๓ เด็ก ๆ ตั้งใจทำงาน</p> <p>๑.๔ เด็ก ๆ มีน้ำใจรู้จักแบ่งปัน</p> <p>๑.๕ เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณกระดิ่งหมดเวลาเด็ก ๆ หยุดทำกิจกรรม และช่วยกันทำความสะอาดพร้อมเก็บของใช้เข้าที่ให้เรียบร้อยทุกครั้ง</p> <p>๒. เด็กและครุร่วมสนทนาเกี่ยวกับการเลือกสร้างผลงานศิลปะโดยตกลงกับเด็ก ๆ ว่า “วันนี้เด็ก ๆ จะได้เลือกทำงานศิลปะที่คุณครูเตรียมไว้ ๓ กิจกรรม ดังนี้</p> <p>๒.๑ กิจกรรมประดิษฐ์นาฬิกาจากงานกระดาษ</p> <p>๒.๒ กิจกรรมฉีกกระดาษเส้นสวย</p>	<p>สื่อ</p> <p>๑. งานกระดาษ ขนาด ๙x๙ นิ้ว</p> <p>๒. หมุดทองเหลือง</p> <p>๓. กระดาษสีคลลสี</p> <p>๔. กรรไกร</p> <p>๕. กาว</p> <p>๖. ที่เจาะตาไก่</p> <p>๗. ค้อนพลาสติก</p> <p>๘. ดินสอสี</p> <p>๙. กระดาษวาดเขียน</p> <p>๑๐.ภาพระบายสีรูปนาฬิกา</p> <p>แหล่งเรียนรู้</p> <p>๑. ห้องเรียน</p>	<p>วิธีการ/เครื่องมือ</p> <p>๑. วิธีการประเมินพฤติกรรม</p> <p>สังเกตพฤติกรรม</p> <p>๑.๑ สร้างผลงานศิลปะเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองโดยมีการดัดแปลง และแปลกใหม่จากเดิมหรือมีรายละเอียดเพิ่มขึ้น มฐ.๑๑(ตบข.๑๑.๑.๑)</p> <p>เครื่องมือ</p> <p>๒.๑ แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงานฉบับที่ ๒๑ มฐ.๑๑(ตบข.๑๑.๑.๑)</p>


จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๓.กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ (ต่อ)			<p>๒.๓ กิจกรรมระบายสีภาพตามจินตนาการ</p> <p>ชั้นสอน</p> <p>๑. ครูแนะนำวัสดุอุปกรณ์ที่ละกิจกรรม พร้อมกับให้เด็กๆ ร่วมกันบอกชื่อวัสดุอุปกรณ์ที่ละอย่างจนครบ</p> <p>๒. ครูแนะนำขั้นตอนพร้อมสาธิตการทำงานศิลปะที่ละกิจกรรม ให้เด็กๆ ดูดังนี้</p> <p>กิจกรรมที่ ๑วิธีการปฏิบัติ</p> <p>๑.เด็กพับครึ่งงานกระดาษตามแนวตั้งกตเล็กน้อยให้เกิดรอย แล้วกางงานกระดาษออก</p> <p>๒. เด็กพับครึ่งงานกระดาษอีกครั้งตามแนวนอน เมื่อกางออกจะมีรอยพับเหมือนกากบาทอยู่ตรงกลาง ซึ่งเราจะให้รอยพับนี้เป็นจุดศูนย์กลางของนาฬิกา</p> <p>๓. ระบายสีตกแต่งนาฬิกาของตนเอง</p> <p>๔. เด็ก ๆ นำตัวเลขมาติดที่หน้าปัดนาฬิกา โดยเริ่มติดเลข ๑๒ ก่อนตามด้วยเลข ๓ ๖ และ ๙ เมื่อติดตัวเลข ๑๒ ๓ ๖ และ ๙ เสร็จแล้ว ให้ติดตัวเลข ๑ ๒ ๔ ๕ ๗ ๘ ๑๐ ๑๑ ที่เหลือของนาฬิกาให้ครบ โดยให้เด็กเว้นระยะของตัวเลขเล็กน้อย</p> <p>๕. คุณครูใช้ดินสอทำจุดเล็ก ๆ บนงานกระดาษ ตรงตำแหน่งที่จะเจาะด้วย เด็ก ๆ จะได้เจาะง่ายขึ้น (คุณครูช่วยเจาะ)</p> <p>๖. จากนั้นนำเข็มนาฬิกาทั้ง ๒ ชั้น มาวางบนงานกระดาษ โดยวางให้รูที่เจาะไว้ตรงกัน</p> <p>๗. ใส่หมุดทองเหลืองลงไปตรงรูที่เจาะไว้ พลิกด้านหลังนาฬิกาขึ้นมา และพับขาหมุดทั้ง ๒ ข้างให้เรียบร้อย</p>		

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๓.กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ (ต่อ)			<p>กิจกรรมที่ ๒ วิธีการปฏิบัติ</p> <p>๑. เด็กๆ นำกระดาษโปสเตอร์สีต่างๆ ขนาดA4 ฝึกเป็นเส้นๆ</p> <p>๒. ทากาวบนกระดาษวาดเขียน แล้วนำกระดาษโปสเตอร์สีที่ฝึกเป็นเส้นๆ นำมาติดบนกระดาษเป็นต่างๆ ตามจินตนาการ</p> <p>กิจกรรมที่ ๓ วิธีการปฏิบัติ</p> <p>๑. เด็กๆ เลือกภาพนาฬิกาตามที่ต้องการ</p> <p>๒. ระบายสีและตกแต่งให้สวยงามให้สวยงาม (ก่อนทำกิจกรรม ครูทบทวนข้อตกลง)</p> <p>๓. เด็ก ๆ เลือกทำงานศิลปะอย่างอิสระ ครูคอยดูแลอย่างใกล้ชิด คอยให้ความช่วยเหลือเมื่อเด็กต้องการ</p> <p>๔. เมื่อหมดเวลาครูให้สัญญาณเสียงกระดิ่ง เด็กๆ ช่วยกันเก็บของทำความสะอาดบริเวณที่ทำกิจกรรม และล้างมือให้สะอาด</p> <p>๕. เด็ก ๆ ๕ คนที่จะรายงานในวันนี้เลือกผลงานที่ชอบไว้ และมานั่งรวมกับเพื่อนทุกคนเป็นครึ่งวงกลม</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>๑. เด็ก ๆ ร่วมกันนำเสนอผลงานศิลปะที่ตนเองชอบที่สุดให้ครูและเพื่อนฟังโดยครูใช้คำถามดังนี้</p> <p>๑.๑ วันนี้เด็ก ๆ เลือกทำกิจกรรมศิลปะอะไรบ้าง เพราะอะไร</p> <p>๑.๒ เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไรกับกิจกรรมในวันนี้ เพราะอะไร</p> <p>๑.๓ เด็ก ๆ คิดว่าอะไรที่ท้าทายที่สุด แก้ปัญหานั้นอย่างไร</p> <p>๑.๔ เด็ก ๆ มีวิธีอย่างไรจึงทำงานสำเร็จทุกกิจกรรม</p> <p>๒. เด็กที่เลือกชิ้นงานไว้นำเสนอผลงานครูบันทึกคำพูดเด็ก</p> <p>๓. เมื่อเด็กแสดงความคิดเห็นกันหมดแล้ว ครูชื่นชมว่า “หนูเก่งมากที่สามารถประดิษฐ์นาฬิกาจากจานกระดาษได้ สามารถ</p>		

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๓.กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ (ต่อ)			<p>แก้ปัญหาในการทำงานได้ดีมาก” พร้อมทั้งให้เด็กทุกคนปรบมือให้ตนเองที่เป็นคนเก่งทุกคน</p> <p>๔. เด็กและครูร่วมกันสรุปว่ากิจกรรมศิลปะ ทั้ง ๓ กิจกรรม เป็นกิจกรรมที่เด็กได้ใช้กล้ามเนื้อมือ, นิ้วมือและปลายนิ้ว ในการเลือกประดิษฐ์นาฬิกาจากงานกระดาษ กิจกรรมฉีกกระดาษเส้นสวย กิจกรรมระบายสีภาพตามจินตนาการ และเล่าเรื่องราวจากผลงานที่ตนเองชอบให้ครูและเพื่อนฟัง</p> <p>๕. เด็ก ๆ และครูนำผลงานทุก ๆ คนติดแสดงผลงานรอบ ๆ ห้องเรียน</p>		

หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขนำรู้ วันที่ ๔ เรื่อง ตัวเลขกับนาฬิกา ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<p>๔.กิจกรรมการเล่นตามมุม</p> <p>๑. เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่ม</p> <p>มฐ.๘ (ตบช.๘.๒.๑)</p>	<p>๑.๒ ด้านอารมณ์ จิตใจ</p> <p>๑.๒.๒ การเล่น</p> <p>(๒) การเล่นรายบุคคล</p> <p>กลุ่มย่อย กลุ่มใหญ่</p>	<p>การเล่นตามมุม</p> <p>ประสบการณ์ต่างๆ</p> <p>ในห้องเรียนทุกวัน</p> <p>ไม่ต่ำกว่า ๕ มุม</p> <p>ได้แก่</p> <p>๑. มุมบล็อก</p> <p>๒. มุมดนตรี</p> <p>๓. มุมบทบาทสมมติ</p> <p>๔. มุมหนังสือ</p> <p>๕. มุมศิลปะ</p> <p>๖. มุมวิทยาศาสตร์</p> <p>๗. มุมนาฬิกา</p>	<p>ขั้นเตรียม ครูจัดเตรียม ดังนี้</p> <p>๑.จัดเตรียมบรรยากาศ สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ มุมต่าง ๆ ในห้องเรียนแต่ละมุมให้เพียงพอกับจำนวนนักเรียนประกอบด้วย มุมบล็อก, มุมดนตรี, มุมบทบาทสมมติ, มุมหนังสือ, มุมศิลปะ มุมวิทยาศาสตร์ และมุมนาฬิกา</p> <p>๒.จัดเตรียมแผนผังการเลือกเข้าเล่นตามมุม,สัญลักษณ์มุม,สัญลักษณ์ติดแผนผังการเลือกเข้าเล่นตามมุม,สัญลักษณ์เข้ามุม,กล่องใส่สัญลักษณ์เข้ามุมและกระดิ่งใส่ตะกร้าจัดวางไว้ใกล้ตัว</p> <p>ขั้นนำ</p> <p>๑.เด็กนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลมครูสนทนาทักทายพร้อมกับทบทวนข้อตกลงที่ปฏิบัติร่วมกันในห้องเรียนเมื่อเริ่มการทำกิจกรรมดังนี้</p> <p>๑.๑ เด็ก ๆ แบ่งปันของเล่น</p> <p>๑.๒ เด็ก ๆ เก็บของเล่นเข้าที่ทุกครั้งเมื่อเล่นเสร็จ</p> <p>๑.๓ เด็ก ๆ นำสัญลักษณ์ตนเองใส่ในมุมที่เล่นทุกครั้ง</p> <p>๑.๔ เมื่อได้ยินเสียงกระดิ่ง ๒ ครั้งให้หยุดเล่นและเก็บของเล่น</p> <p>๒.ครูแนะนำสัญลักษณ์มุมและจำนวนตัวเลขที่เข้าเล่นได้ ดังนี้</p> <p>๒.๑ สัญลักษณ์เปิดมุม คือ 😊 OPEN / เปิด (จำนวน ๖ คน)</p> <p>๒.๒ สัญลักษณ์ปิดมุม คือ 😞 CLOSE / ปิด</p> <p>๓. ครูแนะนำการเล่นแต่ละมุมและแนะนำมุมใหม่ คือมุมนาฬิกา</p> <p>๔. ครูแนะนำวิธีนำสัญลักษณ์ใส่กล่องเมื่อเข้าเล่นมุมต่างๆ</p> <p>๕. ครูแนะนำการใช้แผนผังการเลือกเข้าเล่นตามมุม ดังนี้</p> <p>๕.๑ เด็ก ๆ หยิบสัญลักษณ์ของตนเองจากกล่องที่ครูเตรียมไว้</p> <p>๕.๒ เด็ก ๆ วางแผนการเล่นมุมต่าง ๆ จากนั้นนำสัญลักษณ์ของตนเองติดในแผนผังการเลือกเข้าเล่นตามมุม</p>	<p>สื่อ</p> <p>๑.มุมบล็อก</p> <p>๒.มุมดนตรี</p> <p>๓.มุมบทบาทสมมติ</p> <p>๔.มุมหนังสือ</p> <p>๕.มุมศิลปะ</p> <p>๖. มุมวิทยาศาสตร์</p> <p>๗. มุมนาฬิกา</p> <p>๘. แผนผังการเลือกเข้าเล่นตามมุม</p> <p>วัสดุอุปกรณ์</p> <p>๑. ตะกร้า</p> <p>๒. กระดิ่ง</p> <p>๓. สัญลักษณ์มุม</p> 	<p>วิธีการ/เครื่องมือ</p> <p>๑. วิธีการประเมินพฤติกรรม</p> <p>สังเกตพฤติกรรม</p> <p>๑.๑ เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่ม</p> <p>มฐ.๘ (ตบช.๘.๒.๑)</p> <p>๒. เครื่องมือที่ใช้</p> <p>๒.๑ แบบสำรวจพฤติกรรม</p> <p>ฉบับที่ ๒๓</p> <p>มฐ.๘ (ตบช.๘.๒.๑)</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๔.กิจกรรมการเล่นตามมุม (ต่อ)			<p>๖.เด็กฟังครูแนะนำสื่อ วัสดุอุปกรณ์ในมุมประสบการณ์ ๖ มุม การนำสัญลักษณ์ตนเองใส่กล่องในมุมและวิธีจัดเก็บอย่างตั้งใจ</p> <p>ขั้นสอน ๓ ชั้น ดังนี้</p> <p>ขั้นที่ ๑ การวางแผน (Plan)</p> <p>๑.เด็ก ๆ วางแผนการเล่นตามมุมที่สนใจอย่างอิสระ</p> <p>๒.เด็ก ๆ นำสัญลักษณ์ตนเองมาติดบนแผ่นแผนผังการเลือกเข้ามุมแล้วนั่งตามมุมที่ตนเองเลือกเป็นแถวตอนเรียงหนึ่ง</p> <p>๓. เมื่อเด็กนั่งตามมุมที่เลือกครบทุกมุมแล้วครูกำหนดหมายเลขแต่ละมุมเป็นกลุ่มที่ ๑-๕</p> <p>๔. ครูกำหนดเงื่อนไขการเล่นให้กับเด็ก ๆ ดังนี้</p> <p>๔.๑ วางแผนการเล่นร่วมกับเพื่อนในกลุ่มว่าจะเล่นอะไร</p> <p>๔.๒ กำหนดวิธีการเล่นร่วมกัน</p> <p>๔.๓ บอกชื่อผลงานที่เล่น</p> <p>ขั้นที่ ๒ การปฏิบัติ (Do)</p> <p>๑. เด็กแต่ละกลุ่มเข้าเล่นตามมุมตามวิธีการที่วางแผนไว้ร่วมกัน</p> <p>๒. ขณะที่เด็กแต่ละกลุ่มเล่นในมุมประสบการณ์ครู/ครูพี่เลี้ยงเข้าไปพูดคุยกระตุ้นให้คำแนะนำช่วยเหลือและให้กำลังใจ</p> <p>๓.ครูสังเกต ๒ ครั้ง เตือนเด็กก่อนหมดเวลา ๓ นาทีแต่ละกลุ่มเตรียมนำเสนอวิธีการเล่น โดยแบ่งบทบาทหน้าที่การนำเสนอร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม</p> <p>ขั้นที่ ๓ สะท้อนผลการเล่น (Review)</p> <p>๑.เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอว่าในกลุ่มตนเองเล่นอะไรและบอกวิธีที่กลุ่มตัวเองที่ได้ลงมือเล่นผ่านการพูดคุยเพื่อทบทวนการเล่นโดยครูใช้คำถามดังนี้</p> <p>๑.๑ เด็ก ๆ มีวิธีการเล่นร่วมกับเพื่อนอย่างไรที่ทำให้การเล่นร่วมกับเพื่อนสำเร็จตามที่วางแผนไว้</p> <p>๑.๒ กลุ่มของเด็ก ๆ มีวิธีในการเล่นตามแผนผังที่วางไว้อย่างไร</p> <p>๑.๓ ผลงานของเด็ก ๆ เล่นชื่ออะไรเพราะอะไร</p>	<p>วัสดุอุปกรณ์</p> <p>๔.สัญลักษณ์เข้ามุม</p> <p>๔.๑ เด็กหญิง เด็กชาย</p>  <p>(ครูนำสัญลักษณ์ประจำตัวเด็กติดในช่องว่าง/ชื่อเด็ก)</p> <p>๕. กล่องใส่สัญลักษณ์เข้ามุม</p> <p>๖. สัญลักษณ์ติดแผนผังการเข้ามุม</p> <p>๖.๑ เด็กหญิง เด็กชาย</p> <p>แหล่งเรียนรู้</p> <p>๑.ห้องเรียนและบรรยากาศการเรียนรู</p> <p>๒. ป้ายนิเทศในห้องเรียน</p>	

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๔.กิจกรรมการเล่นตามมุม (ต่อ)			<p>๒.เมื่อเด็ก ๆ นำเสนอครบทุกกลุ่มแล้วเก็บของเล่นให้เรียบร้อย และกลับมานั่งเป็นครึ่งวงกลม</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>๑. ครูและเด็กร่วมกันสรุปการเข้าเล่นมุมเสริมประสบการณ์ต่าง ๆ ภายในห้องเรียน พร้อมกับชื่นชมเด็กดังนี้</p> <p>๑.๑ หนูเก่งมากที่เล่นและทำงานร่วมมือกับเพื่อนเป็นกลุ่มได้เป็นอย่างดี</p> <p>๑.๒ แต่ละกลุ่มเก่งมากที่จัดวางอุปกรณ์ได้ถูกต้องตามสัญลักษณ์ที่ครูได้กำหนดไว้</p> <p>๒.ครูให้ทุกคนปรบมือให้กำลังใจพร้อมกับกล่าวชื่นชมตนเอง “หนูเป็นคนเก่ง..หนูทำได้” ..พร้อมยกนิ้วหัวแม่มือและยิ้มให้กับตนเองและเพื่อนๆ ทุกคนในห้องเรียน</p> <p>๓. ครูบันทึกการเข้ามุมของเด็กจากแผนผังการเลือกเข้าเล่นตามมุมและสัญลักษณ์เด็กที่ใส่ไว้ในกล่องสัญลักษณ์เข้ามุม</p>		

หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขน้ำรู้ วันที่ ๔ เรื่อง ตัวเลขนาฬิกา ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<p>๕.กิจกรรมการเล่น</p> <p>กลางแจ้ง</p> <p>๑. กระโดดขาเดียวอยู่กับที่ได้โดยไม่เสียการทรงตัว</p> <p>มฐ.๒ (ตบช.๒.๑.๒)</p> <p>๒.แสดงอารมณ์ ความรู้สึก ได้สอดคล้องกับสถานการณ์</p> <p>มฐ.๓(ตบช ๓.๑.๑)</p>	<p>๑.๑ ด้านร่างกาย</p> <p>๑.๑.๕ การตระหนักรู้เกี่ยวกับร่างกายตนเอง</p> <p>(๑) การเคลื่อนไหวโดยควบคุมตนเองไปในทิศทาง ระดับและพื้นที่</p> <p>๑.๓ ด้านอารมณ์จิตใจ</p> <p>๑.๓.๑ การปฏิบัติตามวัฒนธรรมท้องถิ่นและความเป็นไทย</p> <p>(๕) การละเล่นพื้นบ้านของไทย</p>	<p>เกมน้ำขึ้น น้ำลง</p> <p>วิธีการเล่นเขียนวงกลมที่พื้น ๑วง ภายในวงถือว่าเป็นคลอง ภายนอกวงกลมเป็นตลิ่งผู้เล่นทั้งหมดยืนอยู่นอกวงกลมผู้เล่นผลัดกันเป็นหัวหน้าคนหนึ่งเมื่อหัวหน้าบอกว่า"น้ำขึ้น"ทุกคนกระโดดเข้าไปในวงกลมและถ้าบอกว่า"น้ำลง"ให้กระโดดออกจากวงกลม คนใดอยู่ในคลองเมื่อน้ำลงหรืออยู่บนตลิ่งเมื่อน้ำขึ้นให้ถือว่าตาย ถูกคัดออกการบอกน้ำขึ้นน้ำลง ไม่จำเป็นต้องบอกสลับกัน บอกซ้ำกันก็ได้ ควรบอกเร็วๆ</p>	<p>ขั้นเตรียม ครูจัดเตรียมสื่อ/วัสดุอุปกรณ์ ดังนี้</p> <p>๑. ครูจัดเตรียม บริเวณสถานที่โดยเขียนเป็นวงใหญ่ เส้นผ่าศูนย์กลาง ๖ เมตร จำนวน ๒ วงให้อยู่ในสภาพที่ปลอดภัย และใช้เล่นได้คืออยู่เสมอ และนกหวีด</p> <p>ขั้นนำ</p> <p>๑. เด็กและครูตกลงร่วมกันเกี่ยวกับการเดินเป็นแถวต่อกันคล้ายรถไฟอย่างเป็นระเบียบไปที่สนาม</p> <p>๒. เด็กและครูทบทวนข้อตกลงร่วมกันในการเล่นเกมน้ำขึ้น น้ำลงที่ปลอดภัย ดังนี้</p> <p>๒.๑ เด็ก ๆ แบ่งปันของเล่น</p> <p>๒.๒ เด็ก ๆ ระมัดระวังตนเองในการเล่น</p> <p>๒.๓ เด็ก ๆ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน</p> <p>๒.๔ เด็ก ๆ ตรงต่อเวลา</p> <p>๓. ครูแนะนำสัญญาณนกหวีด ดังนี้</p> <p>๓.๑ เสียงนกหวีดสั้น ๆ ๑ ครั้ง เริ่มเล่น</p> <p>๓.๒ เสียงนกหวีดสั้น ๆ ต่อกัน ๒ ครั้ง หยุดเล่น</p> <p>๔.เด็ก ๆ ฟังครูแนะนำการเล่นอย่างตั้งใจ</p> <p>ขั้นสอน</p> <p>๑. เด็ก ๆ ยืนจับมือกันให้แน่น ถอยหลัง กางแขน ๒ข้างออกให้ตึง พร้อมอบอุ่นร่างกายก่อนทำกิจกรรมเช่น สะบัดข้อมือ สะบัดขา กระโดดขาเดียวอยู่กับที่ ยืดแขนและขา เอียงคอไปซ้าย ขวา อย่างละ ๑๐ครั้ง</p> <p>๒. เด็ก ๆ นั่งเหยียดขาผ่อนคลาย ๒ นาที ครูแนะนำ และครูสาธิตวิธีการเล่นเกม น้ำขึ้น น้ำลง ดังนี้</p>	<p>สื่อ</p> <p>๑. แผนผังการเล่น เกมน้ำขึ้น น้ำลง</p> <p>วัสดุอุปกรณ์</p> <p>๑. นกหวีด</p> <p>๒. ซอส์ค</p> <p>แหล่งเรียนรู้</p> <p>๑. สนาม</p>	<p>วิธีการ/เครื่องมือ</p> <p>๑. วิธีการประเมินพฤติกรรม</p> <p>สังเกตพฤติกรรม</p> <p>๑.๑ กระโดดขาเดียวอยู่กับที่ได้โดยไม่เสียการทรงตัว</p> <p>มฐ.๒ (ตบช.๒.๑.๒)</p> <p>๑.๒ แสดงอารมณ์ความรู้สึกได้สอดคล้องกับสถานการณ์</p> <p>มฐ.๓(ตบช ๓.๑.๑)</p> <p>๒. เครื่องมือที่ใช้ประเมิน</p> <p>๒.๑ แบบประเมินทักษะฉบับที่ ๒๘</p> <p>มฐ.๒(ตบช.๒.๑.๒)</p> <p>๒.๒ แบบสังเกตพฤติกรรมฉบับที่ ๓๑</p> <p>มฐ.๓(ตบช.๓.๑.๑)</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๕.กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง (ต่อ)			<p>๒.๑ วงกลม ๑ วง ภายในวงกลมถือว่าเป็นคลองครูยืนตรง จุดศูนย์กลางวงกลมระยะห่างจากเส้น ๓ เมตร</p> <p>๒.๒ เด็กๆ ทั้งหมดยืนอยู่นอกวงกลมเป็นตลิ่ง แต่ละคน ยืนห่างกัน ๒ ช่วงแขน(กางแขนปลายนิ้วชนกัน)</p> <p>๒.๓ เมื่อครูหัวหน้าบอกว่า “น้ำขึ้น” เมื่อหัวหน้าบอก ทุกคน กระโดดเข้าไปในวงกลม และถ้าบอกว่า "น้ำลง" ให้กระโดดออกจากวงกลม</p> <p>๒.๔ ครูให้เด็กเปลี่ยนจากการกระโดด เป็นกระโดดขาเดียว ด้วยก็ได้</p> <p>๒.๕ ถ้าเด็กๆ คนใดอยู่ในคลอง(ในวงกลม) เมื่อน้ำลง หรืออยู่บนตลิ่งเมื่อน้ำขึ้นให้ถือว่า ตาย ถูกคัดออก</p> <p>๒.๖ เด็กๆ ทุกคนฝึกเล่นน้ำขึ้นน้ำลงคนละ ๑ รอบ</p> <p>๒.๗ ให้เด็กๆ ผลัดกันเป็นหัวหน้ามายืนตรงจุดศูนย์กลางที่ครูยืน ตามความสมัครใจ โดยครูเตรียมวงกลมไว้ ๒วง</p> <p>๓. ครูเน้นย้ำวิธีการเล่นที่ปลอดภัย ไม่ให้ตนเองและผู้อื่น เตือตร้อน</p> <p>๔. ขณะที่เด็กเล่น ครู/ครูพี่เลี้ยงคอยดูแลเด็กและแนะนำการเล่นที่ปลอดภัยเมื่อเด็กต้องการความช่วยเหลือ</p> <p>๕.ครูให้สัญญาณกหวีดก่อนหมดเวลา ๓ นาทีเด็กทุกคนหยุด เล่นเดินกลับมาเข้าแถวอย่างเป็นระเบียบ</p> <p>๖.เด็ก ๆ สำรวจร่างกายตนเองและเพื่อน ๆ ทำความสะอาดร่างกาย ล้างมือ ล้างหน้า กลับมานั่งครึ่งวงกลม พักคลาย กล้ามเนื้อในท่านั่งที่สบายอย่างอิสระ</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>๑.เด็กและครูร่วมกันสรุปการเล่นเกมน้ำขึ้น น้ำลง โดยใช้คำถาม ดังนี้</p> <p>๑.๑ เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไรกับการเล่นเกม น้ำขึ้น น้ำลง วันนี้</p>		

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<u>๕.กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง</u> <u>(ต่อ)</u>			<p>๑.๒ มีใครได้รับอันตรายจากการเล่นหรือไม่</p> <p>๑.๓ เด็ก ๆ เล่นอย่างไรจึงไม่ได้รับอันตราย</p> <p>๑.๔ ถ้าเกิดอุบัติเหตุขึ้นแล้วเด็กทำอย่างไร</p> <p>๑.๕ เด็ก ๆ มีวิธีการอย่างไรในการเล่นเกมที่ให้ตายหรือถูกคัดออก</p> <p>๒.เมื่อเด็กตอบคำถามถูกต้อง ครูชื่นชมเด็กว่า หนูเก่งมากที่เล่นทำกิจกรรมและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัย จากนั้นให้ปรบมือให้เพื่อนและตนเอง และพาตั้งแถวกลับห้องเรียน</p>		

หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขนำรู้ วันที่ ๔ เรื่อง ตัวเลขกับนาฬิกา ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<p>๖.กิจกรรมเกมการศึกษา</p> <p>๑.เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน</p> <p>มฐ.๘ (ตบข ๘.๑.๑)</p> <p>๒.เล่าเรื่องเป็นประโยคอย่างต่อเนื่อง</p> <p>มฐ.๙ (ตบข ๙.๑.๒)</p> <p>๓.จับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่างๆโดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบเพียงลักษณะเดียว</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบข. ๑๐.๑.๒)</p> <p>๔.จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ โดยใช้อย่างน้อย ๑ ลักษณะเป็นเกณฑ์</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบข. ๑๐.๑.๓)</p> <p>๕.เรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์ อย่างน้อย ๔ ลำดับ</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบข. ๑๐.๑.๔)</p>	<p>๑.๓ ด้านสังคม</p> <p>๑.๓.๕ การเล่นและทำงานแบบร่วมมือร่วมใจ</p> <p>(๒) การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น</p> <p>ด้านสติปัญญา</p> <p>๑.๔.๑ การใช้ภาษา</p> <p>(๖) การพูดอธิบายเกี่ยวกับสิ่งของ เหตุการณ์ และความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ</p> <p>๑.๔.๒ การคิดรวบยอดการคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจ และแก้ปัญหา</p> <p>๑๓) การจับคู่ การเปรียบเทียบ และการเรียงลำดับ สิ่งต่าง ๆตามลักษณะความยาว/ความสูง น้ำหนัก ปริมาตร</p>	<p>การเล่นเกมการศึกษา จำนวน ๕ เกม ประกอบไปด้วย</p> <p>๑.เกมเรียงลำดับตัวเลขไทย ๑-๑๐</p> <p>๒.เกมจับคู่เลขฮินดูอารบิกกับเลขไทย</p> <p>๓.เกมจับคู่ภาพที่สัมพันธ์กับตัวเลข</p> <p>๔.เกมภาพตัดต่อรูปนาฬิกา</p> <p>๕.เกมจับคู่ภาพนาฬิกากับจำนวนตัวเลข</p>	<p>ขั้นเตรียม ครูจัดเตรียมสื่อ/วัสดุอุปกรณ์ ดังนี้</p> <p>๑. จัดเตรียมสัญลักษณ์การเข้ากลุ่ม, กระดิ่งใส่ตะกร้า จัดวางไว้ใกล้ตัว</p> <p>๒. จัดเตรียมเกมการศึกษาใส่ตะกร้าจำนวน ๕ กลุ่ม ประกอบด้วย ๕ เกม ดังนี้</p> <p>๒.๑ เกมเก่า จำนวน ๒ เกมประกอบด้วย</p> <p>(๑) เกมจับคู่เลขฮินดูอารบิกกับเลขไทย</p> <p>(๒) เกมเรียงลำดับตัวเลขไทย ๑-๑๐</p> <p>๒.๒ เกมใหม่จำนวน ๓ เกมประกอบด้วย</p> <p>(๑) เกมจับคู่ภาพที่สัมพันธ์กับตัวเลข</p> <p>(๒) เกมภาพตัดต่อรูปนาฬิกา</p> <p>(๓) เกมจับคู่ภาพนาฬิกากับจำนวนตัวเลข</p> <p>ขั้นนำ</p> <p>๑.ครูทักทายกับเด็กๆเป็นภาษาอังกฤษดังนี้</p> <p>Good afternoon student. (ครูกล่าวทักทาย)</p> <p>Good afternoon teacher. (เด็กตอบ)</p> <p>How are you ? (ครูถาม)</p> <p>I am fine, Thank you. (เด็ก ๆตอบพร้อมกัน)</p> <p>And you? (เด็ก ๆถาม)</p> <p>I am fine. (ครูตอบ)</p> <p>๒.เด็กและครูสนทนาพูดคุย เกี่ยวกับข้อตกลงในการเล่นเกมนัดนี้</p> <p>๒.๑ ตั้งใจเล่นเกมกับเพื่อนๆในกลุ่ม</p> <p>๒.๒ ช่วยเหลือแบ่งปันกันในการเล่นเกมนัดนี้</p> <p>๒.๓ เมื่อหมดเวลาการเล่นให้เก็บเกมการศึกษาและสัญลักษณ์การเข้ากลุ่มใส่ตะกร้าให้เรียบร้อยพร้อมก็นำมาส่งคืนให้ครู</p>	<p>สื่อ</p> <p>เกมการศึกษา จำนวน ๕ เกม</p> <p>เกมเก่า</p> <p>๑.เกมเรียงลำดับตัวเลขไทย ๑-๑๐</p> <p>๒.เกมจับคู่เลขฮินดูอารบิกกับเลขไทย</p> <p>เกมใหม่</p> <p>๓. เกมจับคู่ภาพที่สัมพันธ์กับตัวเลข</p> <p>๔.เกมภาพตัดต่อรูปนาฬิกา</p> <p>๕.เกมจับคู่ภาพนาฬิกากับจำนวนตัวเลข</p> <p>วัสดุอุปกรณ์</p> <p>๑. ตะกร้า</p> <p>๒. กระดิ่ง</p> <p>แหล่งเรียนรู้</p> <p>๑.ห้องเรียนและบรรยากาศการเรียนรู้อื่นๆ</p> <p>๒. ป้ายนิเทศ</p>	<p>วิธีการ/เครื่องมือ</p> <p>วิธีการ/เครื่องมือ</p> <p>๑. วิธีการประเมินพฤติกรรม</p> <p>สังเกตพฤติกรรม</p> <p>๑.๑ เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน</p> <p>มฐ.๘ (ตบข ๘.๑.๑)</p> <p>๑.๒ เล่าเรื่องเป็นประโยคอย่างต่อเนื่อง</p> <p>มฐ.๙ (ตบข ๙.๑.๒)</p> <p>๑.๓ จับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่างๆโดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบเพียงลักษณะเดียว</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบข. ๑๐.๑.๒)</p> <p>๑.๔ จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ โดยใช้อย่างน้อย ๑ ลักษณะเป็นเกณฑ์</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบข. ๑๐.๑.๓)</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๖.กิจกรรมเกมการศึกษา (ต่อ)	<p>(๑.๔.๒ การคิดรวบยอดการคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจ และแก้ปัญหา (๕) การคัดแยก การจัดกลุ่ม และการจำแนกสิ่งต่างๆ ตามลักษณะและรูปร่างรูปทรง</p> <p>๑.๔.๒ การคิดรวบยอดการคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจ และแก้ปัญหา (๑๔) การบอกและเรียงลำดับกิจกรรมหรือเหตุการณ์ตามช่วงเวลา</p>		<p>ขั้นสอน</p> <p>๑. เด็กนั่งเป็นเป็นครึ่งวงกลม</p> <p>๒. ครูสาธิตวิธีเล่นเกมแต่ละเกมจนครบทุกเกม</p> <p>๓. เด็กแบ่งกลุ่ม ๕ กลุ่ม แต่ละกลุ่มมีจำนวน ๕ คนโดยการเลือกสัญลักษณ์การเข้ากลุ่มจากเชือกไหมพรมจำนวน ๕ สี</p> <p>๔. เมื่อเด็กเข้ากลุ่มเรียบร้อยแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมารับเกมที่เตรียมไว้</p> <p>๕. เด็กลงมือเล่นเกมโดยครูกำหนดเวลาในการเล่นเกมละ ๕ นาที เมื่อหมดเวลาให้แต่ละกลุ่มตบมือพร้อมกันส่งสัญญาณ</p> <p>๖. ครูเข้าไปพูดคุยกระตุ้นให้กำลังใจอย่างใกล้ชิดพร้อมกับสัมภาษณ์เด็ก ๆ ดังนี้</p> <p>๖.๑ เด็ก ๆ กำลังเล่นอะไร?</p> <p>๖.๒ สิ่งของเด็ก ๆ เล่นมีชื่ออย่างไร?</p> <p>๖.๓ เด็ก ๆ มีวิธีการเล่นเกม หรือแก้ปัญหาในเกมอย่างไร?</p> <p>๖.๔ จากเกมจับคู่ภาพที่สัมพันธ์กับตัวเลข เกมภาพตัดต่อรูปนาฬิกา และเกมจับคู่ภาพนาฬิกากับจำนวนตัวเลขในเกมทำได้หรือไม่? อย่างไร? ใช้เกณฑ์อะไร?</p> <p>๖.๕ เด็ก ๆ จับคู่ภาพได้ถูกต้องหรือไม่? อย่างไร?</p> <p>๗. เด็กแต่ละกลุ่มหมุนเวียนกันเล่นเกมจนครบ ๕ เกม</p> <p>๘. ครูส่งสัญญาณสั้นกระดิ่งเป็นการบอกหมดเวลาในการเล่นพร้อมกับให้เด็กเก็บสัญลักษณ์การเข้ากลุ่มและเกมการศึกษาใส่ตะกร้าส่งครูและนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลมอีกครั้ง</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>๑. เด็กและครูร่วมสนทนาพูดคุยโต้ตอบสรุปถึงการเล่นเกมโดยให้อาสาสมัคร ๑ กลุ่ม ออกมาสะท้อนผลการเล่นเกมให้เพื่อนและครูฟังเช่นโดยครูใช้คำถามดังนี้</p> <p>๑.๑ เด็ก ๆ เล่นอะไร</p>		<p>๑.๕ เรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์ อย่างน้อย ๔ ลำดับ</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบช. ๑๐.๑.๔)</p> <p>๒. เครื่องมือที่ใช้</p> <p>๒.๑ แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงานและแบบบันทึกการสัมภาษณ์ฉบับที่ ๓๓</p> <p>มฐ.๘ ตบช.(๘.๑.๑)</p> <p>มฐ.๙ ตบช.(๙.๑.๒)</p> <p>มฐ.๑๐ ตบช.(๑๐.๑.๒)</p> <p>มฐ.๑๐ ตบช.(๑๐.๑.๓)</p> <p>มฐ.๑๐ ตบช.(๑๐.๑.๔)</p> <p>หมายเหตุ</p> <p>การใช้แบบประเมินตามจุดประสงค์กำหนดวันละ ๑ กลุ่ม</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<u>๖.กิจกรรมเกมการศึกษา</u> <u>(ต่อ)</u>			๑.๒ เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไร ๑.๓ เด็ก ๆ ได้รับประโยชน์อะไรจากการเล่นเกมนี้นบ้าง ๒. ครูกล่าวชื่นชมและปรบมือให้เด็ก ๆ ที่สามารถพูดคุยโต้ตอบ เล่าเป็นเรื่องราวต่อเนื่องเกี่ยวกับสิ่งที่ครูถามได้ดีและนอกจากนี้ เด็ก ๆ ยังสามารถร่วมกิจกรรมการเล่นเกมนกับเพื่อน ๆ ในกลุ่ม ด้วยความตั้งใจ และปฏิบัติตามข้อตกลงของการเล่นเกมได้ดี ขอให้เด็ก ๆ ทุกคนปรบมือให้กำลังใจกับตนเองพร้อมกันอีกครั้ง		

แบบประเมินตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ฉบับที่	สภาพที่พึงประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ
	กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ		
๑๑	๘.๓.๒ ปฏิบัติตนเป็นผู้นำและผู้ตามได้ด้วยตนเอง	การสังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม
	กิจกรรมเสริมประสบการณ์/กิจกรรมในวงกลม		
๑๕	๑๐.๑.๑ บอกลักษณะ และส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส ๑๐.๒.๒ คาดเดา หรือคาดคะเน สิ่งที่จะเกิดขึ้น หรือมีส่วนร่วมในการลงความเห็นจากข้อมูล	การสนทนา	แบบบันทึกการสนทนา
	กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์		
๒๑	๑๑.๑.๑ สร้างผลงานศิลปะเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองโดยมีการตัดแปลง และแปลงใหม่จากเดิมหรือมีรายละเอียดเพิ่มขึ้น	การประเมินผลงาน / ชิ้นงาน	แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน
	กิจกรรมการเล่นตามมุม		
๒๓	๘.๒.๑ เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่ม	การสังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม
	กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง		
๒๘	๒.๑.๒ กระโดดขาเดียวอยู่กับที่ได้โดยไม่เสียการทรงตัว	การประเมินทักษะ	แบบประเมินทักษะ
๓๑	๓.๑.๑ แสดงอารมณ์ความรู้สึกได้ ตามสถานการณ์	การสังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม
	กิจกรรมเกมการศึกษา		
๓๓	๘.๑.๑ เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน	การประเมินผลงาน / ชิ้นงานและการสัมภาษณ์	แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน แบบบันทึกการสัมภาษณ์
	๙.๑.๒ เล่าเป็นเรื่องราวต่อเนื่อง		
	๑๐.๑.๒ จับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่างๆ โดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบเพียงลักษณะเดียว		
	๑๐.๑.๓ จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่างๆ โดยใช้อย่างน้อย ๑ ลักษณะเป็นเกณฑ์		
	๑๐.๑.๔ เรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย ๔ ลำดับ		

ความคิดเห็นของผู้ตรวจสอบแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจแผน
()

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ
ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

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

ปัญหาและอุปสรรค

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

แนวทางในการพัฒนา

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

ลงชื่อ.....ผู้จัดทำ
()
ตำแหน่ง.....

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมเสริมประสบการณ์
ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

แนวทางในการพัฒนา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้จัดทำ
()
ตำแหน่ง.....

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์
ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

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

ปัญหาและอุปสรรค

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

แนวทางในการพัฒนา

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

ลงชื่อ.....ผู้จัดทำ
()
ตำแหน่ง.....

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมการเล่นตามมุม
ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

แนวทางในการพัฒนา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้จัดทำ
()
ตำแหน่ง.....

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง
ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

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

ปัญหาและอุปสรรค

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

แนวทางในการพัฒนา

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

ลงชื่อ.....ผู้จัดทำ
()
ตำแหน่ง.....

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมเกมการศึกษา
ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

แนวทางในการพัฒนา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้จัดทำ
()
ตำแหน่ง.....

ภาคผนวก
เกมการศึกษา

วันที่ ๔ เรื่อง “ตัวเลขกับนาฬิกา”

เกมเก่า เกมที่ ๑ เกมจับคู่ตัวเลขไทยกับตัวเลขฮินดูอารบิก เรื่อง ตัวเลขกับนาฬิกา
คำสั่ง ให้เด็ก ๆ จับคู่ตัวเลขไทยกับตัวเลขฮินดูอารบิกให้ถูกต้อง



วันที่ ๔ เรื่อง “ตัวเลขกับนาฬิกา”

เกมเก่า เกมที่ ๑ เกมเรียงลำดับตัวเลขไทย ๑-๑๐ เรื่อง ตัวเลขกับนาฬิกา

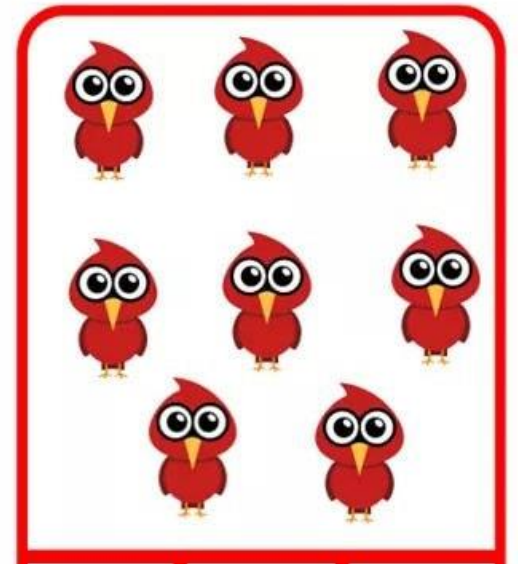
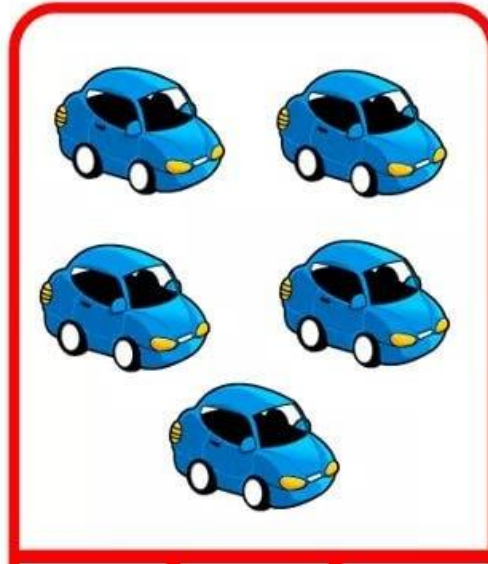
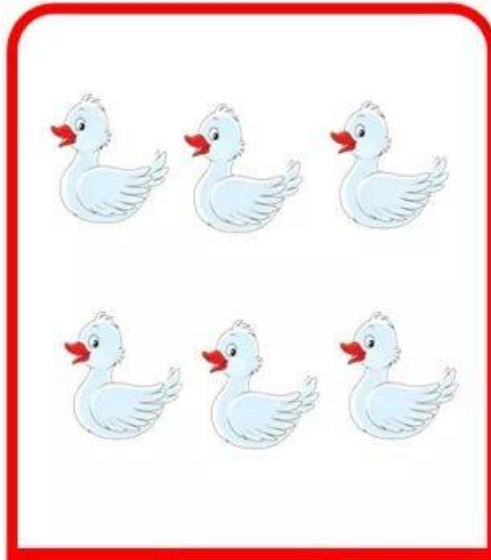
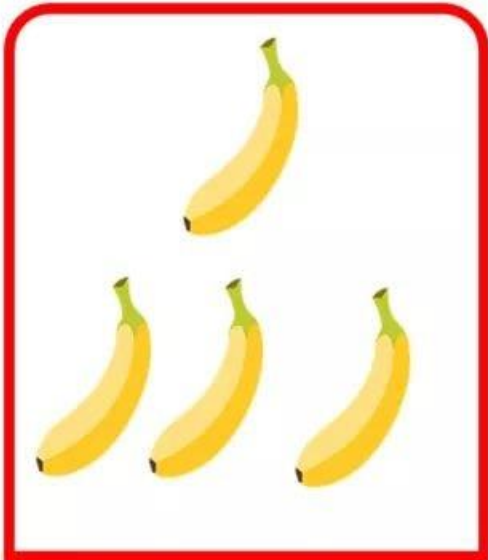
คำสั่ง ให้เด็ก ๆ เรียงลำดับตัวเลขไทย ๑-๑๐ให้ถูกต้อง



วันที่ ๔ เรื่อง “ตัวเลขกับนาฬิกา”

เกมใหม่ เกมที่ ๓ เกมจับคู่ภาพที่สัมพันธ์กับตัวเลข เรื่อง ตัวเลขกับนาฬิกา

คำสั่ง ให้เด็ก ๆ จับคู่ภาพที่สัมพันธ์กับตัวเลขให้ถูกต้อง



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

วันที่ ๔ เรื่อง “ตัวเลขกับนาฬิกา”

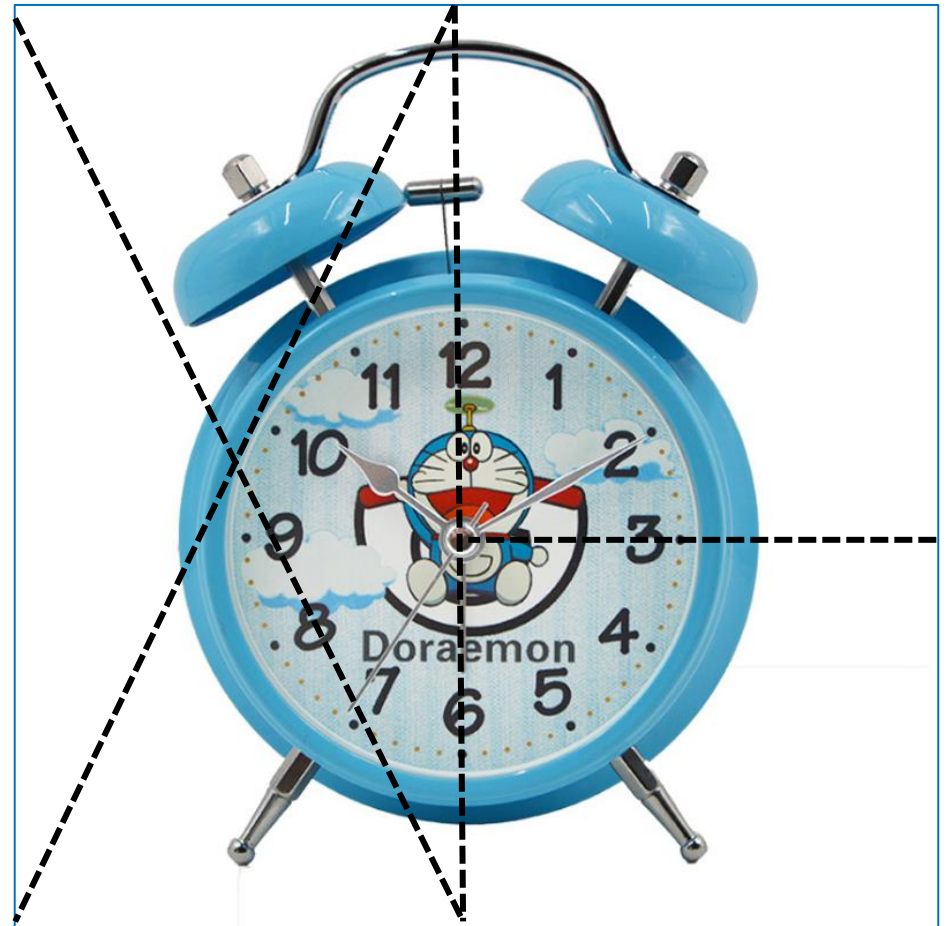
เกมใหม่ เกมที่ ๔ เกมภาพตัดต่อรูปนาฬิกา เรื่อง ตัวเลขกับนาฬิกา

คำสั่ง ให้เด็ก ๆ นำภาพมาต่อกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์เหมือนกับภาพต้นแบบพร้อมบอกลักษณะที่สังเกตเห็นเพียงลักษณะเดียว

ภาพต้นฉบับ



ภาพย่อย

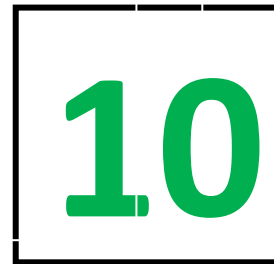
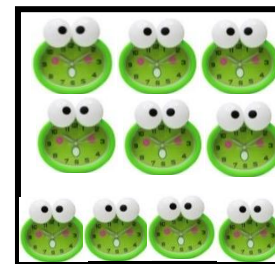
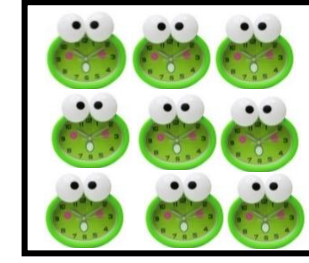
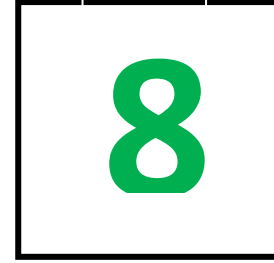
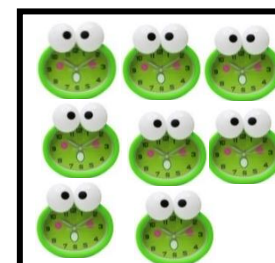
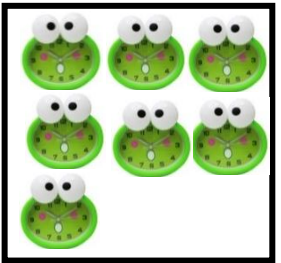
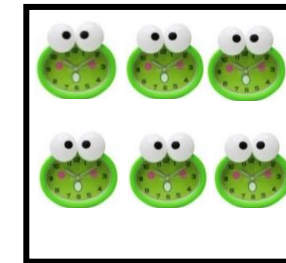
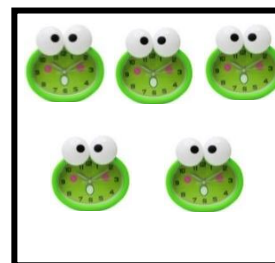
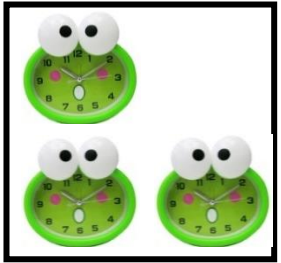
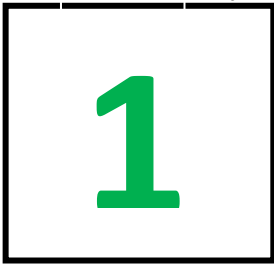


หมายเหตุ ขนาดภาพ ๓๕ x๓๘ เซนติเมตร

วันที่ ๔ เรื่อง “ตัวเลขกับนาฬิกา”

เกมใหม่ เกมที่ ๕ เกมจับคู่ภาพนาฬิกากับตัวเลข เรื่อง ตัวเลขกับนาฬิกา

คำสั่ง ให้เด็ก ๆ จับคู่ภาพนาฬิกากับตัวเลขให้ถูกต้อง



ภาคผนวก

คำคล้องจองตัวเลขฮินดูอารบิก

- ตัวเลข 1 เสารง
- ตัวเลข 2 หัวเป็ด
- ตัวเลข 3 ปีกนก
- ตัวเลข 4 เรือใบ
- ตัวเลข 5 ท้องป่อง
- ตัวเลข 6 หางขึ้น
- ตัวเลข 7 ตัวเอียง
- ตัวเลข 8 แวนตา
- ตัวเลข 9 ทางลง
- ตัวเลข 10 มี 1 กับ 0

เพลง ๑-๒-๓-๔

สุภาพร เทพยสุวรรณ
แพง ชินพงศ์ ผู้แต่ง

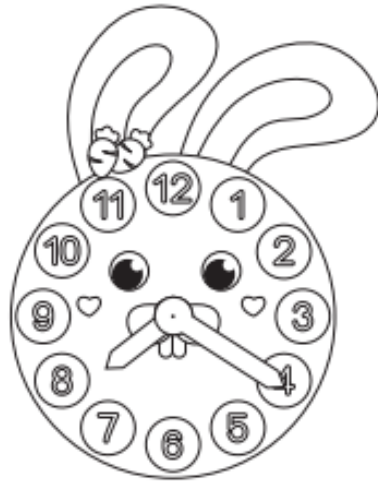
นับ ๑ เป็นกบกระโดด นับ ๒ ว่ายนํ้าเหมือนปลา
นับ ๓ วิ่งควบเหมือนม้า นับ ๔ บินเหมือนผีเสื้อ (๒)
นับ เป็นกบกระโดด นับ ว่ายนํ้าเหมือนปลา
นับ วิ่งควบเหมือนม้า นับ บินเหมือนผีเสื้อ
นับ ๑ ... นับ ๒ ... นับ ๓ ... นับ ๔ ...
นับ ๑ เป็นกบกระโดด..... นับ ๒ ว่ายนํ้าเหมือนปลา.....
นับ ๓ วิ่งควบเหมือนม้า..... นับ ๔ บินเหมือนผีเสื้อ (๒)
นับ ๔... นับ ๓... นับ ๒... นับ ๑...

เพลงนาฬิกา

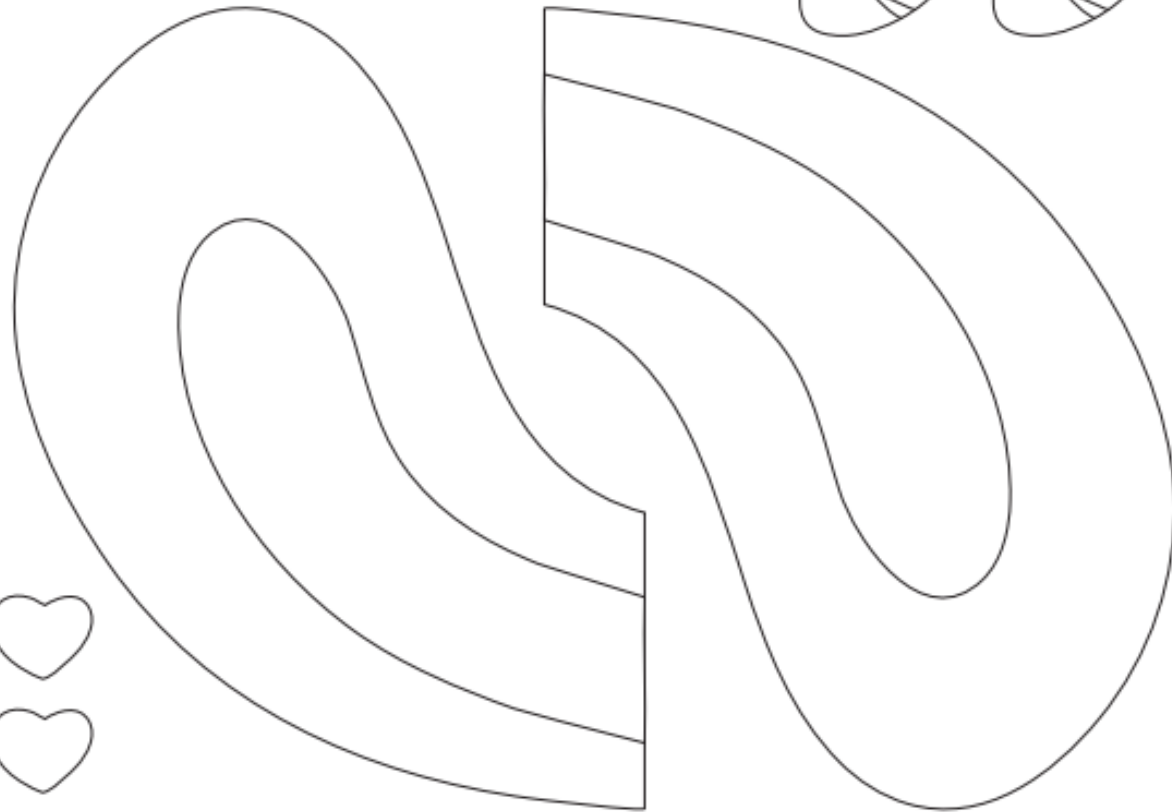
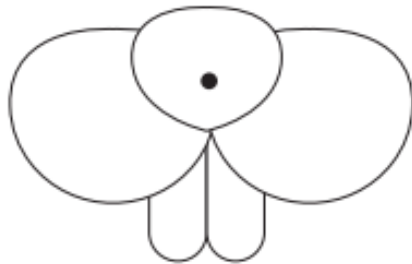
ไม่ทราบชื่อผู้แต่ง
ต็อก ตึก ต็อก ตึก ต็อก
เขาบอกว่าฉันเป็นนาฬิกาเดินวนไปเวียนมาๆ
พอถึงเวลาก็ร้อง ตึก ต็อก

ภาคผนวก

Pattern นาฬิกากระต่าย
ขนาดจานกระต่าย 9 x 9 นิ้ว



ตัวอย่างนาฬิกากระต่าย

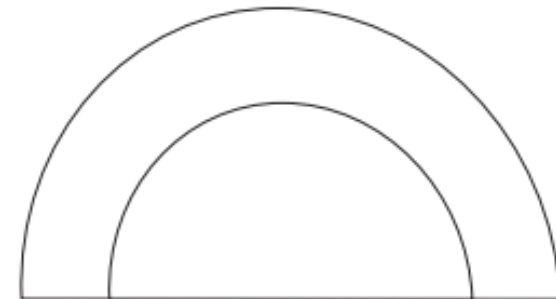
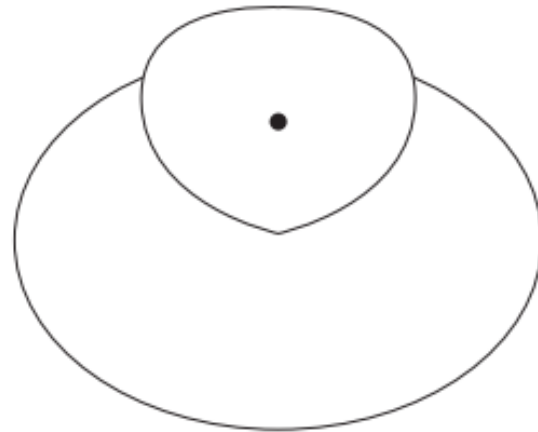
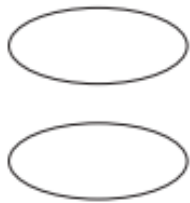
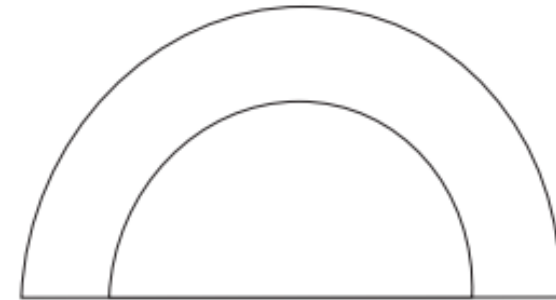


ภาคผนวก

Pattern นาฬิกาหมี
ขนาดจานกระดาศ 9 x 9 นิ้ว



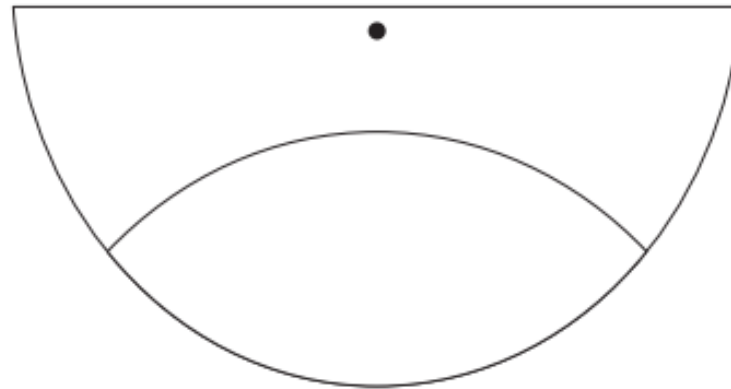
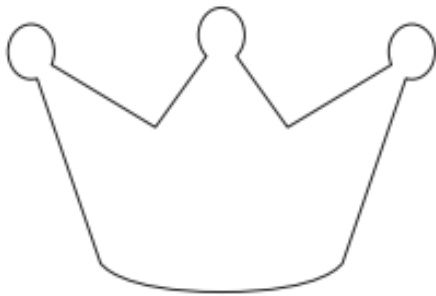
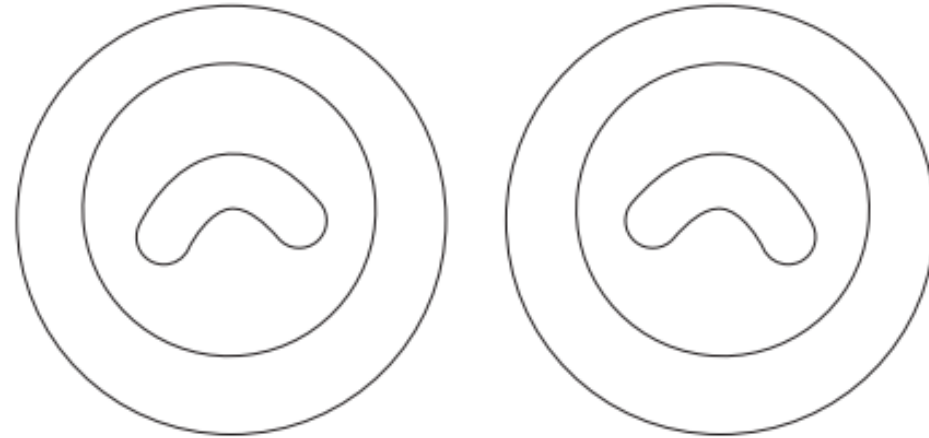
ตัวอย่างนาฬิกาหมี



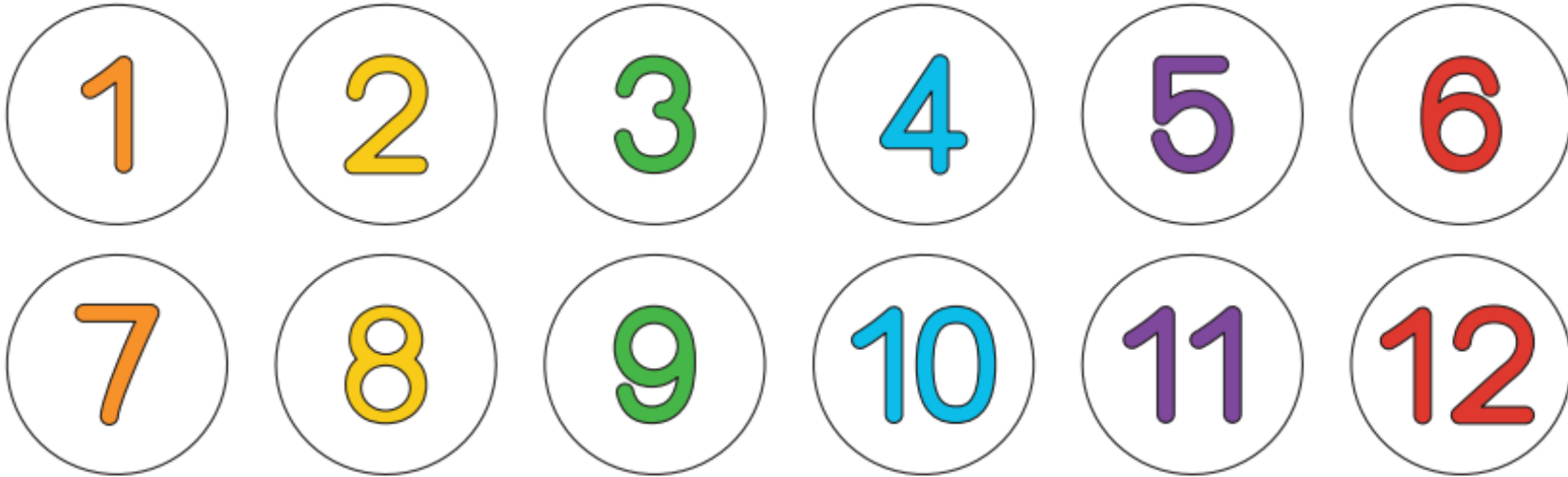
Pattern นาฬิกาข
ขนาดจวนกระดาดษ 9 x 9 นิ้ว



ตัวอย่างนาฬิกาข



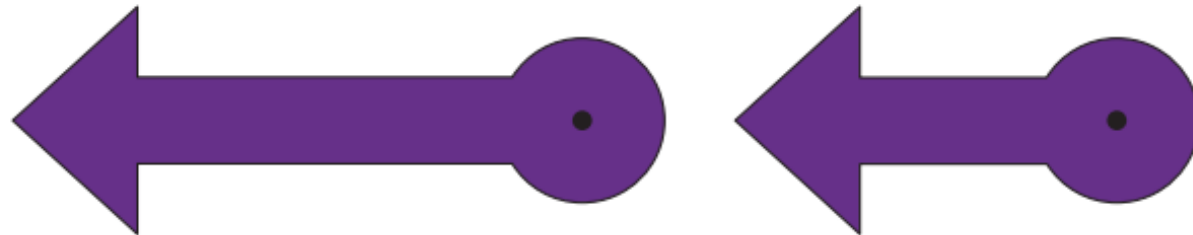
ภาคผนวก



เข็มนาฬิกาแบบที่ 1



เข็มนาฬิกาแบบที่ 2



ภาคผนวก

อุปกรณ์ใช้ในมุมประสบการณ์ (นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมทุกวัน)

สัญลักษณ์
เปิด - ปิดมุม

กว้าง ๓ นิ้ว
สูง ๔ นิ้ว
กว้าง ๗ นิ้ว

CLOSE
ปิด

OPEN
เปิด

ปรับภาพแล้วเคลือบติดบนฟิวเจอร์บอร์ดที่ตัดตาม
ขนาด (เปลี่ยนภาพตามชอบ)

สัญลักษณ์ติดเข้ามุม

ปรับภาพแล้วนำสัญลักษณ์ของเด็กติดใส่ในช่องว่าง (หรือติดชื่อเด็ก)

สัญลักษณ์
เปิด - ปิดมุม

ขั้นที่ ๔ แผนการจัดประสบการณ์รายวันแยกตาม ๖ กิจกรรมหลัก
หน่วยที่ ๓๙ วันที่ ๕ เรื่อง ตัวเลขในชีวิตประจำวัน ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<p>๑. กิจกรรม เคลื่อนไหวและจังหวะ ๑. แสดงสีหน้าและท่าทาง รับรู้ความรู้สึกผู้อื่น มฐ.๕(ตบช.๕.๓.๑)</p>	<p>๑.๒ ด้านอารมณ์ จิตใจ ๑.๒.๔ การ แสดงออกทาง อารมณ์ (๑) การพูดสะท้อน ความรู้สึกของตนเอง และผู้อื่น</p>	<p>การเคลื่อนไหว ร่างกายประกอบ เพลงจิงโจ้กับม้าเป็น การเคลื่อนไหวหรือ แสดงท่าทางตาม คำสั่งจากเรื่องราว หรือเพลงจิงโจ้กับม้า ที่ร่วมกันร้องและทำ ท่าทาง</p>	<p>ขั้นเตรียมครูจัดเตรียมสื่อ/วัสดุอุปกรณ์ ดังนี้ ๑.ครูจัดเตรียมพื้นที่ในห้องเรียนสำหรับการเคลื่อนไหวแบบ เคลื่อนที่ และมีพื้นที่เพียงพอต่อการเคลื่อนไหวอย่างปลอดภัย ๒.เด็กและครูช่วยกันจัดเตรียมติดแผนภูมิเพลงบนผนังห้องหรือ กระดานดำพร้อมกับเตรียมเครื่องดนตรีให้จังหวะ ได้แก่ กลอง แทมบูรีน ไส้ตะกร้าวางไว้ใกล้ตัว ขั้นนำ ๑. เด็กและครูร่วมสนทนาถึงความสำคัญของการทำกิจกรรม และทบทวนข้อตกลงที่ปฏิบัติร่วมกันภายในห้องเรียนเมื่อเริ่ม เข้าสู่กิจกรรมดังนี้ ๑.๑ เด็ก ๆ ตั้งใจร่วมกิจกรรม ๑.๒ เด็ก ๆ แสดงท่าทางอย่างสร้างสรรค์ ๑.๓ เด็ก ๆ รู้จักระมัดระวังตนเองและผู้อื่นในการทำกิจกรรม ๒. การเคลื่อนไหวพื้นฐานแบบอยู่กับที่ ๒.๑ ครูเคาะ ๑ ครั้งเด็ก ๆ ส่ายเอว ๑ ครั้ง ๒.๒ ครูเคาะ ๒ ครั้งเด็ก ๆ สะบัดมือ ๒ ครั้ง ๒.๓ ครูเคาะ ๓ ครั้งเด็ก ๆ ย่ำเท้าอยู่กับที่ ๓ ครั้ง ทำซ้ำข้อ ๑-๓ ๓ รอบ ๓. การเคลื่อนไหวพื้นฐานแบบเคลื่อนที่ ๓.๑ ครูเคาะกลองช้า ๆ เด็กเขย่งปลายเท้าเคลื่อนที่ไปช้า ๆ รอบ ๆ ห้องอย่างอิสระ ๓.๒ ครูเคาะกลองเสียงดังเร็วเด็กเขย่งปลายเท้าเคลื่อนที่ อย่างรวดเร็วไปรอบ ๆ ห้อง ๓.๓ เมื่อกลองหยุดให้เด็กหยุดทันทีทำซ้ำข้อ ๑-๓ ๓ รอบ ทำซ้ำข้อ ๑-๓ ๓ รอบ เด็กนั่งพักเป็นครึ่งวงกลม</p>	<p>สื่อ ๑. แผนภูมิ เพลง จิงโจ้กับม้า วัสดุอุปกรณ์ ๑. ตะกร้า ๒. เครื่องเคาะ จังหวะ กลอง แทมบูรีน แหล่งเรียนรู้ ๑.ห้องเรียนและ บรรยากาศการเรียนรู้อื่น ๒.ป้ายนิเทศใน ห้องเรียน</p>	<p>วิธีการ/เครื่องมือ ๑. วิธีการประเมิน พฤติกรรม สังเกตพฤติกรรม ๑. แสดงสีหน้าและ ท่าทางรับรู้ความรู้สึก ผู้อื่น มฐ.๕(ตบช.๕.๓.๑) ๒. เครื่องมือที่ใช้ ๒.๑ แบบสังเกต พฤติกรรม ฉบับที่ ๑๐ มฐ.๕(ตบช.๕.๓.๑)</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๑. กิจกรรม <u>เคลื่อนไหวและจังหวะ(ต่อ)</u>			<p>ขั้นสอน</p> <p>๑. ครูอ่านแผนภูมิภาพเพลงจิงโจ้กับม้าให้เด็กฟัง ๑รอบและให้เด็กอ่านตามที่ละวรรคจนจบพร้อมทั้งร้องเพลงร่วมกัน ๒ รอบ</p> <p>๒. ให้เด็กกลับมายืนเป็นวงกลมใหญ่เหมือนเดิมพร้อมกับครูกำหนดเงื่อนไขในการเคลื่อนไหวร่างกายประกอบเพลงจิงโจ้กับม้าให้เด็กปฏิบัติตามดังนี้ให้เด็กๆ คิดแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวร่างกายเคลื่อนที่ ซ้าย ขวา หน้า หลัง สูง ต่ำ ประกอบเพลงตามจินตนาการและร่วมร้องเพลงจิงโจ้กับม้าให้เด็กร้องเพลงซ้ำอีก ๒ รอบ</p> <p>๓. ให้เด็กๆ จับคู่กัน ๒ คน และให้ช่วยกันคิดท่าทางประกอบเพลงจิงโจ้กับม้าที่แตกต่างจากครูและทำซ้ำอีก ๒ รอบ</p> <p>๔. เด็กสุดลมหายใจเข้าลึกๆ ปฏิบัติ ๓ ครั้งเพื่อผ่อนคลายหลังปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>๑. ครูและเด็กร่วมสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาในเพลงจิงโจ้กับม้าโดยใช้คำถามดังนี้</p> <p>๑.๑ เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไรในการร่วมกิจกรรมและมีอะไรบ้างที่เด็กทำไม่ได้</p> <p>๑.๒ เนื้อหาของเพลงจิงโจ้กับม้ากล่าวถึง อะไรบ้าง</p> <p>๑.๓ เด็ก ๆ จะนำกิจกรรมนี้ไปเล่นกับใครที่บ้าน</p> <p>๒. ครูกล่าวชื่นชมพร้อมบอกพฤติกรรมที่เด็ก ๆ ปฏิบัติได้ เช่น เด็ก ๆ เคลื่อนไหวร่างกายประกอบเพลง จิงโจ้กับม้าได้ดีมากพร้อมกับให้ทุกคนปรบมือให้กับตนเอง</p>		

หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขนำรู้ วันที่ ๕ เรื่อง ตัวเลขในชีวิตประจำวัน ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ภาคเรียนที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<p>๒. กิจกรรมเสริมประสบการณ์</p> <p>๑. ค้นหาคำตอบของสงสัยต่าง ๆ ตามวิธีการของตนเอง มฐ.๑๒ (ตบข.๑๒.๑.๑)</p> <p>๒. ใช้ประโยคคำถามว่า “ที่ไหน” “ทำไม” ในการค้นหาคำตอบ มฐ.๑๒ (ตบข.๑๒.๑.๒)</p>	<p>ด้านสติปัญญา</p> <p>๑.๔.๒การคิดรวบยอดการคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจ และแก้ปัญหา (๑๖) การอธิบายเชื่อมโยงสาเหตุและผลที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์หรือการกระทำ (๑๘) การมีส่วนร่วมในการลงความเห็นจากข้อมูลอย่างมีเหตุผล</p>	<p>ตัวเลขในชีวิตประจำวันต่างๆ รอบตัวที่เกี่ยวข้องพันเชื่อมโยงกับตัวเรา ตั้งแต่ตื่นนอน ได้แก่ รับประทานอาหารเช้า ๑ จาน แก้วน้ำ ๑ ใบ สวมรองเท้า ๑ คู่ ถีอกระเป๋า ๑ ใบ ใส่เสื้อ ๒ ตัว กางเกง ๒ ตัว กระโปรง ๑ ตัว สภาพแวดล้อมตัวเรากำกับด้วยตัวเลขและเวลา เพื่อให้เราอยู่กับได้ ตัวเลขในชีวิตประจำวันได้ และจะต้องบริหารจัดการกับเวลาให้เกิดความสมดุลกัน</p>	<p>ขั้นเตรียมครูจัดเตรียมสื่อ/วัสดุอุปกรณ์ดังนี้</p> <p>๑. ครูจัดเตรียมป้ายนิเทศมุมประสบการณ์และเพลง “เห็นตัวเลขที่ไหน” และจัดบรรยากาศการเรียนรู้</p> <p>ขั้นนำ</p> <p>๑. เด็กและครูกล่าวทักทายกันเป็นภาษาอังกฤษ ดังนี้ Good morning. (ครูกล่าวทักทาย) Good morning. (เด็ก ๆ ตอบพร้อมกัน) How are you ? (ครูถาม) I am fine thank you. (เด็ก ๆ ตอบพร้อมกัน) And you? (เด็ก ๆ ถาม) I am fine. (ครูตอบ)</p> <p>๒. เด็กและครูสนทนาทบทวนข้อตกลงในการปฏิบัติกิจกรรม ดังนี้</p> <p>๒.๑ เด็ก ๆ ตั้งใจร่วมกิจกรรม</p> <p>๒.๒ เด็ก ๆ พูดยาไพเราะ</p> <p>๓. เด็กและครูร่วมกันฟังและทำท่าประกอบเพลง “เห็นตัวเลขที่ไหน” ตามจินตนาการ</p> <p>๔. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาในเพลงโดยใช้คำถาม</p> <p>๔.๑ จากเพลงเด็ก ๆ เคยเห็นตัวเลขที่ไหนบ้าง</p> <p>๔.๒ เด็กชอบจำตัวเลขอะไรได้บ้าง</p> <p>๕. นำบัตรคำศัพท์ SEVEN (๗) EIGHT (๘) NINE (๙) TEN(๑๐) ให้เด็กอ่านพร้อมกันและอ่านซ้ำ ๒ รอบ</p>	<p>สื่อ</p> <p>๑. เพลงเธอเห็นตัวเลขที่ไหน”</p> <p>๒. บัตรคำศัพท์</p> <p>- SEVEN (7)</p> <p>- EIGHT (8)</p> <p>- NINE (9)</p> <p>- TEN(10)</p> <p>แหล่งเรียนรู้</p> <p>๑. ห้องเรียน</p>	<p>วิธีการ/เครื่องมือ</p> <p>๑. วิธีการประเมินพฤติกรรม</p> <p>สังเกตพฤติกรรม</p> <p>๑. ค้นหาคำตอบของสงสัยต่าง ๆ ตามวิธีการของตนเอง มฐ.๑๒ (ตบข.๑๒.๑.๑)</p> <p>๒. ใช้ประโยคคำถามว่า “ที่ไหน” “ทำไม” ในการค้นหาคำตอบ มฐ.๑๒ (ตบข.๑๒.๑.๒)</p> <p>๒. เครื่องมือที่ใช้</p> <p>๒.๑ แบบบันทึกการสนทนา ฉบับที่ ๑๕</p> <p>มฐ.๑๒ (ตบข.๑๒.๑.๑)</p> <p>มฐ.๑๒ (ตบข.๑๒.๑.๒)</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๒. กิจกรรมเสริม ประสบการณ์(ต่อ)			<p>ชั้นสอน</p> <p>๑. ครุณาของสิ่งของใกล้ตัว ได้แก่ แก้วน้ำ กระเป่า ผ้ากันเปื้อน มาให้เด็กดู พร้อมสนทนากับเด็กๆว่า ครุมีแก้วน้ำจำนวน ๑ ใบ และออกเสียงคำว่า “หนึ่ง” แล้วเปลี่ยนของใช้ชนิดอื่นๆ พร้อมสนทนากับเด็กโดยใช้คำว่า สอง สาม สี่ ห้า... สิบ (ชื่อจำนวน) และหยิบสิ่งของประกอบคำพูด แล้วให้เด็กเปรียบเทียบจำนวนสิ่งของแต่ละชนิด โดยใช้คำถามดังนี้</p> <p>๑.๑ เด็ก ๆ นับสิ่งของที่กองอยู่บนโต๊ะมีจำนวนเท่าไรนับ ๑ ๒ ๓ ๔ ๕</p> <p>๑.๒ สิ่งของที่ครุถืออยู่มีจำนวน...เท่าไร</p> <p>๑.๓ ของที่วางอยู่บนโต๊ะ กับที่ครุถืออยู่ มีจำนวนเท่ากันหรือไม่</p> <p>๑.๔ ให้เด็กสังเกตว่ามีสิ่งของที่วางอยู่บนโต๊ะ มีอะไรบ้างที่มีจำนวนเท่ากัน</p> <p>๑.๕ เด็กๆแบ่งกลุ่มกลุ่มละ ๕-๖ คน ตามความสมัครใจ ที่จะออกมาสำรวจร่วมกัน</p> <p>๑.๖ ทุกกลุ่มให้เลือกผู้นำหรือหัวหน้ากลุ่ม ๑ คน</p> <p>๑.๗ ทุกกลุ่มให้สำรวจสิ่งของที่ครุเตรียมไว้ในตะกร้ากับของใช้ในชีวิตประจำวัน</p> <p>๑.๘ ให้เด็กสังเกตว่ามีของใช้ใดบ้างที่จำเป็นต้องใช้ตั้งแต่ตื่นนอนถึงมาโรงเรียน</p> <p>๑.๙ ให้แต่ละกลุ่มบันทึกผลการสังเกตโดยวาดภาพลงบนกระดาษที่ครุแจกให้</p> <p>๒. เมื่อเด็ก ๆ กลับเข้ากลุ่ม และทำกิจกรรมต่อไปจนเสร็จเรียบร้อย แต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานด้วยการเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งที่ต้องใช้ในชีวิตประจำวัน ดังนี้</p> <p>๒.๑ ทำไมต้องใช้แก้วน้ำ และใช้แก้วน้ำตอนไหนบ้าง</p>		

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๒. กิจกรรมเสริม ประสบการณ์(ต่อ)			<p>๒.๒ ทำไม่ต้องใช้ทิวชู และใช้ทิวชูตอนไหนบ้าง</p> <p>๓. ครูบันทึกคำพูดจากการนำเสนอ</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>๑. เด็กและครูร่วมกันสนทนาแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวเลขในชีวิตประจำวันต่างๆ รอบตัวที่เกี่ยวข้องกับตัวเรา ตั้งแต่ตื่นนอน ได้แก่ พับผ้าห่ม ๑ ผืน จัดหมอนเข้าที่ ๑ ใบ แปรงสีฟัน ยาสีฟัน รับประทานอาหารเช้า ๑ จาน แก้วน้ำ ๑ ใบ สวมรองเท้า ๑ คู่ ถูกระเป่า ๑ ใบ ใส่เสื้อ ๒ ตัว กางเกง ๒ ตัว กระโปรง ๑ ตัว สภาพแวดล้อมตัวเรากำกับด้วยตัวเลขและเวลา เพื่อให้เราอยู่กับตัวเลขในชีวิตประจำวันได้</p> <p>๒. ครูกล่าวชื่นชมเด็ก ๆ ที่กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบและเป็นผู้ฟังที่ดีที่รู้จักฟังเพื่อนหรือครูพูดและสนทนาโต้ตอบอย่างต่อเนื่องเชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟังจากเพื่อนกับครูได้ดี</p>		


หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขนำรั้ว วันที่ ๕ เรื่อง ตัวเลขในชีวิตประจำวัน ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒


จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<p>๓.กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์</p> <p>๑. สร้างผลงานศิลปะเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองโดยมีการดัดแปลงและแปลกใหม่จากเดิมหรือมีรายละเอียดเพิ่มขึ้น มฐ.๑๑ (ตบข๑๑.๑.๑)</p>	<p>๑.๓ ด้านสังคม</p> <p>๑.๓.๕ การเล่นและทำงานแบบร่วมมือร่วมใจ</p> <p>(๓)การทำงานศิลปะแบบร่วมมือ</p>	<p>๑. กิจกรรมสร้างตัวเลขด้วยดินน้ำมัน</p> <p>๒. กิจกรรมเป่าสีอย่างอิสระตามจินตนาการ</p> <p>๓. กิจกรรมขยำกระดาษ</p> <p>กิจกรรมศิลปะ ทั้ง ๓ กิจกรรม เป็นกิจกรรมที่เด็กได้ใช้กล้ามเนื้อ,นิ้วมือ และปลายนิ้ว ในการปั้นดินน้ำมัน ขยำกระดาษ และระบายสีภาพจินตนาการเมื่อทำงานเสร็จหรือหมดเวลาช่วยกันเก็บอุปกรณ์ และดูแลความสะอาดเรียบร้อย</p>	<p>ขั้นเตรียมครูจัดเตรียมสื่อ/วัสดุอุปกรณ์ ดังนี้</p> <p>๑. โต้ะสำหรับวางวัสดุอุปกรณ์ทำกิจกรรม ๓ โต้ะ</p> <p>๒. จัดเตรียมอุปกรณ์วางไว้ที่โต้ะกิจกรรมครบเพียงพอจำนวนเด็กให้เด็กได้มีโอกาสเลือก ๓ กิจกรรม คือ</p> <p>๒.๑ กิจกรรมสร้างตัวเลขด้วยดินน้ำมัน</p> <p>๒.๒ กิจกรรมเป่าสีอย่างอิสระตามจินตนาการ</p> <p>๒.๓ กิจกรรมขยำกระดาษ</p> <p>๓. วัสดุ อุปกรณ์ ได้แก่ บัตรภาพตัวเลข ดินน้ำมัน แผ่นพลาสติก หลอดกาแฟ สีน้ำ กระดาษA4 กระดาษแก้วสี ชุ้นคละสี กาวใสตะกร้าจัดวางไว้ใกล้ตัว</p> <p>ขั้นนำ</p> <p>๑. เด็กนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลมพร้อมกับทบทวนข้อตกลงที่ปฏิบัติร่วมกันภายในห้องเรียนก่อนเริ่มลงมือทำกิจกรรมดังนี้</p> <p>๑.๑ เด็ก ๆ พุดจาสุภาพ</p> <p>๑.๒ เด็ก ๆ เชื้อฟังคุณครู</p> <p>๑.๓ เด็ก ๆ ตั้งใจทำงาน</p> <p>๑.๔ เด็ก ๆ มีน้ำใจรู้จักแบ่งปัน</p> <p>๑.๕ เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณกระดิ่งหมดเวลาเด็ก ๆ หยุดทำกิจกรรม และช่วยกันทำความสะอาดพร้อมเก็บของใช้เข้าที่ให้เรียบร้อยทุกครั้ง</p> <p>๒. เด็กและครูร่วมสนทนาเกี่ยวกับการเลือกสร้างผลงานศิลปะ โดยตกลงกับเด็ก ๆ ว่า “วันนี้เด็ก ๆ จะได้เลือกทำงานศิลปะที่คุณครูเตรียมไว้ ๓ กิจกรรม ดังนี้</p> <p>๒.๑ กิจกรรมสร้างตัวเลขด้วยดินน้ำมัน</p> <p>๒.๒ กิจกรรมเป่าสีอย่างอิสระตามจินตนาการ</p> <p>๒.๓ กิจกรรมขยำกระดาษ</p>	<p>สื่อ</p> <p>๑. บัตรภาพตัวเลข</p> <p>๒. ดินน้ำมัน</p> <p>๓. แผ่นพลาสติก</p> <p>๔. หลอดกาแฟ</p> <p>๕. สีน้ำ</p> <p>๖. กระดาษA4</p> <p>๗. กระดาษแก้วสี</p> <p>ชุ้นคละสี</p> <p>๘. กาว</p> <p>วัสดุอุปกรณ์</p> <p>๑. ตะกร้า</p> <p>๒. โต้ะ</p> <p>๓. กระดิ่ง</p> <p>แหล่งเรียนรู้</p> <p>๑. ห้องเรียนและบรรยากาศ</p>	<p>วิธีการ/เครื่องมือ</p> <p>๑. วิธีการประเมินพฤติกรรม</p> <p>สังเกตพฤติกรรม</p> <p>๑. สร้างผลงานศิลปะเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองโดยมีการดัดแปลง และแปลกใหม่จากเดิมหรือมีรายละเอียดเพิ่มขึ้น มฐ.๑๑ (ตบข๑๑.๑.๑)</p> <p>๒. เครื่องมือที่ใช้</p> <p>๒.๑ แบบประเมินความสามารถ ฉบับที่ ๒๑ มฐ.๑๑ (ตบข๑๑.๑.๑)</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๓.กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ (ต่อ)			<p>ชั้นสอน</p> <p>๑. ครูแนะนำวัสดุอุปกรณ์ที่ละกิจกรรม พร้อมกับให้เด็กๆ ร่วมกันบอกชื่อวัสดุอุปกรณ์ที่ละอย่างจนครบ</p> <p>๒. ครูแนะนำขั้นตอนพร้อมสาธิตการทำงานศิลปะที่ละกิจกรรม ให้เด็กๆ ดูดังนี้</p> <p>กิจกรรมที่ ๑ วิธีการปฏิบัติ</p> <p>๑. เด็กเลือกบัตรภาพตัวเลขที่ตนเองชื่นชอบ</p> <p>๒. เลือกสีดินน้ำมันที่ตนเองชอบพร้อมหยิบแผ่นพลาสติกพร้อมปั้นดินน้ำมันเป็นตัวเลขที่ตนเองชื่นชอบ</p> <p>๓. บอกชื่อตัวเลขที่ตนเองสร้างขึ้น</p> <p>กิจกรรมที่ ๒ วิธีการปฏิบัติ</p> <p>๑. ครูเตรียมอุปกรณ์น้ำ หลอดกาแฟ กระดาษ A4</p> <p>๒. เด็กเป่าสีสร้างภาพตามจินตนาการ</p> <p>กิจกรรมที่ ๓ วิธีการปฏิบัติ</p> <p>๑. เด็กๆเลือกภาพที่ตนเองชื่นชอบ</p> <p>๒. ทากาวลงบนภาพจากนั้นขยำกระดาษแก้วเป็นก้อนกลม ๆ แล้วแปะลงบนกระดาษ หากกลัวกระดาษแก้วหลุดสามารถทากาวเพิ่มที่กระดาษแก้วได้ค่ะ (แนะนำให้ตัดกระดาษแก้วชุ่นให้มีขนาด ๔x๔ นิ้ว เพื่อให้ง่ายต่อการหยิบของเด็ก)</p> <p>๓. วาดภาพตกแต่งชิ้นงานให้สวยงาม (ก่อนทำกิจกรรม ครูทบทวนข้อตกลง)</p> <p>๓. เด็ก ๆ เลือกทำงานศิลปะอย่างอิสระ ครูคอยดูแลอย่างใกล้ชิด คอยให้ความช่วยเหลือเมื่อเด็กต้องการ</p> <p>๔. เมื่อหมดเวลาครูให้สัญญาณเสียงกระดิ่ง เด็กๆ ช่วยกันเก็บของทำความสะอาดบริเวณที่ทำกิจกรรม และล้างมือให้สะอาด</p>		

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๓.กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ (ต่อ)			<p>๕. เด็ก ๆ จะรายงานในวันนี้เลือกผลงานที่ชอบไว้ และมานั่งร่วมกับเพื่อนทุกคนเป็นครึ่งวงกลม</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>๑. เด็ก ๆ ร่วมกันนำเสนอผลงานศิลปะที่ตนเองชอบที่สุดให้ครูและเพื่อนฟังโดยครูใช้คำถามดังนี้</p> <p>๑.๑ วันนี้เด็ก ๆ เลือกทำกิจกรรมศิลปะอะไรบ้าง เพราะอะไร</p> <p>๑.๒ เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไรกับกิจกรรมในวันนี้ เพราะอะไร</p> <p>๑.๓ เด็ก ๆ คิดว่าอะไรที่ทำยากที่สุด แก้ปัญหานั้นอย่างไร</p> <p>๑.๔ เด็ก ๆ มีวิธีอย่างไรจึงทำงานสำเร็จทุกกิจกรรม</p> <p>๒. เด็กที่เลือกชิ้นงานไว้นำเสนอผลงานครูบันทึกคำพูดเด็ก</p> <p>๓. เมื่อเด็กแสดงความคิดเห็นกันหมดแล้ว ครูชื่นชมว่า “หนูเก่งมากที่สามารถสร้างตัวเลขจากดินน้ำมัน สามารถแก้ปัญหาในการทำงานได้ดีมาก” พร้อมทั้งให้เด็กทุกคนปรบมือให้ตนเองที่เป็นคนเก่งทุกคน</p> <p>๔. เด็กและครูร่วมกันสรุปว่ากิจกรรมศิลปะ ทั้ง ๓ กิจกรรม เป็นกิจกรรมที่เด็กได้ใช้กล้ามเนื้อ, นิ้วมือและปลายนิ้ว ในการสร้างตัวเลขด้วยดินน้ำมัน กิจกรรมเป่าสีอย่างอิสระตามจินตนาการ กิจกรรมขยำกระดาษและเล่าเรื่องราวจากผลงานที่ตนเองชอบให้ครูและเพื่อนฟัง</p> <p>๕. เด็ก ๆ และครูนำผลงานทุก ๆ คนติดแสดงผลงานรอบ ๆ ห้องเรียน</p>		

หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขนำรู้ วันที่ ๕ เรื่อง ตัวเลขในชีวิตประจำวัน ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<p>๔.กิจกรรมการเล่นตามมุม</p> <p>๑. ประนีประนอมแก้ไข ปัญหาโดยปราศจากการใช้ ความรุนแรง เมื่อมีผู้ชี้แนะ มฐ.๘ (ตบช.๘.๓.๓)</p>	<p>๑.๓ ด้านสังคม</p> <p>๑.๓.๗ การยอมรับ ในความเหมือนและความแตกต่างระหว่างบุคคล</p> <p>(๑)การเล่นหรือทำ กิจกรรมร่วมกับกลุ่ม เพื่อน</p>	<p>การเล่นตามมุม ประสบการณ์ต่างๆ ในห้องเรียนทุกวัน ไม่ต่ำกว่า ๕ มุม ได้แก่</p> <p>๑. มุมบล็อก</p> <p>๒. มุมดนตรี</p> <p>๓. มุมบทบาทสมมติ</p> <p>๔. มุมหนังสือ</p> <p>๕. มุมศิลปะ</p> <p>๖. มุมวิทยาศาสตร์</p> <p>๗. มุมตัวเลข</p>	<p>ขั้นเตรียม ครูจัดเตรียม ดังนี้</p> <p>๑. จัดเตรียมบรรยากาศ สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ มุมต่าง ๆ ใน ห้องเรียนแต่ละมุมให้เพียงพอกับจำนวนนักเรียนประกอบด้วย มุมบล็อก, มุมดนตรี, มุมบทบาทสมมติ, มุมหนังสือ, มุมศิลปะ มุมวิทยาศาสตร์ และมุมตัวเลข</p> <p>๒. จัดเตรียมแผนผังการเลือกเข้าเล่นตามมุม,สัญลักษณ์มุม ,สัญลักษณ์ติดแผนผังการเลือกเข้าเล่นตามมุม,สัญลักษณ์เข้ามุม ,กล่องใส่สัญลักษณ์เข้ามุมและกระดิ่งใส่ตะกร้าจัดวางไว้ใกล้ตัว</p> <p>ขั้นนำ</p> <p>๑.เด็กนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลมครูสนทนาทักทายพร้อมกับทบทวน ข้อตกลงที่ปฏิบัติร่วมกันในห้องเรียนเมื่อเริ่มการทำกิจกรรมดังนี้</p> <p>๑.๑ เด็ก ๆ แบ่งปันของเล่น</p> <p>๑.๒ เด็ก ๆ เก็บของเล่นเข้าที่ทุกครั้งเมื่อเล่นเสร็จ</p> <p>๑.๓ เด็ก ๆ นำสัญลักษณ์ตนเองใส่ในมุมที่เล่นทุกครั้ง</p> <p>๑.๔ เมื่อได้ยินเสียงกระดิ่ง ๒ ครั้งให้หยุดเล่นและเก็บของเล่น</p> <p>๒.ครูแนะนำสัญลักษณ์มุมและจำนวนตัวเลขที่เข้าเล่นได้ ดังนี้</p> <p>๒.๑ สัญลักษณ์เปิดมุม คือ 😊 OPEN / เปิด (จำนวน ๖ คน)</p> <p>๒.๒ สัญลักษณ์ปิดมุม คือ 😞 CLOSE / ปิด</p> <p>๓. ครูแนะนำการเล่นแต่ละมุมและแนะนำมุมใหม่ คือมุมตัวเลข</p> <p>๔. ครูแนะนำวิธีนำสัญลักษณ์ใส่กล่องเมื่อเข้าเล่นมุมต่างๆ</p> <p>๕. ครูแนะนำการใช้แผนผังการเลือกเข้าเล่นตามมุม ดังนี้</p> <p>๕.๑ เด็ก ๆ หยิบสัญลักษณ์ของตนเองจากกล่องที่ครูเตรียมไว้</p> <p>๕.๒ เด็ก ๆ วางแผนการเล่นมุมต่าง ๆ จากนั้นนำสัญลักษณ์ ของตนเองติดในแผนผังการเลือกเข้าเล่นตามมุม</p>	<p>สื่อ</p> <p>๑. มุมบล็อก</p> <p>๒. มุมดนตรี</p> <p>๓. มุมบทบาทสมมติ</p> <p>๔. มุมหนังสือ</p> <p>๕. มุมศิลปะ</p> <p>๖. มุมวิทยาศาสตร์</p> <p>๗. มุมตัวเลข</p> <p>๘. แผนผังการเลือก เข้าเล่นตามมุม</p> <p>วัสดุอุปกรณ์</p> <p>๑. ตะกร้า</p> <p>๒. กระดิ่ง</p> <p>๓. สัญลักษณ์มุม</p> 	<p>วิธีการ/เครื่องมือ</p> <p>๑. วิธีการประเมิน พฤติกรรม</p> <p>สังเกตพฤติกรรม</p> <p>๑. ประนีประนอมแก้ไข ปัญหาโดยปราศจากการ ใช้ความรุนแรง เมื่อมีผู้ ชี้แนะ</p> <p>มฐ.๘ (ตบช.๘.๓.๓)</p> <p>๒. เครื่องมือที่ใช้</p> <p>๒.๑ แบบสำรวจ พฤติกรรม ฉบับที่ ๒๕</p> <p>มฐ.๘ (ตบช.๘.๓.๓)</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๔.กิจกรรมการเล่นตามมุม (ต่อ)			<p>๖.เด็กฟังครูแนะนำสื่อ วัสดุอุปกรณ์ในมุมประสบการณ์ ๖ มุม การนำสัญลักษณ์ตนเองใส่กล่องในมุมและวิธีจัดเก็บอย่างตั้งใจ</p> <p>ขั้นสอน ๓ ชั้น ดังนี้</p> <p>ขั้นที่ ๑ การวางแผน (Plan)</p> <p>๑.เด็ก ๆ วางแผนการเล่นตามมุมที่สนใจอย่างอิสระ</p> <p>๒.เด็ก ๆ นำสัญลักษณ์ตนเองมาติดบนแผ่นแผนผังการเลือกเข้ามุมแล้วนั่งตามมุมที่ตนเองเลือกเป็นแถวตอนเรียงหนึ่ง</p> <p>๓. เมื่อเด็กนั่งตามมุมที่เลือกครบทุกมุมแล้วครูกำหนดหมายเลขแต่ละมุมเป็นกลุ่มที่ ๑-๕</p> <p>๔. ครูกำหนดเงื่อนไขการเล่นให้กับเด็ก ๆ ดังนี้</p> <p>๔.๑ วางแผนการเล่นร่วมกับเพื่อนในกลุ่มว่าจะเล่นอะไร</p> <p>๔.๒ กำหนดวิธีการเล่นร่วมกัน</p> <p>๔.๓ บอกชื่อผลงานที่เล่น</p> <p>ขั้นที่ ๒ การปฏิบัติ (Do)</p> <p>๑. เด็กแต่ละกลุ่มเข้าเล่นตามมุมตามวิธีการที่วางแผนไว้ร่วมกัน</p> <p>๒. ขณะที่เด็กแต่ละกลุ่มเล่นในมุมประสบการณ์ครู/ครูพี่เลี้ยงเข้าไปพูดคุยกระตุ้นให้คำแนะนำช่วยเหลือและให้กำลังใจ</p> <p>๓.ครูสังเกต ๒ ครั้ง เตือนเด็กก่อนหมดเวลา ๓ นาทีแต่ละกลุ่มเตรียมนำเสนอวิธีการเล่น โดยแบ่งบทบาทหน้าที่การนำเสนอร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม</p> <p>ขั้นที่ ๓ สะท้อนผลการเล่น (Review)</p> <p>๑.เด็กแต่ละกลุ่มนำเสนอว่าในกลุ่มตนเองเล่นอะไรและบอกวิธีที่กลุ่มตัวเองที่ได้ลงมือเล่นผ่านการพูดคุยเพื่อทบทวนการเล่นโดยครูใช้คำถามดังนี้</p> <p>๑.๑ เด็ก ๆ มีวิธีการเล่นร่วมกับเพื่อนอย่างไรที่ทำให้การเล่นร่วมกับเพื่อนสำเร็จตามที่วางแผนไว้</p> <p>๑.๒ กลุ่มของเด็ก ๆ มีวิธีในการเล่นตามแผนผังที่วางไว้อย่างไร</p> <p>๑.๓ ผลงานของเด็ก ๆ เล่นชื่ออะไรเพราะอะไร</p>	<p>วัสดุอุปกรณ์</p> <p>๔.สัญลักษณ์เข้ามุม</p> <p>๔.๑ เด็กหญิง เด็กชาย</p>  <p>(ครูนำสัญลักษณ์ประจำตัวเด็กติดในช่องว่าง/ชื่อเด็ก)</p> <p>๕. กล่องใส่สัญลักษณ์เข้ามุม</p> <p>๖. สัญลักษณ์ติดแผนผังการเข้ามุม</p> <p>๖.๑ เด็กหญิง เด็กชาย</p> <p>แหล่งเรียนรู้</p> <p>๑.ห้องเรียนและบรรยากาศการเรียนรู้อื่นๆ</p> <p>๒. ป้ายนิเทศในห้องเรียน</p>	

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<u>๔.กิจกรรมการเล่นตามมุม</u> (ต่อ)			<p>๒.เมื่อเด็ก ๆ นำเสนอครบทุกกลุ่มแล้วเก็บของเล่นให้เรียบร้อย และกลับมานั่งเป็นครึ่งวงกลม</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>๑. ครูและเด็กร่วมกันสรุปการเข้าเล่นมุมเสริมประสบการณ์ต่าง ๆ ภายในห้องเรียน พร้อมกับชื่นชมเด็กดังนี้</p> <p>๑.๑ หนูเก่งมากที่เล่นและทำงานร่วมมือกับเพื่อนเป็นกลุ่มได้เป็นอย่างดี</p> <p>๑.๒ แต่ละกลุ่มเก่งมากที่จัดวางอุปกรณ์ได้ถูกที่ตามสัญลักษณ์ที่ครูได้กำหนดไว้</p> <p>๒.ครูให้ทุกคนปรบมือให้กำลังใจพร้อมกับกล่าวชื่นชมตนเอง “หนูเป็นคนเก่ง..หนูทำได้” ..พร้อมยกนิ้วหัวแม่มือและยิ้มให้กับตนเองและเพื่อนๆ ทุกคนในห้องเรียน</p> <p>๓. ครูบันทึกการเข้ามุมของเด็กจากแผนผังการเลือกเข้าเล่นตามมุมและสัญลักษณ์เด็กที่ใส่ไว้ในกล่องสัญลักษณ์เข้ามุม</p>		

หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขนำรู้ วันที่ ๕ เรื่อง ตัวเลขในชีวิตประจำวัน ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<p>๕.กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง</p> <p>๑. เข้าแถวตามลำดับ ก่อนหลังได้ด้วยตนเอง มฐ.๖(ตบช.๖.๒.๒)</p>	<p>๑.๑ ด้านร่างกาย</p> <p>๑.๑.๔ การรักษา ความปลอดภัย (๓) การเล่นเครื่อง เล่นอย่างปลอดภัย</p> <p>๑.๑.๕ การตระหนักรู้ เกี่ยวกับร่างกาย ตนเอง (๒) การเคลื่อนไหว ข้ามสิ่งกีดขวาง</p>	<p>เกมวิ่งต่อบล็อกไม้ ตามจำนวน การเล่นที่ให้เด็กได้ ต่อบล็อกไม้ตาม จำนวนตัวเลขที่ได้ ตามกลุ่มของตนเอง</p>	<p>ขั้นเตรียมครูจัดเตรียมสื่อ/วัสดุอุปกรณ์ ดังนี้</p> <p>๑. ครูจัดเตรียมวัสดุ สื่อ อุปกรณ์ ได้แก่ วิ่งต่อบล็อกไม้ตามจำนวนบล็อกตะกร้า กรวย นกหวีดและจัดสถานที่บรรยากาศการเรียนรู้</p> <p>ขั้นนำ</p> <p>๑. เด็กและครูตกลงร่วมกันเกี่ยวกับการเดินเป็นแถวต่อกันคล้ายรถไฟอย่างเป็นระเบียบไปที่สนาม</p> <p>๒. เด็กและครูทบทวนข้อตกลงร่วมกันในการเล่นวิ่งต่อบล็อกไม้ที่ปลอดภัยดังนี้</p> <p>๒.๑ เด็ก ๆ แบ่งปันของเล่น</p> <p>๒.๒ เด็ก ๆ ระมัดระวังตนเองในการเล่น</p> <p>๒.๓ เด็ก ๆ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน</p> <p>๒.๔ เด็ก ๆ ตรงต่อเวลา</p> <p>๓. ครูแนะนำสัญญาณนกหวีด ดังนี้</p> <p>๓.๑ เสียงนกหวีดสั้น ๆ ๑ ครั้ง เริ่มเล่น</p> <p>๓.๒ เสียงนกหวีดสั้น ๆ ต่อกัน ๒ ครั้ง หยุดเล่น</p> <p>๔.ครูแนะนำการเล่นวิ่งต่อบล็อกไม้</p> <p>๕. เด็ก ๆ ฟังครูแนะนำการเล่นอย่างตั้งใจ</p> <p>ขั้นสอน</p> <p>๑.ครูนำเด็กไปที่สนาม ให้เด็กๆอบอุ่นร่างกายก่อนทำกิจกรรม โดยให้เด็กๆ กระโดดอยู่กับที่พร้อมกันนับ ๑-๑๐ คนละ ๒ รอบ</p> <p>๒.ครูชูอุปกรณ์ให้เด็กดูพร้อมกับให้เด็กบอกชื่ออุปกรณ์พร้อมกัน</p> <p>๓.ครูสาธิตการปฏิบัติกิจกรรมพร้อมอธิบายกฎกติกาการเล่นวิ่งต่อบล็อกไม้ตามจำนวนดังนี้</p>	<p>สื่อ</p> <p>๑. บล็อกไม้</p> <p>วัสดุอุปกรณ์</p> <p>๑. กรวย</p> <p>๒. ตะกร้า</p> <p>๓. นกหวีด</p> <p>แหล่งเรียนรู้</p> <p>๑. สนาม</p>	<p>วิธีการ/เครื่องมือ</p> <p>๑. วิธีการประเมินพฤติกรรม</p> <p>สังเกตพฤติกรรม</p> <p>๑.๑เข้าแถวตามลำดับก่อนหลังได้ด้วยตนเอง มฐ.๖(ตบช.๖.๒.๒)</p> <p>๒. เครื่องมือที่ใช้</p> <p>๒.๑ แบบประเมินทักษะฉบับที่ ๒๗ มฐ.๖(ตบช.๖.๒.๒)</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๕.กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง (ต่อ)			<p>๓.๑ ให้เด็กแบ่งกลุ่ม ๒ กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆกัน</p> <p>๓.๒ ครูวางตะกร้าใส่บล็อก ๑ ตะกร้า โดยวางห่างจากจุดกลุ่มของเด็กๆ ๕ เมตร</p> <p>๓.๓ วางกระดานในจุดที่ ๒ สำหรับให้เด็กวิ่งนำบล็อกมาต่อห่างจากจุดกลุ่มเด็ก ๕ เมตร</p> <p>๓.๔ ครูเป่าสัญญาณนกหวีด ๑ ครั้งพร้อมบอกจำนวน หยิบบล็อก เช่น ๓ ให้อาสาสมัครเด็กในกลุ่มส่งตัวแทนวิ่งไปหยิบไม้บล็อกตามจำนวนมาวางต่อกันตามที่ครูกำหนด</p> <p>๓.๕ แต่ละกลุ่มต่างฝ่ายต่างวางต่อกันให้สูงที่สุด (ครูตรวจดูความถูกต้อง) แล้วให้เด็กวิ่งกลับไปเติม เด็กคนต่อไปเล่นต่อจนครบทุกคน โดยแต่ละกลุ่มต้องส่งตัวแทนออกมาวางไม้ซ้ำกัน</p> <p>๓.๖ หากกลุ่มใดวางแล้วล้ม จะเป็นฝ่ายแพ้ ให้เริ่มเล่นใหม่</p> <p>๓.๗ ให้เด็กๆ ทั้ง ๒ กลุ่มทดลองเล่นวิ่งต่อไม้บล็อกตามจำนวน ๑ รอบ</p> <p>๔. เด็กๆ ทำความสะอาดร่างกายเช่น ล้างมือล้างหน้า</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>๑.เด็กและครูร่วมกันสรุปการเล่นเกมวิ่งต่อบล็อกไม้ โดยใช้คำถาม ดังนี้</p> <p>๑.๑ เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไรกับการเล่นเกมวิ่งต่อบล็อกไม้วันนี้</p> <p>๑.๒ มีใครได้รับอันตรายจากการเล่นหรือไม่</p> <p>๑.๓ เด็ก ๆ เล่นอย่างไรจึงไม่ได้รับอันตราย</p> <p>๑.๔ ถ้าเกิดอุบัติเหตุขึ้นแล้วเด็กทำอย่างไร</p> <p>๑.๕ เด็ก ๆ มีวิธีการอย่างไรในการวิ่งต่อบล็อกไม้ได้อย่างถูกต้อง</p> <p>๒.เมื่อเด็กตอบคำถามถูกต้อง ครูชื่นชมเด็กว่า หนูเก่งมากที่เล่นทำกิจกรรมและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัย จากนั้นให้ปรบมือให้เพื่อนและตนเอง และพาตั้งแถวกลับห้องเรียน</p>		

หน่วยที่ ๓๙ เรื่อง ตัวเลขนำรู้ วันที่ ๕ เรื่อง ตัวเลขในชีวิตประจำวัน ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<p>๖.กิจกรรมเกมการศึกษา</p> <p>๑.เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน</p> <p>มฐ.๘ (ตบช ๘.๑.๑)</p> <p>๒.เล่าเรื่องเป็นประโยคอย่างต่อเนื่อง</p> <p>มฐ.๙ (ตบช ๙.๑.๒)</p> <p>๓.จับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่างๆโดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบเพียงลักษณะเดียว</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบช. ๑๐.๑.๒)</p> <p>๔.จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ โดยใช้อย่างน้อย ๑ ลักษณะเป็นเกณฑ์</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบช. ๑๐.๑.๓)</p> <p>๕.เรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์ อย่างน้อย ๔ ลำดับ</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบช. ๑๐.๑.๔)</p>	<p>๑.๓ ด้านสังคม</p> <p>๑.๓.๕ การเล่นและทำงานแบบร่วมมือร่วมใจ</p> <p>(๒) การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น</p> <p>ด้านสติปัญญา</p> <p>๑.๔.๑ การใช้ภาษา</p> <p>(๖) การพูดอธิบายเกี่ยวกับสิ่งของ เหตุการณ์ และความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ</p> <p>๑.๔.๒ การคิดรวบยอดการคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจ และแก้ปัญหา</p> <p>๑๓) การจับคู่ การเปรียบเทียบ และการเรียงลำดับ สิ่งต่าง ๆตามลักษณะความยาว/ความสูง น้ำหนัก ปริมาตร</p>	<p>การเล่นเกมการศึกษา จำนวน ๕ เกม ประกอบไปด้วย</p> <p>๑.เกมภาพตัดต่อรูปนาฬิกา</p> <p>๒.เกมจับคู่ภาพที่สัมพันธ์กับตัวเลข</p> <p>๓. เกมสังเกต รายละเอียดของภาพในชีวิตประจำวัน</p> <p>๔.เกมเรียงลำดับภาพกิจวัตรประจำวัน</p> <p>๕.เกมภาพตัดต่อเด็ก</p>	<p>ขั้นเตรียม ครูจัดเตรียมสื่อ/วัสดุอุปกรณ์ ดังนี้</p> <p>๑. จัดเตรียมสัญลักษณ์การเข้ากลุ่ม, กระดิ่งใส่ตะกร้า จัดวางไว้ใกล้ตัว</p> <p>๒. จัดเตรียมเกมการศึกษาใส่ตะกร้าจำนวน ๕ กลุ่ม ประกอบด้วย ๕ เกม ดังนี้</p> <p>๒.๑ เกมเก่า จำนวน ๒ เกมประกอบด้วย</p> <p>(๑) เกมภาพตัดต่อรูปนาฬิกา</p> <p>(๒) เกมจับคู่ภาพที่สัมพันธ์กับตัวเลข</p> <p>๒.๒ เกมใหม่จำนวน ๓ เกมประกอบด้วย</p> <p>(๓) สังเกตรายละเอียดของภาพในชีวิตประจำวัน</p> <p>(๔) เกมเรียงลำดับภาพกิจวัตรประจำวัน</p> <p>(๕) เกมภาพตัดต่อเด็ก</p> <p>ขั้นนำ</p> <p>๑.ครูทักทายกับเด็กเป็นภาษาอังกฤษดังนี้</p> <p>Good afternoon student. (ครูกล่าวทักทาย)</p> <p>Good afternoon teacher. (เด็กตอบ)</p> <p>How are you ? (ครูถาม)</p> <p>I am fine, Thank you. (เด็ก ๆตอบพร้อมกัน)</p> <p>And you? (เด็ก ๆถาม)</p> <p>I am fine. (ครูตอบ)</p> <p>๒.เด็กและครูสนทนาพูดคุย เกี่ยวกับข้อตกลงในการเล่นเกมนัดนี้</p> <p>๒.๑ ตั้งใจเล่นเกมกับเพื่อนๆในกลุ่ม</p> <p>๒.๒ ช่วยเหลือแบ่งปันกันในการเล่น</p> <p>๒.๓ เมื่อหมดเวลาการเล่นให้เก็บเกมการศึกษาและสัญลักษณ์การเข้ากลุ่มใส่ตะกร้าให้เรียบร้อยพร้อมกับการนำส่งคืนให้ครู</p>	<p>สื่อ</p> <p>เกมการศึกษา จำนวน ๕ เกม</p> <p>เกมเก่า</p> <p>๑.เกมภาพตัดต่อรูปนาฬิกา</p> <p>๒.เกมจับคู่ภาพที่สัมพันธ์กับตัวเลข</p> <p>เกมใหม่</p> <p>๓. เกมสังเกต รายละเอียดของภาพในชีวิตประจำวัน</p> <p>๔.เกมเรียงลำดับภาพกิจวัตรประจำวัน</p> <p>๕.เกมภาพตัดต่อเด็ก</p> <p>วัสดุอุปกรณ์</p> <p>๑. ตะกร้า</p> <p>๒. กระดิ่ง</p> <p>แหล่งเรียนรู้</p> <p>๑.ห้องเรียนและบรรยากาศการเรียนรู้อื่นๆ</p> <p>๒. ป้ายนิเทศ</p>	<p>วิธีการ/เครื่องมือ</p> <p>วิธีการ/เครื่องมือ</p> <p>๑. วิธีการประเมินพฤติกรรม</p> <p>สังเกตพฤติกรรม</p> <p>๑.๑ เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน</p> <p>มฐ.๘ (ตบช ๘.๑.๑)</p> <p>๑.๒ เล่าเรื่องเป็นประโยคอย่างต่อเนื่อง</p> <p>มฐ.๙ (ตบช ๙.๑.๒)</p> <p>๑.๓ จับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่างๆโดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบเพียงลักษณะเดียว</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบช. ๑๐.๑.๒)</p> <p>๑.๔ จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ โดยใช้อย่างน้อย ๑ ลักษณะเป็นเกณฑ์</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบช. ๑๐.๑.๓)</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
๖.กิจกรรมเกมการศึกษา (ต่อ)	<p>(๑.๔.๒ การคิดรวบยอดการคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจ และแก้ปัญหา (๕) การคัดแยก การจัดกลุ่ม และการจำแนกสิ่งต่างๆ ตามลักษณะและรูปร่างรูปทรง</p> <p>๑.๔.๒ การคิดรวบยอดการคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจ และแก้ปัญหา (๑๔) การบอกและเรียงลำดับกิจกรรมหรือเหตุการณ์ตามช่วงเวลา</p>		<p>ขั้นสอน</p> <p>๑.เด็กนั่งเป็นเป็นครึ่งวงกลม</p> <p>๒. ครูสาธิตวิธีเล่นเกมแต่ละเกมจนครบทุกเกม</p> <p>๓.เด็กแบ่งกลุ่ม ๕ กลุ่ม แต่ละกลุ่มมีจำนวน ๕ คนโดยการเลือกสัญลักษณ์การเข้ากลุ่มจากเชือกไหมพรมจำนวน ๕ สี</p> <p>๔.เมื่อเด็กเข้ากลุ่มเรียบร้อยแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมารับเกมที่เตรียมไว้</p> <p>๕. เด็กลงมือเล่นเกมโดยครูกำหนดเวลาในการเล่นเกมละ ๕ นาที เมื่อหมดเวลาให้แต่ละกลุ่มตบมือพร้อมกันส่งสัญญาณ</p> <p>๖.ครูเข้าไปพูดคุยกระตุ้นให้กำลังใจอย่างใกล้ชิดพร้อมกับสัมภาษณ์เด็ก ๆ ดังนี้</p> <p>๖.๑ เด็ก ๆ กำลังเล่นอะไร?</p> <p>๖.๒ สิ่งของเด็ก ๆ เล่นมีชื่ออย่างไร?</p> <p>๖.๓ เด็ก ๆ มีวิธีการเล่นเกม หรือแก้ปัญหาในเกมอย่างไร?</p> <p>๖.๔ จากเกมสังเกตรายละเอียดของภาพในชีวิตประจำวัน เกมเรียงลำดับภาพกิจวัตรประจำวัน เกมภาพตัดต่อเด็กในเกมทำได้หรือไม่? อย่างไร? ใช้เกณฑ์อะไร?</p> <p>๖.๕ เด็ก ๆ เรียงลำดับภาพกิจวัตรประจำวันได้ถูกต้องหรือไม่? อย่างไร?</p> <p>๗. เด็กแต่ละกลุ่มหมุนเวียนกันเล่นเกมจนครบ ๕ เกม</p> <p>๘. ครูส่งสัญญาณสิ้นสุดกระดิ่งเป็นการบอกหมดเวลาในการเล่น พร้อมกับให้เด็กเก็บสัญลักษณ์การเข้ากลุ่มและเกมการศึกษาใส่ตะกร้าส่งครูและนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลมอีกครั้ง</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>๑. เด็กและครูร่วมสนทนาพูดคุยโต้ตอบสรุปถึงการเล่นเกมที่ให้อาสาสมัคร ๑ กลุ่ม ออกมาสะท้อนผลการเล่นเกมให้เพื่อนและครูฟังเช่นโดยครูใช้คำถามดังนี้</p>		<p>๑.๕ เรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์ อย่างน้อย ๔ ลำดับ</p> <p>มฐ.๑๐ (ตบช. ๑๐.๑.๔)</p> <p>๒. เครื่องมือที่ใช้</p> <p>แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงานและแบบบันทึกการสัมภาษณ์ ฉบับที่ ๓๓</p> <p>มฐ.๘ ตบช.(๘.๑.๑)</p> <p>มฐ.๙ ตบช.(๙.๑.๒)</p> <p>มฐ.๑๐ ตบช.(๑๐.๑.๒)</p> <p>มฐ.๑๐ ตบช.(๑๐.๑.๓)</p> <p>มฐ.๑๐ ตบช.(๑๐.๑.๔)</p> <p>หมายเหตุ</p> <p>การใช้แบบประเมินตามจุดประสงค์กำหนดวันละ ๑ กลุ่ม</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/อุปกรณ์/ แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<u>๖.กิจกรรมเกมการศึกษา</u> <u>(ต่อ)</u>			๑.๑ เด็ก ๆ เล่นอะไร ๑.๒ เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไร ๑.๓ เด็ก ๆ ได้รับประโยชน์อะไรจากการเล่นเกมนี้บ้าง ๒. ครูกล่าวชื่นชมและปรบมือให้เด็ก ๆ ที่สามารถพูดคุยโต้ตอบ เล่าเป็นเรื่องราวต่อเนื่องเกี่ยวกับสิ่งที่ครูถามได้ดีและนอกจากนี้ เด็ก ๆ ยังสามารถร่วมกิจกรรมการเล่นเกมนับกับเพื่อน ๆ ในกลุ่ม ด้วยความตั้งใจ และปฏิบัติตามข้อตกลงของการเล่นเกมได้ดี ขอให้เด็ก ๆ ทุกคนปรบมือให้กำลังใจกับตนเองพร้อมกันอีกครั้ง		

แบบประเมินตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ฉบับที่	สภาพที่พึงประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ
	กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ		
๑๐	๕.๓.๑ แสดงสีหน้าและท่าทางรับรู้ความรู้สึกผู้อื่น	การสังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม
	กิจกรรมเสริมประสบการณ์/กิจกรรมในวงกลม		
๑๕	๑๒.๒.๑ ค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่าง ๆ ตามวิธีการของตนเอง	การสนทนา	แบบบันทึกการสนทนา
	๑๒.๒.๒ ใช้ประโยคคำถามว่า “ที่ไหน” “ทำไม” ในการค้นหาคำตอบ	การสนทนา	แบบบันทึกการสนทนา
	กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์		
๒๑	๑๑.๑.๑ สร้างผลงานศิลปะเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองโดยมีการตัดแปลง และแปลกใหม่จากเดิมหรือมีรายละเอียดเพิ่มขึ้น	การประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน	แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน
	กิจกรรมการเล่นตามมุม		
๒๕	๘.๓.๓ ประนีประนอมแก้ไขปัญหาโดยปราศจากการใช้ความรุนแรง เมื่อมีผู้ชี้แนะ	การสังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม
	กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง		
๒๘	๖.๒.๒ เข้าแถวตามลำดับก่อนหลังได้ด้วยตนเอง	การประเมินทักษะ	แบบประเมินทักษะ
	กิจกรรมเกมการศึกษา		
๓๓	๘.๑.๑ เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน	การประเมินผลงาน / ชิ้นงานและการสัมภาษณ์	แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน แบบบันทึกการสัมภาษณ์
	๙.๑.๒ เล่าเป็นเรื่องราวต่อเนื่อง		
	๑๐.๑.๒ จับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่างๆ โดยใช้ลักษณะที่สังเกตเห็นเพียงลักษณะเดียว		
	๑๐.๑.๓ จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่างๆ โดยใช้อย่างน้อย ๑ ลักษณะเป็นเกณฑ์		
	๑๐.๑.๔ เรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย ๔ ลำดับ		

ความคิดเห็นของผู้ตรวจสอบแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจแผน
()

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ
ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

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

ปัญหาและอุปสรรค

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

แนวทางในการพัฒนา

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

ลงชื่อ.....ผู้จัดทำ
()
ตำแหน่ง.....

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมเสริมประสบการณ์
ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

แนวทางในการพัฒนา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้จัดทำ
()
ตำแหน่ง.....

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์
ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

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

ปัญหาและอุปสรรค

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

แนวทางในการพัฒนา

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

ลงชื่อ.....ผู้จัดทำ
()
ตำแหน่ง.....

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมการเล่นตามมุม
ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

แนวทางในการพัฒนา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้จัดทำ
()
ตำแหน่ง.....

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง
ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

แนวทางในการพัฒนา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้จัดทำ
()
ตำแหน่ง.....

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมเกมการศึกษา
ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

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

ปัญหาและอุปสรรค

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

แนวทางในการพัฒนา

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

ลงชื่อ.....ผู้จัดทำ
()
ตำแหน่ง.....

ภาคผนวก
เกมการศึกษา

วันที่ ๕ เรื่อง “ตัวเลขในชีวิตประจำวัน”

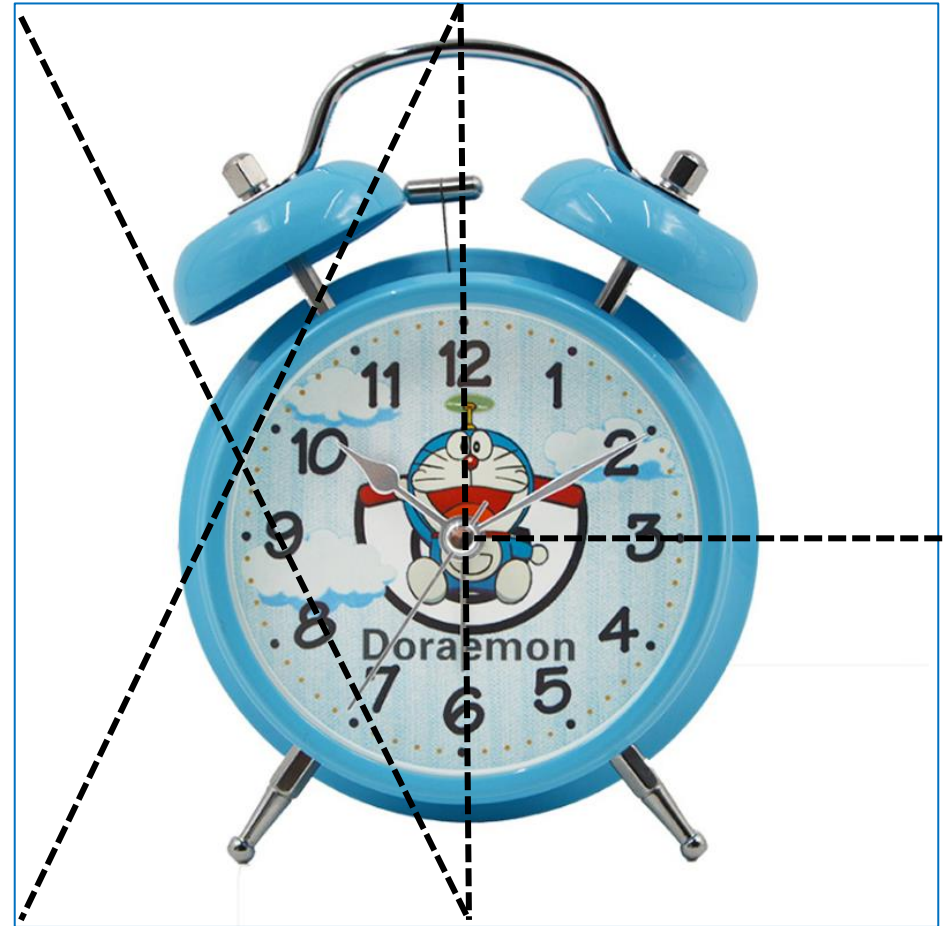
เกมเก่า เกมที่ ๑ เกมภาพตัดต่อรูปนาฬิกา เรื่อง ตัวเลขในชีวิตประจำวัน

คำสั่ง ให้เด็ก ๆ นำภาพมาต่อกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์เหมือนกับภาพต้นแบบพร้อมบอกลักษณะที่สังเกตเห็นเพียงลักษณะเดียว

ภาพต้นฉบับ



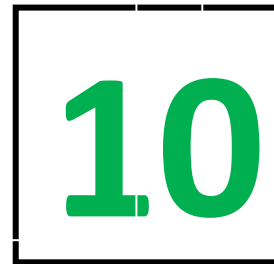
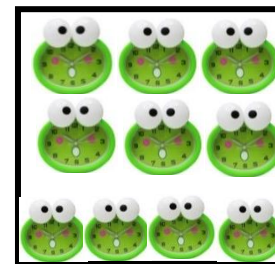
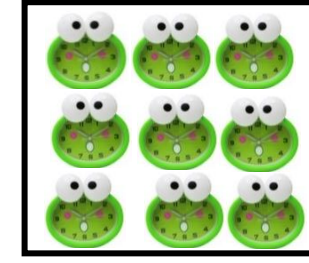
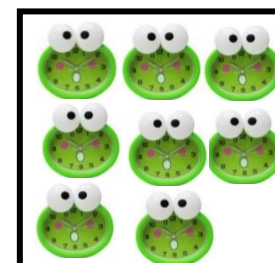
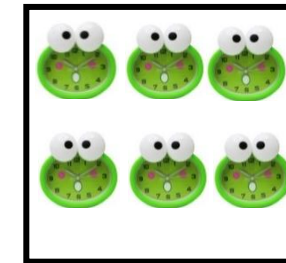
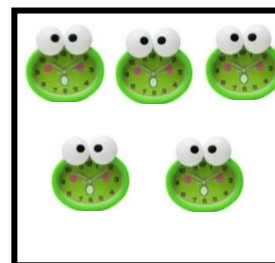
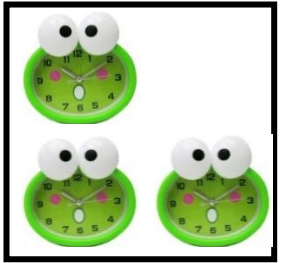
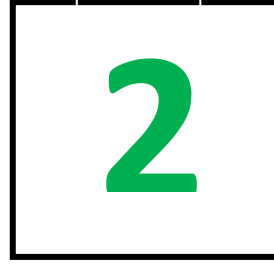
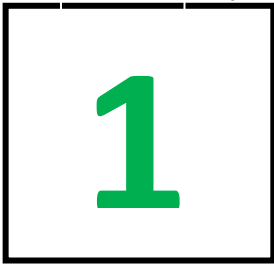
ภาพย่อย



วันที่ ๕ เรื่อง “ตัวเลขกับนาฬิกา”

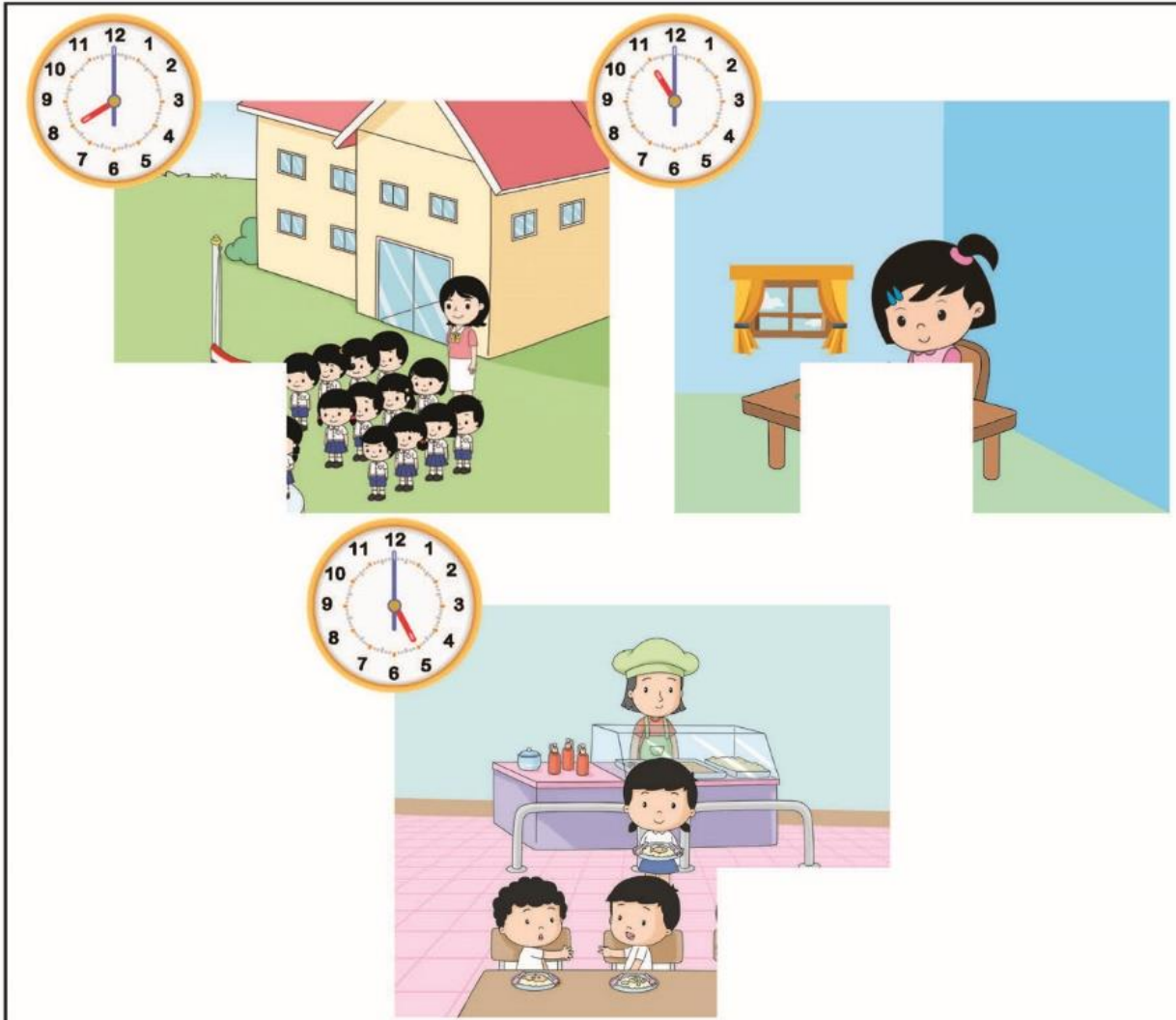
เกมเก่า เกมที่ ๒ เกมจับคู่ภาพนาฬิกากับตัวเลข เรื่อง ตัวเลขกับนาฬิกา

คำสั่ง ให้เด็ก ๆ จับคู่ภาพนาฬิกากับตัวเลขให้ถูกต้อง



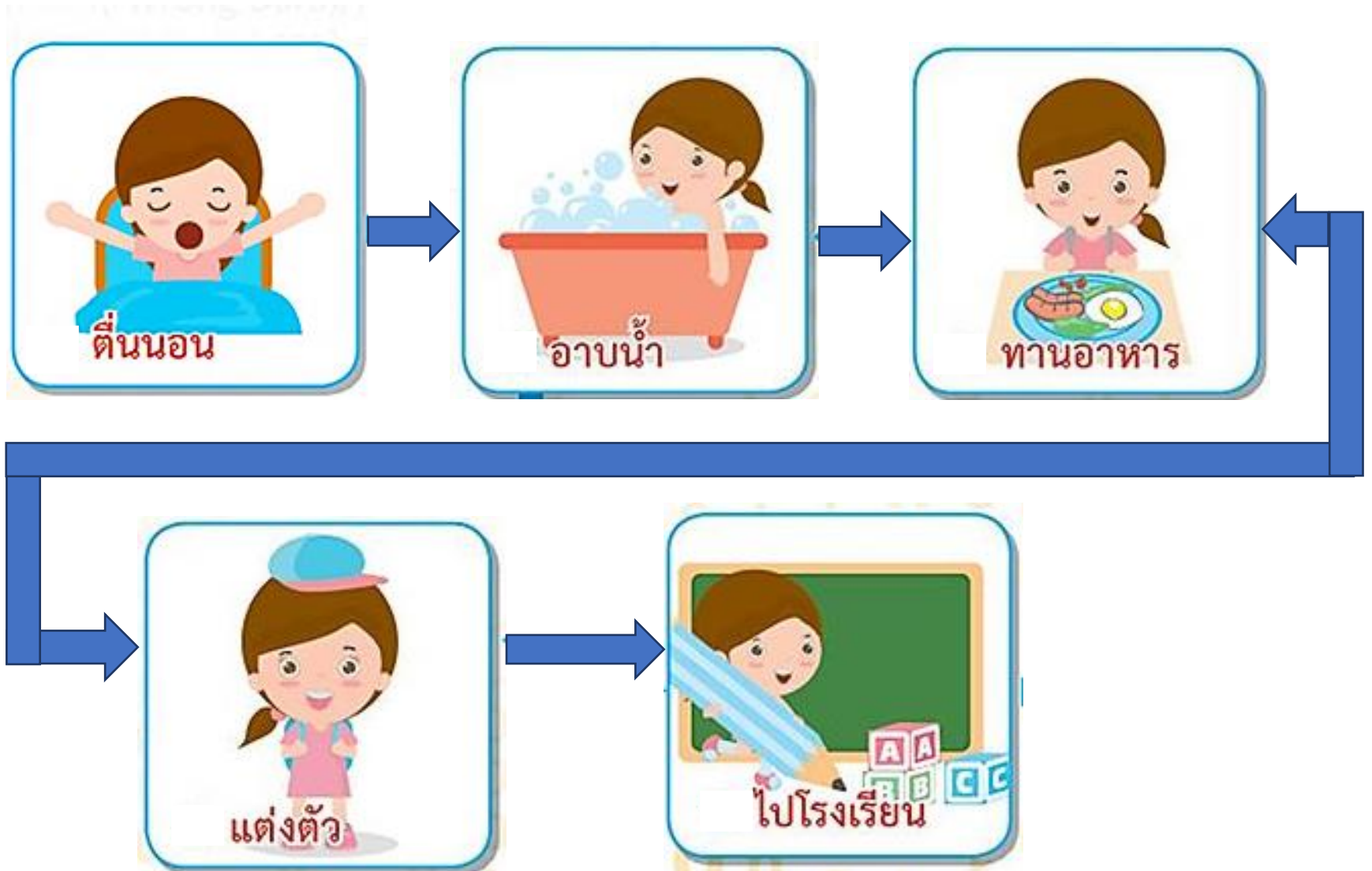
วันที่ ๕ เรื่อง “ตัวเลขในชีวิตประจำวัน”

เกมใหม่ เกมที่ ๔ เกมสังเกตรายละเอียดของตัวเลขในชีวิตประจำวัน เรื่อง ตัวเลขในชีวิตประจำวัน
คำสั่ง ให้เด็ก ๆ นำภาพชิ้นเล็กมาต่อกับภาพชิ้นใหญ่ให้ถูกต้องและสัมพันธ์กัน



วันที่ ๕ เรื่อง “ตัวเลขในชีวิตประจำวัน”

เกมใหม่ เกมที่ ๔ เกมเรียงลำดับกิจกรรมประจำวัน เรื่อง ตัวเลขในชีวิตประจำวัน
คำสั่ง ให้เด็ก ๆ นำภาพชิ้นเล็กมาต่อกับภาพชิ้นใหญ่ให้ถูกต้องและสัมพันธ์กัน



วันที่ ๕ เรื่อง “ตัวเลขในชีวิตประจำวัน”

เกมใหม่ เกมที่ ๕ เกมภาพตัดต่อเด็ก เรื่อง ตัวเลขในชีวิตประจำวัน

คำสั่ง ให้เด็ก ๆ นำภาพชิ้นเล็กมาต่อกับภาพชิ้นใหญ่ให้ถูกต้องและสัมพันธ์กัน





ภาคผนวก

เพลงจิ้งจอกกับม้า

สุภาพร เทพยสุวรรณ

แพง ชินพงศ์ ผู้แต่ง

จิ้งจอกตัวที่ ๑ จิ้งจอกตัวที่ ๒ จิ้งจอกตัวที่ ๓

เรามาตบมือพร้อมกัน (๕)

ม้าตัวที่ ๑ ม้าตัวที่ ๒ ม้าตัวที่ ๓

กระโดดขาเดียวพร้อมกัน (๕)

จิ้งจอกตัวที่ ๑ ม้าตัวที่ ๒ จิ้งจอกตัวที่ ๓

กระโดดกันเป็นเส้นตรง (๕)

ม้าตัวที่ ๑ จิ้งจอกตัวที่ ๒ ม้าตัวที่ ๓

วิ่งควบกันเป็นวงกลม

เพลงเธอเห็นตัวเลขที่ไหน

สุภาพร เทพยสุวรรณ

แพง ชินพงศ์ ผู้แต่ง

มองดูให้ดู มอง มองดูให้ดี

มองดูให้ดี เธอเห็นตัวเลขอยู่ที่ไหนกัน

ฉันเห็นที่ป้ายรถเมล์

ฉันเห็นที่ท้ายรถยนต์

ฉันเห็นที่กล่องนม

เธอเห็นตัวเลขอยู่ที่ไหนกัน

ฉันเห็นที่เงินคุณพ่อ

ฉันเห็นที่นาฬิกา

ฉันเห็นที่ป้ายราคา

เธอเห็นตัวเลขอยู่ที่ไหนกัน

ภาคผนวก

อุปกรณ์ใช้ในมุมประสบการณ์ (นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมทุกวัน)

สัญลักษณ์
เปิด - ปิดมุม

กว้าง ๓ นิ้ว
สูง ๔ นิ้ว
กว้าง ๗ นิ้ว

CLOSE
ปิด

OPEN
เปิด

ปรับภาพแล้วเคลือบติดบนฟิวเจอร์บอร์ดที่ตัดตาม
ขนาด (เปลี่ยนภาพตามชอบ)

สัญลักษณ์ติดเข้ามุม

ปรับภาพแล้วนำสัญลักษณ์ของเด็กติดใส่ในช่องว่าง (หรือติดชื่อเด็ก)

สัญลักษณ์
เปิด - ปิดมุม

ภาคผนวก
ภาพถ่ายการจัดกิจกรรมการเรียนรู้