

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย

สาระการเรียนรู้ สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ผู้นำพอเพียง

เวลาสอน 1 สัปดาห์

ชั้นอนุบาล



ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านไม้โครเวฟ

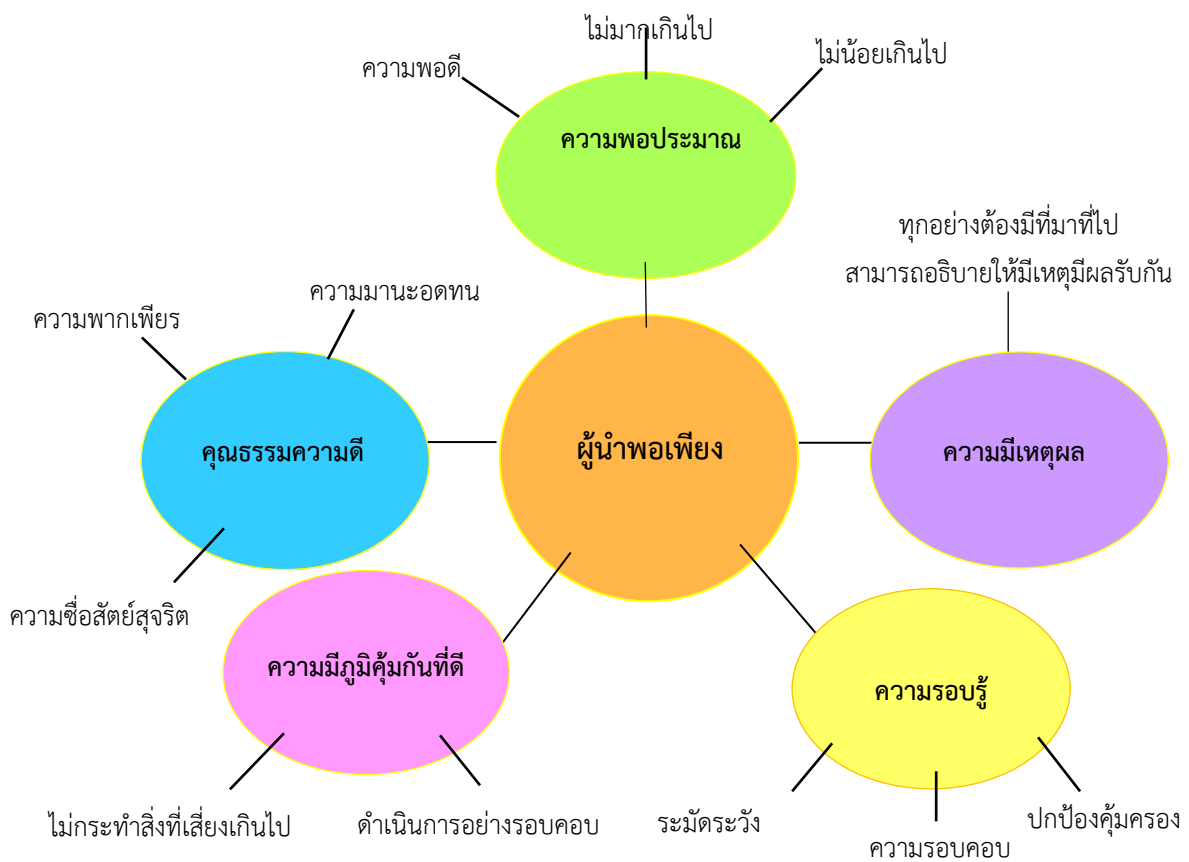
ตำบลห้วยโป่ง อำเภอมะนัง จังหวัดแม่ฮ่องสอน

สังกัดองค์การบริหารส่วนตำบลห้วยโป่ง

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ การศึกษาปฐมวัย อายุ 3 ปี
 สัปดาห์ที่ สาระการเรียนรู้ที่ 4 สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก
 หน่วยการเรียนรู้ ผู้นำพอเพียง

ความคิดรวบยอด

ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง คือ หลักการดำเนินชีวิตที่เน้นความมั่นคงและความยั่งยืนไปใช้
 กับความพอเพียงที่ประกอบด้วยความพอประมาณ ความมีเหตุผล และความมีภูมิคุ้มกันที่ดี ซึ่งมีเงื่อนไขตามหลัก
 ความพอเพียงด้านความรู้ รอบคอบ ระมัดระวัง ซื่อสัตย์สุจริต ขยันอดทน มีสติปัญญาและรู้จักการแบ่งปัน



สิ่งที่ได้รู้แล้ว	สิ่งที่เด็กต้องการรู้	สิ่งที่เด็กควรรู้
1. การทำความดี	1. ความหมายของความพอเพียง	1. ความพอดี ไม่มากเกินไป ไม่น้อยไป
2.	2.	2. ความมีเหตุผล อธิบายได้
3.	3.	3. ความรอบคอบ
4.	4.	4. การทำในสิ่งที่ถูกต้อง ไม่เสี่ยงเกินไป
5.	5.	5. ความซื่อสัตย์สุจริต

แนวการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ การศึกษาปฐมวัย
สัปดาห์ที่ สาระการเรียนรู้ที่ 4 สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก

หน่วยการเรียนรู้ ผู้นำพอเพียง

กิจกรรม วันที่	เคลื่อนไหวและจังหวะ	กิจกรรมเสริม ประสบการณ์	สร้างสรรค์	เสรี	กลางแจ้ง	เกมการศึกษา
1	- การเคลื่อนไหวพื้นฐาน - การเคลื่อนไหวตาม ข้อตกลง	- ความพอประมาณ - การทำงานร่วมกับผู้อื่น	- การขยำกระดาษ - การพับสี่	- เปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกเล่นในศูนย์ ตามความสนใจและค้นหาความถนัด ของตนโดยจัดให้สอดคล้องกับหน่วย การเรียนรู้	- เล่นเครื่องเล่นสนาม	- เกมภาพตัดต่อ ประหยัคดอคม
2	- การเคลื่อนไหวอิสระ - การเคลื่อนไหวตาม ข้อตกลง	- ความมีเหตุผล - การสนทนาและการ ตอบคำถาม - ทบทวนพยัญชนะ ก - ฮ	- การวาดภาพระบายสี - การร้อยลูกปัด	- เปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกเล่นในศูนย์ ตามความสนใจและค้นหาความถนัด ของตนโดยจัดให้สอดคล้องกับหน่วย การเรียนรู้	- เกมวิ่งเปี้ยว	- เกมภาพตัดต่อเด็กดี ของครอบครัว
3	- การเคลื่อนไหวอิสระ - การทำท่าทางประกอบ เพลง	- ความรอบรู้ - ทักษะการฟังพูด อ่าน เขียน - ทบทวนตัวอักษร A - Z	- การพับกระดาษ - การปั้นดินน้ำมัน	- เปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกเล่นในศูนย์ ตามความสนใจและค้นหาความถนัด ของตนโดยจัดให้สอดคล้องกับหน่วย การเรียนรู้	- เกมมอญซ่อนผ้า	- เกมโดมิโนเด็กไฟรู้

หน่วยการเรียนรู้ ผู้นำพอเพียง (ต่อ)

กิจกรรม วันที่	เคลื่อนไหวและจังหวะ	กิจกรรมเสริม ประสบการณ์	สร้างสรรค์	เสรี	กลางแจ้ง	เกมการศึกษา
4	- เคลื่อนไหวอิสระ - การเคลื่อนไหวตามจินตนาการ - การเคลื่อนไหวตามข้อตกลง	- ความมีภูมิคุ้มกันที่ดี - การสนทนาการตอบคำถาม	- การปั้นดินน้ำมัน - การพิมพ์ภาพจากก้านกล้วย	- เปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกเล่นในศูนย์ตามความสนใจและค้นหาความถนัดของตนโดยจัดให้สอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้	- เกมงูกินหาง	- เกมจับคู่ภาพเหมือนครอบครัวอบอุ่น
5	- การเคลื่อนไหวตามอิสระ - การเคลื่อนไหวตามข้อตกลง	- คุณธรรมความดี - ปฏิบัติตามข้อตกลง	- การระบายสีภาพการเกษตรกรรม - การพิมพ์ภาพเปลือกหอยแครง	- เปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกเล่นในศูนย์ตามความสนใจและค้นหาความถนัดของตนโดยจัดให้สอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้	- เล่นเครื่องเล่นสนาม	- เกมจับคู่ภาพการทำความดีกับเงา

1. ชื่อกิจกรรม เคลื่อนไหวและจังหวะ

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. แสดงท่าทางเคลื่อนไหวประกอบเพลงจังหวะดนตรีได้ (มฐ. 4.1.3)
2. ปฏิบัติตามข้อตกลงได้ (มฐ. 8.3.1)

3. สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

1. การเคลื่อนไหวพื้นฐาน
2. การเคลื่อนไหวตามข้อตกลง

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเคลื่อนไหวเคลื่อนที่
2. การเริ่มต้นและการหยุดการกระทำโดยสัญญาณ

4. วิธีการจัดกิจกรรม

1. เด็ก ๆ เคลื่อนไหวร่างกายพื้นฐาน จากนั้นเปิดเพลงให้เด็กฟัง และทำท่าทางประกอบเพลงด้วย จังหวะดนตรีและเสียงเพลง
2. เด็กเคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะช้า เร็ว และหยุด เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณให้หยุด
3. ครูเคาะจังหวะให้เด็กก้าวตาม เคาะ 1 ครั้ง ก้าวเท้า 1 ครั้ง
4. ครูเคาะจังหวะช้าให้เด็กเดิน
5. ครูเคาะจังหวะเร็วให้เด็กวิ่ง
6. เด็กปฏิบัติตามข้อ 3 - 5 ซ้ำอีก 2 ครั้ง
7. ครูเป่านกหวีด 1 ครั้ง ให้เด็กหยุดทำกิจกรรม
8. เด็กพักคลายกล้ามเนื้อโดยการนั่งหรือนอนในท่าที่สบาย

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. แอมบูรีน
2. นกหวีด

6. การประเมินผล

1. สังเกตการแสดงท่าทางเคลื่อนไหวประกอบเพลงจังหวะดนตรี
2. สังเกตการปฏิบัติตามข้อตกลง

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
สัปดาห์ที่ วันที่ 1 สาระการเรียนรู้ย่อย ความพอประมาณ

1. ชื่อกิจกรรม เสริมประสบการณ์

ความคิดรวบยอด

ความพอประมาณ คือ ความพอดีไม่มากเกินไปไม่น้อยเกินไป ไม่สุดโต่ง และไม่เติบโตเร็วเกินไป

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกความหมายของความพอประมาณได้ (มฐ. 9.1.2)
2. ทำงานร่วมกับเพื่อนได้ (มฐ. 8.2.1)
3. อ่านตัวเลขฮินดูอารบิก 1 - 5 ได้ (มฐ. 9.2.1)

3. สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

1. ความพอประมาณ
2. การทำงานร่วมกับผู้อื่น

ประสบการณ์สำคัญ

- การฟังเพลง นิทาน คำคล้องจอง บทร้อยกรอง หรือเรื่องราวต่าง ๆ

4. วิธีการจัดกิจกรรม

1. ครูนำนิทานเรื่องเรารักกันมาเล่าให้นักเรียนฟัง
2. ครูและเด็กร่วมกันสนทนาเนื้อหาในนิทานที่เล่าจบไป และให้ครูใช้คำถามดังนี้
 - เด็ก ๆ ชอบนิทานที่ครูเล่าให้ฟังหรือไม่
 - ถ้าเด็ก ๆ ตอบว่าชอบ ทำไมถึงชอบ ชอบเพราะอะไร
 - ถ้าเด็ก ๆ ตอบว่าไม่ชอบ ทำไมถึงไม่ชอบ ที่ไม่ชอบเพราะอะไร
 - เราได้อะไรบ้างจากการฟังนิทาน
 - ตัวละครในนิทานมีใครบ้าง เด็ก ๆ ชอบตัวละครคนใดและใครควรเอาตัวอย่าง
 - เราสามารถนำความรู้จากการฟังนิทานไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้หรือไม่ อย่างไร
3. ครูอธิบายความหมายคำว่า “ความพอประมาณ” ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง โดยใช้บัตรภาพและบัตรคำ
4. ทบทวนตัวเลขฮินดูอารบิก 1 - 5

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. นิทานเรื่องเรารักกัน
2. บัตรภาพ
2. บัตรคำ
4. โปสเตอร์ตัวเลขฮินดูอารบิก

6. การประเมินผล

1. สังเกตการบอกความหมายความพอประมาณ
2. สังเกตการทำงานร่วมกับเพื่อน
3. สังเกตการอ่านตัวเลขฮินดูอารบิก 1 - 5

1. ชื่อกิจกรรม สร้างสรรค์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ขยำกระดาษตามจินตนาการได้ (มฐ. 11.1.1)
2. พับสี่ตามจินตนาการได้ (มฐ. 11.1.1)
3. ใช้กล้านเนื้อเล็กทำงานประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา (มฐ. 4.1.1)

3. สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

1. ขยำกระดาษได้
2. การพับสี่

ประสบการณ์สำคัญ

1. การทำกิจกรรมศิลปะต่าง ๆ
2. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่าง ๆ
3. การเล่นกับสี่

4. วิธีการจัดกิจกรรม

1. ครูเตรียมกิจกรรมไว้ 2 กิจกรรม คือ การขยำกระดาษและการพับสี่
2. ครูแนะนำวิธีการปฏิบัติและทบทวนข้อตกลงในการปฏิบัติกิจกรรมการขยำกระดาษและการพับสี่

ดังนี้

2.1 การขยำกระดาษ

- ครูแนะนำอุปกรณ์ในการขยำกระดาษ
- แจกกระดาษหนังสือพิมพ์เก่าให้กับเด็ก
- เด็กขยำกระดาษเป็นรูปทรงต่าง ๆ ตามจินตนาการ

2.2 การพับสี่

- ครูแนะนำอุปกรณ์การพับสี่
- ครูแจกอุปกรณ์การพับสี่ให้กับเด็ก
- ครูสาธิตการพับสี่ให้กับเด็ก
- ให้เด็กลงมือปฏิบัติกิจกรรมการพับสี่

3. เด็กเลือกปฏิบัติกิจกรรมตามความสนใจและนำผลงานมาบอกและเล่าเรื่องให้ครูจดบันทึก
4. ให้อาสาสมัครเลือกผลงานของตนเองระหว่างการขยำกระดาษและการพับสี่มาเล่าให้เพื่อนฟัง

หน้าห้องเรียน

5. เสริมกิจกรรมให้เด็กทุกคนช่วยกันเก็บอุปกรณ์เข้าที่ให้เรียบร้อย

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. กระดาษหนังสือพิมพ์เก่า กระดาษ A4
2. สีน้ำ

6. การประเมินผล

1. สังเกตผลงานการขยำกระดาษตามจินตนาการ
2. สังเกตการพับสีตามจินตนาการ
3. สังเกตการใช้กล้านเนื้อเล็กทำงานประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
สัปดาห์ที่ วันที่ 1 สาระการเรียนรู้ย่อย ความพอประมาณ

1. ชื่อกิจกรรม เสรี

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สังเกต สำรวจ ทดลอง ค้นคว้า คิดแก้ปัญหาในการทำงาน และการเล่นเป็นกลุ่ม (มฐ. 10.3.2)
2. มีประสบการณ์ตรงในการใช้ภาษา มีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ต่องานและสิ่งที่ตนเองเล่น (มฐ. 11.1.1)
3. มีวินัย ความรับผิดชอบ มีมารยาท ช่วยเหลือ แบ่งปัน อดทน รอคอย และมีจิตสาธารณะ (มฐ. 5.2.1)
4. มีพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างสมดุลรอบด้าน (มฐ. 3.1.1)

3. สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

การเล่นตามศูนย์เป็นการเล่นในศูนย์ประสบการณ์ต่าง ๆ อย่างอิสระผ่านการเล่น ทดลอง คิดค้นคว้า สร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และการแสวงหาคำตอบ ซึ่งจะช่วยพัฒนาความคิด จินตนาการ ภาษา ควบคู่ไปกับความ มีวินัย ความรับผิดชอบ การรอคอย การแบ่งปัน การใฝ่รู้ และการอยู่ร่วมกันเพื่อพัฒนา การเข้าสู่สังคม

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเล่นเครื่องเล่นสัมผัส
2. การต่อของ บล็อก เท และแยกส่วนประกอบ
3. การเล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น
4. การรับรู้ แสดงความรู้สึกผ่านสื่อ วัสดุ ของเล่น และผลงาน
5. การเล่นรายบุคคลและเล่นเป็นกลุ่ม
6. การสร้างสรรค์ผลงาน

4. วิธีการจัดกิจกรรม

1. ครูแนะนำการเล่นการปฏิบัติตนในการเล่นศูนย์กิจกรรมเสรีตามข้อตกลง
2. เด็กเลือกเล่นศูนย์กิจกรรมเสรีตามความสนใจ
3. ครูให้คำแนะนำ กระตุ้น ส่งเสริม ให้คำชมเชย เพื่อให้เด็กเกิดการพัฒนาอย่างสมดุลรอบด้านเต็มตาม ศักยภาพ
4. ให้เด็กเล่นอย่างอิสระ หลังจากเลิกเล่นให้เด็กทำความสะอาดอุปกรณ์พร้อมกับเก็บของเข้าที่ให้เรียบร้อย

5. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่จัดไว้ตามศูนย์กิจกรรมเสรี ต้องสอดคล้องสัมพันธ์กับหน่วยการเรียนรู้

6. การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการสำรวจ ทดลอง ค้นคว้า คิดแก้ปัญหาในการทำงานและการเล่นเป็นกลุ่ม
2. สังเกตการใช้ภาษา ตรวจผลงานการปฏิบัติกิจกรรมการคิดสร้างสรรค์ต่องานและสิ่งที่เล่น
3. สังเกตความมีวินัย ความรับผิดชอบ มารยาท การช่วยเหลือ แบ่งปัน อดทน รอคอย และมีจิต

สาธารณะ

4. สังเกตความก้าวหน้าของพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน

1. ชื่อกิจกรรม กลางแจ้ง

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เล่นเครื่องเล่นสนามได้ถูกต้อง (มฐ. 1.3.1)
2. เล่นร่วมกับผู้อื่นได้ (มฐ. 8.2.1)
3. รักษาความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่นขณะเล่นได้ (มฐ. 1.3.1)

3. สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

- การเล่นเครื่องเล่นสนาม

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเล่นเครื่องเล่นสนามอย่างอิสระ
2. การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
3. การทำความสะอาดร่างกายหลังการเล่น / การทำกิจกรรม

4. วิธีการจัดกิจกรรม

1. เด็กลงสนาม อบอุ่นร่างกายประมาณ 5 นาที
2. ครูแนะนำวิธีการเล่นและการปฏิบัติตนในการเล่นเครื่องเล่นสนามให้ปลอดภัย และป้องกันการเกิดอุบัติเหตุจากการเล่น พร้อมสร้างข้อตกลงร่วมกันขณะเล่นและหลังเลิกเล่น พร้อมใช้คำถามกระตุ้นให้เด็กคิดดังนี้

- เด็ก ๆ เล่นเครื่องเล่นสนามอย่างไรจึงจะปลอดภัย
- ถ้าเราเล่นเครื่องเล่นสนามคนเดียวโดยไม่แบ่งเพื่อนเล่นจะเกิดอะไรขึ้น
- ถ้าขณะเราเล่นเครื่องเล่นสนามเกิดอุบัติเหตุขึ้นเราต้องทำอะไร

3. เด็กเล่นเครื่องเล่นสนามตามอิสระ
4. ให้สัญญาณหมดเวลา เด็กเข้าแถวไปทำความสะอาดร่างกายก่อนกลับเข้าห้องเรียน

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. เครื่องเล่นสนาม
2. นกหวีด

6. การประเมินผล

1. สังเกตการเล่นเครื่องเล่นสนาม
2. สังเกตการเล่นร่วมกับผู้อื่น
3. สังเกตการรักษาความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่นขณะเล่น

1. ชื่อกิจกรรม เกมการศึกษา

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เล่นเกมภาพตัดต่อประหยัคดอคอม ได้ (มฐ. 10.1.4)
2. สังเกต จำแนก เปรียบเทียบได้ (มฐ. 10.1.2)
3. เก็บของเข้าที่เมื่อเลิกเล่นได้ (มฐ. 6.2.1)

3. สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

- การเล่นเกมภาพตัดต่อประหยัคดอคอม

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเล่นเป็นรายบุคคล กลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่
2. การต่อของชิ้นเล็กเติมในชิ้นใหญ่ให้สมบูรณ์ และการแยกชิ้นส่วน

4. วิธีการจัดกิจกรรม

1. เด็กและครูสร้างข้อตกลงในการเล่น เกม ครูแนะนำวิธีการเล่นเกมภาพตัดต่อประหยัคดอคอม
2. จัดโต๊ะเกมการศึกษาทั้งเกมที่เคยเล่นมาแล้ว และเกมภาพตัดต่อประหยัคดอคอม
3. เด็กจับกลุ่ม กลุ่มละ 4 - 5 คน เลือกเล่นเกมตามความสนใจ และครูใช้คำถามกระตุ้นการคิด ดังนี้
 - เด็ก ๆ วางแผนการเล่นในเกมในกลุ่มอย่างไร
 - ภาพที่เห็นในเกมมีลักษณะอย่างบ้าง
 - ใครเคยออมเงินบ้าง
 - ถ้าเราเล่นเกมเสร็จ เราควรทำอย่างไร
4. เด็กเล่นเกมการศึกษาและเก็บของเล่นเข้าที่เมื่อเลิกเล่น
5. เด็กและครูสรุปการเล่นและความรู้สึกที่เด็กได้จากการเล่นเกม

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. เกมภาพตัดต่อประหยัคดอคอม
2. เกมอื่นที่เคยเล่นมาแล้ว

6. การประเมินผล

1. สังเกตการเล่นเกมภาพตัดต่อประหยัคดอคอม
2. สังเกต การจำแนก และเปรียบเทียบ
3. สังเกตการเก็บอุปกรณ์การจับคู่เมื่อเลิกเล่น

1. ชื่อกิจกรรม เคลื่อนไหวและจังหวะ

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. การเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้ (มฐ. 11.2.1)
2. เคลื่อนไหวตามข้อตกลงได้ (มฐ. 8.3.1)

3. สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

1. การเคลื่อนไหวอิสระ
2. การเคลื่อนไหวตามข้อตกลง

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเคลื่อนไหวเคลื่อนที่
2. การเล่นเกมเล่นสนามอย่างอิสระ

4. วิธีการจัดกิจกรรม

1. ให้เด็กทำท่าทางพื้นฐาน โดยยืนเหยียดแขน เหยียดขา ออกไปข้างหน้า
2. เด็กเคลื่อนไหวร่างกายตามอิสระตามจังหวะที่ครูเคาะ ถ้าครูเคาะเร็วให้เคลื่อนไหวเร็ว ถ้าครูเคาะช้าให้เคลื่อนไหวช้า ถ้าเคาะ 2 จังหวะให้หยุด
3. เด็กปฏิบัติตามข้อ 2 ซ้ำอีก 2 - 3 รอบ
4. เด็กพักคลายกล้ามเนื้อ 2 นาที และเตรียมทำกิจกรรมต่อไป

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. เครื่องเคาะจังหวะ

6. การประเมินผล

1. สังเกตการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย
2. สังเกตการปฏิบัติตามข้อตกลง

1. ชื่อกิจกรรม เสริมประสบการณ์

ความคิดรวบยอด

ความมีเหตุมีผล คือ ทุกอย่างต้องมีที่มาที่ไป สามารถอธิบายได้ มีเหตุมีผลร่วมกัน

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกความหมายของความมีเหตุมีผลได้ (มฐ. 9.1.2)
2. ฟัง พูดโต้ตอบ และแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังได้ (มฐ. 9.1.1)
3. อ่านพยัญชนะ ก - ฮ ได้ (มฐ. 9.2.1)

3. สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

- ความมีเหตุผล

ประสบการณ์สำคัญ

- การฟังเพลง นิทาน คำคล้องจอง บทร้อยกรอง หรือเรื่องราวต่าง ๆ

4. วิธีการจัดกิจกรรม

1. ครูนำนิทานเรื่องลิงแข่งเรือมาเล่าให้นักเรียนฟัง
2. ครูและเด็กร่วมกันสนทนาเนื้อหาในนิทานที่เล่าจบไป และให้ครูใช้คำถาม ดังนี้
 - เด็ก ๆ ชอบนิทานที่ครูเล่าให้ฟังหรือไม่
 - ถ้าเด็ก ๆ ตอบว่าชอบ ทำไมถึงชอบ ชอบเพราะอะไร
 - ถ้าเด็ก ๆ ตอบว่าไม่ชอบ ทำไมถึงไม่ชอบ ที่ไม่ชอบเพราะอะไร
 - เราได้อะไรบ้างจากการฟังนิทาน
 - ตัวละครในนิทานมีใครบ้าง เด็ก ๆ ชอบตัวละครคนใด และใครควรเอาตัวอย่าง
 - เราสามารถนำความรู้จากการฟังนิทานไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้หรือไม่ อย่างไร
3. ครูอธิบายความหมายคำว่า “ความมีเหตุผล” ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง โดยใช้บัตรภาพ และบัตรคำ
4. ทบทวนพยัญชนะ ก - ฮ

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. นิทานเรื่องลิงแข่งเรือ
2. บัตรภาพ
3. บัตรคำ
4. โปสเตอร์พยัญชนะ ก - ฮ

6. การประเมินผล

1. สังเกตการบอกความหมายของควมมีเหตุผล
2. สังเกตการฟัง พูดโต้ตอบ และแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง
3. สังเกตการอ่านพยัญชนะ ก - ฮ

1. ชื่อกิจกรรม สร้างสรรค์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. วาดภาพพระบายสีตามจินตนาการได้ (มฐ. 11.1.1)
2. ร้อยลูกปัดตามจินตนาการได้ (มฐ. 2.2.3)
3. ใช้กล้ามเนื้อเล็กทำงานประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา (มฐ. 4.1.1)

3. สารการเรียนรู้

สารที่ควรเรียนรู้

1. วาดภาพตามจินตนาการ
2. การร้อยลูกปัดตามจินตนาการ

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเขียนภาพและการเล่นกับสี
2. การหยิบจับ การใช้กรรไกร การฉีก การตัด การปะและการร้อยวัสดุ

4. วิธีการจัดกิจกรรม

1. ครูเตรียมกิจกรรมไว้ 2 กิจกรรม คือ การวาดภาพพระบายสีและการร้อยลูกปัด
2. ครูแนะนำวิธีการปฏิบัติ ทบทวนข้อตกลงในการปฏิบัติกิจกรรมการวาดภาพพระบายสีและการร้อยลูกปัด ดังนี้

2.1 การวาดภาพพระบายสี

- ครูแนะนำอุปกรณ์ในการวาดภาพพระบายสี
- ครูแจกกระดาษและสีให้กับเด็ก
- เด็กวาดภาพพระบายสีตามจินตนาการ

2.2 การร้อยลูกปัด

- ครูแนะนำอุปกรณ์สำหรับการร้อยลูกปัด พร้อมบอกวิธีการป้องกันอันตรายจากการเอาลูกปัดไปอมหรือไปแหย่เข้าจมูกของตัวเองและเพื่อน ๆ
- ครูสาธิตการร้อยลูกปัดให้กับเด็ก
- ให้เด็กร้อยลูกปัดตามจินตนาการและอิสระ

3. เด็กเลือกปฏิบัติกิจกรรมตามความสนใจและนำผลงานมาบอกและเล่าเรื่องให้ครูจดบันทึก

4. ให้อาสาสมัครเลือกผลงานของตนระหว่างการวาดภาพพระบายสีและการร้อยลูกปัดมาเล่าให้เพื่อน ฟังหน้าห้องเรียน เสร็จกิจกรรม ให้เด็กทุกคนช่วยกันเก็บอุปกรณ์เข้าที่ให้เรียบร้อย

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. กระดาษ A4
2. สีเทียน สีไม้
3. เชือกเอ็นร้อย ลูกปัด

6. การประเมินผล

1. สังเกตผลงานการวาดภาพระบายสีตามจินตนาการ
2. สังเกตการร้อยลูกปัดตามจินตนาการ
3. สังเกตการใช้กล้ามเนื้อเล็กทำงานประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
สัปดาห์ที่ วันที่ 2 สาระการเรียนรู้ย่อย ความมีเหตุผล

1. ชื่อกิจกรรม เสรี

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สังเกต สำรวจ ทดลอง ค้นคว้า คิดแก้ปัญหาในการทำงาน และการเล่นเป็นกลุ่ม (มฐ. 10.3.2)
2. มีประสบการณ์ตรงในการใช้ภาษา มีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ต่องานและสิ่งที่ตนเอง
(มฐ. 11.1.1)
3. มีวินัย ความรับผิดชอบ มีมารยาท ช่วยเหลือ แบ่งปัน อดทน รอคอย และมีจิตสาธารณะ
(มฐ. 5.2.1)
4. มีพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างสมดุลรอบด้าน (มฐ. 3.1.1)

3. สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

การเล่นตามศูนย์เป็นการเล่นในศูนย์ประสบการณ์ต่าง ๆ อย่างอิสระผ่านการเล่น ทดลอง คิดค้นคว้า สร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และการแสวงหาคำตอบ ซึ่งจะช่วยพัฒนาความคิด จินตนาการ ภาษา ควบคู่ไปกับความ มีวินัย ความรับผิดชอบ การรอคอย การแบ่งปัน การใฝ่รู้ และการอยู่ร่วมกันเพื่อพัฒนา การเข้าสู่สังคม

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเล่นเครื่องเล่นสัมผัส
2. การต่อของ บล็อก เท และแยกส่วนประกอบ
3. การเล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น
4. การรับรู้ แสดงความรู้สึกผ่านสื่อ วัสดุ ของเล่น และผลงาน
5. การเล่นรายบุคคลและเล่นเป็นกลุ่ม
6. การสร้างสรรค์ผลงาน

4. วิธีการจัดกิจกรรม

1. ครูแนะนำการเล่นการปฏิบัติตนในการเล่นศูนย์กิจกรรมเสรีตามข้อตกลง
2. เด็กเลือกเล่นศูนย์กิจกรรมเสรีตามความสนใจ
3. ครูให้คำแนะนำ กระตุ้น ส่งเสริม ให้คำชมเชย เพื่อให้เด็กเกิดการพัฒนาอย่างสมดุลรอบด้านเต็ม
ตาม ศักยภาพ
4. ให้เด็กเล่นอย่างอิสระ หลังจากเลิกเล่นให้เด็กทำความสะอาดอุปกรณ์พร้อมกับเก็บของเข้าที่ให้
เรียบร้อย

5. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่จัดไว้ตามศูนย์กิจกรรมเสรี ต้องสอดคล้องสัมพันธ์กับหน่วยการเรียนรู้

6. การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการสำรวจ ทดลอง ค้นหา คิดแก้ปัญหาในการทำงานและการเล่นเป็นกลุ่ม
2. สังเกตการใช้ภาษา ตรวจผลงานการปฏิบัติกิจกรรมการคิดสร้างสรรค์ต่องานและสิ่งที่เล่น
3. สังเกตความมีวินัย ความรับผิดชอบ มารยาท การช่วยเหลือ แบ่งปัน อดทน รอคอย และมีจิต

สาธารณะ

4. สังเกตความก้าวหน้าของพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน

1. ชื่อกิจกรรม กลางแจ้ง

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เล่นเกมวิ่งเปี้ยวได้ (มฐ. 2.1.3)
2. เล่นร่วมกับผู้อื่นได้ (มฐ. 8.2.1)
3. รักษาความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่นขณะเล่นได้ (มฐ. 1.3.1)

3. สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

- เกมวิ่งเปี้ยว

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเล่นเกม
2. การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
3. การทำความสะอาดร่างกายหลังการเล่น / การทำกิจกรรม

4. วิธีการจัดกิจกรรม

1. เด็กลงสนาม อบอุ่นร่างกายประมาณ 5 นาที
2. เด็กและครูร่วมออกแบบสร้างข้อตกลงและกติกาก่อนการเล่น
3. ครูแนะนำวิธีการเล่นเกมวิ่งเปี้ยวที่ถูกต้องและปลอดภัย ครูใช้คำถามกระตุ้นให้เด็กคิด ดังนี้
 - อุปกรณ์ที่นำมาใช้เล่นเกมวิ่งเปี้ยวมีอะไรบ้าง
 - เด็ก ๆ จะใช้อุปกรณ์ในห้องเรียนชนิดใดบ้างมาใช้ในการเล่นเกมวิ่งเปี้ยว
 - ถ้าเราเล่นเกมและไม่ปฏิบัติตามกติกาและข้อตกลงจะเกิดอะไรขึ้น
 - ถ้าในขณะที่เล่นกันเกิดอุบัติเหตุขึ้นเราต้องทำอะไร
4. เด็กเล่นเกมวิ่งเปี้ยวตามกติกา
5. เด็กทำความสะอาดร่างกายก่อนกลับเข้าห้องเรียน

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ผ้าเช็ดหน้า

6. การประเมินผล

1. สังเกตการเล่นเกมวิ่งเปี้ยว
2. สังเกตการเล่นร่วมกับผู้อื่น
3. สังเกตการรักษาความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่นขณะเล่น

1. ชื่อกิจกรรม เกมการศึกษา

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เล่นเกมภาพตัดต่อเด็กดีของครอบครัวได้ (มฐ. 10.1.4)
2. สังเกต จำแนก เปรียบเทียบได้ (มฐ. 10.1.2)
3. เก็บของเข้าที่เมื่อเลิกเล่นได้ (มฐ. 6.2.1)

3. สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

- การเล่นเกมภาพตัดต่อเด็กดีของครอบครัว

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเล่นเป็นรายบุคคล กลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่
2. การต่อของชิ้นเล็กเติมในชิ้นใหญ่ให้สมบูรณ์ การแยกส่วน
3. การต่อเติมและการสร้างรูปแบบ

4. วิธีการจัดกิจกรรม

1. เด็กและครูสร้างข้อตกลงในการเล่น เกม ครูแนะนำวิธีการเล่นเกมภาพตัดต่อเด็กดีของครอบครัว
2. จัดโต๊ะเกมการศึกษาทั้งเกมที่เคยเล่นมาแล้วและเกมภาพตัดต่อเด็กดีของครอบครัว
3. เด็กจับกลุ่ม กลุ่มละ 4 - 5 คน เลือกเล่นเกมตามความสนใจ และครูใช้คำถามกระตุ้นการคิด ดังนี้
 - เด็ก ๆ วางแผนการเล่นในเกมในกลุ่มอย่างไร
 - ภาพที่เห็นในเกมเป็นภาพอะไรบ้าง
 - ถ้าเราเล่นเกมเสร็จเราควรทำอย่างไร
4. เด็กเล่นเกมการศึกษาและเก็บของเล่นเข้าที่เมื่อเลิกเล่น
5. เด็กและครูสรุปการเล่นและความรู้สึกที่เด็กได้จากการเล่นเกม

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. เกมภาพตัดต่อเด็กดีของครอบครัว
2. เกมอื่นที่เคยเล่นมาแล้ว

6. การประเมินผล

1. สังเกตการเล่นเกมภาพตัดต่อเด็กดีของครอบครัว
2. สังเกต การจำแนก และเปรียบเทียบ
3. สังเกตการเก็บของเข้าที่เมื่อเลิกเล่น

1. ชื่อกิจกรรม เคลื่อนไหวและจังหวะ

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สนใจและมีความสุขกับเสียงเพลง ดนตรี และการเคลื่อนไหว (มฐ. 4.1.3)
2. แสดงท่าทางเคลื่อนไหวประกอบเพลง จังหวะดนตรีได้ (มฐ. 11.2.1)

3. สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

1. การเคลื่อนไหวอิสระ
2. การทำท่าทางประกอบเพลง

ประสบการณ์สำคัญ

1. การแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบเสียงดนตรี
2. การเคลื่อนไหวตามเสียงเพลง/ดนตรี

4. วิธีการจัดกิจกรรม

1. เด็กเคลื่อนไหวร่างกายตามอิสระ เมื่อครูเปิดเพลงให้เด็กฟัง
2. ครูและเด็กสร้างข้อตกลงร่วมกันในการปฏิบัติกิจกรรม
3. ครูและเด็กร้องเพลงพร้อม ๆ กัน พร้อมทำท่าทางประกอบเพลงไปพร้อมกันอีก 2 - 3 รอบ
4. ครูเปิดเพลงให้เด็กเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระโดยพร้อม ๆ กันอีก 2 - 3 รอบ
5. เด็กพักคลายกล้ามเนื้อโดยการนั่งหรือนอนในท่าที่สบาย

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. เครื่องเล่น CD
2. แผ่นเพลง CD

6. การประเมินผล

1. สังเกตการสนใจและมีความสุขกับเสียงเพลง ดนตรี และการเคลื่อนไหว
2. สังเกตการแสดงท่าทางประกอบเพลง จังหวะดนตรี

1. ชื่อกิจกรรม เสริมประสบการณ์

ความคิดรวบยอด

ความรอบรู้ คือ มีความรอบคอบ มีการใช้ความรู้วิชาการด้วยความระมัดระวัง ไม่ป่วนปาม
ดำเนินการอย่างรอบคอบ

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกความหมายของความรอบรู้ได้ (มฐ. 9.1.2)
2. ฟังนิทาน หนังสือสั้น ๆ หรือเรื่องราว และบอกความคิดรวบยอดเกี่ยวกับหนังสือ (ตัวละคร)
(มฐ. 12.1.1)
3. อ่านตัวอักษร A - Z ได้ (มฐ. 3.2.1)

3. สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

1. ความรอบรู้
2. ทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน

ประสบการณ์สำคัญ

1. การฟังเพลง นิทาน คำคล้องจอง บทร้อยกรอง หรือเรื่องราวต่าง ๆ

4. วิธีการจัดกิจกรรม

1. ครูนำนิทานเรื่องรู้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาเล่าให้นักเรียนฟัง
2. ครูและเด็กร่วมกันสนทนาเนื้อหาในนิทานที่เล่าจบไป และให้ครูใช้คำถามดังนี้
 - เด็ก ๆ ชอบนิทานที่ครูเล่าให้ฟังหรือไม่
 - ถ้าเด็ก ๆ ตอบว่าชอบ ทำไมถึงชอบ ชอบเพราะอะไร
 - ถ้าเด็ก ๆ ตอบว่าไม่ชอบ ทำไมถึงไม่ชอบ ที่ไม่ชอบเพราะอะไร
 - ตัวละครในนิทานมีใครบ้าง เด็ก ๆ ชอบตัวละครคนใด และใครควรเอาตัวอย่าง
 - เราสามารถนำความรู้จากการฟังนิทานไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้หรือไม่ อย่างไร
3. ครูอธิบายความหมายคำว่า “ความรอบรู้” ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง โดยใช้บัตรภาพ และบัตรคำ
4. ทบทวนตัวอักษร A - Z

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. นิทานเรื่องรู้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
2. บัตรภาพ
3. บัตรคำ
4. โปสเตอร์ตัวอักษร A - Z

6. การประเมินผล

1. สังเกตการบอกความหมายของความรอบรู้
2. สังเกตฟังนิทาน หนังสือสั้น ๆ หรือเรื่องราว และบอกความคิดรวบยอดเกี่ยวกับหนังสือ (ตัวละคร)
3. สังเกตการอ่านตัวอักษร A - Z

1. ชื่อกิจกรรม สร้างสรรค์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. พับกระดาษตามจินตนาการได้ (มฐ. 11.1.1)
2. ปั้นดินน้ำมันตามจินตนาการได้ (มฐ. 4.1.1)
3. สร้างผลงานตามจินตนาการและบอกชื่อผลงานได้ (มฐ. 3.2.2)

3. สารการเรียนรู้

สารที่ควรเรียนรู้

1. การพับกระดาษตามจินตนาการ
2. การปั้นดินน้ำมัน

ประสบการณ์สำคัญ

1. การทำกิจกรรมศิลปะต่าง ๆ
2. การนำวัสดุสิ่งของที่ใช้แล้วมาใช้ใหม่

4. วิธีการจัดกิจกรรม

1. ครูเตรียมกิจกรรมไว้ 2 กิจกรรม คือ การพับกระดาษและการปั้นดินน้ำมัน
2. ครูแนะนำวิธีการปฏิบัติและทบทวนข้อตกลงในการปฏิบัติกิจกรรมการพับกระดาษและการปั้นดินน้ำมัน ดังนี้

2.1 การพับกระดาษ

- ครูนำกระดาษโบว์มาให้ได้แก่ ๆ
- ครูสาธิตการพับห่มวก เรือ ภูเขา ให้เด็กดู
- ให้เด็กพับกระดาษตามอิสระ
- ให้เด็กบอกชื่อผลงานของตนเอง

2.2 การปั้นดินน้ำมัน

- ครูนำดินน้ำมันมาสาธิตการนวดคลึงและบีบจนดินน้ำมันนิ่ม
- เด็กปั้นดินน้ำมันตามจินตนาการ
- ให้เด็กบอกชื่อผลงานของตน

3. เด็กเลือกปฏิบัติกิจกรรมตามความสนใจและนำผลงานมาบอกและเล่าเรื่องให้ครูจดบันทึก

4. ให้อาสาสมัครเลือกผลงานของตนระหว่างการพับกระดาษและการปั้นดินน้ำมันมาเล่าให้เพื่อนฟัง
หน้าห้องเรียน เสร็จกิจกรรมให้เด็กทุกคนช่วยกันเก็บอุปกรณ์เข้าที่ให้เรียบร้อย

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. กระจาดาชโปซัวร์
2. ดินน้ำมัน
3. แผ่นรองปั้น

6. การประเมินผล

1. สังเกตการพับกระดาษตามจินตนาการ
2. สังเกตการปั้นดินน้ำมันตามจินตนาการ
3. สังเกตการสร้างผลงานตามจินตนาการและบอกชื่อผลงาน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
สัปดาห์ที่ วันที่ 3 สาระการเรียนรู้ย่อย ความรอบรู้

1. ชื่อกิจกรรม เสรี

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สังเกต สำรวจ ทดลอง ค้นคว้า คิดแก้ปัญหาในการทำงาน และการเล่นเป็นกลุ่ม (มฐ. 10.3.2)
2. มีประสบการณ์ตรงในการใช้ภาษา มีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ต่องานและสิ่งที่ตนเอง
(มฐ. 11.1.1)
3. มีวินัย ความรับผิดชอบ มีมารยาท ช่วยเหลือ แบ่งปัน อดทน รอคอย และมีจิตสาธารณะ
(มฐ. 5.2.1)
4. มีพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างสมดุรอบด้าน (มฐ. 3.1.1)

3. สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

การเล่นตามศูนย์เป็นการเล่นในศูนย์ประสบการณ์ต่าง ๆ อย่างอิสระผ่านการเล่น ทดลอง คิดค้นคว้า สร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และการแสวงหาคำตอบ ซึ่งจะช่วยพัฒนาความคิด จินตนาการ ภาษา ควบคู่ไปกับความ มีวินัย ความรับผิดชอบ การรอคอย การแบ่งปัน การใฝ่รู้ และการอยู่ร่วมกันเพื่อพัฒนา การเข้าสู่สังคม

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเล่นเครื่องเล่นสัมผัส
2. การต่อของ บรรจุ เท และแยกส่วนประกอบ
3. การเล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น
4. การรับรู้ แสดงความรู้สึกผ่านสื่อ วัสดุ ของเล่น และผลงาน
5. การเล่นรายบุคคลและเล่นเป็นกลุ่ม
6. การสร้างสรรค์ผลงาน

4. วิธีการจัดกิจกรรม

1. ครูแนะนำการเล่นการปฏิบัติตนในการเล่นศูนย์กิจกรรมเสรีตามข้อตกลง
2. เด็กเลือกเล่นศูนย์กิจกรรมเสรีตามความสนใจ
3. ครูให้คำแนะนำ กระตุ้น ส่งเสริม ให้คำชมเชย เพื่อให้เด็กเกิดการพัฒนาอย่างสมดุรอบด้านเต็ม
ตาม ศักยภาพ
4. ให้เด็กเล่นอย่างอิสระ หลังจากเลิกเล่นให้เด็กทำความสะอาดอุปกรณ์พร้อมกับเก็บของเข้าที่ให้
เรียบร้อย

5. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่จัดไว้ตามศูนย์กิจกรรมเสรี ต้องสอดคล้องสัมพันธ์กับหน่วยการเรียนรู้

6. การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการสำรวจ ทดลอง ค้นคว้า คิดแก้ปัญหาในการทำงานและการเล่นเป็นกลุ่ม
2. สังเกตการใช้ภาษา ตรวจผลงานการปฏิบัติกิจกรรมการคิดสร้างสรรค์ต่องานและสิ่งที่เล่น
3. สังเกตความมีวินัย ความรับผิดชอบ มารยาท การช่วยเหลือ แบ่งปัน อดทน รอคอย และมีจิต

สาธารณะ

4. สังเกตความก้าวหน้าของพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน

1. ชื่อกิจกรรม กลางแจ้ง

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เล่นเกมมอญซ่อนผ้าได้ (มฐ. 2.1.3)
2. เล่นร่วมกับผู้อื่นได้ (มฐ. 8.2.1)
3. รักษาความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่นขณะเล่นได้ (มฐ. 1.3.1)

3. สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

- เกมมอญซ่อนผ้า

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเล่นเกม
2. การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
3. การทำความสะอาดร่างกายหลังการเล่น / การทำกิจกรรม

4. วิธีการจัดกิจกรรม

1. เด็กลงสนาม อบอุ่นร่างกายประมาณ 5 นาที
2. เด็กและครูร่วมออกแบบสร้างข้อตกลงและกติกาก่อนการเล่น
3. ครูแนะนำวิธีการเล่นเกมมอญซ่อนผ้าที่ถูกต้องและปลอดภัย ครูใช้คำถามกระตุ้นให้เด็กคิด ดังนี้
 - อุปกรณ์ที่นำมาใช้เล่นเกมเก็บของมีอะไรบ้าง
 - เด็ก ๆ จะใช้อุปกรณ์ในห้องเรียนชนิดใดบ้างมาใช้เล่นในเกมมอญซ่อนผ้า
 - ถ้าเราเล่นเกมและไม่ปฏิบัติตามกติกาและข้อตกลง จะเกิดอะไรขึ้น
 - ถ้าในขณะที่เล่นกันเกิดอุบัติเหตุขึ้นเราต้องทำอะไร
4. เด็กเล่นเกมมอญซ่อนผ้าตามกติกา
5. เด็กทำความสะอาดร่างกายก่อนกลับเข้าห้องเรียน

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. อุปกรณ์ในห้องเรียน เช่น ผ้าเช็ดหน้า ไม้บล็อก ผลไม้จำลอง
2. ตะกร้า

6. การประเมินผล

1. สังเกตการเล่นเกมมอญซ่อนผ้า
2. สังเกตการเล่นร่วมกับผู้อื่น
3. สังเกตการรักษาความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่นขณะเล่น

1. ชื่อกิจกรรม เกมการศึกษา

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เล่นเกมโดมิโนเด็กได้รู้ได้ (มฐ. 10.1.2)
2. สังเกต จำแนก เปรียบเทียบได้ (มฐ. 10.1.2)
3. เก็บของเข้าที่เมื่อเลิกเล่นได้ (มฐ. 6.2.1)

3. สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

- เกมโดมิโนเด็กได้รู้

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเล่นเกมบุคคล กลุ่มย่อย กลุ่มใหญ่
2. การจับคู่สิ่งต่าง ๆ ตามลักษณะ

4. วิธีการจัดกิจกรรม

1. เด็กและครูสร้างข้อตกลงในการเล่น เกม ครูแนะนำวิธีการเล่นเกมโดมิโนเด็กได้รู้
2. จัดโต๊ะเกมการศึกษาทั้งเกมที่เคยเล่นมาแล้วและเกมโดมิโนเด็กได้รู้
3. เด็กจับกลุ่ม กลุ่มละ 4 - 5 คน เลือกเล่นเกมตามความสนใจ และครูใช้คำถามกระตุ้นการคิด ดังนี้
 - เด็ก ๆ วางแผนการเล่นในเกมในกลุ่มอย่างไร
 - ภาพที่เห็นในเกมเป็นภาพอะไรบ้าง
 - ถ้าเราเล่นเกมเสร็จ เราควรทำอย่างไร
4. เด็กเล่นเกมการศึกษาและเก็บของเข้าที่เมื่อเลิกเล่น
5. เด็กและครูสรุปการเล่นและความรู้สึกที่เด็กได้จากการเล่นเกม

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. เกมโดมิโนเด็กได้รู้
2. เกมอื่นที่เคยเล่นมาแล้ว

6. การประเมินผล

1. สังเกตการเล่นเกมนภาพต่อการออมเงิน
2. สังเกต การจำแนก และเปรียบเทียบ
3. สังเกตการเก็บของเข้าที่เมื่อเลิกเล่น

1. ชื่อกิจกรรม เคลื่อนไหวและจังหวะ

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถเคลื่อนไหวร่างกายตามอิสระได้ (มฐ. 11.2.1)
2. ปฏิบัติตามข้อตกลงและมีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงได้ (มฐ. 8.3.1)

3. สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

1. การเคลื่อนไหวอิสระ
2. การเคลื่อนไหวตามจินตนาการ
3. การเคลื่อนไหวตามข้อตกลง

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเคลื่อนไหวอยู่กับที่ / การเคลื่อนไหวเคลื่อนที่
2. การเริ่มต้นและหยุดการกระทำโดยสัญญาณ

4. วิธีการจัดกิจกรรม

1. เด็กเคลื่อนไหวอิสระ โดยการยืนโยกตัวไปมา ซ้ายขวา โบกมือไปมา ซ้ายขวา
2. ครูและเด็กสร้างข้อตกลงร่วมกันเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวร่างกายรอบ ๆ บริเวณห้อง เพื่อไม่ให้เกิดหกล้มหรือวิ่งชนกัน
3. ให้เด็กเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระ โดยหาพื้นที่ของตัวเองโดยครูใช้เพลงบรรเลงตามความเหมาะสม
4. ครูให้สัญญาณหยุดโดยการเป่านกหวีด จากนั้นครูใช้คำถามกับเด็ก ดังนี้
 - เด็กชอบกิจกรรมการเคลื่อนไหวหรือไม่
 - เด็กได้เคลื่อนไหวร่างกายแล้วเด็กมีความรู้สึกอย่างไร
 - ถ้าเราเคลื่อนไหวร่างกายไม่ระมัดระวังจะเกิดอะไรขึ้น
5. เด็กทุกคนเอามือแตะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เช่น หัว คอ ไหล่ เอว สะโพก
6. เด็กเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายอย่างอิสระและจินตนาการของตนเอง
7. เด็กนั่งพักคลายกล้ามเนื้อ นั่งเหยียดขาตามสบายโดยให้เด็กหายใจเข้า – ออก ช้า ๆ

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. เครื่องเล่น CD
2. แผ่นเพลง CD
3. นกหวีด

6. การประเมินผล

1. สังเกตการเคลื่อนไหวร่างกายตามอิสระ
2. สังเกตการปฏิบัติตามข้อตกลง และการมีส่วนร่วมสร้างข้อตกลง

1. ชื่อกิจกรรม เสริมประสบการณ์

ความคิดรวบยอด

ความมีภูมิคุ้มกันที่ดี คือ การปกป้องคุ้มครองไม่ให้กระทำในสิ่งที่เสี่ยงเกินไป ไม่เสี่ยงในเรื่องที่ไม่ควรเสี่ยง

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกความหมายของความมีภูมิคุ้มกันที่ดีได้ (มฐ. 9.1.2)
2. ฟัง พูดได้ตอบ และแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังได้ (มฐ. 9.1.1)
3. อ่านตัวเลขฮินดูอารบิก 1 - 5 ได้ (มฐ. 9.2.1)

3. สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

1. ความมีภูมิคุ้มกันที่ดี
2. ตัวเลขฮินดูอารบิก 1 - 5

ประสบการณ์สำคัญ

- การฟังเพลง นิทาน คำคล้องจอง บทร้อยกรองหรือเรื่องราวต่าง ๆ

4. วิธีการจัดกิจกรรม

1. ครูนำนิทานเรื่องซื่อสัตย์อดทนมีอุดมการณ์มาแล้วให้นักเรียนฟัง
2. ครูและเด็กร่วมกันสนทนาเนื้อหาในนิทานที่เล่าจบไป และให้ครูใช้คำถามดังนี้
 - เด็ก ๆ ชอบนิทานที่ครูเล่าให้ฟังหรือไม่
 - ถ้าเด็ก ๆ ตอบว่าชอบ ทำไมถึงชอบ ชอบเพราะอะไร
 - ถ้าเด็ก ๆ ตอบว่าไม่ชอบ ทำไมถึงไม่ชอบ ที่ไม่ชอบเพราะอะไร
 - เราได้อะไรบ้างจากการฟังนิทาน
 - ตัวละครในนิทานมีใครบ้าง เด็ก ๆ ชอบตัวละครคนใด และใครควรเอาตัวอย่าง
 - เราสามารถนำความรู้จากการฟังนิทานไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้หรือไม่ อย่างไร
3. ครูอธิบายความหมายคำว่า “ความมีภูมิคุ้มกันที่ดี” ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง โดยใช้บัตรภาพและบัตรคำ
4. ทบทวนตัวเลขฮินดูอารบิก 1 - 5

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. นิทาน เรื่องชื่อสัตว์อดทนมีอุดมการณ์
2. บัตรภาพ
3. บัตรคำ
4. โปสเตอร์ตัวเลขฮินดูอารบิก 1 - 5

6. การประเมินผล

1. สังเกตการบอกความหมายของควมมีภูมิคุ้มกันที่ดี
2. สังเกตการฟัง พูดโต้ตอบ และแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง
3. สังเกตการอ่านตัวเลขฮินดูอารบิก 1 - 5

1. ชื่อกิจกรรม สร้างสรรค์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ใช้กล้ามเนื้อเล็กทำงานประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา (มฐ. 4.1.1)
2. สร้างผลงานตามจินตนาการและบอกชื่อผลงานได้ (มฐ. 3.2.2)

3. สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

1. การพิมพ์ภาพจากก้านกล้วย
2. การปั้นดินน้ำมัน

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเขียนภาพและการเล่นกับสี
2. การปั้นและประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ ด้วยดินเหนียว ดินน้ำมัน แป้งไม้ เศษวัสดุ บล็อก

4. วิธีการจัดกิจกรรม

1. ครูเตรียมกิจกรรมไว้ 2 กิจกรรม คือ การพิมพ์ภาพจากก้านกล้วยและการปั้นดินน้ำมัน
2. ครูแนะนำวิธีการปฏิบัติและทบทวนข้อตกลงในการปฏิบัติกิจกรรมการพิมพ์ภาพจากก้านกล้วยและการปั้นดินน้ำมัน ดังนี้

2.1 การพิมพ์ภาพจากก้านกล้วย

- ครูแนะนำอุปกรณ์การพิมพ์ภาพ
- ครูแบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 - 6 คน
- แจกกระดาษ A4 ก้านกล้วย สีโปสเตอร์
- ครูสาธิตการพิมพ์ภาพจากก้านกล้วยให้เด็กดู
- เด็กปฏิบัติกิจกรรมการพิมพ์ภาพแล้วให้เด็กบอกชื่อผลงานของตนเอง

2.2 การปั้นดินน้ำมัน

- ครูนำดินน้ำมันมาสาธิตการนวดคลึงและบีบจนดินน้ำมันนิ่ม
- เด็กปั้นดินน้ำมันตามจินตนาการ
- ให้เด็กบอกชื่อผลงานของตน

3. เด็กเลือกปฏิบัติกิจกรรมตามความสนใจและนำผลงานมาบอกและเล่าเรื่องให้ครูจดบันทึก

4. ให้อาสาสมัครเลือกผลงานของตนระหว่างการพิมพ์ภาพจากก้านกล้วยและการปั้นดินน้ำมันมาเล่าให้เพื่อนฟังหน้าห้องเรียน เสร็จกิจกรรมให้เด็กทุกคนช่วยกันเก็บอุปกรณ์เข้าที่ให้เรียบร้อย

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. กระดาษ A4
2. ก้านกล้วย
3. สีโปสเตอร์
4. ดินน้ำมัน แผ่นรองปั้น

6. การประเมินผล

1. สังเกตการใช้กล้ามเนื้อเล็กทำงานประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา
2. สังเกตการสร้างผลงานตามจินตนาการและบอกชื่อผลงานได้

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
สัปดาห์ที่ วันที่ 4 สาระการเรียนรู้ย่อย ความมีภูมิคุ้มกันที่ดี

1. ชื่อกิจกรรม เสรี

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สังเกต สำรวจ ทดลอง ค้นคว้า คิดแก้ปัญหาในการทำงาน และการเล่นเป็นกลุ่ม (มฐ. 10.3.2)
2. มีประสบการณ์ตรงในการใช้ภาษา มีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ต่องานและสิ่งที่ตนเองเล่น (มฐ. 11.1.1)
3. มีวินัย ความรับผิดชอบ มีมารยาท ช่วยเหลือ แบ่งปัน อดทน รอคอย และมีจิตสาธารณะ (มฐ. 5.2.1)
4. มีพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างสมดุลรอบด้าน (มฐ. 3.1.1)

3. สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

การเล่นตามศูนย์เป็นการเล่นในศูนย์ประสบการณ์ต่าง ๆ อย่างอิสระผ่านการเล่น ทดลอง คิดค้นคว้า สร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และการแสวงหาคำตอบ ซึ่งจะช่วยพัฒนาความคิด จินตนาการ ภาษา ควบคู่ไปกับความ มีวินัย ความรับผิดชอบ การรอคอย การแบ่งปัน การใฝ่รู้ และการอยู่ร่วมกันเพื่อพัฒนา การเข้าสู่สังคม

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเล่นเครื่องเล่นสัมผัส
2. การต่อของ บรจุ เท และแยกส่วนประกอบ
3. การเล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น
4. การรับรู้ แสดงความรู้สึกผ่านสื่อ วัสดุ ของเล่น และผลงาน
5. การเล่นรายบุคคลและเล่นเป็นกลุ่ม
6. การสร้างสรรค์ผลงาน

4. วิธีการจัดกิจกรรม

1. ครูแนะนำการเล่นการปฏิบัติตนในการเล่นศูนย์กิจกรรมเสรีตามข้อตกลง
2. เด็กเลือกเล่นศูนย์กิจกรรมเสรีตามความสนใจ
3. ครูให้คำแนะนำ กระตุ้น ส่งเสริม ให้คำชมเชย เพื่อให้เด็กเกิดการพัฒนาอย่างสมดุลรอบด้านเต็มตาม ศักยภาพ
4. ให้เด็กเล่นอย่างอิสระ หลังจากเลิกเล่นให้เด็กทำความสะอาดอุปกรณ์พร้อมกับเก็บของเข้าที่ให้เรียบร้อย

5. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่จัดไว้ตามศูนย์กิจกรรมเสรี ต้องสอดคล้องสัมพันธ์กับหน่วยการเรียนรู้

6. การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการสำรวจ ทดลอง ค้นคว้า คิดแก้ปัญหาในการทำงานและการเล่นเป็นกลุ่ม
2. สังเกตการใช้ภาษา ตรวจผลงานการปฏิบัติกิจกรรมการคิดสร้างสรรค์ต่องานและสิ่งที่เล่น
3. สังเกตความมีวินัย ความรับผิดชอบ มารยาท การช่วยเหลือ แบ่งปัน อดทน รอคอย และมีจิต

สาธารณะ

4. สังเกตความก้าวหน้าของพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน

1. ชื่อกิจกรรม กลางแจ้ง

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- | | |
|---|-------------|
| 1. เล่นเกมงูกินหางได้ | (มฐ. 2.1.3) |
| 2. เล่นร่วมกับผู้อื่นได้ | (มฐ. 8.2.1) |
| 3. รักษาความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่นขณะเล่นได้ | (มฐ. 1.3.1) |

3. สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

- เกมงูกินหาง

ประสบการณ์สำคัญ

- 1. การเล่นเกม
- 2. การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
- 3. การทำความสะอาดร่างกายหลังการเล่น / การทำกิจกรรม

4. วิธีการจัดกิจกรรม

- 1. เด็กลงสนาม อบอุ่นร่างกายประมาณ 5 นาที
- 2. เด็กและครูร่วมออกแบบสร้างข้อตกลงและกติกาก่อนการเล่น
- 3. ครูแนะนำวิธีการเล่นเกมงูกินหางที่ถูกต้องและปลอดภัย ครูใช้คำถามกระตุ้นให้เด็กคิด ดังนี้
 - อุปกรณ์ที่นำมาใช้เล่นเกมงูกินหางมีอะไรบ้าง
 - จำนวนเด็ก ๆ ที่เล่นเกมงูกินหางมีกี่คน เป็นหญิงหรือเป็นชาย
 - ถ้าเราเล่นเกม ละไม่ปฏิบัติตามกติกาและข้อตกลงจะเกิดอะไรขึ้น
 - ถ้าในขณะที่เล่นกันเกิดอุบัติเหตุขึ้นเราต้องทำอะไร
- 4. เด็กเล่นเกมงูกินหางตามกติกา จากนั้นครูเป่านกหวีดให้สัญญาณหมดเวลา
- 5. เด็กทำความสะอาดร่างกายก่อนกลับเข้าห้องเรียน

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- 1. นกหวีด

6. การประเมินผล

- 1. สังเกตการเล่นเกมงูกินหาง
- 2. สังเกตการเล่นร่วมกับผู้อื่น
- 3. สังเกตการรักษาความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่นขณะเล่น

1. ชื่อกิจกรรม เกมการศึกษา

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เล่นเกมจัดหมวดหมู่ภาพการออมเงินได้ (มฐ. 10.1.3)
2. สังเกต จำแนก เปรียบเทียบได้ (มฐ. 10.1.2)
3. เก็บของเข้าที่เมื่อเลิกเล่นได้ (มฐ. 6.2.1)

3. สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

- การเล่นเกมจัดหมวดหมู่ภาพการออมเงิน

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเล่นเกมรายบุคคล กลุ่มย่อย กลุ่มใหญ่
2. การจำแนกประเภท การจัดหมวดหมู่สิ่งของต่าง ๆ อย่างมีกฎเกณฑ์

4. วิธีการจัดกิจกรรม

1. เด็กและครูสร้างข้อตกลงในการเล่น เกม ครูแนะนำวิธีการเล่นเกมภาพตัดต่อการออมเงิน
2. จัดโต๊ะเกมการศึกษาทั้งเกมที่เคยเล่นมาแล้ว และเกมภาพตัดต่อการออมเงิน
3. เด็กจับกลุ่ม กลุ่มละ 4 - 5 คน เลือกเล่นเกมตามความสนใจ และครูใช้คำถามกระตุ้นการคิด ดังนี้
 - เด็ก ๆ วางแผนการเล่นในเกมในกลุ่มอย่างไร
 - ภาพที่เห็นในเกมจัดหมวดหมู่ภาพคือภาพเกี่ยวกับอะไร
 - ถ้าเราเล่นเกมเสร็จเราควรทำอย่างไร
4. เด็กเล่นเกมการศึกษา และเก็บของเล่นเข้าที่เมื่อเลิกเล่น
5. เด็กและครูสรุปการเล่นและความรู้สึกที่เด็กได้จากการเล่นเกม

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. เกมจัดหมวดหมู่ภาพการออมเงิน
2. เกมอื่นที่เคยเล่นมาแล้ว

6. การประเมินผล

1. สังเกตการเล่นเกมจัดหมวดหมู่ภาพการออมเงิน
2. สังเกต การจำแนก และเปรียบเทียบ
3. สังเกตการเก็บอุปกรณ์การจับคู่เมื่อเลิกเล่น

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
สัปดาห์ที่ วันที่ 5 สาระการเรียนรู้ย่อย คุณธรรมความดี

1. ชื่อกิจกรรม เคลื่อนไหวและจังหวะ

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. การเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้ (มฐ. 4.1.3)
2. การเคลื่อนไหวตามข้อตกลงได้ (มฐ. 8.3.1)

3. สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

1. การเคลื่อนไหวอิสระ
2. การเคลื่อนไหวตามข้อตกลง

ประสบการณ์สำคัญ

1. การแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบเสียงดนตรี
2. การเคลื่อนไหวอยู่กับที่และการเคลื่อนไหวเคลื่อนที่

4. วิธีการจัดกิจกรรม

1. ครูเปิดเพลงให้เด็กเคลื่อนไหวร่างกายอิสระไปรอบ ๆ บริเวณห้องเรียน
2. เมื่อได้ยินสัญญาณหยุดให้เด็กหยุดเคลื่อนไหวร่างกายในท่ายืนทันที
3. ครูและเด็กสร้างข้อตกลงร่วมกันในการกระโดดไปข้างหน้า ข้างหลัง และบอกวิธีการกระโดดที่ถูกต้องให้เด็กทราบพร้อมสาธิตการกระโดดให้เด็กดู
4. ครูให้เด็กกระโดดไปข้างหน้า ข้างหลัง เมื่อได้ยินสัญญาณจากเสียงกลอง คือ เสียงกลองดังกระโดดไปข้างหน้า เสียงกลองเบา กระโดดไปด้านหลัง
5. ให้เด็กเคลื่อนไหวร่างกายโดยอิสระตามจังหวะเสียงเพลง เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณตีกลองให้ปฏิบัติตามข้อตกลง
6. ปฏิบัติตามข้อ 5 ซ้ำอีก 2 - 3 ครั้ง
7. เด็กนั่งพักคลายกล้ามเนื้อ โดยนั่งในท่าที่สบายที่สุด

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. เครื่องเล่น CD
2. แผ่นเพลง CD
3. กลอง

6. การประเมินผล

1. สังเกตการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย
2. สังเกตการเคลื่อนไหวตามข้อตกลง

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
สัปดาห์ที่ วันที่ 5 สาระการเรียนรู้ย่อย คุณธรรมความดี

1. ชื่อกิจกรรม เสริมประสบการณ์

ความคิดรวบยอด

คุณธรรมความดี คือ ความซื่อสัตย์สุจริต ประกอบด้วยความมานะอดทนและความพากเพียร
คุณธรรมเป็นพื้นฐานของความมั่นคง และความมั่นคงของสรรพสิ่งต่าง ๆ

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกความหมายของคุณธรรมความดีได้ (มฐ. 9.1.2)
2. ปฏิบัติตามข้อตกลงง่าย ๆ (มฐ. 8.3.1)
3. อ่านพยัญชนะ ก - ฮ ได้ (มฐ. 3.2.1)

3. สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

1. คุณธรรมความดี
2. ปฏิบัติตามข้อตกลงง่าย ๆ

ประสบการณ์สำคัญ

- การฟังเพลง นิทาน คำคล้องจอง บทร้อยกรอง หรือเรื่องราวต่าง ๆ

4. วิธีการจัดกิจกรรม

1. ครูและเด็กสร้างข้อตกลงร่วมกันในเรื่องมรรยาทในการเป็นผู้ฟังที่ดี เราจะต้องปฏิบัติตนอย่างไร
2. ครูนำนิทานเรื่องซื่อสัตย์อดทนมีอุดมการณ์ มาเล่าให้เด็กฟัง
3. ครูและเด็กร่วมกันสนทนาเนื้อหาในนิทานที่เล่าจบไป และให้ครูใช้คำถาม ดังนี้
 - เด็ก ๆ ชอบนิทานที่ครูเล่าให้ฟังหรือไม่
 - ถ้าเด็ก ๆ ตอบว่าชอบ ทำไมถึงชอบ ชอบเพราะอะไร
 - ถ้าเด็ก ๆ ตอบว่าไม่ชอบ ทำไมถึงไม่ชอบ ที่ไม่ชอบเพราะอะไร
 - เราได้อะไรบ้างจากการฟังนิทาน
 - ตัวละครในนิทานมีใครบ้าง เด็ก ๆ ชอบตัวละครคนใด และใครควรเอาตัวอย่าง
 - เราสามารถนำความรู้จากการฟังนิทานไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้หรือไม่ อย่างไร
4. ครูอธิบายความหมายคำว่า “คุณธรรมความดี” ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง โดยการใช้
บัตรภาพและบัตรคำ
5. ทบทวนพยัญชนะ ก - ฮ

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. นิทานเรื่องชื่อสัตย์อดทนมีอุดมการณ์
2. บัตรภาพ
3. บัตรคำ
4. โปสเตอร์พยัญชนะ ก - ฮ

6. การประเมินผล

1. สังเกตการบอกความหมายของคุณธรรมความดี
2. สังเกตการปฏิบัติตามข้อตกลง
3. สังเกตการอ่านพยัญชนะ ก - ฮ

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
สัปดาห์ที่ วันที่ 5 สาระการเรียนรู้ย่อย คุณธรรมความดี

1. ชื่อกิจกรรม สร้างสรรค์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ใช้กล้ามเนื้อเล็กทำงานประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา (มฐ. 4.1.1)
2. สร้างผลงานตามจินตนาการและบอกชื่อผลงานได้ (มฐ. 3.2.2)

3. สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

1. การระบายสีภาพการทำเกษตรกรรม
2. การพิมพ์ภาพจากเปลือกหอยแครง

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเขียนภาพและการเล่นกับสี
2. การทำงานศิลปะ

4. วิธีการจัดกิจกรรม

1. ครูเตรียมกิจกรรมไว้ 2 กิจกรรม คือ การระบายสีภาพการทำเกษตรกรรมและการพิมพ์ภาพจากเปลือกหอยแครง

2. ครูแนะนำวิธีการปฏิบัติและทบทวนข้อตกลงในการปฏิบัติกิจกรรมการระบายสีภาพการทำเกษตรกรรมและการพิมพ์ภาพจากเปลือกหอยแครง ดังนี้

2.1 การระบายสีภาพการทำเกษตรกรรม

- ครูแนะนำอุปกรณ์ในการระบายสีภาพการทำเกษตรกรรม
- ครูแจกกระดาษใบงานและสีให้กับเด็ก
- เด็กระบายสีตามจินตนาการ

2.2 การพิมพ์ภาพจากเปลือกหอยแครง

- ครูแนะนำอุปกรณ์การพิมพ์ภาพ
- ครูแบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 - 6 คน
- แจกกระดาษ A4 เปลือกหอยแครง สีโปสเตอร์
- ครูสาธิตการพิมพ์ภาพจากเปลือกหอยแครงให้เด็กดู
- ให้เด็กบอกชื่อผลงานของตนเอง

3. เด็กเลือกปฏิบัติกิจกรรมตามความสนใจ และนำผลงานมาบอกและเล่าเรื่องให้ครูจดบันทึก

4. ให้อาสาสมัครเลือกผลงานของตนระหว่างการระบายสีภาพการทำเกษตรกรรมและการพิมพ์ภาพจากเปลือกหอยแครงมาเล่าให้เพื่อนฟังหน้าห้องเรียน

5. เสร็จกิจกรรมให้เด็กทุกคนช่วยกันเก็บอุปกรณ์เข้าที่ให้เรียบร้อย

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ใบงานการระบายสีภาพการเกษตรกรรม
2. เปลือกหอยแครง
3. สีโปสเตอร์ สีเทียน สีไม้
4. กระดาษ A4

6. การประเมินผล

1. สังเกตการใช้ใช้กล้านเนื้อเล็กทำงานประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา
2. สังเกตการสร้างผลงานตามจินตนาการและบอกชื่อผลงาน

1. ชื่อกิจกรรม เสรี

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สังเกต สำรวจ ทดลอง ค้นคว้า คิดแก้ปัญหาในการทำงาน และการเล่นเป็นกลุ่ม (มฐ. 10.3.2)
2. มีประสบการณ์ตรงในการใช้ภาษา มีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ต่อยานและสิ่งที่ตนเล่น (มฐ. 11.1.1)
3. มีวินัย ความรับผิดชอบ มีมารยาท ช่วยเหลือ แบ่งปัน อดทน รอคอย และมีจิตสาธารณะ (มฐ. 5.2.1)
4. มีพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างสมดุรอบด้าน (มฐ. 3.1.1)

3. สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

การเล่นตามศูนย์เป็นการเล่นในศูนย์ประสบการณ์ต่าง ๆ อย่างอิสระผ่านการเล่น ทดลอง คิดค้นคว้า สร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และการแสวงหาคำตอบ ซึ่งจะช่วยพัฒนาความคิด จินตนาการ ภาษา ควบคู่ไปกับความ มีวินัย ความรับผิดชอบ การรอคอย การแบ่งปัน การใฝ่รู้ และการอยู่ร่วมกันเพื่อพัฒนา การเข้าสู่สังคม

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเล่นเครื่องเล่นสัมผัส
2. การต่อของ บรรจุ เท และแยกส่วนประกอบ
3. การเล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น
4. การรับรู้ แสดงความรู้สึกผ่านสื่อ วัสดุ ของเล่น และผลงาน
5. การเล่นรายบุคคลและเล่นเป็นกลุ่ม
6. การสร้างสรรค์ผลงาน

4. วิธีการจัดกิจกรรม

1. ครูแนะนำการเล่นการปฏิบัติตนในการเล่นศูนย์กิจกรรมเสรีตามข้อตกลง
2. เด็กเลือกเล่นศูนย์กิจกรรมเสรีตามความสนใจ
3. ครูให้คำแนะนำ กระตุ้น ส่งเสริม ให้คำชมเชย เพื่อให้เด็กเกิดการพัฒนาอย่างสมดุรอบด้านเต็มตาม ศักยภาพ
4. ให้เด็กเล่นอย่างอิสระ หลังจากเลิกเล่นให้เด็กทำความสะอาดอุปกรณ์พร้อมกับเก็บของเข้าที่ให้เรียบร้อย

5. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่จัดไว้ตามศูนย์กิจกรรมเสรี ต้องสอดคล้องสัมพันธ์กับหน่วยการเรียนรู้

6. การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการสำรวจ ทดลอง ค้นหา คิดแก้ปัญหาในการทำงานและการเล่นเป็นกลุ่ม
2. สังเกตการใช้ภาษา ตรวจผลงานการปฏิบัติกิจกรรมการคิดสร้างสรรค์ต่องานและสิ่งที่เล่น
3. สังเกตความมีวินัย ความรับผิดชอบ มารยาท การช่วยเหลือ แบ่งปัน อดทน รอคอย และมีจิต

สาธารณะ

4. สังเกตความก้าวหน้าของพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
สัปดาห์ที่ วันที่ 5 สาระการเรียนรู้ย่อย คุณธรรมความดี

1. ชื่อกิจกรรม กลางแจ้ง

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เล่นเครื่องเล่นสนามได้ถูกต้อง (มฐ. 1.3.1)
2. เล่นร่วมกับผู้อื่นได้ (มฐ. 8.2.1)
3. รักษาความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่นขณะเล่นได้ (มฐ. 1.3.1)

3. สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

- การเล่นเครื่องเล่นสนาม

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเล่นเครื่องเล่นสนามอย่างอิสระ
2. การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
3. การทำความสะอาดร่างกายหลังการเล่น / การทำกิจกรรม

4. วิธีการจัดกิจกรรม

1. เด็กลงสนาม อบอุ่นร่างกายประมาณ 5 นาที
2. ครูแนะนำวิธีการเล่น การปฏิบัติตนในการเล่นเครื่องเล่นสนามให้ปลอดภัย และป้องกันการเกิดอุบัติเหตุจากการเล่น พร้อมสร้างข้อตกลงร่วมกันขณะเล่นและหลังเลิกเล่น พร้อมใช้คำถามกระตุ้นให้เด็กคิด ดังนี้

- เด็ก ๆ เล่นเครื่องเล่นสนามอย่างไรจึงจะปลอดภัย
- ถ้าเราเล่นเครื่องเล่นสนามคนเดียวโดยไม่แบ่งเพื่อนเล่นจะเกิดอะไรขึ้น
- ถ้าขณะเราเล่นเครื่องเล่นสนามเกิดอุบัติเหตุขึ้นเราต้องทำอะไร

3. เด็กเล่นเครื่องเล่นสนามตามอิสระ
4. ให้สัญญาณหมดเวลา เด็กเข้าแถวไปทำความสะอาดร่างกาย ก่อนกลับเข้าห้องเรียน

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. เครื่องเล่นสนาม
2. นกหวีด

6. การประเมินผล

1. สังเกตการเล่นเครื่องเล่นสนาม
2. สังเกตการเล่นร่วมกับผู้อื่น
3. สังเกตการรักษาความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่นขณะเล่น

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
สัปดาห์ที่ วันที่ 5 สาระการเรียนรู้ย่อย คุณธรรมความดี

1. ชื่อกิจกรรม เกมการศึกษา

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เล่นเกมจับคู่ภาพการทำความดีกับเงาได้ (มฐ. 10.1.2)
2. สังเกต จำแนก เปรียบเทียบได้ (มฐ. 10.1.2)
3. เก็บของเข้าที่เมื่อเลิกเล่นได้ (มฐ. 6.2.1)

3. สาระการเรียนรู้

 สาระที่ควรเรียนรู้

- การเล่นเกมจับคู่ภาพการทำความดีกับเงา

 ประสบการณ์สำคัญ

1. การเล่นเกมจับคู่ภาพการทำความดีกับเงา
2. การจำแนกประเภท การจัดหมวดหมู่สิ่งของต่าง ๆ อย่างมีกฎเกณฑ์
3. การจับคู่สิ่งต่าง ๆ ตามลักษณะ

4. วิธีการจัดกิจกรรม

1. เด็กและครูสร้างข้อตกลงในการเล่น เกม ครูแนะนำวิธีการเล่นเกมจับคู่ภาพการทำความดีกับเงา
2. จัดโต๊ะเกมการศึกษาทั้งเกมที่เคยเล่นมาแล้ว และเกมจับคู่ภาพการทำความดีกับเงา
3. เด็กจับกลุ่ม กลุ่มละ 4 - 5 คน เลือกเล่นเกมตามความสนใจ และครูใช้คำถามกระตุ้นการคิด ดังนี้
 - เด็ก ๆ วางแผนการเล่นในเกมในกลุ่มอย่างไร
 - ภาพที่เห็นเป็นรูปอะไร
 - ถ้าเราเล่นเกมเสร็จ เราควรทำอย่างไร
4. เด็กเล่นเกมการศึกษา และเก็บของเล่นเข้าที่เมื่อเลิกเล่น
5. เด็กและครูสรุปการเล่นและความรู้สึกที่เด็กได้จากการเล่นเกม

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. เกมจับคู่ภาพการทำความดีกับเงา
2. เกมอื่นที่เคยเล่นมาแล้ว

6. การประเมินผล

1. สังเกตการเล่นเกมจับคู่ภาพการทำความดีกับเงา
2. สังเกต การจำแนก และเปรียบเทียบ
3. สังเกตการเก็บอุปกรณ์การจับคู่เมื่อเลิกเล่น

ไม่เห็นแก่ตัว

เพลง “อดทน”

(เนื้อร้องและทำนอง : ศ.อำไพ สุจริตกุล)

อดทน อดทน อดทน	ทุกคนรู้จัก อดกลั้น
อารมณ์ทั้งหลายคลายพลัน	จิตสุขสันต์เมื่อเราอดทน

เพลง “ซื่อสัตย์”

(เนื้อร้องและทำนอง : ศ.อำไพ สุจริตกุล)

ตรง ตรง ตรง	เราต้องซื่อตรงพูดแต่คำจริง
จริง จริง จริง	คนเก่งจริงจะต้องซื่อสัตย์
คนซื่อทำประโยชน์สารพัด (ซ้ำ)	เราต้องหัดให้มีคุณธรรม (ซ้ำ)

เพลง “ขอโทษ”

(เนื้อร้องและทำนอง : ศ.อำไพ สุจริตกุล)

เพื่อนจำ เพื่อนจำ	โกรธหรือไรไม่เอ๋ยเลย
ขอโทษเถิดเพื่อนเอ๋ย	เราเคยเล่นด้วยกัน
พลั้งไปอภัยโดยพลัน	ยกโทษให้ฉันเถิดเอ๋ย

นิทานคำกลอนเรื่อง “รู้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง”

(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

วันนี้วันหยุด	แสนสุดดีใจ	ตาบอกเร็วไว	จะไปปลูกผัก
เป็นผักสวนครัว	มีถั่วมีฝัก	กะเพราแมงลัก	รู้จักปลูกไว้
รดน้ำพรวนดิน	น้ำรินตั้งใจ	เรียนรู้เพื่อใช้	นำไปวันหน้า
น้ำรินขันแข็ง	ลงแรงช่วยตา	ปลูกผักถอนหญ้า	ช่างน่าชื่นชม
ปลูกผักไร้สาร	ตาหลานนิยม	ปุ๋ยหมักผสม	บ่มไว้ใช้นาน
ตาบอกวิธี	ของดีสืบสาน	ปัญญาชาวบ้าน	ไร้สารปลอดภัย
ฟังตาเล่าสิ	ค่านิยมไทย	ข้อสิบรู้ไว้	ใส่ใจรู้ค่า
ในหลวงทรงชี้	ให้มีศรัทธา	เรียนรู้ศึกษา	ปรัชญาพอเพียง
ชี้เกียดตัวร้าย	หน้าอายต้องเลียง	ใช้จ่ายพอเพียง	เพื่อเลี้ยงครอบครัว

ไม่ใช่พุ่มเฟิอย	เรื่อยเปื่อยเกินตัว	รู้ทันสิ่งยั่ว	รู้ทั่วดีพร้อม
รู้จักประหยัด	ซื้อสัตย์อดออม	ใช้จ่ายถนอม	มีพร้อมไม่ขาด
มีภูมิคุ้มตน	เป็นคนฉลาด	ชีวิตไม่พลาด	นำชาติเจริญ
คำสอนของพ่อตา	ขอสรรเสริญ	ทรงชี้ทางเดิน	อย่าเพลินหลงไป
สังคมมัวเมา	อย่าเข้าไปใกล้	ยึดความดีไว้	ใส่ใจอ่อนน้า
ตาอย่าสอนหลาน	ทุกกาลจดจำ	ปรับใช้เลิศล้ำ	ทุกคำเข้าใจ
น้ำรินบอกตา	วันหน้าเติบใหญ่	หนูคงมีใช้	เก็บไว้วันนี้
เศรษฐกิจพอเพียง	หล่อเลี้ยงทุกที่	ทั่วฟ้าไทยนี้	เรามีศรัทธา
น้อมจิตน้อมใจ	เทิดให้ราชา	ทรงเป็นมิ่งฟ้า	ประชาเทิดทูน

นิทานคำกลอนเรื่อง “ซื้อสัตย์อดทนมีอุดมการณ์”

(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

วันนี้วันจันทร์	เป็นวันต้องไป	อ่านเขียนกอไก่	ใส่ใจพากเพียร
น้ำรินเดินมา	ถึงหน้าโรงเรียน	เพื่อมาอ่านเขียน	เล่าเรียนวิชา
ชั่วโมงที่หนึ่ง	เมื่อถึงเวลา	เรียนพลศึกษา	ครูพาเด็กไป
กระโดดโลดเต้น	วิ่งเล่นเคลื่อนไหว	ทุกคนสุขใจ	สดใสแข็งแรง
พอหมดเวลา	พากันวิ่งแข่ง	หยอกเย้าปลุกแซง	เล่นกันไปมา
น้ำรินเหลือบไป	เห็นอะไรในหล้า	กระเป๋าคูหา	ถูกตาถูกใจ
ไม่เห็นเจ้าของ	ไม่ต้องสงสัย	หยิบกำเอาไว้	เดี๋ยวใครจะรู้
ถึงบ้านวันนั้น	สุขสันต์น่า	ดูกระเป๋าสวยหรู	ที่หนูอยากมี
ตาจึงสอน	เดี๋ยวก่อนฟังที	กระเป๋านี้	ดูดีมีค่า
เขาทำตกไว้	หลานไปเอามา	เจ้าของคงหา	น้ำตาไหลนอง
ค่านิยมไทย	จำไว้ข้อสอง	ซื้อสัตย์ยกย่อง	เราต้องปลูกฝัง
คนไม่ซื้อสัตย์	เหลียมจืดน่าชัง	ชีวิตหมดหวัง	ถ้ายังโกงเขา
หลานตาตรองดู	ควรรู้ว่าเรา	หยิบของของเขา	ต้องเอาไปคืน
กระเป๋าสีทอง	เป็นของคนอื่น	คงไม่ต้องฝัน	ถ้าคืนด้วยใจ
ซื้อสัตย์สุจริต	ชีวิตสดใส	ซื้อตรงจริงใจ	มีไว้คงดี
ตื่นเช้ารีบมา	ครูหาช่วยที	กระเป๋านี้	คงมีคนหา
เจ้าของดีใจ	ยิ้มใสออกมา	สุดแสนปรีดา	ตามหาได้คืน
น้ำรินไม่จ้อง	ข้าวของคนอื่น	ทำดีไม่ฝืน	สดชื่นใจจริง

นิทานเรื่อง “ลิงแข่งเรือ”

(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

ณ ป่าแห่งหนึ่ง แบ่งเป็นป่าเหนือป่าใต้ มีลำธารใสเย็นไหลผ่าน และมีฝูงลิงอาศัยเล่นน้ำอย่างสำราญ ลิงมักจะไปทำท่ายให้สัตว์ต่าง ๆ ในป่ามาแข่งพายเรือกับพวกตน จนสัตว์ป่าพากันระอา เมื่อสิงโตรู้ข่าวจึงรับคำท้าของลิง ได้รวบรวมสัตว์ป่าเหนือฝึกฝนพายเรือโดยมีช้างอยู่ท้ายควายอยู่หน้าและตรงกลางคือหมูป่า

แต่ทางฝ่ายลิงนั้นกับคิดว่าเป็นเรื่องน่าขันที่พวกสัตว์ซุ่มพายเรือกัน ในขณะที่พวกลิงไม่ฝึกซ้อมวัน ๆ เอาแต่ทะเลาะกัน เมื่อเวลาแข่งขันมาถึงสัตว์ป่าทางเหนือสามัคคีพายเรือพร้อมเพรียงกันเป็นจังหวะ ส่วนลิงนั้นขาดความพร้อมเพรียง จนเรือคว่ำล้มเหลวสร้างความอับอายเพราะไม่สามัคคีกัน

นิทานเรื่อง “เรารักกัน”

(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

นุชและนพเป็นพี่น้องกัน แม่สอนให้นุชช่วยดูแลน้องและรักน้อง พ่อกับแม่พาทั้งสองไปหาตายาย ที่บ้านตายายมีเด็กเล็กหลายคน เด็ก ๆ เล่นด้วยกัน ไม่รังแกกัน เมื่อนุชเข้าโรงเรียน นุชรักเพื่อนและรักครู นุชและเพื่อนเล่นด้วยกัน กินอาหารด้วยกัน และทำกิจกรรมร่วมกัน นุชมีความสุขมาก ทุกคนรักคุณครู รักเพื่อน และรักโรงเรียน

ข้อคิด : สอนให้รักสามัคคีระหว่าง พี่น้อง และเพื่อน