



รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กวีรินทร์ ชรรมบุตร. การศึกษาเปรียบเทียบพัฒนาการทางการคิดโดยยึดตนเองเป็นศูนย์กลางของเด็กที่มีความแตกต่างกันในด้านการอบรมเลี้ยงดูและการยอมรับของกลุ่มเพื่อน. ปรินญาพันธการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2522.
- กาญจนา พลายอยู่วงศ์. ผลของกิจกรรมทางภาษาที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ปรินญามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2534.
- กิติมา ประดิษฐ์. ทฤษฎีการบริหารองค์การ. กรุงเทพมหานคร : หจก.ชนะการพิมพ์, 2529.
- คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. สำนักงาน. การจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความพร้อมด้านสังคมนิสัยก่อนระดับประถมศึกษา. เอกสารกองวิชาการ ลำดับที่ 5/2534. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2534.
- _____. คู่มือการจัดกิจกรรมเกมและการเล่นกลางแจ้งสำหรับเด็กระดับก่อนประถมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2533.
- _____. แนวการจัดประสบการณ์ระดับอนุบาลศึกษา. เอกสารกองวิชาการ ลำดับที่ 2/2536. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2536.
- _____. แบบสังเกตพัฒนาการเด็กวัยแรกเกิดถึง 6 ปี. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2533.
- _____. แผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 2 เล่ม 1 (ฉบับปรับปรุง). เอกสารกองวิชาการ ลำดับที่ 4/2536. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2536.
- คณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ, สำนักงาน. แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนในระยะแผนพัฒนาแห่งชาติ ฉบับที่ 7 พ.ศ. 2535-2539. กรุงเทพมหานคร : สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ, 2535.
- จงใจ ขจรศิลป์. การศึกษาลักษณะการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์และการเล่นตามมุมที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์และความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัย. ปรินญาพันธการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2532.

- เจริญผล สุวรรณโชติ. ทฤษฎีการบริหาร. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2519.
- แจ่มจันทร์ เกียรติกุล. การศึกษาความเชื่อมั่นในตนเองและวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูต่างกันและอยู่ในชั้นเรียนของครูที่มีพฤติกรรมทางวาจาและท่าทางแตกต่างกัน. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2531.
- ฉันทนา ภาคบงกช. เอกสารการประชุมเชิงปฏิบัติการ "เทคนิคการพัฒนาความเชื่อมั่นและความคิดสำหรับเด็กปฐมวัย". กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2533. (อัดสำเนา)
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษากับการสอนระดับอนุบาล. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช, 2521.
- ชาอุณรงค์ พรุ่งโรจน์. ผลของการเล่นของเล่นที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2529.
- ชูชีพ อ่อนโลกสูง. ความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพแสดงตัว ความวิตกกังวล ความเชื่อมั่นในตนเองกับคุณธรรมแห่งพลเมืองดี. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร, 2516.
- ดวงเดือน ศาสตร์ภัทร. พัฒนาการทางสติปัญญาตามทฤษฎีของเพียเจท์. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2520.
- เดโช สวานนท์. จิตวิทยาสำหรับครูและผู้ปกครอง. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: โอเคียนส์โตร์, 2516.
- เดือนใจ ทองสัมฤทธิ์. สื่อและกิจกรรมวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กเริ่มเรียน. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์เทคนิค 19, 2534.
- นาลักษณ์ รุ่งสุวรรณ. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีระดับความเชื่อมั่นในตนเองต่างกัน. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2534.

- นฤมล สิริพันธ์. ความสัมพันธ์ระหว่างวิธีการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ ความเห็นเกี่ยวกับตนเอง
ลำดับการเกิด เพศ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับพฤติกรรมกล้าแสดงออกของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2533.
- นิพนธ์ แจ้งเอี่ยม. การศึกษายุคลิภาพแสดงตัว ความเชื่อมั่นในตนเองและความภูมิใจในตนเอง
ของนักเรียนชั้น ม.3 ในกรุงเทพมหานครและจังหวัดอุดรดิตต์. วิทยานิพนธ์การศึกษา
มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2519.
- บุญเยี่ยม จิตรดอน. การเล่นในร่มและการเล่นกลางแจ้ง. ใน การละเล่นและเครื่องเล่นเพื่อ
พัฒนาเด็ก. หน้า 92-96. กรุงเทพมหานคร:จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.
- _____. การจัดกิจกรรมสำหรับเด็ก. กรุงเทพมหานคร: หน่วยศึกษานิเทศก์
กรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2526.
- ประคอง วรรณสุด. สถิติเพื่อการวิจัยคำนวณด้วยภาษา BASIC. ปทุมธานี: บริษัทศูนย์หนังสือ
ดร.ศรีสง่า, 2529.
- _____. สถิติเพื่อการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์. ปทุมธานี: บริษัทศูนย์หนังสือ ดร.ศรีสง่า.
2528.
- ประณต คำฉิม. จิตวิทยาพัฒนาการเด็ก. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2529.
- ประดิษฐ์ อูปรมย์. เด็กกับการพัฒนาบุคลิภาพ. ใน เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมวัยเด็ก.
หน้า 34-42. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2526.
- ประภาพรรณ สุวรรณสุข. ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น. ใน เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมวัยเด็ก.
หน้า 115-168. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2526.
- ผะอับ โปษะกฤษณะ และคณะ. การเล่นของเด็กภาคกลาง. กรุงเทพมหานคร:
กระทรวงศึกษาธิการ, 2522.
- พชรมนต์ เพียรคงชล. การศึกษามลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความเชื่อมั่นในตนเองในการเรียน
วิชาภาษาที่วัฒนธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จากการสอนแบบนาฏกรรมและ
การสอนตามคู่มือแนวการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2533.

- พรรณราย ทรัพย์ประภา. การเข้าใจธรรมชาติของคนและการสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง. ใน วารสารจันทร์เกษม 173 (กรกฎาคม-สิงหาคม 2526): 4-14.
- พรรณณี ช.เจนจิต. จิตวิทยาการเรียนการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: อัมรินทร์ การพิมพ์, 2528.
- พูนสุข บุญยสวัสดิ์. ของเล่นที่มีคุณค่า 9 ประเภท. ใน เอกสารประกอบการฝึกอบรมวิทยากร ระดับหมู่บ้านโครงการเตรียมชุมชน. หน้า 20. กรุงเทพมหานคร, 2528.
- ภรณ์ คุรุรัตน์. การเล่นของเด็ก. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2535.
- ภิญโญ สาคร. หลักบริหารการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ วัฒนาพานิช, 2519.
- มานิดา ทองทวี. การเปรียบเทียบผลของการให้การศึกษาแบบกลุ่มและรายบุคคล ที่มีต่อ ความเชื่อมั่นในตนเอง. ปรินิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2526.
- เยาวพา เดชะคุปต์. กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528.
- รังสรรค์ เพ็งนู. การฝึกพฤติกรรมกล้าแสดงออกของนักเรียนหญิงวัยรุ่นโดยวิธีจัดโครงการให้คำปรึกษาเชิงพฤติกรรม. ปรินิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2523.
- ราศรี ทองสวัสดิ์. การสร้างเสริมลักษณะนิสัยเด็กปฐมวัยด้านการเล่น. ใน เอกสารการสอน ชุดวิชา การสร้างเสริมลักษณะนิสัยระดับปฐมวัยศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. หน้า 361-362 กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2526.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. หลักการวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528.
- ละออ ชุตินทร. การเล่นและเกมสำหรับเด็กปฐมวัย. ใน เอกสารการสอนชุดวิชา สื่อการสอน ระดับปฐมวัยศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. หน้า 165-169 กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2527.
- ละเอียด ชูประยูร และคณะ. การศึกษา Assertive Behavior ในผู้ร่วมทีมจิตเวช. วารสารจิตวิทยาคลินิก 9 (เมษายน 2521): 7-8.

- ลักษณะ ธรรมไฟโรจน์. การปรับพฤติกรรมไม่กล้าแสดงออกด้วยวิธีการกลุ่มสัมพันธ์. ปริชญานิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2525.
- เลขา ปิยะอัจฉริยะ. เครื่องเล่นเพื่อพัฒนาสติปัญญาเด็ก. ใน เครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก. หน้า 72-77. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ไตรธรรมสาร, 2526.
- _____. การพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองของเด็ก. ใน เอกสารการสอนชุดวิชา พฤติกรรมวัยเด็ก. หน้า 237-281. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมมาธิราช, 2524.
- _____. การเล่นเพื่อเรียน. ใน การละเล่นเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก. หน้า 47. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.
- วารภรณ์ รักวิชัย. การอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: แสงศิลป์การพิมพ์, 2535.
- วัชรีย์ ทรัพย์มี. การแนะแนวในโรงเรียน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช. 2531.
- วันเพ็ญ พิศาลพงษ์. ทางเลือกของปฐมวัย. พิมพ์ครั้งที่ 2. โครงการรณรงค์เพื่อเด็กไทย ก่อนวัยเรียน. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2533.
- วัลนา ศรีน้อย. ผลของการใช้โปรแกรมการฝึกพฤติกรรมที่เหมาะสมในการแสดงออก ที่มีต่อพฤติกรรมที่เหมาะสมในการแสดงออกและความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ปริชญามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.
- วิจิตร วรุตบางกูร. การสร้าง ความเชื่อมั่นในตนเองและการปรับปรุงบุคลิกภาพ. ใน วารสาร ประชาบาล 8 (กรกฎาคม 2521): 11.
- วินัย ธรรมศิลป์. การสร้างแบบทดสอบบุคลิกภาพด้านความเชื่อมั่นในตนเอง สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จังหวัดเชียงใหม่. ปริชญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2527.
- วิยะดา บัวเพื่อน. การศึกษาความสนใจในการเล่นเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัยโดยมีครูชี้แนะ และเล่นด้วยตนเอง. ปริชญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2531.
- วิราภรณ์ ปนาทกุล. การละเล่นของเด็กไทยกับการเรียนการสอน. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์สวี่ริยาสาส์น. 2531.

- วิสันต์ บัณฑะวงศ์. ศิลปะการพูดและการครองใจคน. กรุงเทพมหานคร: เสริมวิทย์บรรณาการ. 2523.
- วุฒิชัย จำนงค์. พฤติกรรมการณ์ตัดสินใจ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ไอเดียนส์ไตร์, 2523.
- วุฒิพล สกลเกียรติ. แบบทดสอบบุคลิกภาพ. วารสารแนะแนว 88 (สิงหาคม-กันยายน 2526): 49-58.
- ศรีสุตา คัมภีร์ภัทร. ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะที่เน้นองค์ประกอบพื้นฐาน. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2534.
- ศิริกาญจน์ โกสุมภ์. การเล่นของเด็กกับการเรียนการสอน. วารสารประถมศึกษา 30 (พฤศจิกายน 2521): 20-21.
- สนานจิตร์ สุนทรทรัพย์. การตัดสินใจ. ม.ป.ป. (อัครสำเนาะ)
- สนธิ พานัก. พฤติกรรมการณ์ตัดสินใจของผู้อำนวยการการประถมศึกษาจังหวัด. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.
- สมพร พลอยงาม. การทดลองสอนความเชื่อมั่นในตนเองแก่เด็กที่มีระดับพัฒนาการทางสติปัญญาต่างกันโดยวิธีกลุ่มสัมพันธ์. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2518.
- สมโภชน์ เอี่ยมสุภานิต. ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536.
- สมาน สายสุข. การใช้กิจกรรมกลุ่มในการพัฒนาพฤติกรรมกล้าแสดงออกในชั้นเรียน. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2525.
- สมุท ศิริโชค. วิธีสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ประมวลสาส์น, 2522.
- สวนา พรพัฒน์กุล. ความสำนึกในหน้าที่พลเมืองของเด็กไทย. รายงานการวิจัย ฉบับที่ 22 การศาสนา, 2520.
- สายฝน เชิงเขาว์. การศึกษาการตัดสินใจสั่งการของผู้บริหารโรงเรียนมัธยมศึกษาเอกชนขนาดใหญ่ กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535.
- สุชา จันท์เอม และสุรางค์ จันท์เอม. จิตวิทยาวัยรุ่น. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์อักษรบริการ, 2510.

- สุนิรัตน์ ฤทธิ์ซ่งชัยเลิศ. ผลจากการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ในการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2529.
- สุรัฐ ศิลปอนันต์. "การตัดสินใจ" ใน หลักและระบบบริหารการศึกษา. กรุงเทพมหานคร :
อมรินทร์การพิมพ์, 2523.
- हररररर นิลวิเชียร. ปฐมวัยศึกษาหลักสูตรและแนวปฏิบัติ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์
ไอเดียนส์โตร์, 2535.
- อรรรร รรารวิทย์. การตัดสินใจแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2525.
- อารี เกษมรติ. ผลการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เป็นกลุ่มและกิจกรรมสร้างสรรค์ปกติที่มีต่อ
ความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขันและ
แบบรักทะนุถนอม. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร, 2533.
- อารี รังสินันท์. การสังเกตและการฝึกพฤติกรรมเด็ก. หนังสืกษานันทศกั กรรการฝึกหัดครู,
2524.
- อารีรีย์ เศรฐชัย. ความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ความรู้สึก
รับผิดชอบ และความเชื่อมั่นในตนเองของนักศึกษาพยาบาล วิทยาลัยพยาบาล
สภากาชาดไทย. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร, 2520.
- อ่ำไพ สิริพิพัฒน์. ความนึกคิดเกี่ยวกับตน. วารสารครูศาสตร์ 5-6(สิงหาคม-พฤศจิกายน 2515)
: 91-103.
- อ่ำไพ สุจริตกุล. การละเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.
- อุษา พิงธรรม. ผลของการเล่นแบบร่วมมือที่มีต่อพฤติกรรมเอื้อเฟื้อของเด็กอนุบาล. วิทยานิพนธ์
ปริญญาโทมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535.
- เอื้องฟ้า สมบัติพานิช. ผลของการใช้เกมการแข่งขันเป็นกลุ่มและรายบุคคลที่มีผลต่อความพร้อม
ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นเด็กเล็ก. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2525.

ภาษาอังกฤษ


- Alberti, R.E. & Emmons, M.L. Your Perfect Right : A Guide to Assertive Behavior. 2nd ed. California San Louis Obispo, 1978.
- Baruch, D. New Ways in Discipline. New York: Mc Graw-Hill Book Company Inc., 1974.
- Blair, G.M. Educational Psychology. New York : The Macmillan Company, 1968.
- Bower, S. & Bower, G. Asserting Yourself : A Practical Guide for Positive change. Phillipines : Addison Wesley Publishing Company, Inc., 1976.
- Breckenrige, M.E. Child Development. London: W.B. Saunders Company, 1955.
- Button, L. Developmental Group Work with Adolescent. London: University of London Press, 1974.
- Carter, B.B. The Secret of Childhood. Bombay : Orient Longman, 1978.
- Child Study Association of America., Our Children Today. New York: The Viking Press, 1955.
- Combs, C.F. Self-Perception and Scholastic Underachievement in the Academically Capable. The Personal and Guidance Journal. 43 (1964): 47-51.
- Dugger, J.A. A Study of Measurable Personal Factors of Leaders and Non-Leaders Among University Women. Dissertation Abstracts International. 30, 1969: 1817-A.
- Edwards, A.L. Manual for the Edward Personal Preference Schedule. New York : The Psychological Cooperation, 1954.
- Ellis, M.J. Why People Play. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall, 1973.

- Erickson, E.H. Childhood and Society. (2nd ed.) New York: W.W. Norton and Company, 1963.
- Eysenck, H.J. Personality in Primary School Children Part I. The British Journal of Educational Psychology. 38 (July 1970): 109-112.
- Fensterheim, H., & Bear, J. Don't Say Yes When You Want to Say No. New York : McKay, 1975.
- Freud, A. The Concept of Developmental lines. New York: International University Press, 1965.
- Gambrill, E.D. & Richey, C.A. An Assertion Inventory for Use in Measurement and Research. Behavior Therapy. 6 (1975): 550-561.
- Gilfeather, M. Cenceptually-Based Mathematics Instruction : An Investigation with a Classroom of fourth and fifth-grade Students. Disertation Abstracts International. 1989: 3878-A.
- Goldberg, C. Some Effect of Fear of Failure in the Academic Setting. Journal of Psychology. 82 (July 1973): 323-331.
- Goor, A. Problem Solving Process of Creative and Non Creative Students. Dissertation Abstract International. 37 (1974): 3514-A.
- Gove, P.B. Webster's Tbird New International Dictionary. Springfield. Mass : G & C Merriam Co., 1961.
- Hartley, R.E., Frank, L.K. & Goldenson, R.M. Understanding Children's Play. New York: University Press, 1952.
- Herron, R.E. & Sutton-Smith, B. Child's Play. New York: John Wiley and Sons, 1971.
- Hilton, J.L. & Fein, S. The role of Typical Diagnosticity in Stereotype-Based Judgment. Journal of Personality and Social psychology 57 (1989) : 201-211.

- Hughes, F.P. Children, Play and Development. Boston: Allyn and Bacom, 1991.
- Hurlock, E.B. Child Development. New York: mc Graw-Hill Inc., 1964.
- Isaacs, S. Intellectual Growth in Young Children. New York: Schocken Books, 1972.
- Kamii, C. & DeVries, R. Group Games in Early Education. Implication of Piaget's Theory. The National Association for Education of Young Children: Washington D.C., 1981.
- Kanfer, H. & Goldstein, T. Helping People Change. Oxford: Pergamon Press, 1975.
- Kemp, G. Perspective on the Group Process. Boston: Houghton Mifflin, 1964.
- Krueger, J. & Rothbart, M. Use of Categorical and Individuating Information in making Inferences About Personality. Journal of Personality and Social Psychology. 55 (1988) : 187-195.
- Laafar, A.S. An Examination of the Assertive Behavior of Malay Students Enrolled in American Colleges and Universities Using Selected Variables. Dissertation Abstracts International. 43 (March 1983): 2893-A.
- Lauster, P. The Personality Test. London: Pan Books. Cox & Wyman Ltd., 1976.
- Lunsteen, S.W. & Docherty, G. Guiding Young Children's Learning. New York: McGraw-Hill, 1981.
- Mack, J. Early Childhood Development and Education. New York: Litton Educational Publishing Inc, 1975.

- Maslow, A.H. Motivation and Personality. 2nd ed. New York: Harper, 1970.
- _____. New Stand Encyclopedia. Games Standard Education Corporation. Chicago, 1954.
- Mize, S. A. The Effec of Therapist Exhortation in Assertive Training. Dissertation Abstract International. 36 (August 1975): 917-A.
- Moody, S.C. Facter influencing Assertiveness in Adolescent. Dissertation Abbatract International. 39 (Agust 1979): 3513-B.
- Mussen, H.P. & Other, C. Child Development and Personality. New York: Harper & Row, 1969.
- Orlick, T. The Cooperative Sports and Games Book. New York: Pantaloon Books, 1981.
- Painter, J.J. An Investigation of the Relationship Between Self-Confidence, Personality and Related Behavior Among Males. Dissertation Science International. 29: 7608, 1968.
- Parten, M.B. Social Participation Among Preschool Children Child Development. 27, 1932: 243-269.
- Peller, L.E. Libidinal Phases, Ego Development and Play. Psychoanalytic Study of the Child. New York: International Universities Press, 1959.
- Piaget, J. The Construction of Reality in the Child. New York : Basic Books, 1954.
- _____. Play, Dreems and Imitation in Childhood. New York: W.W.Norton and Co., 1952. (first published in 1946a).
- _____. The Moral Judgment of the Child. New York : Free Press, 1965.
- _____. Science of Education and the Psychology of the Child. New York: Viking, 1969.(first published in 1946b).
- _____. To Understand is to Invent. New York : Grosman, 1973.

- Ponchitta, P. Three Steps of Self-Confidence. Reader's Digest.
(July 1975): 57-60.
- Purkey, W.N. Self Concept and School Achievement. Englewood Cliff,
New Jersey: Prentice-Hall, Inc., 1970.
- Riblett, L.E. A Cross Sectional Study of the Factors Contributing to
the Cutcome of Wanego High School Science Students over a ten
Year Period, Disertation Abstracts International. 1980: 642-A.
- Rogers, C.R. Freedom to Learn. Columbus, Ohio: Charls E. Merrill,
1969.
- Sapora, A.V. & Michell, E.D. The Theory of Play and Recreation.
3rd ed., New York: The Ronald Press, 1961.
- Schmuck, R.A. & Schmuch, P.A. Group Process in the Classroom. Iowa:
W.M.C. Brown, .971.
- Segal, M. & Adcock, D. Your Child at Play. New York: Newmarket
Press, 1986.
- Singer, D.G. & Revenson T.A. A Piaget Primer: How a Child Thinks.
New York: New American Library, 1978.
- Smilansky, S. The Effects of Sociodramatic Play on Disadvantaged
Preschool Children. New York: Wiley, 1968.
- Smith , H.C. Personality Adjustment. New York: Mcgraw-Hill Inc.,
1961.
- Sutton-Smith, B. & Rosenberg, B.G. The Sibling. New York : Rinchart
and Winston, 1970.
- Symonds, A.F. Teaching Yourself Personality Efficiency. London:
The English University Press, 1964.
- Thelen, H.A. Dynamics of Groups at Work, Chicago and London:
The University of Chicago Press, 1967.



ภาคผนวก ก

- รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ
- รายละเอียดของคะแนน
- การคำนวณทางสถิติ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

- | | |
|--|--|
| 1. รองศาสตราจารย์ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร | ภาควิชาจิตวิทยา
คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เลขา ปิยะอัจฉริยะ | องค์การยูนิเซฟ |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กิตติวดี บุญศรี | อาจารย์พิเศษ
ภาควิชาประถมศึกษา
คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชาณนรงค์ พรุ่งโรจน์ | ภาควิชาศิลปกรรม
คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 5. อาจารย์ วุฒิพล สกลเกียรติ | ภาควิชาจิตวิทยา
คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยรามคำแหง |

รายละเอียดของคะแนนและการคำนวณทางสถิติ

ตารางที่ 8 คะแนนความเชื่อมั่นในตนเองก่อนการทดลอง ที่นำมาจับคู่คะแนนแยกเป็น 2 กลุ่ม โดยให้กลุ่มที่ 1 เป็นกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง และกลุ่มที่ 2 เป็นกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ

นักเรียน คู่ที่	ความเชื่อมั่นในตนเอง	
	กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2
1.	8	10
2.	13	11
3.	17	17
4.	18	18
5.	19	22
6.	23	23
7.	25	24
8.	27	27
9.	28	27
10.	28	29
11.	30	30
12.	31	31
13.	32	32
14.	34	37
15.	38	37

ตารางที่ 8 (ต่อ)

นักเรียน คู่ที่	ความเชื่อมั่นในตนเอง	
	กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2
16.	40	39
17.	42	44
18.	46	44
19.	47	47
20.	49	47
ΣX	595	596
\bar{X}	29.75	29.80
SD.	11.251	10.235

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 9 คะแนนความเชื่อมั่นในตนเองด้านความกล้าแสดงออก
ของตัวอย่างประชากร กลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 หลังการทดลอง

คู่ที่	กลุ่มที่ 1			กลุ่มที่ 2		
	การสังเกต	การสัมภาษณ์	รวม	การสังเกต	การสัมภาษณ์	รวม
1.	8	15	23	4	11	15
2.	11	15	26	6	11	17
3.	8	14	22	7	12	19
4.	8	14	24	7	11	18
5.	10	17	27	7	12	19
6.	13	15	28	4	12	16
7.	10	18	28	8	13	21
8.	11	19	30	9	12	21
9.	12	19	31	10	13	23
10.	13	18	31	11	14	25
11.	10	16	26	7	13	20
12.	12	17	29	8	14	22
13.	11	19	30	11	15	26
14.	14	20	34	9	16	25
15.	14	17	31	12	15	27
16.	14	17	31	12	16	28
17.	13	20	33	14	18	32
18.	14	20	34	12	17	29
19.	14	18	32	14	19	33
20.	14	20	34	13	16	29
ΣX	584			465		
\bar{X}	29.20			23.25		
SD.	3.636			5.300		

ตารางที่ 10 คะแนนความเชื่อมั่นในตนเองด้านความกล้าตัดสินใจของตัวอย่างประชากร
กลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 หลังการทดลอง

คู่ที่	กลุ่มที่ 1			กลุ่มที่ 2		
	การสังเกต	การสัมภาษณ์	รวม	การสังเกต	การสัมภาษณ์	รวม
1.	5	11	16	4	11	15
2.	7	14	21	3	10	13
3.	7	16	23	4	10	14
4.	6	14	20	5	12	17
5.	7	16	23	5	13	18
6.	7	17	24	3	12	15
7.	6	14	20	4	12	16
8.	8	19	27	4	14	18
9.	8	17	25	5	15	20
10.	9	19	28	6	12	18
11.	8	17	25	6	14	20
12.	9	20	29	6	12	18
13.	7	16	23	7	13	20
14.	7	17	24	7	14	21
15.	8	20	28	7	16	23
16.	10	18	28	9	14	23
17.	10	18	28	7	13	20
18.	10	20	30	9	15	24
19.	10	19	29	9	14	23
20.	10	20	30	8	16	24
ΣX	501			380		
\bar{X}	25.05			19.00		
SD.	3.859			3.372		

ตารางที่ 11 คะแนนความเชื่อมั่นในตนเองของตัวอย่างประชากรกลุ่มที่ 1 และ
กลุ่มที่ 2 หลังการทดลอง

ลำดับ	กลุ่มที่ 1			กลุ่มที่ 2		
	กล้าแสดงออก	กล้าตัดสินใจ	รวม	กล้าแสดงออก	กล้าตัดสินใจ	รวม
1.	23	16	39	15	15	30
2.	26	21	47	17	13	30
3.	22	23	45	19	14	33
4.	24	20	44	18	17	35
5.	27	23	50	19	18	37
6.	28	24	52	16	15	31
7.	28	20	48	21	16	37
8.	30	27	57	21	18	39
9.	31	25	56	23	20	43
10.	31	28	59	25	18	43
11.	26	25	51	20	20	40
12.	29	29	28	22	18	40
13.	30	23	53	26	20	46
14.	34	24	58	25	21	46
15.	31	28	59	27	23	50
16.	31	28	59	28	23	51
17.	33	28	61	32	20	52
18.	34	30	64	29	24	53
19.	32	29	61	33	23	56
20.	34	30	64	29	24	53
ΣX	1085			845		
\bar{X}	54.25			42.25		
SD.	7.025			8.341		



ตารางที่ 12 เปรียบเทียบคะแนนความเชื่อมั่นในตนเองด้านความกล้าแสดงออก
ของตัวอย่างประชากรกลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 หลังการทดลอง

คู่ที่	กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2	D	D ²
1.	23	15	8	64
2.	26	17	9	81
3.	22	19	3	3
4.	24	18	6	36
5.	27	19	8	64
6.	28	16	12	144
7.	28	21	7	49
8.	30	21	9	81
9.	31	23	8	64
10.	31	25	6	36
11.	26	20	6	36
12.	29	22	7	49
13.	30	26	4	16
14.	34	25	9	81
15.	31	27	4	16
16.	31	28	3	9
17.	33	32	1	1
18.	34	29	5	25
19.	32	33	-1	1
20.	34	29	5	25
	รวม		119	887

จากตารางที่ 12 แสดงว่า

$$\begin{aligned} N &= 20 \\ df &= N - 1 \\ &= 20 - 1 = 19 \\ H_0 &= \mu_1 - \mu_2 > 0 \end{aligned}$$

t ที่ระดับความมีนัยสำคัญ .01 ชั้นแห่งความอิสระ (df) = 19 มีค่า = 2.539

$$D = 119$$

$$D^2 = 887$$

แทนค่าสูตร

$$t = \frac{119}{\sqrt{\frac{20(887) - 119^2}{(20 - 1)}}}$$

$$= 8.67$$

ดังนั้น เมื่อ $8.67 > 2.539$ จึงยอมรับสมมติฐาน $H_0 = \mu_1 - \mu_2 > 0$

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงว่า ค่าเฉลี่ยความเชื่อมั่นในตนเอง ด้านความกล้าแสดงออก ของเด็กอนุบาล หลังการทดลอง กลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง มีค่าสูงกว่า กลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 13 เปรียบเทียบคะแนนความเชื่อมั่นในตนเองด้านความกล้าตัดสินใจ
ของตัวอย่างประชากรกลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 หลังการทดลอง

คู่ที่	กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2	D	D ²
1.	16	15	1	1
2.	21	13	8	64
3.	23	14	9	81
4.	20	17	3	9
5.	23	18	5	25
6.	24	15	9	81
7.	20	16	4	16
8.	27	18	9	81
9.	25	20	5	25
10.	28	18	10	100
11.	25	20	5	25
12.	29	18	11	121
13.	23	20	3	9
14.	24	21	3	9
15.	28	23	5	25
16.	28	23	5	25
17.	28	20	8	64
18.	30	24	6	36
19.	29	23	6	36
20.	30	24	6	36
	รวม		121	869

จากตารางที่ 13 แสดงว่า

$$N = 20$$

$$df = N - 1$$

$$= 20 - 1 = 19$$

$$H_0 = \mu_1 - \mu_2 > 0$$

t ที่ระดับความมีนัยสำคัญ .01 ชั้นแห่งความอิสระ (df) = 19 มีค่า = 2.539

$$D = 121$$

$$D^2 = 869$$

แทนค่าสูตร

$$t = \frac{121}{\sqrt{\frac{20(869) - 121^2}{(20 - 1)}}}$$

$$= 10.08$$

ดังนั้น เมื่อ $10.08 > 2.539$ จึงยอมรับสมมติฐาน $H_0 = \mu_1 - \mu_2 > 0$

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงว่า ค่าเฉลี่ยความเชื่อมั่นในตนเอง ด้านความกล้าตัดสินใจ ของเด็กอนุบาล หลังการทดลอง กลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง มีค่าสูงกว่า กลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญ

ศูนย์วิจัยเพื่อพัฒนาระบบสุขภาพเด็ก
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 14 เปรียบเทียบคะแนนความเชื่อมั่นในตนเองของตัวอย่างประชากร
กลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 หลังการทดลอง

คู่ที่	กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2	D	D ²
1.	39	30	9	81
2.	47	30	17	289
3.	45	33	12	144
4.	44	35	9	81
5.	50	37	13	169
6.	52	31	21	441
7.	48	37	11	121
8.	57	39	18	324
9.	56	43	13	169
10.	59	43	16	256
11.	51	40	11	121
12.	58	40	18	324
13.	53	46	7	49
14.	58	46	12	144
15.	59	50	9	81
16.	59	51	8	64
17.	61	52	9	81
18.	64	53	9	81
19.	61	56	5	25
20.	64	53	11	121
	รวม		240	3206

จากตารางที่ 14 แสดงว่า

$$N = 20$$

$$df = N - 1$$

$$= 20 - 1 = 19$$

$$H_0 = \mu_1 - \mu_2 > 0$$

t ที่ระดับความมีนัยสำคัญ .01 ชั้นแห่งความอิสระ (df) = 19 มีค่า = 2.539

$$D = 240$$

$$D^2 = 3206$$

แทนค่าสูตร

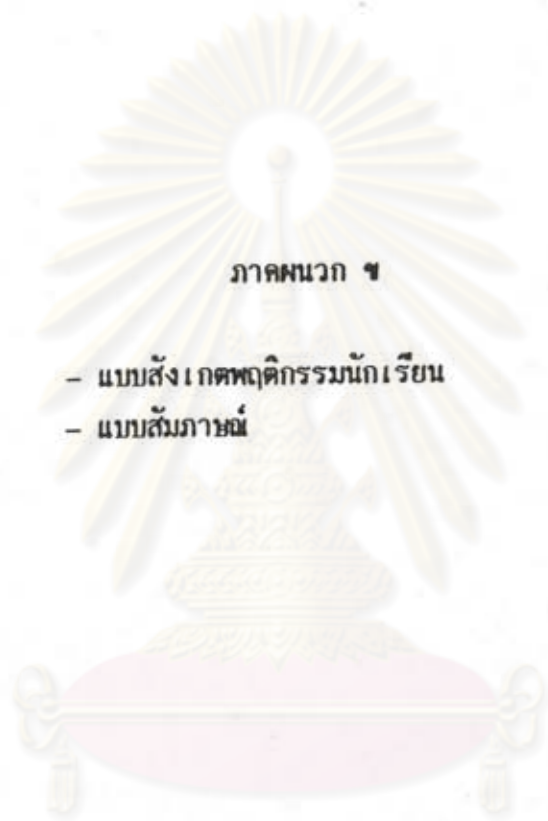
$$t = \frac{240}{\sqrt{\frac{20(3206) - 240^2}{(20 - 1)}}}$$

$$= 12.96$$

ดังนั้น เมื่อ $12.96 > 2.539$ จึงยอมรับสมมติฐาน $H_0 = \mu_1 - \mu_2 > 0$

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงว่า ค่าเฉลี่ยความเชื่อมั่นในตนเอง ของเด็กอนุบาล หลังการทดลอง กลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง มีค่าสูงกว่า กลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ข

- แบบสั่งเกิดเหตุการณ์นักเรียน
- แบบสัมภาษณ์

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน

คำชี้แจง แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน ประกอบด้วยการสังเกตพฤติกรรม 2 ด้าน คือ

1. พฤติกรรมด้านความกล้าแสดงออก 7 พฤติกรรม
2. พฤติกรรมด้านความกล้าตัดสินใจ 5 พฤติกรรม

- วิธีวัด**
1. ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยเป็นผู้สังเกตพฤติกรรมนักเรียนเป็นรายบุคคล ในช่วงจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ตามตารางกิจกรรมประจำวัน แล้วบันทึกพฤติกรรมในช่องระดับคะแนน ตามพฤติกรรมที่ปรากฏ
 2. ในการสังเกตพฤติกรรมแต่ละครั้ง จะดำเนินการสังเกต ดังนี้
 - 2.1 ก่อนการทดลอง ช่วงเวลา 08.00-11.30 น. ทุกวัน 1 สัปดาห์
 - 2.2 ระหว่างดำเนินการทดลอง ช่วงเวลา 10.00-10.30 น. และ 10.30-11.00 น. ทุกวัน ตลอดการทดลอง 8 สัปดาห์
 - 2.3 หลังการทดลอง ช่วงเวลา 08.00-11.30 น. ทุกวัน 1 สัปดาห์
 3. ผู้สังเกตจะต้องไม่เข้าความรู้สึกของตนเองประกอบการบันทึก
 4. เมื่อเสร็จสิ้นการสังเกต ผู้สังเกตจะต้องตรวจสอบพฤติกรรมมาห้ครบถ้วน

การให้คะแนน

1. มาก หมายถึง พฤติกรรมที่กล้าแสดงออกหรือกล้าตัดสินใจทันทีไม่รีรอ แสดงความ มั่นใจ และถูกต้องในการทำกิจกรรมอย่างรวดเร็ว 1 ห้ 2 คะแนน
2. ปานกลาง หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกหรือตัดสินใจด้วยความลังเล คิดและตรึกตรองนาน แสดงความไม่มั่นใจในการทำกิจกรรม 1 ห้ 1 คะแนน
3. น้อย หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกหรือตัดสินใจช้า ไม่แสดงออก ไม่กล้าทำ ไม่ทำ แสดงความไม่มั่นใจ หลบหลีก หรือหลีกเลี่ยง 1 ห้ 0 คะแนน

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน

พฤติกรรม	ระดับคะแนน			หมายเหตุ
	มาก	ปานกลาง	น้อย	
1. <u>ด้านความกล้าแสดงออก</u>				
1.1 กล้าตอบคำถามครูด้วยความมั่นใจไม่ลังเล
1.2 กล้าพูด บรรยาย อธิบาย เล่าเรื่องหน้าชั้น โดยไม่รีรอ ด้วยความมั่นใจ
1.3 กล้าแสดงความคิดเห็นด้วยเหตุผล
1.4 กล้ากระทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง โดยไม่พึ่ง ครู
1.5 มีความกระตือรือร้น ไม่สะทกสะท้านต่อ เหตุการณ์และบุคคล
1.6 ไม่ขี้อาย ไม่ประหม่าหวาดผวา
1.7 สบตาครูและบุคคลอื่นๆ ในขณะที่พูดหรือ ตอบคำถาม
2. <u>ด้านความกล้าตัดสินใจ</u>				
2.1 กล้าตัดสินใจทันทีโดยไม่ลังเล
2.2 กล้าตัดสินใจด้วยตนเอง ไม่พึ่งพาความ คิดเห็นของผู้อื่น
2.3 แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี
2.4 กล้าทดลอง กล้าทำในกิจกรรมใหม่ๆ ได้ดี
2.5 กล้าตัดสินใจได้อย่างถูกต้อง ด้วยความ เต็มใจ

แบบสัมภาษณ์

คำชี้แจง แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้ ประกอบด้วย การสัมภาษณ์พฤติกรรม 2 ด้าน คือ

1. พฤติกรรมด้านความกล้าแสดงออก จำนวน 10 ข้อ
2. พฤติกรรมด้านความกล้าตัดสินใจ จำนวน 10 ข้อ

วิธีวัด ผู้วิจัย เป็นผู้สัมภาษณ์นักเรียนเป็นรายบุคคล แล้วบันทึกคำตอบลงในแบบสัมภาษณ์ ที่สอดคล้องกับประเด็นคำถามในแบบสัมภาษณ์

การให้คะแนนพฤติกรรมด้านความกล้าแสดงออก

1. ตอบคำถามที่แสดงพฤติกรรมกล้าแสดงออกทันทีโดยไม่ลังเล ได้ 2 คะแนน
2. ตอบคำถามที่แสดงพฤติกรรมกล้าแสดงออกแบบลังเล คิดและตรึกตรองนาน แสดงออกอย่างไม่มั่นใจ ได้ 1 คะแนน
3. ตอบคำถามที่แสดงพฤติกรรมไม่กล้าแสดงออก ไม่แสดงพฤติกรรมใดๆ หรือไม่ตอบ ได้ 0 คะแนน

การให้คะแนนพฤติกรรมด้านความกล้าตัดสินใจ

1. ตอบคำถามที่แสดงพฤติกรรมกล้าตัดสินใจด้วยตนเอง ตัดสินใจทันที ไม่ลังเล ได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ ได้ 2 คะแนน
2. ตอบคำถามที่แสดงพฤติกรรมการตัดสินใจแบบลังเล ไม่แน่ใจ คิดและตรึกตรองนาน ตัดสินใจโดยมีผู้อื่นเสนอแนะหรือตัดสินใจทันที แต่ไม่เหมาะสมกับสถานการณ์ ได้ 1 คะแนน
3. ตอบคำถามที่แสดงพฤติกรรมไม่กล้าตัดสินใจ ตัดสินใจไม่ถูก หรือต้องอาศัยผู้อื่น ตัดสินใจให้ได้ 0 คะแนน

2.1 พฤติกรรมด้านความกล้าแสดงออก

ข้อ	รายการสัมภาษณ์	2 คะแนน	1 คะแนน	0 คะแนน
1.	ขณะคุยกับเพื่อนหรือกับคนอื่น หนูมองหน้าเขาไหม	-มองด้วยสายตา -มองทุกครั้ง	-ไม่ชอบมอง -ไม่ยอมมอง -มองบางครั้ง	-ไม่มอง -ไม่กล้ามอง -ไม่เคยมอง
2.	ถ้าครูให้หนูออกไปเล่นนันทนาการ หน้าชั้นเรียน เรื่องที่หนูเคยฟัง มาแล้ว หนูจะออกไปเล่นไหม	-ออกไปเล่น	-ชวนเพื่อนไปเล่น ด้วย -ออกไปแต่ไม่เล่น	-ให้เพื่อนออกไป เล่นแทน -ไม่ออก
3.	ถ้าเพื่อนๆ ให้เป็นหัวหน้าชั้น หนูจะเป็นไหม	-เป็นได้	-ไม่ยอมเป็น -จะพยายามเป็น	-เป็นไม่ได้ -ไม่กล้าเป็น
4.	ถ้าครูให้หนูวาดรูปตามแบบเพื่อน มาส่งครู หนูจะวาดตามเขาไหม	-วาดตามความคิด ของตนเอง -ไม่วาดตาม	-คิดเองบ้าง ดูตามเขาบ้าง	-วาดตามเพื่อน
5.	ขณะที่หนูปั้นดินน้ำมันอยู่ คุณครู เดินมาดูอยู่ใกล้ๆ หนูจะทำ อย่างไร	-ปั้นต่อไปให้เสร็จ -ยกให้ครูดู	-ปั้นต่อไปแต่คอย เอามือปิดไว้ -ปั้นไปดูครูไป	-หยุดปั้น -รอให้ครูเดินไป ก่อนแล้วปั้น

2.1 พฤติกรรมด้านความกล้าแสดงออก (ต่อ)

ข้อ	รายการสัมภาษณ์	2 คะแนน	1 คะแนน	0 คะแนน
6.	ถ้าครูให้หนูออกไปร้องเพลง ให้คนอื่นฟัง หนูจะออกไปไหม	-รีบไปทันที	-ให้เพื่อนไปร้อง ด้วย	-ไม่ไป -ให้เพื่อนไปแทน
7.	หนูกล้าเดินผ่านบริเวณที่มีคน มาก ๆ ไหม	-กล้าเดิน	-รีบเดินผ่านไป เร็ว ๆ	-ไม่กล้าเดิน -ชวนเพื่อนเดิน ไปด้วยกัน
8.	ขณะที่ครูถามปัญหาในห้อง ถ้าหนู ตอบได้ หนูจะตอบครูไหม	-รีบตอบทันที	-บอกให้เพื่อน ตอบแทน	-ไม่ตอบ -นั่งฟังเฉย ๆ
9.	เวลาที่ครูให้หนูเข้ากลุ่มช่วยกัน คิด กติกาการเล่นเกม หนูเคย ช่วยเพื่อนคิดบ้างไหม	-ช่วยคิดแน่นอน -ช่วยคิดเสมอ -ช่วยคิดทุกครั้ง	-ช่วยบ้างบางครั้ง	-ไม่ช่วยคิด -ฟังคนอื่น ออกความ เห็น
10.	ถ้าหนูอยากกินขนม ตอนพัก กลางวัน หนูจะทำอย่างไร	-ไปซื้อกินเอง	-ชวนเพื่อนไปซื้อ	-ให้คนอื่นซื้อให้

2.2 พฤติกรรมด้านความกล้าตัดสินใจ

ข้อ	รายการสัมภาษณ์	2 คะแนน	1 คะแนน	0 คะแนน
1.	ถ้าหนูต้องการข้ามถนน แต่มีรถวิ่งไปมา หนูจะทำอย่างไร	-ข้ามทางม้าลาย -ข้ามสะพานลอย -ให้รถหยุดหรือถนนว่างจึงเดินข้าม	-ขอให้ผู้ใหญ่วิ่งข้าม -ไปบอกตำรวจจราจร	-ไม่ข้าม -เดินกลับ -วิ่งข้ามไปเลย
2.	ถ้าตอนเข้าหนูรีบไปโรงเรียน แต่หาแปรงสีฟันของหนูไม่พบ หนูจะทำอย่างไร	-พยายามหาให้พบ -บ้านปาก -รีบไปซื้อแปรงสีฟันใหม่เอง	-ใช้แปรงสีฟันของคนอื่นก่อน -ให้แม่ช่วยหา -ให้แม่ซื้อให้ใหม่	-ล้างหน้าอย่างเดียว -ไม่แปรงฟัน
3.	เวลาเลือกซื้อของเล่นชิ้นใหม่ ใครเป็นคนเลือกให้หนู	-เลือกเอง	-ช่วยกันเลือก	-แม่ซื้อให้ -แม่เลือกให้
4.	ถ้าหนูเข้าห้องน้ำ แล้วเปิดประตูห้องน้ำออกมาไม่ได้ หนูจะทำอย่างไร	-ทูประตุตต่างๆ -ตะโกนให้คนช่วย -พยายามเปิดกลอนหรือเขย่าประตู	-นั่งคอยรอให้คนมาเปิด	-ร้องไห้
5.	ถ้าหนูทำลูกโป่งลอยไปติดที่เพดานห้อง หนูหิบบ้างถึง หนูจะทำอย่างไร	-นำเก้าอี้หรือโต๊ะมาต่อแล้วหยิบลูกโป่ง -หาไม้มาเขี่ย	-กระโดดหิบบ -เรียกให้คนอื่นช่วยหิบบ -ให้แม่ซื้อให้ใหม่	-เลิกเล่นไปเลย -ไม่หิบบ

2.2 พฤติกรรมด้านความกล้าตัดสินใจ (ต่อ)

ข้อ	รายการสัมภาษณ์	2 คะแนน	1 คะแนน	0 คะแนน
6.	ถ้าสุนัขตัวใหญ่วิ่งเข้ามาหา หนูจะทําอย่างไร	-วิ่งหนีไปในที่ ที่ปลอดภัย	-ร้องไห้คนช่วย	-ยืนเฉยๆ -ยืนร้องไห้
7.	ถ้าครูหรือคุณพ่อมารับกลับบ้าน เป็นเวลานานมาก คุณพ่อก็ยัง ไม่มา หนูจะทําอย่างไร	-รอจนกว่าคุณพ่อ จะมารับ -โทรศัพท์ไปตาม (ถ้ามี)	-ให้ครูไปส่ง -เดินกลับบ้าน กับเพื่อน ๆ	-ร้องไห้
8.	ถ้าหนูเห็นเพื่อนทะเลาะกัน หนูจะทําอย่างไร	-ไปห้าม -บอกเพื่อนอย่า ทะเลาะกัน -ชวนเพื่อนไปเล่น	-ไปบอกครู -ไปบอกคนอื่น ให้ไปช่วยห้าม	-ช่วยเพื่อน ทะเลาะ -ไม่สนใจ -ไปยื่นดูแต่ไม่ช่วย
9.	ถ้าหนูตื่นขึ้นมากลางดึก รู้สึก หิวน้ำมาก หนูจะทําอย่างไร	-เดินไปหาน้ำ ดื่มเอง	-เรียกให้คนอื่น หาน้ำมาให้ดื่ม	-รอให้ถึงเช้า -ยอมอด เพราะกลัว ความมืด
10.	ถ้าหนูกำลังเดินกลับบ้าน และ ฝนตกลงมาอย่างหนัก หนูจะ ทําอย่างไร	-วิ่งเข้าหาที่ หลบฝนก่อน	-รีบวิ่งให้ถึงบ้าน -ไปหาร่มมากาง	-เดินตากฝน กลับบ้าน



ภาคผนวก ค

- แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง
- แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
- กิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่ม จำนวน 40 กิจกรรม

วาทภาพประกอบโดย กิตติมา จงสมจิต



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



แผนการจัดกิจกรรมที่ 1 โยนบอลใส่ตะกร้า

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล้าตัดสินใจโยนบอลไปยังเป้าหมายได้ด้วยตนเอง
2. กล้าโยนบอลด้วยความมั่นใจ
3. สามารถปรับเปลี่ยนวิธีโยนบอลให้ตรงเป้าหมายได้
4. กล้าแสดงออกอย่างสนุกสนาน

สื่อและอุปกรณ์

1. ลูกบอล เท่าจำนวนเด็ก
2. ตะกร้า เท่าจำนวนกลุ่ม

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม ผู้เล่นแต่ละกลุ่มยืนหลังเส้นเริ่มต้นที่ขีดไว้บนพื้น
2. วางตะกร้าห่างจากเส้นเริ่มต้น ประมาณ 3-4 เมตร
3. โยนบอลให้ลงตะกร้าที่ตั้งไว้ข้างหน้าทีละคน ถ้าโยนลงตะกร้าก็ได้คะแนน
4. กลุ่มใดได้คะแนนมากเป็นผู้ชนะ

คุณค่าของกิจกรรม

1. ทำให้เด็กเกิดทักษะในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างระยะทางกับเป้าหมาย น้ำหนักของลูกบอล ความแรงในการโยนและขนาดของปากตะกร้าที่จะรองรับ
2. การโยนหลายๆ ครั้งจะทำให้เด็กกล้าและการตัดสินใจถูกต้องมากขึ้น ในการเล็งให้ตรงเป้าหมาย
3. เด็กเกิดการเรียนรู้และปรับเปลี่ยนวิธีเล่นที่ทำให้ตรงเป้าหมายได้มากที่สุด

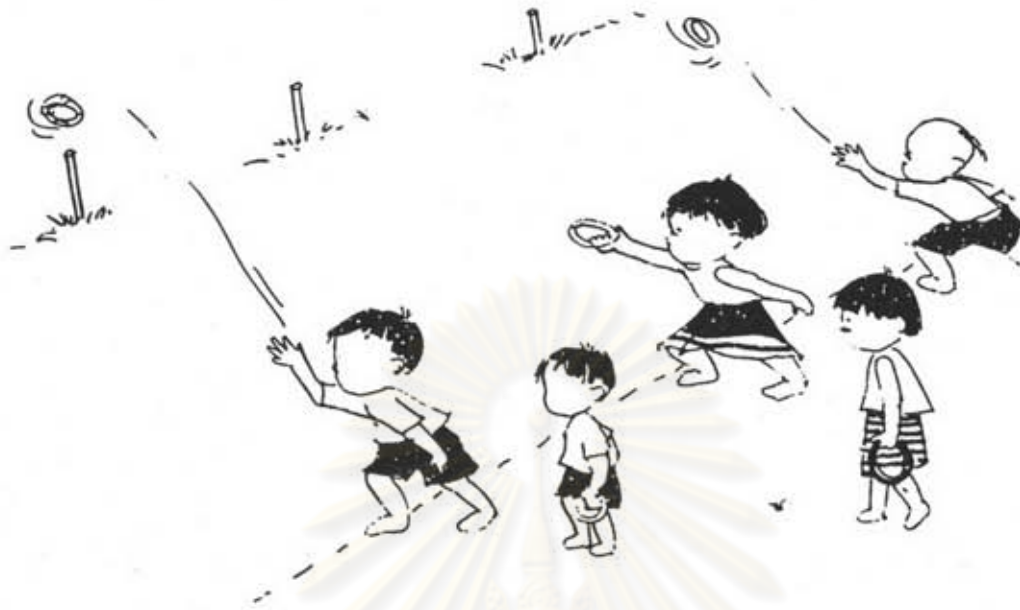
ขั้นตอนการดำเนินงานกิจกรรม

กิจกรรมที่ 1 โยนบอลใส่ตะกร้า

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเป็นกลุ่มที่นักเรียนเคยเรียนมาแล้ว 2. เตรียมความพร้อม โดยการเคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะอย่างอิสระ <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูถามนักเรียนว่าใครเคยเล่นโยนลูกบอลใส่ตะกร้าบ้างแล้วให้เด็กที่เคยเล่นเล่าถึงวิธีการเล่นให้เพื่อนๆ ฟัง 2. ครูชวนนักเรียนทุกคนเล่นโยนลูกบอลใส่ตะกร้าแล้วอธิบายวิธีการเล่นและสาธิตการเล่น 3. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเองออกเป็น 4 กลุ่มๆ ละ 5 คน แล้วให้แต่ละกลุ่มเล่นโยนบอลใส่ตะกร้าอย่างอิสระ 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มตกลงกติกาการเล่นร่วมกัน เพื่อหาวิธีการเล่นที่ดีที่สุดเพื่อให้ลูกบอลลงตะกร้า 5. นักเรียนเล่นโยนลูกบอลใส่ตะกร้ากันเองอย่างอิสระโดยครูกระตุ้นให้แต่ละกลุ่มปรับเปลี่ยนวิธีการโดยโยนลูกบอลและระยะของการวางตะกร้าอย่างเหมาะสม <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุปข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่รับจากการเล่นโยนบอลใส่ตะกร้า</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเป็นกลุ่มที่นักเรียนเคยเรียนมาแล้ว 2. เตรียมความพร้อม โดยการเคลื่อนไหวร่างกายตามครู <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นโยนลูกบอลใส่ตะกร้า ให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่มกลุ่มละ 5 คน 3. ครูให้นักเรียนลงมือเล่นตามวิธีการเล่นและกติกาที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด โดยให้ผลัดเปลี่ยนกันเล่นจนเกิดทักษะและเล่นได้ถูกวิธี <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และประโยชน์ที่รับจากการเล่นโยนบอลใส่ตะกร้า</p>

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ
2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่นโยนบอลใส่ตะกร้าตลอดกิจกรรม



แผนการจัดกิจกรรมที่ 2 โยนห่วงเข้าหลัก

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล้าตัดสินใจด้วยตนเองโดยไม่พึ่งพาผู้อื่น
2. กล้าทดลองกระทำสิ่งต่างๆ ด้วยความมั่นใจ
3. สามารถทำสิ่งต่างๆ ด้วยความเต็มใจ และสนุกสนาน

สื่อและอุปกรณ์

1. ห่วงยาง เท่าจำนวนเด็ก
2. หลัก หรือ ขาโต๊ะ เท่าจำนวนกลุ่ม

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม ผู้เล่นแต่ละกลุ่มยืนหลังเส้นเริ่มต้นที่ขีดไว้บนพื้น
2. บักหลักหรือหางขาโต๊ะขึ้น วางห่างจากเส้นเริ่มต้นประมาณ 3-4 เมตร
3. โยนห่วงยางไปที่หลักหรือขาโต๊ะที่ละคน ถ้าโยนเข้าหลักก็ได้คะแนน
4. กลุ่มใดได้คะแนนมากจะเป็นผู้ชนะ

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นการเล่นประเภทเล็งเป้าหมายที่ให้ความรู้ในเรื่องระยะทาง เพราะเด็ก ๆ ต้องคิดถึงความสัมพันธ์ระหว่างระยะทางกับเป้าหมาย
2. เมื่อได้เห็นผลที่เกิดขึ้น เด็กก็จะเรียนรู้ถึงลักษณะของผลที่ต่างกัน
3. เมื่อมีการเปลี่ยนลักษณะของการเล่น เช่น เปลี่ยนเป้าหมาย ระยะทางที่ต่างกัน หรือท่าทางในการเล็งเป้าหมายต่างกัน ก็จะทำให้เป้าหมายเปลี่ยนไป

ขั้นตอนการดำเนินงานกิจกรรม

กิจกรรมที่ 2 โยนห่วงเข้าหลัก

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นโยนบอลใส่ตะกร้าที่เรียนมาแล้ว 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนบริหารกล้ามเนื้อนิ้วมือ แขน ขาอย่างอิสระ <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำห่วงยาง ห่วงพลาสติก ห่วงเชือก และหลักออกมาโยนเล่นเพื่อให้นักเรียนสนใจ และอยากทดลองเล่น 2. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเอง 3 กลุ่มแล้วนำห่วงยางทั้ง 3 ชนิดไปทดลองโยนห่วงให้เข้าหลัก 3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปรึกษากัน และแสดงความคิดเห็น จากการทดลองโยนห่วงแต่ละชนิด 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิดหาวิธีเล่นที่ทำให้ห่วงเข้าหลักมากที่สุด และเล่นร่วมกันตามข้อตกลงอย่างอิสระ 5. ครูกระตุ้นให้แต่ละกลุ่มปรับเปลี่ยนวิธีการเล่น และทดลองเล่นโยนห่วงเข้าหลักจนเกิดทักษะและสามารถโยนห่วงเข้าหลักได้ด้วยความมั่นใจ <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุปข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นโยนห่วงเข้าหลัก</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นโยนบอลใส่ตะกร้าที่เรียนมาแล้ว 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนบริหารกล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ของร่างกายตามครู <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นโยนห่วงเข้าหลัก ให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่มแล้วนำห่วงทั้ง 3 ชนิดให้นักเรียนทดลองโยน 3. ครูให้นักเรียนลงมือเล่นตามวิธีการเล่นและกติกาที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิดโดยให้ผลัดเปลี่ยนกันเล่นจนเกิดทักษะและเล่นได้ถูกวิธี <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นโยนห่วงเข้าหลัก</p>
<p><u>การประเมินผล</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ 2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่นโยนห่วงเข้าหลักตลอดกิจกรรม 	



แผนการจัดกิจกรรมที่ 3 หลบลูกบอล

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล้าตัดสินใจทันทีในการหลบลูกบอล
2. สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี
3. กล้าแสดงออกอย่างสนุกสนาน

สื่อและอุปกรณ์ ลูกบอลผ้า หรือลูกบอลกระดาษ 1 ลูก

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. เลือกตัวแทน 3-4 คนอยู่กลางวงกลม โดยเด็กที่เหลือทำเป็นวงกลมล้อมไว้
2. เด็กที่ล้อมวงคนหนึ่งต้องพยายามบลูกบอลให้ถูกเพื่อน ที่อยู่กลางวง
3. เด็กที่อยู่กลางวงต้องหลบลูกบอล ถ้าถูกลูกบอลปา จะต้องเปลี่ยนตำแหน่งกับ

คนที่ปาลูก

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นการเล่นประเภทเล็งเป้าหมาย ที่ให้ความรู้ถึงความเร็ว ระยะทางและเป้าหมายผู้ปาจะต้องเดาใจและตัดสินใจอย่างรวดเร็ว ในการบลูกบอล ส่วนผู้หลบจะต้องเดาใจและตัดสินใจทันทีไม่ลังเล เป็นการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี
2. เป็นการเล็งเป้าหมายที่ต่างจากการเล่นประเภทอื่น เพราะเป้าหมายไม่อยู่กับที่ และมีทิศทางเคลื่อนไหวไม่แน่นอน ดังนั้นทั้งผู้ปาและผู้หลบ จะต้องใช้ความว่องไวและกล้าตัดสินใจทันที

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 3 หลบลูกบอล

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นโยนห่วงเข้าหลัก ที่เรียนมาแล้ว 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนบริหารร่างกาย ลำตัว มือ แขน ขาอย่างอิสระ <u>ขั้นสอน</u> 1. ครูนำลูกบอลมาโยนเล่น แล้วโยนไปที่นักเรียน ถ้าใครหลบได้ ไม่โดนลูกบอลก็จะได้เป็นผู้โยนคนต่อไปเพื่อท้าทายให้สนใจ 2. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเอง 4 กลุ่ม เท่า ๆ กัน แล้วนำลูกบอลไปทดลองโยนบอลและหลบลูกบอล 3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปรึกษากัน และแสดงความคิดเห็น จากการทดลองโยนบอลและหลบลูกบอล 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิดหาวิธีเล่นหลบลูกบอลร่วมกัน แล้วเล่นหลบลูกบอลตามข้อตกลงอย่างอิสระ 5. ครูกระตุ้นให้แต่ละกลุ่มปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นและทดลองเล่น หลบลูกบอล จนเกิดทักษะและสามารถหลบลูกบอลได้อย่างว่องไว <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุปข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นหลบลูกบอล</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นโยนห่วงเข้าหลัก ที่เรียนมาแล้ว 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนบริหารกล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ของร่างกายตามครู <u>ขั้นสอน</u> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นหลบลูกบอล ให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม เท่าๆ กันแล้วนำลูกบอลให้นักเรียนทดลองโยน 3. ครูให้นักเรียนลงมือเล่นตามวิธีการเล่นและกติกาที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด โดยให้ผลัดเปลี่ยนกันเล่นจนเกิดทักษะและเล่นได้ถูกวิธี <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นหลบลูกบอล</p>
<u>การประเมินผล</u>	
<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ 2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่นหลบลูกบอลตลอดกิจกรรม 	



แผนการจัดกิจกรรมที่ 4 ปาเป้า

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล้าตัดสินใจปาเป้าด้วยตนเองโดยไม่พึ่งผู้อื่น
2. กล้าทดลองปาเป้าด้วยความมั่นใจ
3. สามารถปรับเปลี่ยนวิธีปาเป้าให้ตรงเป้าหมายได้
4. กล้าแสดงออกอย่างสนุกสนาน

สื่อและอุปกรณ์

1. ลูกเทนนิส หรือลูกบอลเล็ก เท่าจำนวนเด็ก
2. กระบ้อ่ง หรือขวดพลาสติก เท่าจำนวนกลุ่ม

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. แบ่งเด็กเป็นกลุ่ม 4-5 กลุ่ม ชีตเส้นเริ่มต้นห่างจากเป้าประมาณ 3-4 เมตร
2. ผู้เล่นยืนเข้าแถวเป็นกลุ่ม คนที่หนึ่งเริ่มปาเป้าจากเส้นเริ่มต้น ถ้าปาถูกเป้าก็จะได้คะแนน
3. คนที่ 2 3 4 ปาต่อไปจนครบทุกคน กลุ่มใดได้คะแนนมากเป็นผู้ชนะ

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นการเล่นประเภทเล็งเป้าหมายที่ให้ความรู้ในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างระยะทางกับเป้าหมาย
2. ทำให้มีความรู้เรื่องน้ำหนักของวัตถุและความแรงในการปา ที่สามารถปาไปถึงเป้าหรือทำให้ถูกเป้าหรือทำให้เป้าล้มได้

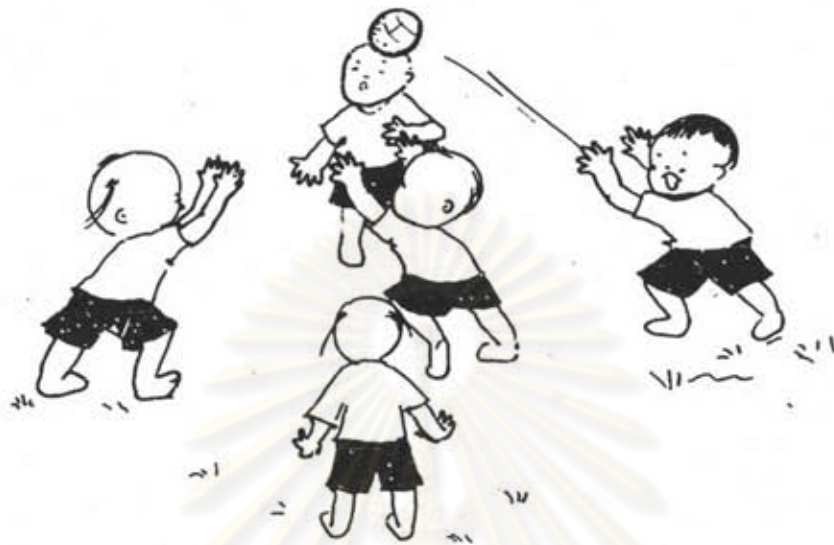
ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 4 ปาเป้า

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นหลบลูกบอล และทบทวนวิธีการเล่น 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนบริหารร่างกาย เดินหน้า ถอยหลัง อย่างอิสระ <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำกระบอกแข็ง ลูกโบว์ลิ่ง ขวดพลาสติกมาตั้งไว้ แล้วนำลูกบอลขนาดต่างๆ มาโยนเล่น แล้วชักชวนให้นักเรียนคิดวิธีการเล่น 2. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเอง 4 กลุ่มเท่า ๆ กัน แล้วนำลูกบอลไปทดลองปาเป้าที่เตรียมไว้ 3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปรึกษากัน และแสดงความคิดเห็น จากการทดลองปาเป้าชนิดต่าง ๆ 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิดหาวิธีเล่น ปาเป้าร่วมกัน แล้วเล่น ปาเป้าตามข้อตกลงอย่างอิสระ 5. ครูกระตุ้นให้แต่ละกลุ่มปรับเปลี่ยนวิธีการเล่น และทดลองเล่น ปาเป้าจนเกิดทักษะโดยขอให้ถูกเป้าหมายให้มากที่สุด <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุปข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นปาเป้า</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นหลบลูกบอล และทบทวนวิธีการเล่น 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนบริหารร่างกาย เดินหน้า ถอยหลังตามครู <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นปาเป้า ให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม แล้วนำลูกบอลให้นักเรียนทดลองปาเป้า 3. ครูให้นักเรียนลงมือเล่นปาเป้าตามวิธีการเล่นและกติกาที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด โดยให้ผลัดเปลี่ยนกันเล่นจนเกิดทักษะและเล่นปาเป้าด้วยวิธีการต่างๆ ที่ครูกำหนด <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นปาเป้า</p>

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ
2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่นปาเป้าตลอดกิจกรรม



แผนการจัดกิจกรรมที่ 5 ลิงชิงบอล

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล้าตัดสินใจโยนบอลให้เพื่อนได้ด้วยตนเอง
2. มีความกระตือรือร้นและไม่ประหม่าในการโยนและรับลูกบอล
3. กล้าตัดสินใจทันทีในการแย่งลูกบอล
4. กล้าแสดงออกอย่างสนุกสนาน

สื่อและอุปกรณ์ ลูกบอล 1 ลูก

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. เด็กทุกคนจับมือกันเป็นวงกลม เลือกผู้เล่นคนหนึ่งยืนกลางวง สมมติให้เป็นลิง
2. ผู้เล่นคนอื่นโยนลูกบอลให้กันและกัน พยายามไม่ให้ลิงแย่งรับลูกบอลได้ ถ้าลิงแย่งหรือรับลูกบอลได้ ผู้ที่โยนลูกบอลจะต้องเป็นลิงแทน

คุณค่าของกิจกรรม

1. ทำให้เด็กเกิดทักษะในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างระยะทางกับเป้าหมาย มือกับตา น้ำหนักของลูกบอลกับความแรงในการโยน
2. ฝึกการเดาใจ การหลอกล่อ ผู้เล่นที่เป็นลิงต้องเดาใจเพื่อนในการโยนลูกบอล และผู้โยนต้องพยายามหลอกล่อไม่ให้ลิงแย่งลูกบอล
3. เด็กได้พัฒนาร่างกายอย่างเต็มที่ทั้งกล้ามเนื้อเล็กและกล้ามเนื้อใหญ่

ขั้นตอนการดำเนินงานกิจกรรม

กิจกรรมที่ 5 ลิงชิงบอล

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเล่านิทานเรื่อง ลิงแสนฉลาด แล้วให้นักเรียนแสดงบทบาทสมมติ ว่าเป็นลิง 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนบริหารร่างกาย และฝึกโยน-รับลูกบอล <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูโยนลูกบอลทั้งหมดไปกลางสนาม แล้วให้นักเรียนวิ่งไปเก็บ ใครเก็บไม่ได้จะต้องเป็นลิง 2. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเอง 2 กลุ่ม แล้วฝึกโยน-รับลูกบอลภายในกลุ่ม โดยมีเพื่อนคอยแย่งลูกบอลกลางวง 3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปรึกษากัน และแสดงความคิดเห็น จากการทดลองโยน-รับ และแย่งลูกบอล 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิดหาวิธีเล่นลิงชิงบอล และเล่นร่วมกันตามข้อตกลงอย่างอิสระ 5. ครูกระตุ้นให้แต่ละกลุ่มปรับเปลี่ยนวิธีการเล่น และทดลองเล่นลิงชิงบอล จนเกิดทักษะและสามารถเล่นลิงชิงบอลได้อย่างมั่นใจ <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุปข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นลิงชิงบอล</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเล่านิทานเรื่อง ลิงแสนฉลาด แล้วให้นักเรียนแสดงบทบาทสมมติ ว่าเป็นลิง 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนบริหารร่างกาย และฝึกโยน-รับลูกบอล <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นลิงชิงบอล ให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แล้วฝึกโยน-รับลูกบอลภายในกลุ่ม 3. ครูให้นักเรียนลงมือเล่นลิงชิงบอลตามวิธีการเล่นและกติกาที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด โดยให้ผลัดเปลี่ยนกันเล่นจนเกิดทักษะและเล่นได้ถูกวิธี <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่น ลิงชิงบอล</p>

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ
2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่นลิงชิงบอลตลอดกิจกรรม



แผนการจัดกิจกรรมที่ 6 ถุงปริศนา

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. สามารถตัดสินใจและกล้าสัมผัสสิ่งที่นักเรียนมองไม่เห็น
2. กล้าเดาหรือทายสิ่งของที่นักเรียนสัมผัสด้วยความมั่นใจ
3. สามารถบอกลักษณะสิ่งของต่างๆ ที่สัมผัสจากความรู้สึกได้

สื่อและอุปกรณ์

1. ถุงผ้าหรือถุงปริศนา 1 ถุง
2. สิ่งของต่างๆ ที่พบเห็นทั่วไป ประมาณ 10-20 ชิ้น

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. นำสิ่งของต่างๆ ที่จะให้นักเรียนทายใส่ในถุงปริศนา
2. ให้นักเรียนออกมาสัมผัสหรือคลำสิ่งของที่อยู่ในถุงทีละคนโดยคนที่สัมผัสหรือคลำจะ ไม่เห็น ว่าเป็นสิ่งของอะไร
3. ทายชื่อสิ่งของจากการคลำ ถ้าทายถูกจะได้คะแนน หรือให้นักเรียนคนที่ออกมาคลำสิ่งของในถุงแล้วบอกลักษณะของสิ่งของที่สัมผัสนั้น แล้วบอกให้เพื่อนในกลุ่มเป็นผู้ทายชื่อสิ่งของจากลักษณะที่บอก ถ้าทายถูกจะได้คะแนน

คุณค่าของกิจกรรม

1. ในการคลำสิ่งของนักเรียนจะต้องใช้ความคิดและจินตนาการอย่างหลากหลายผนวกกับประสบการณ์เดิมที่จะตัดสินใจเดาหรือทายสิ่งของนั้น
2. ในการบอกลักษณะสิ่งของ เด็กจะต้องคิดและสื่อความหมายด้วยคำพูดต่างๆ จากการที่ได้สัมผัสให้มากที่สุด เพื่อให้เพื่อนในกลุ่มเดาหรือทายได้ถูกต้อง

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ที่นักเรียนมองเห็นรอบตัวและเคยหยิบจับว่ามีรูปร่างลักษณะอย่างไร 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนบริหารกล้ามเนื้อ นิ้วมือตามจังหวะ <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำถุงปริศนาออกมา แล้วชักชวนให้นักเรียนลองยก หยิบ จับ โดยไม่ต้องเปิดดูดู เชิญชวนให้สนใจอยากรู้อะไรอยู่ในถุง 2. ครูชวนให้นักเรียนเล่นทายสิ่งของที่อยู่ในถุงโดยให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเอง 2 กลุ่ม 3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปรึกษากันและแสดงความคิดเห็น เพื่อเลือกตัวแทนออกไปเป็นผู้ทายสิ่งของในถุงปริศนา 4. ตัวแทนของกลุ่มผลัดกันออกไปเล่นกิจกรรมถุงปริศนาที่ทุกคน โดยผู้ที่หาคำสิ่งของจะต้องนำทักษะการพูดอย่างหลากหลาย ในการบอกลักษณะของสิ่งของที่ได้สัมผัสหรือคลำ และผู้ทายจะเดาหรือคิดจินตนาการว่าคือนาฬิกาให้สัมพันธ์กับประสบการณ์เดิมเพื่อตัดสินใจเดาหรือทายสิ่งของให้ถูกต้อง <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเล่นเกมถุงปริศนา</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ที่นักเรียนมองเห็นรอบๆ ตัว 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนบริหารกล้ามเนื้อ นิ้วมือตามจังหวะ <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำถุงปริศนาออกมา อธิบายและสาธิตวิธีการเล่นให้นักเรียนฟัง 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน 3. ครูกำหนดให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มออกมาสัมผัสหรือคลำสิ่งของที่อยู่ในถุงปริศนา 4. ให้ตัวแทนนักเรียนที่ครูเลือกเป็นผู้ทายสิ่งของในถุงปริศนา 5. ให้นักเรียนในกลุ่มคนที่ทายสิ่งของถูกต้องจะได้เป็นผู้ทายคนต่อไป <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปผลการเล่นเกมถุงปริศนา และสิ่งที่นักเรียนได้รับจากการเล่น</p>

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมนักเรียนด้านกล้าตัดสินใจในการเดาหรือทายและกล้าแสดงออก
2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมถุงปริศนา ตลอดการเล่นกิจกรรม



แผนการจัดกิจกรรมที่ 7 บิดตาหาเพื่อน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล้าตัดสินใจเตาหรือทายทันทีโดยไม่ลังเล
2. กล้าบิดตาหาเพื่อนด้วยความมั่นใจ
3. กล้าแสดงออกอย่างสนุกสนาน

สื่อและอุปกรณ์ ผ้าผูกตา 1 ผืน

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. เลือกเด็กคนหนึ่งผูกตาอยู่กลางวง แล้วให้เด็กคนอื่นๆ ล้อมวงไว้
2. เด็กที่ผูกตาจะนับ 1 - 10 ซ้ำ ๆ พร้อมกับเด็กที่ล้อมวงอยู่ก็จะจับมือเดินวนไปรอบ ๆ จนกว่าจะนับถึงสิบ แล้วนั่งลง
3. เด็กคนที่บิดตาก็จะเดินไปคลำหาเพื่อน เมื่อหาพบจะต้องคลำไปทั่วตัว จนแน่ใจว่าเป็นใคร
4. ทายชื่อผู้ที่ถูกคลำ ถ้าทายถูกต้องก็จะได้คลำหาเพื่อนคนต่อไป ถ้าทายไม่ถูกคนถูกคลำจะได้เป็นฝ่ายคลำแทน

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นการเล่นประเภททายหรือเตาด้วยการคลำ ทำให้ผู้ทายได้คิดอย่างรอบคอบเพื่อหาข้อสรุปที่ถูกต้อง และยังเป็นการเล่นที่สนุกสนานในการคลำอีกด้วย
2. การนับจังหวะ เป็นการเรียนรู้ เรื่องการให้สัญญาณและเป็นการเพิ่มทักษะทางคณิตศาสตร์

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 7 ปิดตาหาเพื่อน

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง คนตาบอดแล้วให้นักเรียนลองหลับตา ว่ามองเห็นอะไรบ้าง 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนหลับตาเดินไปข้างหน้า อย่างอิสระ <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูให้นักเรียนทุกคนหลับตา แล้ว กล่าวหาเพื่อนๆ เมื่อหาพบ ให้ทดลองทายชื่อเพื่อน ให้ถูกต้อง 2. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเอง 2 กลุ่ม แล้วแจกผ้าผูกตาให้ทดลองเล่น ปิดตาหาเพื่อนภายในกลุ่ม 3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปรึกษากัน และแสดงความคิดเห็นจากการทดลองเล่น ปิดตาหาเพื่อน 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิดหาวิธี เล่นปิดตาหาเพื่อน และเล่นร่วมกันตามข้อตกลง อย่างอิสระ 5. ครูกระตุ้นให้แต่ละกลุ่มปรับเปลี่ยน วิธีเล่นและทดลองเล่นปิดตาหาเพื่อนจน เกิดทักษะ และสามารถเล่นปิดตาหาเพื่อนได้อย่างมั่นใจ <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุป ข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่ได้รับ จากการ เล่นปิดตาหาเพื่อน</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง คนตาบอด แล้วให้นักเรียนลองหลับตา ว่ามองเห็นอะไรบ้าง 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนหลับตาเดินไปข้างหน้าเป็นจังหวะตามครู <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการ เล่น ปิดตาหาเพื่อน ให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แล้วแจกผ้าผูกตาให้ทดลองเล่นภายในกลุ่ม 3. ครูให้นักเรียนลงมือเล่น ปิดตาหาเพื่อนตามกติกาที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด โดยให้ผลัดเปลี่ยนกันเล่นจนเกิดทักษะและ เล่น ได้ถูกวิธี <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และ ประโยชน์ที่ได้รับจากการ เล่นปิดตาหาเพื่อน</p>
<p><u>การประเมินผล</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ 2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่นปิดตาหาเพื่อนตลอดกิจกรรม 	



แผนการจัดกิจกรรมที่ 8 จับคู่เสียงสัตว์

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล้าแสดงออกด้วยความมั่นใจไม่ลังเล
2. รู้จักแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดีในขณะที่มองไม่เห็น

สื่อและอุปกรณ์ ผ้าผูกตา เท่าจำนวนเด็ก

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. ผู้เล่นจับคู่กัน โดยแต่ละคู่จะเลือกเสียงของสัตว์ คู่ละ 1 ชนิด
2. เมื่อตกลงกันแล้วก็จะถูกปิดตาทั้ง 2 ฝ่ายและจับแยกกัน
3. เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเล่น ทุกคนจะส่งเสียงร้องของสัตว์ที่ตกลงกันไว้กับคู่ของตน
4. หากคู่ของตนตามเสียง ใครหาคู่ได้ก่อน ให้เอาผ้าผูกตาออกแล้ววิ่งไปที่เส้นชัย

จะเป็นผู้ชนะ หรือหาคู่ได้แล้วให้นั่งลง

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นกิจกรรมประเภทเดาหรือทายเสียงที่ได้ยิน เด็กจะได้ฝึกทักษะในการฟังเป็นอย่างดี และสามารถแยกเสียงที่แตกต่างกันได้
2. ทำให้เด็กรู้จักแก้ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้น เช่นตามองไม่เห็นจะใช้ประสาทสัมผัสส่วนใดทดแทนเพื่อให้จำคู่ของตนเองได้



ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 8 จับคู่เสียงสัตว์

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง สัตว์ชนิดต่างๆ และสัตว์เลี้ยงที่นักเรียนรู้จัก ว่ามีสัตว์อะไรบ้าง 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียน ร้องเสียงสัตว์ต่างๆ ตามที่นักเรียนเคยได้ยิน <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูให้นักเรียนจับคู่กันเอง แล้วให้ แต่ละคู่สมมติเป็นสัตว์ชนิดหนึ่ง ผีกร้องเสียงสัตว์ ชนิดนั้น 2. ครูแจกผ้าผูกตาทุกคนให้นักเรียน ผูกตาตัวเอง แล้วทดลองเล่นออกเสียงหากัน กับคู่ของตนเอง 3. ครูให้นักเรียนแต่ละคู่ปรึกษากัน และแสดงความคิดเห็น จากการทดลองเล่นจับคู่ เสียงสัตว์ 4. นักเรียนแต่ละคู่ร่วมกันคิดหาวิธี เล่น ที่จะทำให้ตนเองพบกับคู่ของตนได้เร็วที่สุด แล้วหาข้อตกลงในการเล่นกลุ่มใหญ่ร่วมกัน 5. ครูกระตุ้นให้ปรับเปลี่ยนวิธีการเล่น และเปลี่ยนคู่เล่นกันเอง และเล่นจับคู่เสียงสัตว์ จนเกิดทักษะและสามารถเล่นจับคู่เสียงสัตว์ได้ <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุป ข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่ได้รับ จากการ เล่นจับคู่เสียงสัตว์</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง สัตว์ชนิดต่างๆ และสัตว์เลี้ยงที่นักเรียนรู้จัก ว่ามีสัตว์อะไรบ้าง 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียน ร้องเสียงสัตว์ต่างๆ ตามที่นักเรียนเคยได้ยิน <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่น จับคู่เสียงสัตว์ ให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูให้นักเรียนจับคู่กัน แล้วสมมติ เป็นสัตว์ชนิดหนึ่ง ผีกร้องเสียงสัตว์ชนิดนั้น 3. ครูให้นักเรียนลงมือเล่น จับคู่เสียงสัตว์ตามกติกาที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด โดยให้เปลี่ยนคู่กันเล่นจนเกิดทักษะและ เล่น ได้ถูกวิธี <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และ ประโยชน์ที่ได้รับจากการ เล่นจับคู่เสียงสัตว์</p>

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ
2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่นจับคู่เสียงสัตว์ตลอดกิจกรรม



แผนการจัดกิจกรรมที่ 9 ไม้คำ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล้าแสดงออกด้วยความมั่นใจในการแสดงท่าทางต่างๆ
2. กล้าตอบและกล้าตัดสินใจในการเดาด้วยตนเอง

สื่อและอุปกรณ์

1. สิ่งของต่างๆที่ใช้ไม้คำ
2. บัตรรูปภาพ

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. เด็กคนหนึ่งจะออกมาแสดงท่าทางต่าง ๆ ตามสิ่งของที่จะให้เพื่อนทาย
2. ถ้าเพื่อนๆ ทายถูกว่าเขากำลังทำอะไร หรือกำลังแสดงท่าทางอะไรอยู่ คนที่ทายถูกจะได้เป็นผู้แสดงท่าทางคนต่อไป (กิจกรรมนี้อาจใช้บัตรภาพเป็นอุปกรณ์แทนการแสดงท่าทางก็ได้)

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นกิจกรรมประเภทเดาหรือทาย ผู้ทายจะได้ใช้ความคิดอย่างหลากหลาย และฝึกความคิดคล่องแคล่ว เพื่อหาข้อสรุปที่ถูกต้อง
2. เด็กได้แสดงออกอย่างอิสระและได้คิดท่าทางต่างๆ ตามความคิดของตนเอง

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูชวนนักเรียนเล่นทายปัญหาอะไรเอ่ย แล้วให้นักเรียนลองเดา หรือทายคำตอบให้ถูกต้อง 2. หาวาสาสมัครออกมาทายปัญหาให้เพื่อนๆ ตอบ <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำสิ่งของใส่กล่องมา แล้วบอกลักษณะของสิ่งของนั้น ทีละอย่างแล้วให้นักเรียนทายว่าเป็นอะไร 2. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเอง 2 กลุ่ม แล้วแจกกล่องสิ่งของที่ครูเตรียมมาทดลองไม้ค้ำภายในกลุ่ม 3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปรึกษากัน และแสดงความคิดเห็น จากการทดลองเล่นไม้ค้ำ 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิดหาวิธีเล่น ไม้ค้ำ และเล่นร่วมกันตามข้อตกลงอย่างอื่น 5. ครูกระตุ้นให้แต่ละกลุ่มปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นและทดลองเล่นไม้ค้ำ จนเกิดทักษะ และสามารถเล่นไม้ค้ำได้อย่างมั่นใจ <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุปข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นไม้ค้ำ</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูชวนนักเรียนเล่นทายปัญหาอะไรเอ่ย แล้วให้นักเรียนลองเดา หรือทายคำตอบให้ถูกต้อง 2. หาวาสาสมัครออกมาทายปัญหาให้เพื่อนๆ ตอบ <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นไม้ค้ำ ให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แล้วแจกกล่องสิ่งของให้ทดลองเล่นภายในกลุ่ม 3. ครูให้นักเรียนลงมือเล่นไม้ค้ำตามวิธีการเล่นและกติกาที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด โดยให้ผลัดเปลี่ยนกันเล่นจนเกิดทักษะและเล่นได้ถูกวิธี <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นไม้ค้ำ</p>

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ
2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่นไม้ค้ำตลอดกิจกรรม



แผนการจัดกิจกรรมที่ 10 ฉันเห็นอะไร

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล่าวเล่าเรื่องและกล้าแสดงออกด้วยความมั่นใจในการแสดงท่าทางต่างๆ
2. กล่าวตัดสินใจเฉาหรือทายด้วยความคิดของตนเอง

สื่อและอุปกรณ์ ไม่มี

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. เด็กคนหนึ่งจะออกมาเล่าเรื่องที่ตนเองพบเห็นมา โดยพูดว่าฉันไปที่..... (สถานที่ที่ไป) ฉันเห็น..... (โดยแสดงท่าทางต่าง ๆ ตามสิ่งที่ได้เห็นมา)
2. ให้เพื่อนๆ ทาย ว่า ฉันเห็นอะไร ถ้าเพื่อนยังทายไม่ถูกก็แสดงท่าทางต่อไป
3. แต่ถ้าเพื่อนทายถูก ให้เพื่อนที่ทายถูกออกมาเล่าเรื่องคนต่อไป

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นกิจกรรมประเภทเฉาหรือทาย ผู้ทายจะได้ใช้ความคิดอย่างหลากหลาย เพื่อหาคำตอบที่ถูกต้อง
2. เด็กได้แสดงออกอย่างอิสระและได้คิดท่าทางต่างๆ ตามความคิดของตนเอง

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 10 ฉันเห็นอะไร

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียน เรื่องใบคำที่เรียนมาแล้ว พร้อมทั้งทบทวนวิธีการเล่น 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนออกมาแสดงบทบาทสมมติให้เพื่อนๆ ทาย <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูให้นักเรียนทุกคนนึกถึงเหตุการณ์ที่ตนเองพบเห็นและประทับใจ คนละ 1 เรื่อง พร้อมทั้งคิดทำทางประกอบเรื่อง 2. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเอง 4 กลุ่ม แล้วทดลองเล่น ฉันเห็นอะไร 3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปรึกษากัน และแสดงความคิดเห็น จากการทดลองเล่น ฉันเห็นอะไร 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิดหาวิธีเล่น ฉันเห็นอะไร และเล่นร่วมกันตามข้อตกลงอย่างอิสระ 5. ครูกระตุ้นให้แต่ละกลุ่มปรับเปลี่ยนวิธีเล่นและทดลองเล่นฉันเห็นอะไร จนเกิดทักษะ และสามารถเล่นปิดตาหาเพื่อนได้อย่างมั่นใจ <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุปข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นฉันเห็นอะไร</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียน เรื่องใบคำที่เรียนมาแล้ว พร้อมทั้งทบทวนวิธีการเล่น 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนออกมาแสดงบทบาทสมมติให้เพื่อนๆ ทาย <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่น ฉันเห็นอะไร ให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แล้วให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาเล่าเหตุการณ์ที่ประทับใจ 3. ครูให้ตัวแทนนักเรียนเล่าเหตุการณ์ประกอบท่าทางให้เพื่อนๆ ทายที่ว่าฉันเห็นอะไร คนที่ทายถูก จะได้เป็นคนเล่าและทายต่อไป 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด และคอยชี้แนะวิธีการเล่าจนเกิดทักษะและทำท่าทางให้เพื่อนๆ ทายได้ <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่น ฉันเห็นอะไร</p>

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ
2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่น ฉันเห็นอะไร ตลอดกิจกรรม



แผนการจัดกิจกรรมที่ 11 วิ่งเก็บของ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. มีความกระตือรือร้นแล้วคล่องว่องไวในการวิ่งเก็บของ
2. กล้าตัดสินใจทันทีที่จะเลือกเก็บของด้วยตนเอง

สื่อและอุปกรณ์

1. ขนم ลูกอม ผาขวดน้ำอัดลม หรือก้อนหิน เท่าจำนวนเด็ก
2. ตะกร้าหรือกระบุงเท่าจำนวนกลุ่ม
3. นกหวีด

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. แบ่งผู้เล่นเป็นกลุ่มเท่าๆ กัน ประมาณ 4-5 กลุ่ม
2. ชีดเส้นเริ่มต้นและเส้นชัยให้ห่างกันประมาณ 5 เมตร
3. วางผาขวดน้ำอัดลมจำนวนเท่ากับนักเรียนในกลุ่ม เว้นระยะห่างกันพอสมควร และให้เป็นแถวเท่ากับจำนวนกลุ่ม และวางตะกร้าไว้ที่จุดเริ่มต้นตรงกลุ่มของตน
4. นักเรียนยืนหลังเส้นเริ่มต้นในกลุ่มของตน เมื่อได้ยินสัญญาณ เด็กคนแรกจะวิ่งไปเก็บของ 1 ชิ้น แล้ววิ่งกลับมาต่อท้ายแถว คนที่ 2,3,4,5,... ก็วิ่งเก็บของคนละ 1 ชิ้น เช่นเดียวกันตามลำดับ
5. กลุ่มใดเก็บเสร็จก็นำตะกร้าไปตั้งเส้นชัยก่อนเป็นผู้ชนะ

คุณค่าของกิจกรรมกลุ่ม

1. เป็นกิจกรรมประเภทวิ่งแข่งขัน เด็กจะมีความรู้เรื่องการเปรียบเทียบการจัดลำดับ ก่อน-หลัง และระยะทาง
2. เด็กได้ฝึกทักษะความสัมพันธ์ระหว่างมือกับสายตาและความเร็วกับระยะทาง

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 11 วิ่งเก็บของ

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นของเล่น และให้รู้จักเก็บของเข้าที่ 2. เตรียมความพร้อม โดยการเคลื่อนไหวร่างกาย วิ่งซิกแซกไปมาอย่างอิสระ <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูถามนักเรียนว่าใครเคยเล่นวิ่งเก็บของบ้าง แล้วให้เด็กที่เคยเล่นเล่าถึงวิธีการเล่นให้เพื่อนๆ ฟัง 2. ครูชวนนักเรียนทุกคนเล่นวิ่งเก็บของ แล้วอธิบายวิธีการเล่นและสาธิตการเล่น 3. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเองออกเป็น 4 กลุ่มๆ ละ 5 คน แล้วให้แต่ละกลุ่มเล่นกิจกรรมกันอย่างอิสระ 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มตกลงกติกาการเล่นร่วมกัน เพื่อหาวิธีการเล่นที่ดีที่สุดเพื่อให้เสร็จเร็วที่สุด 5. นักเรียนเล่น วิ่งเก็บของกันเองอย่างอิสระโดยครูกระตุ้นให้แต่ละกลุ่มปรับเปลี่ยนวิธีการโดยวางของเล่นและวิธีการเก็บของอย่างเหมาะสม <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุปข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่รับจากการเล่นวิ่งเก็บของ</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นของเล่น และให้รู้จักเก็บของเข้าที่ 2. เตรียมความพร้อม โดยการเคลื่อนไหวร่างกาย วิ่งซิกแซกไปมา <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นวิ่งเก็บของ ให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่มกลุ่มละ 5 คน 3. ครูให้นักเรียนลงมือเล่นตามวิธีการเล่นและกติกาที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด โดยให้ผลัดเปลี่ยนกันเล่นจนเกิดทักษะและเล่นได้ถูกวิธี <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และประโยชน์ที่รับจากการเล่นวิ่งเก็บของ</p>
<p><u>การประเมินผล</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ 2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการวิ่งเก็บของตลอดกิจกรรม 	



แผนการจัดกิจกรรมที่ 12 งูกินหาง

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดีในการหลบหลีก
2. กล้าตัดสินใจทันทีและกล้าแสดงออกด้วยความกระตือรือร้น

สื่อและอุปกรณ์ นกหวีด

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. นักเรียนจับเอวต่อกันเป็นแถวตอนลึก ให้เด็กคนหัวแถวเป็นหัวงู
2. เมื่อสัญญาณเริ่มขึ้น หัวงูจะพยายามวิ่งไปกินหางงูคนสุดท้าย เด็กในแถวต้องพยายามเบนหางหนีโดยไม่ให้แถวขาด และไม่ให้นักสุดท้ายที่เป็นหางงูถูกหัวงูจับ
3. ถ้าหางงูถูกจับได้จะต้องออกไปก่อน หัวงูก็จะวิ่งไปเป็นหางงูแทน และคนที่ 2 เป็นหัวงูคนต่อไป
4. หัวงูก็จะกินไปจนหมด แล้วก็ตั้งแถวเริ่มเล่นใหม่

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นกิจกรรมประเภทวิ่งแข่งขัน เด็กจะมีความรู้เรื่องวิธีการหลีกหนีที่จะจับหางงูกินให้ได้ และฝึกให้เด็กรู้จักแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี
2. เด็กได้เรียนรู้เรื่องความสามัคคีในกลุ่ม และการให้ความร่วมมือกันจะทำให้ประสบความสำเร็จ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 12 งูกินหาง

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับสัตว์ที่มีหางแล้วชวนนักเรียนร้องเพลงงูกินหาง 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนบริหารกล้ามเนื้อมือ นิ้วมือ แขน ขาอย่างอิสระ <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูถามนักเรียนว่าใครเคยเล่นงูกินหางบ้าง และให้ออกมาเล่าวิธีการเล่นให้เพื่อนฟังและทดลองเล่น 2. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเอง 2 กลุ่มแล้วให้ทดลองเล่น งูกินหาง ตามที่เคยเล่นอย่างอิสระ 3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปรึกษากันและแสดงความคิดเห็น จากการทดลองเล่นงูกินหาง 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิดหาวิธีการเล่นที่ต่างไปจากเดิมที่เคยเล่น และเล่นร่วมกันตามข้อตกลงอย่างอิสระ 5. ครูกระตุ้นให้แต่ละกลุ่มปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นและทดลองเล่นหลายๆวิธีจนเกิดทักษะด้วยความมั่นใจ <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุปข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นงูกินหาง</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับสัตว์ที่มีหาง แล้วชวนนักเรียนร้องเพลงงูกินหาง 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนบริหารกล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ของร่างกายตามครู <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นงูกินหาง ให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มแล้วเข้าแถวจับเอวกันเหมือนงูแล้วให้ลองเล่น 3. ครูให้นักเรียนลงมือเล่นตามวิธีการเล่นและกติกาที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิดโดยให้ผลัดเปลี่ยนกันเป็นพ่องูจนเกิดทักษะและเล่นได้ถูกวิธี <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นงูกินหาง</p>

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ
2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่นงูกินหางตลอดกิจกรรม



แผนการจัดกิจกรรมที่ 13 แมวจับหนุ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดีในการหลบหลีก
2. กล้าตัดสินใจทันทีและกล้าแสดงออกด้วยความกระตือรือร้น

สื่อและอุปกรณ์ ไม่มี

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. นักเรียนทุกคนยืนเป็นวงกลม จับมือกันให้แน่น
2. เลือกเด็ก 5-6 คนเป็นหนุ กระจายอยู่ในวงกลม
3. เลือกเด็กอีก 1 คนเป็นแมว อยู่นอกวง
4. เด็กที่เป็นวงก็จะกันไม่ให้แมวเข้าไปจับหนุในวง แต่แมวก็น่าจะพยายามวิ่งเข้าไป

จับหนุให้ได้

5. ถ้าหนุตัวใดถูกแมวจับก็ต้องจับมือทำวงกลม จนเหลือหนุตัวสุดท้ายก็จะได้เป็นแมวครั้งต่อไป

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นกิจกรรมประเภทวิ่งไล่จับ เด็กจะได้เรียนรู้วิธีแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในสถานการณ์ที่ไม่ปลอดภัย
2. เด็กเกิดการเรียนรู้กับอุปสรรคและปัญหาต่างๆ ที่ต้องตัดสินใจทันทีและไม่ผิดพลาด

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 13 แมวจับหนู

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับอาหารของแมว และอาหารที่แมวชอบ 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนบริหารร่างกาย โดยเดินถอยหลัง อย่างอิสระ <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูถามนักเรียนว่าใครเคยเห็นแมวจับหนูบ้าง แล้วให้ออกมาเล่าให้เพื่อนๆ ฟังถึงลักษณะท่าทางของแมวและหนูที่เคยเห็น 2. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเอง 2 กลุ่มเท่า ๆ กัน แล้วไปทดลองเล่นแมวจับหนู 3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปรึกษากัน และแสดงความคิดเห็น จากการทดลองเล่นแมวจับหนู 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิดหาวิธีเล่น แมวจับหนูร่วมกันตามข้อตกลงอย่างอิสระ 5. ครูกระตุ้นให้แต่ละกลุ่มปรับเปลี่ยนวิธีการเล่น และทดลองเล่น แมวจับหนู จนเกิดทักษะและสามารถหลบหลีกได้อย่างว่องไว <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุปข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นแมวจับหนู</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับอาหารของแมว และอาหารที่แมวชอบ 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนบริหารร่างกาย โดยเดินถอยหลังตามจังหวะ <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นแมวจับหนู ให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มเท่า ๆ กัน ให้นักเรียนทดลองเล่น 3. ครูให้นักเรียนลงมือเล่นตามวิธีการเล่นและกติกาที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด โดยให้ผลัดเปลี่ยนกันเล่นจนเกิดทักษะและเล่นได้ถูกวิธี <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นแมวจับหนู</p>

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ
2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่นแมวจับหนู ตลอดกิจกรรม



แผนการจัดกิจกรรมที่ 14 ค้นหาเหยื่อ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. สามารถสังเกตและกล้าค้นหาด้วยตนเองได้
2. กล้าตัดสินใจด้วยตนเองในการเลือกที่ซ่อนเหยื่อได้อย่างเหมาะสม

สื่อและอุปกรณ์ ท่อนไม้ หรือขนม หรือสิ่งของอื่น ๆ ไข่แทนเหยื่อ ประมาณ 10-20 ชิ้น

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. แบ่งเด็กออกเป็น 4-5 กลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มเป็นสัตว์คนละชนิด เช่น ไก่ เป็ด แมว สุนัข หมู ฯลฯ
2. เลือก 1 กลุ่ม เป็นผู้เอาเหยื่อไปซ่อน (ใช้ในห้องหรือกลางสนาม)
3. ให้สัตว์แต่ละชนิดออกค้นหาเหยื่อพร้อมกัน โดยไปเป็นกลุ่ม ถ้าสัตว์กลุ่มใดพบเหยื่อให้ร้องเสียงตัวเองดังๆ เช่น กลุ่มแมว ก็ร้องเหมียว แล้วหาเหยื่อชิ้นต่อไป
4. เมื่อค้นหาเหยื่อหมดแล้ว กลุ่มใดได้เหยื่อมากที่สุดเป็นผู้ชนะ และได้เป็นตัวแทนซ่อนเหยื่อครั้งต่อไป

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นกิจกรรมประเภทค้นหาสิ่งของ เป็นการส่งเสริมให้เด็กเป็นคนช่างสังเกตละเอียดถี่ถ้วน มีความรอบคอบ
2. ฝึกให้เด็กร่วมกันคิด การทำงานเป็นกลุ่มและทำให้เกิดความสามัคคีภายในกลุ่ม

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 14 ค้นหาเหยื่อ

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับอาหารของสัตว์ และทบทวนการเล่นแมวจับหนู 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนบริหารร่างกาย เดินหน้า ถอยหลัง อย่างอิสระ <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำตัวอย่างอาหารของสัตว์ต่าง ๆ มาแนะนำ วิธีการหาอาหารของสัตว์ แล้วชักชวนให้นักเรียนคิดวิธีการเล่นค้นหาเหยื่อ 2. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเอง 2 กลุ่มเท่า ๆ กัน แล้วนำตัวอย่างอาหารสัตว์ที่เตรียมไว้ ไปทดลองเล่น ค้นหาเหยื่อ 3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปรึกษากัน และแสดงความคิดเห็นจากการทดลองค้นหาเหยื่อชนิดต่าง ๆ 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิดหาวิธีเล่นค้นหาเหยื่อร่วมกัน แล้วเล่น ค้นหาเหยื่อตามข้อตกลงอย่างอิสระ 5. ครูกระตุ้นให้แต่ละกลุ่มปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นและทดลองเล่น ค้นหาเหยื่อจนเกิดทักษะ โดยหาเหยื่อให้พบโดยเร็วที่สุด <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุปข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นค้นหาเหยื่อ</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับอาหารของสัตว์ และทบทวนการเล่นแมวจับหนู 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนบริหารร่างกาย เดินหน้า ถอยหลังตามครู <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่น ค้นหาเหยื่อให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แล้วนำลูกบอลให้นักเรียนทดลองค้นหาเหยื่อ 3. ครูให้นักเรียนลงมือเล่นค้นหาเหยื่อตามวิธีการเล่นและกติกาที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด โดยให้ผลัดเปลี่ยน ซ้อน และค้นหาเหยื่อด้วยวิธีการต่างๆ ที่ครูกำหนด <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นค้นหาเหยื่อ</p>

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ
2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการค้นหาเหยื่อตลอดกิจกรรม



แผนก ปรจัดกิจกรรมที่ 15 เดินของทูนหัว

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. สามารถเดินทรงตัวได้ดีโดยที่ของไม่หล่นจากศีรษะ
2. กล้าตัดสินใจปฏิบัติทันทีโดยไม่ลังเลในการเดินของทูนศีรษะ
3. กล้าแสดงออกด้วยความกระตือรือร้น

สื่อและอุปกรณ์

1. สมุดหรือหนังสือที่มีความหนาและมีปกค่อนข้างแข็ง เท่าจำนวนเด็ก
2. นกหวีด

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. แบ่งผู้เล่นเป็นกลุ่มเท่าๆ กัน ประมาณ 4-5 กลุ่ม
2. ชีตเส้นเริ่มต้นและเส้นกลับตัวให้ห่างกันประมาณ 5 เมตร
3. นักเรียนยืนหลังเส้นเริ่มต้นในกลุ่มของตน นำสมุดหรือสิ่งของวางไว้บนศีรษะ
4. เมื่อได้ยินสัญญาณ เด็กคนแรกของแต่ละแถวจะเดินทูนของบนศีรษะจากเส้นเริ่มต้นไปถึงเส้นกลับตัว แล้วเดินทูนของกลับมาส่งให้เพื่อนคนต่อไป แล้วตนเองวิ่งไปต่อท้ายแถว ถ้าหากของหล่นจากศีรษะขณะเดิน จะต้องหยุดเก็บของวางใหม่แล้วจึงเดินต่อไปได้
5. เดินต่อไปจนครบทุกคน กลุ่มไหนเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นกิจกรรมประเภทวิ่งแข่งขัน เด็กจะมีความรู้เรื่องการเปรียบเทียบการจัดลำดับก่อน-หลังและความสมดุล
2. เด็กได้ฝึกทักษะการทรงตัว เป็นการพัฒนาบุคลิกภาพ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 15 เดินของทูนหัว

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง คนแบกของแล้วเอาของทูนหัวไว้บนหัว ว่าเขาทำอย่างไรของจึงไม่หล่น 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียน เดินทรงตัวบนแผ่นกระดาน อย่างอิสระ <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูให้นักเรียนทุกคนนำสิ่งของที่ครูเตรียมไว้ให้ วางบนศีรษะแล้วเดินไปข้างหน้าไม่ให้สิ่งของหล่น 2. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเอง 4 กลุ่ม แล้วแจกสิ่งของให้แต่ละกลุ่มเพื่อทดลองวางบนศีรษะ 3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปรึกษากัน และแสดงความคิดเห็น จากการทดลองวางของบนศีรษะ 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิดหาวิธี เล่นเดินของทูนหัว และเล่นร่วมกันตามข้อตกลงอย่างอิสระ 5. ครูกระตุ้นให้แต่ละกลุ่มปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นและทดลองเล่นเดินของทูนหัว จนเกิดทักษะและสามารถเล่นได้อย่างมั่นใจ <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุป ข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่ได้รับ จากการเล่นเดินของทูนหัว</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง คนแบกของแล้วเอาของทูนหัวไว้บนหัว ว่าเขาทำอย่างไรของจึงไม่หล่น 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียน เดินทรงตัวบนแผ่นกระดาน <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่น เดินของทูนหัว ให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม แล้วแจกสิ่งของให้ทดลองวางบนศีรษะ 3. ครูให้นักเรียนลงมือเล่นเดินของทูนหัว ตามวิธีการเล่นและกติกาที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด โดยให้ผลัดเปลี่ยนสิ่งของกันวางบนศีรษะได้ โดยไม่หล่น <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และ ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเดินของทูนหัว</p>

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ
2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่นเดินของทูนหัวตลอดกิจกรรม



แผนการจัดกิจกรรมที่ 16 ลิงชิงหลัก

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล้าตัดสินใจด้วยตนเอง
2. กล้าแสดงออกอย่างสนุกสนาน
3. สามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างแคล่วคล่องว่องไวและมีจุดหมาย

สื่อและอุปกรณ์

1. หลัก หรือต้นไม้ เท่าจำนวนลิงจับหลัก
2. นกหวีด
3. เพลงลิง

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. สมมติให้ผู้เล่นคนหนึ่งเป็นลิงหลักลอย คือไม่มีหลักจับและผู้เล่นที่เหลือมีหลักจับทุกคน
2. ผู้เล่นที่เป็นลิงหลักลอยจะเป็นผู้บอกหรือให้สัญญาณเปลี่ยนหลัก
3. ผู้เล่นที่เป็นลิงจับหลักทุกคน จะต้องเปลี่ยนหลักและวิ่งไปหาหลักใหม่
4. ผู้เล่นที่เป็นลิงหลักลอยก็จะพยายามชิงหลักให้ได้ในขณะที่ทุกคนเปลี่ยนหลักกัน
5. ผู้เล่นที่ไม่มีหลักจับจะต้องเป็นลิงหลักลอยคนต่อไป และเป็นผู้บอกสัญญาณเล่นต่อ

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นกิจกรรมประเภทใช้คำสั่ง เด็กจะได้ตัดสินใจด้วยตนเองในขณะที่มีสัญญาณให้เปลี่ยนหลัก
2. ส่งเสริมการวางแผนที่จะไปสู่หลักเป้าหมายที่ตั้งใจไว้
3. ส่งเสริมการแสดงออก เด็กได้แสดงออกอย่างอิสระ ตามความคิดที่ต้องการ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 16 ลิงชิงหลัก

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเรื่องลิง 2. ครูให้นักเรียนร้องเพลงลิง แล้วเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระไปในทิศทางต่างๆ ในระดับ สูง-ต่ำ ช้า-เร็วเป็นจังหวะ <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูถามนักเรียนว่าใครเคยเล่นลิงชิงหลักบ้าง แล้วสนทนากับนักเรียนที่เคยเล่นและเล่าให้เพื่อนๆ ฟัง 2. ครูชวนให้นักเรียนทุกคนเล่นลิงชิงหลักแล้วอธิบายวิธี เล่นพร้อมสาธิตวิธีการ เล่น 3. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเอง 2 กลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มแยกกันไปทดลองเล่น 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มปรึกษาและตกลงวิธีเล่นกันเอง 5. นักเรียนเล่นลิงชิงหลักอย่างอิสระ และปรับเปลี่ยนวิธีเล่นกันตามต้องการ <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>นักเรียนช่วยกันสรุปข้อตกลง ขั้นตอนการเล่น และประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นลิงชิงหลัก</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเรื่องลิง 2. ครูให้นักเรียนร้องเพลงลิง แล้วเคลื่อนไหวเป็นจังหวะตามครู <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายวิธีการเล่นลิงชิงหลัก พร้อมทั้งสาธิตวิธีการ เล่นลิงชิงหลักให้นักเรียนดู 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม 2 กลุ่ม สมมติให้เป็นกลุ่มลิงกึ่งกับกลุ่ม ลิงแสม แล้วทดลองเล่น 3. ครูสั่งให้กลุ่มลิงกึ่งเล่นลิงชิงหลักตามที่ครูกำหนดให้ 4. ครูเป็นผู้ให้สัญญาณเปลี่ยนหลัก ผู้เล่นทุกคนจะเล่นเปลี่ยนหลักกันไป ตามที่ครูให้เล่นจนเล่นได้ถูกต้อง <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน กติกาการเล่น และประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นลิงชิงหลัก</p>

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนจากการตัดสินใจด้วยตนเองและกล้าแสดงออก
2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่นลิงชิงหลักตลอดกิจกรรม

เพลงลิง

เจี้ยก เจี้ยก เจี้ยก	เป็นเสียงเรียกของลิง
ลิงมันไม่อยู่นิ่ง	มันชอบวิ่งกระโดดไปมา
เจี้ยก เจี้ยก เจี้ยก	มันร้องเรียกพวกมา
ครั้นพอถึงเวลา	รีบออกมาผลไม้มันกิน



แผนการจัดกิจกรรมที่ 17 ลมเพลมพัด

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล้าแสดงออกอย่างสนุกสนานในการนำร้องเพลง
2. กล้าตัดสินใจทันทีอย่างแคล่วคล่องว่องไวเมื่อได้ยินคำสั่ง

สื่อและอุปกรณ์ เพลงลมเพลมพัด

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. นักเรียนร้องเพลงลมเพลมพัดทุกคน จนจำเนื้อเพลงและร้องได้
2. เลือกเด็กคนหนึ่งเป็นผู้นำร้องเพลงและออกคำสั่ง เมื่อเนื้อเพลงถึงตอน "ฉันจะบอกให้... แล้วผู้ยกคำสั่งก็จะร้องว่า พัดคนที่ ใส่เสื้อสีขาว เด็กที่ใส่เสื้อสีขาว ต้องรีบลุกขึ้นไปเปลี่ยนที่กับเพื่อน
3. เพื่อนคนใดซ้าก็ให้ออกมาเต้นหรือรำวง หรือให้เป็นคนสั่งและนำร้องเพลงคนต่อไปก็ได้
4. เริ่มร้องเพลงเล่นใหม่ โดยสั่งให้ลมพัดอย่างอื่น ไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะเลิกเล่น

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นกิจกรรมประเภทใช้คำสั่ง เด็กจะได้ตัดสินใจด้วยตนเองในขณะที่ต้องสั่งเพื่อนตามที่ต้องการ

2. ส่งเสริมการวางแผนล่วงหน้าว่าจะสั่งอะไรต่อไป
3. ส่งเสริมการแสดงออก เด็กได้แสดงออกอย่างอิสระ ตามความคิดที่ต้องการ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 17 ลมเพลมพัด

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียน เรื่องลม แล้วให้นักเรียนร้องเพลง ลมเพลมพัด 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนบริหารร่างกายทำท่าประกอบเพลงลมเพลมพัด <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูถามนักเรียนว่าใครเคยเล่นลมเพลมพัด แล้วให้คนที่เคยเล่น ออกมาสาธิตวิธีการเล่นให้เพื่อน ๆ ดู 2. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเอง 2 กลุ่ม แล้วให้ร้องเพลงลมเพลมพัดเพื่อทดลองเล่นลมเพลมพัด ภายในกลุ่ม 3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปรึกษากัน และแสดงความคิดเห็น จากการทดลองเล่น 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิดหาวิธีเล่นลมเพลมพัด และ เล่นร่วมกันตามข้อตกลง 5. ครูกระตุ้นให้แต่ละกลุ่มปรับเปลี่ยนวิธีการเล่น และทดลองเล่นลมเพลมพัด จนเกิดทักษะและสามารถเล่นได้อย่างมั่นใจ <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุปข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นลมเพลมพัด</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียน เรื่องลม แล้วให้นักเรียนร้องเพลงลมเพลมพัด 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนบริหารร่างกายทำท่าประกอบเพลงลมเพลมพัด <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นลมเพลมพัด ให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แล้วให้ทดลองเล่นภายในกลุ่ม 3. ครูให้นักเรียนลงมือเล่นลมเพลมพัด ตามกติกาที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด จนเกิดทักษะและเล่นได้ถูกต้องวิธี <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นลมเพลมพัด</p>

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ
2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่นลมเพลมพัด ตลอดกิจกรรม

เพลงลมเพลมพัด

ลมเพลมพัด โบกสะบัดพัดมาไวไว (ซ้ำ) ลมเออยจะพัดอะไร (ซ้ำ)
ฉันจะบอกให้.....พัดคนที่ใส่ (กางเกง, แว่นตา, เสื้อแดง.....)



แผนการจัดกิจกรรมที่ 18 หม่าป่า

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล้าแสดงออกในการเล่นหม่าป่าอย่างสนุกสนาน
2. กล้าตัดสินใจทันทีอย่างคล่องแคล่วว่องไวเมื่อได้ยินคำตอบ

สื่อและอุปกรณ์ ไม่มี

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. เลือกเด็กคนหนึ่งเป็นหม่าป่า ทำท่านอนหลับ
2. เด็กคนอื่นสมมติว่าเป็นสัตว์ต่าง ๆ ยืนกระจัดกระจายอยู่
3. ให้นักเรียนที่เป็นสัตว์คนหนึ่งย่อไปถามหม่าป่าว่า ก็โมงแล้ว หม่าป่าจะตอบก็โมงก็ได้ แต่ถ้าหม่าป่าตอบว่า 2 ยามแล้ว ทุกคนต้องวิ่งหนี
4. ถ้าหม่าป่าสั่งให้หยุด ทุกคนต้องหยุดอยู่กับที่ท่าหน้าเฉย หม่าป่าจะทำท่าหลอกล่ออย่างไร ก็ต้องเฉย ถ้ายิ้มหรือหัวเราะ ก็แพ้และต้องเป็นหม่าป่าแทน

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นกิจกรรมประเภทใช้คำสั่ง ส่งเสริมการฝึกสมาธิ และมีสมาธิที่ดี
2. ส่งเสริมการแสดงออก กล้าทดลองและกล้าเสี่ยง
3. ฝึกให้เด็กรู้จักแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 18 หมาป่า

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง สัตว์ที่มันเสียคู่ร้าย แล้วเล่าเรื่องเกี่ยวกับหมาป่า 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียน กระโดดแบบสัตว์ ต่างๆ ตามที่นักเรียนเคยเห็น <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูให้นักเรียนจับคู่กันแล้วสมมติให้ คนหนึ่งเป็นหมาป่า และอีกคนหนึ่งเป็นสัตว์ชนิดอื่น แล้วทดลองเล่นหยอกล้อกัน 2. ครูเล่นหมาป่าให้นักเรียนดูแล้ว ชวนนักเรียน ลองเล่นกันเอง โดยให้แบ่งกลุ่มกันเอง 2 กลุ่ม 3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปรึกษากัน และแสดงความคิดเห็น จากการทดลองเล่น หมาป่า 4. นักเรียนในกลุ่มร่วมกันคิดหาวิธีเล่น แล้วหาข้อตกลงในการเล่นร่วมกัน 5. ครูกระตุ้นให้ปรับเปลี่ยนวิธีเล่น และเล่นกันเองในกลุ่ม จนเกิดทักษะและสามารถ เล่นหมาป่าได้อย่างมั่นใจ <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุป ข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่ได้รับ จากการเล่นหมาป่า</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง สัตว์ที่มันเสียคู่ร้าย แล้วเล่าเรื่องเกี่ยวกับหมาป่า 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียน กระโดดแบบสัตว์ ต่างๆ ตามที่นักเรียนเคยเห็น <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่น หมาป่า ให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ทดลองเล่นเป็นหมาป่าและสัตว์ชนิดอื่น ๆ 3. ครูให้นักเรียนลงมือเล่นหมาป่า ตามวิธีการเล่นและกติกาที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด โดยให้เปลี่ยนกันเป็นหมาป่าจนเกิดทักษะและ เล่นได้ถูกวิธี <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และ ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นหมาป่า</p>

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ
2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่นหมาป่า ตลอดกิจกรรม



แผนการจัดกิจกรรมที่ 19 รถไฟเข้าถ้ำ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล้าแสดงออกในการเล่นรถไฟเข้าถ้ำอย่างสนุกสนาน
2. กล้าตัดสินใจทันทีอย่างแคล่วคล่องว่องไวในการเล่น

สื่อและอุปกรณ์ นกหวีด

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. ให้เด็กเข้าแถว 4 แถว แถวละเท่าๆ กัน
2. ให้เด็กทำถ้ำโดยยืนหันหน้าเข้าหากัน ให้แถวที่ 1 คู่กับแถวที่ 2 และแถวที่ 3 คู่กับแถวที่ 4
3. เด็กคนหนึ่งเป็นคนให้สัญญาณ คู่ที่อยู่ปลายแถวจะงูมมือกันวิ่งลอดเข้าถ้ำมาจนสุดหัวแถว แล้วจับคู่ทำถ้ำใหม่ต่อข้างหน้า
4. คู่ปลายแถวก็ลอดถ้ำเข้ามาใหม่ แล้ววิ่งมาจับคู่ทำถ้ำต่อข้างหน้า ทำไปเรื่อย ๆ จนครบทุกคู่
5. แถวที่ทำสำเร็จก่อนจะเป็นผู้ชนะ

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นกิจกรรมประเภทการวิ่งแข่งขัน ส่งเสริมการทำงานเป็นกลุ่ม ฝึกการทำงานร่วมกัน
2. ส่งเสริมการแสดงออก และการตัดสินใจร่วมกัน

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 19 รถไฟเข้าถ้ำ

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <p>ครูชวนนักเรียนไปเที่ยวโดยให้เกาะเป็นขบวนรถไฟ แล้วร้องเพลงรถไฟ ไขว่รอบ ๆ โรงเรียน</p> <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูชวนนักเรียนจับคู่ยืนต่อกันทำเป็นถ้ำ แล้วพานักเรียนลอดถ้ำ แล้วเล่นรถไฟเข้าถ้ำด้วยกัน 2. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเอง 2 กลุ่ม เท่า ๆ กัน แล้วทดลองเล่น รถไฟเข้าถ้ำกัน ึ่งภายในกลุ่ม 3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปรึกษากัน และแสดงความคิดเห็น จากการทดลองเล่น 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิดหาวิธีเล่นรถไฟเข้าถ้ำ และเล่นร่วมกันตามข้อตกลงอย่างอิสระ 5. ครูกระตุ้นให้แต่ละกลุ่มปรับเปลี่ยนวิธีเล่น และทดลองเล่นรถไฟเข้าถ้ำจนเกิดทักษะ และสามารถเล่นได้อย่างมั่นใจ <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุปข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นรถไฟเข้าถ้ำ</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <p>ครูชวนนักเรียนไปเที่ยว โดยให้เกาะเป็นขบวนรถไฟแล้วร้องเพลงรถไฟ ไขว่รอบ ๆ โรงเรียน</p> <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นรถไฟเข้าถ้ำให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แล้วให้ทดลองเล่นภายในกลุ่ม 3. ครูให้นักเรียนเล่นรถไฟเข้าถ้ำตามวิธีการเล่นและกติกาที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด โดยให้ผลัดเปลี่ยนกันเล่นจนเกิดทักษะและเล่นได้ถูกวิธี <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นรถไฟเข้าถ้ำ</p>
<p><u>การประเมินผล</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ 2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่นรถไฟเข้าถ้ำตลอดกิจกรรม 	



แผนการจัดกิจกรรมที่ 20 วิ่งสามขา

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล้าแสดงออกในการวิ่งสามขาอย่างสนุกสนาน
2. กล้าตัดสินใจทันทีอย่างแคล่วคล่องว่องไวในการเล่น
3. สามารถแก้ปัญหาในการเล่นร่วมกันได้

สื่อและอุปกรณ์ ผ้าสำหรับผูกขา 1 ผืน ต่อเด็ก 2 คน

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. ให้เด็กจับคู่กันแล้วผูกขาที่ข้อเท้าเป็นคู่ ๆ
2. ชีดเส้นเริ่มต้นและเส้นชัยห่างกันประมาณ 10-15 เมตร
3. ให้เด็กฝึกเดินสามขาให้คล่องหรือให้รู้จักกันก่อน ในแต่ละคู่
4. เริ่มต้นแข่งขันที่เส้นเริ่มต้น ครั้งละ 3-4 คู่
5. คู่ไหนถึงเส้นชัยก่อนจะเป็นผู้ชนะ

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นกิจกรรมประเภทการวิ่งแข่งขัน ส่งเสริมการทำงานร่วมกันเป็นคู่ ทำให้เด็กเข้าใจซึ่งกันและกัน
2. ส่งเสริมการแสดงออก และการตัดสินใจร่วมกัน

ขั้นตอนการดำเนินงานกิจกรรม

กิจกรรมที่ 20 วิ่งสามขา

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <p>ครูเตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนเคลื่อนไหวร่างกาย วิ่งและกระโดด เป็นจังหวะ</p> <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูให้นักเรียนจับคู่กันเอง แล้วให้แต่ละคู่สมมติเป็นคู่แฝดกัน แล้วลองเดินกอดคอก้าวไปพร้อมๆ กัน 2. ครูแจกผ้าผูกขาให้นักเรียนแต่ละคู่ผูกขาตัวเอง แล้วทดลองเดินสามขา ไปด้วยกันให้พร้อมๆ กัน 3. ครูให้นักเรียนแต่ละคู่ปรึกษากัน และแสดงความคิดเห็น จากการทดลองเดินสามขาแล้วลองวิ่งสามขา 4. นักเรียนแต่ละคู่ร่วมกันคิดหาวิธีเล่นที่จะทำให้คู่ของตนวิ่งได้เร็วที่สุด โดยไม่ล้ม แล้วหาข้อตกลงในการเล่นกลุ่มใหญ่ร่วมกัน 5. ครูกระตุ้นให้ปรับเปลี่ยนวิธีการเล่น และเปลี่ยนคู่เล่นกันเอง และเล่น วิ่งสามขาจนเกิดทักษะและสามารถวิ่งสามขาได้อย่างมั่นใจ <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุป ข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่ได้รับจากการวิ่งสามขา</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <p>ครูเตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนเคลื่อนไหวร่างกาย วิ่งและกระโดดเป็นจังหวะ</p> <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นวิ่งสามขา ให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูให้นักเรียนจับคู่กัน แล้วเอาผ้าผูกขา แล้วลองหัดเดินสามขา พร้อมๆ กัน 3. ครูให้นักเรียนลงมือเดินสามขาและวิ่งสามขาตามวิธีการเล่นและกติกาที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด โดยให้เปลี่ยนคู่กันเล่นจนเกิดทักษะและเล่นได้ถูกวิธี <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และประโยชน์ที่ได้รับจากการวิ่งสามขา</p>

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ
2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการวิ่งสามขา ตลอดกิจกรรม



แผนการจัดกิจกรรมที่ 21 หมูเข้าคอก

จุดประสงค์ เชิงพฤติกรรม

1. กล้าตัดสินใจทันทีโดยไม่ลังเลด้วยตนเอง
2. กล้าแสดงออกในการเล่นอย่างสนุกสนาน
3. มีความกระตือรือร้นแกล้วกล้าอย่างพอควร

สื่อและอุปกรณ์

1. ชีตวงกลม ทำคอกหมู 4-5 วง
2. เพลงกลุ่มไหน

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. เลือกเด็กคนหนึ่งเป็นผู้ออกคำสั่ง แล้วชีตวงกลมทำเป็นคอกหมู 4-5 วง
2. ฝึกให้เด็กร้องเพลงกลุ่มไหนจนร้องได้ แล้วให้เด็กร้องเพลงโดยเดินหรือรำไปรอบ ๆ คอกหมูที่ทำไว้
3. เมื่อเพลงจบ เด็กที่เป็นคนสั่งก็จะสั่งให้หมูเข้าคอก เช่น สั่งว่า กลุ่ม 5 ในแต่ละคอกจะต้องมีผู้เล่น 5 คน ถ้าคอกไหนมีเกิน 5 คน หรือไม่ถึง 5 คน จะถูกเพื่อนทำโทษให้ทำกิจกรรม โดยเดิน หรือแสดงท่าทางให้เพื่อนดู

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นกิจกรรมประเภทใช้คำสั่ง ฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
2. ส่งเสริมการนับจำนวนที่ถูกต้อง 1-10
3. ฝึกไหวพริบปฏิภาณในการตัดสินใจเข้ากลุ่มด้วยความพอควร

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 21 หมูเข้าคอก

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับที่อยู่อาศัยของสัตว์ชนิดต่าง ๆ 2. เตรียมความพร้อม โดยการเคลื่อนไหวร่างกายท่าทางของสัตว์อย่างอิสระ <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูถามนักเรียนว่าใครเคยเล่นหมูเข้าคอกบ้าง แล้วให้เด็กที่เคยเล่นเล่าถึงวิธีการเล่นให้เพื่อนๆ ฟัง 2. ครูชวนนักเรียนทุกคนเล่นหมูเข้าคอก แล้วอธิบายวิธีการเล่นและสาธิตวิธีการเล่น 3. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเองออกเป็น 4 กลุ่มๆ ละ 5 คน แล้วให้แต่ละกลุ่มเล่นหมูเข้าคอก อย่างอิสระ 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มตกลงกติกาการเล่นร่วมกัน เพื่อหาวิธีการเข้าคอกให้เร็วที่สุด 5. นักเรียนเล่น หมูเข้าคอก กันเองอย่างอิสระ โดยครูคอยกระตุ้นให้ปรับเปลี่ยนวิธีเล่น โดยให้เป็นสัตว์ชนิดอื่นๆ บ้าง <p>อย่างเหมาะสม</p> <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุปข้อตกลงขั้นตอนวิธีการเล่นและประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นหมูเข้าคอก</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับที่อยู่อาศัยของสัตว์ชนิดต่าง ๆ 2. เตรียมความพร้อม โดยการเคลื่อนไหวร่างกายท่าทางของสัตว์ตามครู <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นหมูเข้าคอก ให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่มกลุ่มละ 5 คน 3. ครูให้นักเรียนลงมือเล่นตามวิธีการเล่นและกติกาที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด โดยให้ผลัดเปลี่ยนกันเล่นจนเกิดทักษะ และเล่นได้ถูกวิธี <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นหมูเข้าคอก</p>

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ
2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่น หมูเข้าคอก ตลอดกิจกรรม



แผนการจัดกิจกรรมที่ 22

เก้าอี้ดนตรี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล้าตัดสินใจทันทีโดยไม่ลังเลด้วยตนเอง
2. กล้าแสดงออกในการเล่นอย่างสนุกสนาน
3. มีความกระตือรือร้นแล้วคล่องว่องไว
4. สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี

สื่อและอุปกรณ์

1. เก้าอี้ น้อยกว่าจำนวนผู้เล่น 1 ตัว
2. เพลง หรือ ดนตรี และวิทยุเทป

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. ตั้งเก้าอี้เป็นวงกลม และให้เด็กทุกคนยืนเป็นวงกลมล้อมรอบเก้าอี้
2. เมื่อเพลงดังขึ้นให้ทุกคนรำเป็นจังหวะไปรอบๆ เก้าอี้
3. เมื่อเพลงหรือดนตรีหยุด ทุกคนต้องแย่งกันนั่งบนเก้าอี้ คนใดไม่มีที่นั่งจะให้ออกไปเป็นกรรมการช่วยดูการเล่นรอบต่อไป แล้วยกเก้าอี้ออกจากวง 1 ตัว
4. เล่นต่อไปเรื่อย ๆ และทุกรอบจะต้องยกเก้าอี้ออก 1 ตัว จนเหลือผู้เล่น 2 คน และเก้าอี้ 1 ตัว ในรอบนี้ใครได้นั่งเก้าอี้จะเป็นผู้ชนะ

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นการฝึกไหวพริบและปฏิกิริยาได้เป็นอย่างดี ทำให้ผู้เล่นมีสมาธิในการฟังในขณะที่เคลื่อนไหวร่างกายไปตามเสียงเพลง และสายตาก็ต้องคอยสังเกตเก้าอี้ที่เป็นเป้าหมายด้วย
2. จะทำให้เด็กมีความคล่องว่องไว และแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 22 เก้าอี้ดนตรี

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นหมูเข้าคอก ที่เรียนมาแล้ว 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนบริหารกล้ามเนื้อใหญ่ เอว แขน ขาอย่างอิสระ <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำวิทยุมาเปิดเพลงให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนเดินและเต้นไปตามจังหวะเมื่อเพลงหยุด ก็ให้หยุดเดินแล้วรีบนั่งลง 2. ครูนำเก้าอี้มาจัดเป็นวงกลม แล้วให้นักเรียนเดินรอบเก้าอี้ ไปตามเสียงเพลง 3. ครูให้นักเรียนเข้ากลุ่มปรึกษากัน และคิดวิธีเล่นเก้าอี้ดนตรีกันเอง 4. นักเรียนลงมือเล่นเก้าอี้ดนตรีกันเองตามวิธีการเล่นที่ร่วมกันกำหนดอย่างอิสระ 5. ครูกระตุ้นให้นักเรียนปรับเปลี่ยนวิธีการเล่น ตามความต้องการ <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุปข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่รับจากการเล่น เก้าอี้ดนตรี</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นหมูเข้าคอกที่เรียนมาแล้ว 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนบริหารกล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ของร่างกายตามครู <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเก้าอี้ดนตรี ให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูให้นักเรียนลงมือเล่นเก้าอี้ดนตรีตามวิธีการเล่นและกติกาที่ครูกำหนด 3. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด โดยให้เล่นจนเกิดทักษะและ เล่นได้ถูกวิธี <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และประโยชน์ที่รับจากการเล่น เก้าอี้ดนตรี</p>
<p><u>การประเมินผล</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ 2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่นเก้าอี้ดนตรีตลอดกิจกรรม 	



แผนการจัดกิจกรรมที่ 23

เปลี่ยนที่นั่ง

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล้าตัดสินใจทันทีโดยไม่ลังเลในการวิ่งเปลี่ยนที่นั่ง
2. กล้าแสดงออกและกระตือรือร้นในการเล่นอย่างสนุกสนาน
3. สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดีในการเล่น

สื่อและอุปกรณ์ ไม่มี

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. เลือกเด็กคนหนึ่ง เป็นผู้เริ่มเล่น แล้วให้เด็กที่เหลือนั่งล้อมวงห่าง ๆ กัน มือต่อมือจับกัน
2. เด็กที่เริ่มเล่นยืนอยู่นอกวงเดินไปรอบๆ วง พอได้จังหวะใครเผลอ ก็จะไปแตะหลังคนนั้น
3. ผู้ถูกแตะก็ต้องรีบลุกขึ้นแล้วรีบวิ่งนอกวงไปอีกทางหนึ่ง ซึ่งผู้แตะก็ต้องวิ่งไปคนละทางกัน เพื่อกลับไปนั่งที่นั่งที่ว่างอยู่
4. ผู้ใดมาถึงที่หลังจะไม่ได้นั่ง และต้องเป็นผู้แตะหลังคนใหม่ต่อไป

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นกิจกรรมประเภทวิ่งแข่งขัน ช่วยให้เด็กเป็นคนช่างสังเกต และมีความตื่นตัว อยู่เสมอมีสติ ไม่เผลอเลอและมีความแคล่วคล่องว่องไว
2. ฝึกให้เด็กกล้าคิดและตัดสินใจด้วยตนเอง

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 23 เปลี่ยนที่นั่ง

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเก้าอี้ดนตรี ที่เรียนมาแล้ว 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนบริหารร่างกาย ลำตัว มือ แขน ขาอย่างอิสระ <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเอง 2 กลุ่ม แล้วจับมือกันนั่งเป็นวงกลม แล้วให้ลุกขึ้นวิ่งรอบวงทีละคนแล้วกลับไปนั่งที่เดิม จนครบทุกคน 2. ครูหาอาสาสมัคร 1 คน แนะนำให้นักเรียนเลือกเพื่อนอีก 1 คนเพื่อขอเปลี่ยนที่นั่ง โดยให้เพื่อนลุกขึ้นแล้ววิ่งไปคนละทาง ใครมาถึงที่นั่งก่อนจะได้นั่ง คนถึงทีหลังต้องเลือกเพื่อนเพื่อเปลี่ยนที่นั่งใหม่ 3. ครูให้นักเรียนลองเล่นกันเอง และร่วมกันคิดหาวิธี เล่นเปลี่ยนที่นั่งอย่างอิสระ 4. ครูกระตุ้นให้แต่ละกลุ่มปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นและเล่น เปลี่ยนที่นั่ง จนเกิดทักษะ และสามารถกลับไปนั่ง ได้อย่างว่องไว <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุป ข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเปลี่ยนที่นั่ง</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเก้าอี้ดนตรี ที่เรียนมาแล้ว 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนบริหารกล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ของร่างกายตามครู <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่น เปลี่ยนที่นั่ง ให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม เท่า ๆ กัน แล้วให้นักเรียนจับมือกันเป็นวงกลม 3. ครูให้นักเรียนลงมือเล่นตามวิธีการเล่นและกติกาที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด โดยให้ผลัดเปลี่ยนกัน เล่นจนเกิดทักษะและ เล่น ได้ถูกวิธี <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และ ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเปลี่ยนที่นั่ง</p>
<p><u>การประเมินผล</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ 2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่นเปลี่ยนที่นั่งตลอดกิจกรรม 	



แผนการจัดกิจกรรมที่ 24 แข่งไล่ร่องเท้า

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล้าตัดสินใจด้วยตนเองโดยไม่พึ่งผู้อื่น
2. กล้าแสดงออกในการเล่นอย่างสนุกสนาน
3. มีความกระตือรือร้นแล้วคล่องว่องไวในการช่วยตนเอง

สื่อและอุปกรณ์ รองเท้าของผู้เล่น คนละ 1 คู่

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. ให้เด็กทุกคนถอดรองเท้าออก แล้วสังเกตและจำลักษณะรองเท้าของตนเองไว้
2. นำรองเท้ามาสุ่มรวมกันไว้ และเด็กทุกคนยืนเป็นวงกลมรอบกองรองเท้า
3. ให้ผู้เล่นคนหนึ่งบอกสัญญาณนับ 1..2..3 พอนับถึง 3 ทุกคนต้องรีบวิ่งไปยังกองรองเท้าและหารองเท้าของตนให้พบ
4. คนที่หารองเท้าของตนเองพบแล้ว รีบไล่ร่องเท้าให้เรียบร้อย แล้วรีบกลับไปนั่งที่เดิม ถ้าเสร็จก่อนจะเป็นผู้ชนะ

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นกิจกรรมประเภทวิ่งแข่งขัน ฝึกให้เด็กเป็นคนช่างสังเกต เปรียบเทียบและจำขนาด รูปร่าง สี ซึ่งเป็นสิ่งของตนเอง
2. ฝึกให้เด็กรู้จักช่วยเหลือตนเองไม่ต้องพึ่งผู้อื่น มีความรอบคอบและมีความมั่นใจในตนเอง

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 24 แข่งใส่รองเท้า

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการแต่งตัวมาโรงเรียน 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนบริหารร่างกายเดินหน้า ถอยหลัง อย่างอิสระ <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูให้นักเรียนทุกคนถอดรองเท้าแล้วจำลักษณะหรือสัญลักษณ์รองเท้าของตนเองไว้แล้วนำรองเท้าของทุกคนไปกองรวมกัน 2. ครูให้นักเรียนวิ่งไปหารองเท้าของตนเองให้เร็วที่สุด เมื่อพบแล้ว นำรองเท้ากลับไปนั่งที่เดิม 3. ครูให้นักเรียน รวมกลุ่มปรึกษากัน และแสดงความคิดเห็น จากการค้นหารองเท้า 4. ครูให้นักเรียน นำรองเท้าไปกองรวมกันไว้เหมือนเดิมแล้วให้นักเรียนเล่นแข่งใส่รองเท้า อย่างอิสระ 5. ครูกระตุ้นให้แต่ละกลุ่มปรับเปลี่ยนวิธีการเล่น และทดลองแข่งใส่รองเท้า ใส่เสื้อผ้าจนสามารถจำสิ่งของของตนเอง และใส่เองได้ <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุป ข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่ได้รับจากการแข่งใส่รองเท้า</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการแต่งตัวมาโรงเรียน 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนบริหารร่างกาย เดินหน้า ถอยหลังตามครู <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่น แข่งใส่รองเท้า ให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูให้นักเรียนถอดรองเท้าแล้วจำลักษณะรองเท้าของตนเองไว้ แล้วนำมากองรวมกัน 3. ครูให้นักเรียนลงมือแข่งใส่รองเท้าตามวิธีการเล่นและกติกาที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด โดยให้เล่นจนรู้จักสังเกต จำรองเท้าของตนเอง และใส่เองได้ <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และประโยชน์ที่ได้รับจากการแข่งใส่รองเท้า</p>

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ
2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการแข่งใส่รองเท้าตลอดกิจกรรม



แผนการจัดกิจกรรมที่ 25 มอญซ่อนผ้า

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล้าตัดสินใจทันทีโดยไม่ลังเลด้วยตนเอง
2. กล้าแสดงออกในการเล่นอย่างสนุกสนาน
3. มีความกระตือรือร้นแคล่วคล่องว่องไว

สื่อและอุปกรณ์

1. ผ้าเช็ดหน้า 1 ผืน
2. เพลงมอญซ่อนผ้า

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. เลือกเด็กคนหนึ่งเป็นมอญ และคนอื่นๆ นั่งล้อมวง
2. คนที่เป็นมอญถือผ้าไว้ใตมือ เดินรอบวงด้านนอก เด็กที่นั่งล้อมวงก็ช่วยกันร้องเพลงมอญซ่อนผ้า คนที่เป็นมอญจะทิ้งผ้าไว้หลังใครก็ได้ แล้วต้องพลาบงไว้ทำเป็นว่ายังถือผ้าอยู่ เมื่อเดินกลับมาผ้ายังอยู่ที่เดิม ก็หยิบผ้าตีหลังผู้นั้น ผู้ถูกตีจะต้องวิ่งให้มอญตี 1 รอบแล้วให้มอญซ่อนผ้าต่อไป
3. แต่ถ้าใครรู้สึกตัวเสียก่อนคลำพบว่า มีผ้าซ่อนอยู่ข้างหลังต้องรีบลุกขึ้น หยิบผ้าไล่ตีมอญไปรอบวง 1 รอบ ถ้ามอญถูกไล่ตีทันก่อนนั่งที่ มอญคนนั้นจะต้องเป็นมอญต่อไป แต่ถ้าหากมอญคนไหนไม่ให้ถูกตีแล้วรีบนั่งแทนที่ คนที่ถือผ้าไล่จะต้องเป็นมอญแทน

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นกิจกรรมประเภทวิ่งไล่ตาม ฝึกให้เด็กมีความรอบคอบ และเป็นคนช่างสังเกต
2. ฝึกให้เป็นคนมีสติ ไม่เปลอเลอ ในขณะที่ร้องเพลงและตบมือไปด้วย ทำให้เด็กเรียนรู้ว่าถ้าประมาท หรือเปลอเลอจะทำให้เสียโอกาสและนั่งไม่ทันเพื่อน

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 25 มอญซ่อนผ้า

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเรื่องการเล่นของเด็กไทยชนิดต่างๆ 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนบริหารร่างกาย และวิ่งสไลด์ไปรอบๆ สนาม <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูถามนักเรียนว่าใครเคยเล่นมอญซ่อนผ้าบ้าง แล้วให้นักเรียนที่เคยเล่นออกมาเล่าวิธีการเล่นแล้วเล่นให้เพื่อนๆ ดู 2. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเอง 2 กลุ่ม แล้วทดลองเล่นมอญซ่อนผ้าตามที่เพื่อนเล่นให้ดู อย่างอิสระ 3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปรึกษากัน และแสดงความคิดเห็น จากการทดลองเล่นมอญซ่อนผ้า 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิดหาวิธีเล่นมอญซ่อนผ้าและ เล่นร่วมกันตามข้อตกลงอย่างอิสระ 5. ครูกระตุ้นให้แต่ละกลุ่มปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นและทดลองเล่นมอญซ่อนผ้าจนเกิดทักษะและสามารถเล่นมอญซ่อนผ้าได้อย่างมั่นใจ <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุปข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นมอญซ่อนผ้า</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเรื่องการเล่นของเด็กไทยชนิดต่างๆ 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนบริหารร่างกาย และวิ่งสไลด์ไปรอบๆ สนาม <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นมอญซ่อนผ้าให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แล้วทดลองเล่นมอญซ่อนผ้าภายในกลุ่ม 3. ครูให้นักเรียนลงมือเล่นมอญซ่อนผ้าตามวิธีการเล่นและกติกาที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด โดยให้ผลัดเปลี่ยนกันเล่นจนเกิดทักษะและ เล่นมอญซ่อนผ้าได้ถูกวิธี <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่น มอญซ่อนผ้า</p>

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ
2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่นมอญซ่อนผ้าตลอดกิจกรรม



แผนการจัดกิจกรรมที่ 26 แม่ไก่

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล้าตัดสินใจด้วยตนเองโดยไม่พึ่งผู้อื่น
2. กล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจในการเดาหรือทายได้อย่างถูกต้อง
3. กล้าตัดสินใจแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี

สื่อและอุปกรณ์ ผ้าผูกตา 1 ผืน

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. เลือกเด็กคนหนึ่งเป็นแม่ไก่ แล้วเอาผ้าผูกตาไว้ และให้เด็กที่เหลือเป็นลูกไก่
2. ลูกไก่ก็กระจายไปรอบ ๆ แม่ไก่ แม่ไก่ก็จะร้องเรียกลูกไก่ว่าหายไปไหน
3. เมื่อแม่ไก่ร้องกระต๊าก กระต๊าก ลูกไก่ก็จะร้องตอบ เจี๊ยบ เจี๊ยบ แล้วหยุดอยู่กับที่
4. แม่ไก่จะคลำหาไปตามเสียง เมื่อพบลูกไก่แล้วต้องทายชื่อให้ถูก ถ้าทายไม่ถูก ลูกไก่

ตัวนั้นจะได้เป็นแม่ไก่แทน แต่ถ้าทายถูกไปเรื่อย ๆ จนเหลือลูกไก่ตัวสุดท้าย จะได้เป็นแม่ไก่แทน

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นกิจกรรมประเภทซ่อนหา ส่งเสริมให้เด็กเป็นคนช่างสังเกตและจำเสียง
 2. ส่งเสริมให้เด็กได้พัฒนาจิตใจ และเรียนรู้ถึงความผูกพันระหว่างแม่กับลูก
- การสัมผัสทำให้เกิดความรักและความอบอุ่น

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 26 แม่ไก่

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับสัตว์ต่างๆ และความรักระหว่างแม่สัตว์กับลูกสัตว์ 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนเดินเป็นจังหวะไปตามเสียงกระดิ่งที่ไต่ยีน <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูให้นักเรียนทุกคนหลับตา แล้วคลำหาเพื่อนๆ เมื่อหาพบ ให้ลองทายชื่อเพื่อนให้ถูกต้อง 2. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเอง 2 กลุ่ม แล้วแจกผ้าผูกตากลุ่มละ 1 ผืน ลองเล่นเป็นแม่ปิดตาหาลูกภายในกลุ่ม 3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปรึกษากัน และแสดงความคิดเห็นจากการลองเล่นเป็นแม่ปิดตาหาลูก 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิดหาวิธีเล่นแม่ปิดตาหาลูก เช่น เป็นแม่หนัก แม่เบิดตามข้อตกลงอย่างอิสระ 5. ครูกระตุ้นให้แต่ละกลุ่มปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นและทดลองเป็นสัตว์หลายๆ ชนิด จนสามารถเล่นปิดตาหาลูกแบบแม่ไก่ได้อย่างมั่นใจ <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเล่นกิจกรรม แม่ไก่</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับสัตว์ต่างๆ และความรักระหว่างแม่สัตว์กับลูกสัตว์ 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนเดินเป็นจังหวะไปตามเสียงกระดิ่งที่ไต่ยีน <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นแม่ไก่ ให้นักเรียนดู 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน 3. ครูกำหนดให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มออกมาเป็นแม่ไก่ 1 คน และนักเรียนที่เหลือเป็นลูกไก่ 4. ให้นักเรียนลงมือเล่นแม่ไก่ ตามวิธีการเล่นที่ครูกำหนด 5. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด โดยให้ผลัดเปลี่ยนกันเล่นจนเกิดทักษะและเล่นแม่ไก่ได้ถูกวิธี <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปผลการเล่นกิจกรรม แม่ไก่ และสิ่งที่นักเรียนได้รับจากการเล่น</p>

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมนักเรียนด้านกล้าตัดสินใจในการ เคาหรือทายและกล้าแสดงออก
2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม แม่ไก่ตลอดการเล่นกิจกรรม



แผนการจัดกิจกรรมที่ 27 ซ่อนหา

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล้าตัดสินใจด้วยตนเองโดยไม่ลังเลในการหาที่หลบซ่อน
 2. กล้าแสดงออกด้วยความกระตือรือร้น แคล่วคล่องว่องไว
- สื่อและอุปกรณ์ (ควรมีอุปกรณ์ให้เด็กหาที่หลบซ่อนได้ง่าย)

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. เลือกเด็กคนหนึ่งเป็นคนหาก่อน และคนที่เหลือเป็นผู้ซ่อน
2. กำหนดขอบเขตหรือบริเวณที่ซ่อนร่วมกัน จะออกไปซ่อนนอกเขตไม่ได้ คนหาจะปิดตา แล้วเริ่มนับ 1..2..3..4..ไปถึง 10 อย่างช้าๆ ในขณะที่นับ ผู้ซ่อนจะต้องรีบไปหาที่ซ่อนให้ทัน
3. เมื่อผู้หานับถึง 10 ก็จะถามว่า เอาหรือยัง ถ้าผู้เล่นตอบว่า เอา ก็เปิดตา และค้นหาผู้ซ่อน เมื่อหาพบต้องร้องเสียงดัง ๆ ว่า โป้ง แล้วเอ่ยชื่อเพื่อนที่พบต่อท้าย และคนที่ถูกค้นพบคนแรก จะต้องเป็นผู้หาคนต่อไป หรือจะให้ผู้หาค้นหาให้พบหมดทุกคน และถ้าใครถูกค้นพบคนสุดท้าย ให้เป็นผู้หาคนต่อไปก็ได้ แล้วแต่ผู้เล่นจะตกลงกัน

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นกิจกรรมประเภทซ่อนหา สฝึกให้เด็กเป็นคนช่างสังเกต รอบคอบ
2. เด็กได้เรียนรู้ถึงการหาที่หลบซ่อน และที่ปลอดภัยในการซ่อนตัวด้วยตนเอง
3. ส่งเสริมให้ เด็กๆ รู้จักและจำชื่อเพื่อนได้ดียิ่งขึ้น

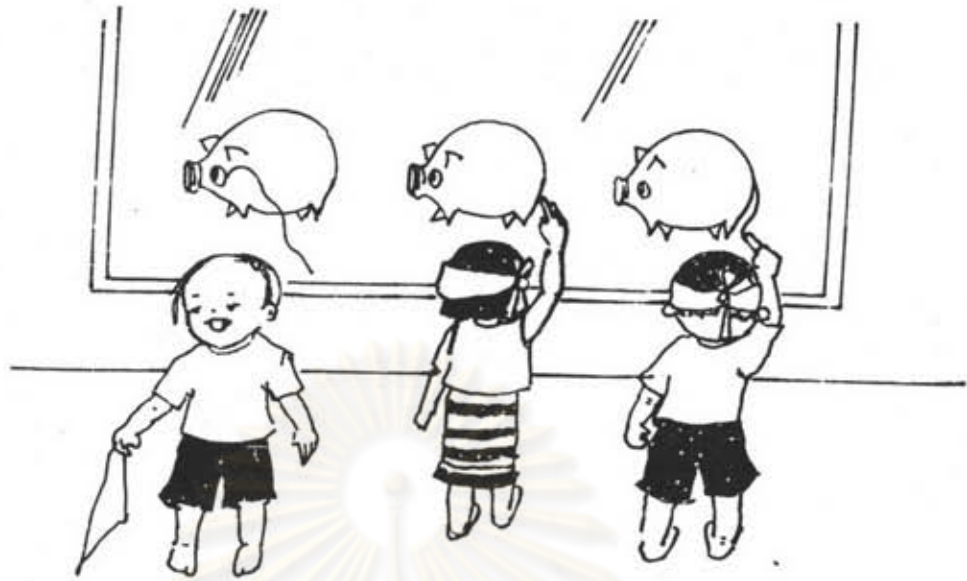
ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 27 ซ่อนหา

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียน และทบทวนกิจกรรมค้นหาเหยื่อแล้วให้นักเรียนที่จำได้ช่วยกันเล่าให้เพื่อน ๆ ฟัง 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนหลับตาเดินไปข้างหน้า อย่างอิสระ <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูให้นักเรียนจับคู่กันเอง ทดลองเล่นซ่อนหา โดยให้ฝ่ายหนึ่งปิดตา แล้วนับ 1-10 ให้อีกฝ่ายหนึ่งวิ่งไปซ่อน เมื่อนับถึง 10 ให้รีบไปหาคู่ขอ-ตนเองให้พบโดยเร็ว 2. ครูให้นักเรียนลองปิดตาคนเดียว แล้วหาเพื่อนทั้งกลุ่ม ถ้าใครถูกพบก่อนคนนั้นจะต้องเป็นคนหา คนต่อไป 3. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มแล้วแสดงความคิดเห็นจากการทดลองเล่น ซ่อนหา 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิดหาวิธีเล่นซ่อนหา และเล่นร่วมกันตามข้อตกลงอย่างอิสระ 5. ครูกระตุ้นให้แต่ละกลุ่มปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นและลองเล่นซ่อนหา จนเกิดทักษะ และสามารถเล่นได้อย่างมั่นใจ <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุปข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่รับจากการเล่น ซ่อนหา</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียน และทบทวนกิจกรรมค้นหาเหยื่อแล้วให้นักเรียนที่จำได้ช่วยกันเล่าให้เพื่อน ๆ ฟัง 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนหลับตาเดินไปข้างหน้าเป็นจังหวะตามครู <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นซ่อนหา ให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แล้วกำหนดบริเวณ ให้ลองเล่นภายในกลุ่ม 3. ครูให้นักเรียนลงมือเล่นซ่อนหาตามวิธีการเล่นและกติกาที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด โดยให้ผลัดเปลี่ยนกันเล่นจนเกิดทักษะและเล่นได้ถูกวิธี <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และประโยชน์ที่รับจากการเล่น ซ่อนหา</p>

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ
2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่น ซ่อนหาตลอดกิจกรรม



แผนการจัดกิจกรรมที่ 28 ต่อหางหมู

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล้าตัดสินใจด้วยตนเองด้วยความมั่นใจไม่ลังเล
2. กล้าแสดงออกในการเล่นอย่างสนุกสนาน
3. มีความกระตือรือร้นแคล้วคล่องว่องไว

สื่อและอุปกรณ์

1. กระดานดำ และชอล์ก
2. ผ้าผูกตา เท่าจำนวนกลุ่ม

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม 3-4 กลุ่ม วาดรูปหมูไม่มีหางบนกระดานดำเท่าจำนวนกลุ่ม
2. เลือกตัวแทนกลุ่มครั้งละ 1 คน เอาผ้าผูกตา แล้วให้ยืนห่างกระดานดำพอประมาณ
3. เมื่อเริ่มแข่งขันเด็กที่ผูกตาถือชอล์กเดินตรงไปที่กระดานดำ แล้วเขียนเติมหางหมู

ให้ถูกต้อง

4. เมื่อเขียนเสร็จแล้วเอาผ้าผูกตาออก เพื่อดูผลงานของตน แล้วเปลี่ยนให้เพื่อน

ในกลุ่มไปต่อหางหมูให้ครบทุกคน ใครที่เขียนได้ใกล้เคียงที่สุดเป็นผู้ชนะ

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นกิจกรรมประเภทเล็งเป้าหมาย ฝึกให้เด็กมีความสามารถในการเดา และคาดคะเน
2. ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ถึงความสำคัญของการมองเห็น เพราะถ้ามองไม่เห็น จะทำให้เกิดความผิดพลาด ตลอดจนทำให้เด็กมีความรอบคอบยิ่งขึ้น



ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 28 ต่อหางหมู

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง สัตว์ชนิดต่างๆ และสัตว์เลี้ยงที่นักเรียนรู้จัก แล้วบอกลักษณะอวัยวะต่าง ๆ ของสัตว์ เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียน ทำท่าทางเหมือนสัตว์ชนิดต่างๆ อย่างอิสระ <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเอง 3 กลุ่ม เท่า ๆ กัน แล้วเลือกสัตว์ที่มีหาง 1 ชนิด วาดรูปสัตว์บนกระดานไม้วาดหาง ครูแจกผ้าผูกตากลุ่มละ 1 ผืน ผูกตากันเอง แล้วลองออกมาเล่น ต่อหางสัตว์ หรือเล่นต่อหางหมูกันเองภายในกลุ่ม ครูให้นักเรียนแต่ละคู่ปรึกษากัน และแสดงความคิดเห็น จากการทดลองเล่น ต่อหางสัตว์หรือต่อหางหมู นักเรียนแต่ละคู่ร่วมกันคิดหาวิธี เล่นที่จะทำให้ตนเองต่อหางหมูได้ไกล เคียงที่สุด แล้วหาข้อตกลงในการเล่นกลุ่มใหญ่ร่วมกัน ครูกระตุ้นให้ปรับเปลี่ยนวิธีการเล่น และเปลี่ยนกลุ่มกันเอง และเล่นต่อหางสัตว์ จนเกิดทักษะและสามารถต่อหางได้ถูกต้อง <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุป ข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่ ได้รับ จากการ เล่น ต่อหางสัตว์ หรือต่อหางหมู</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง สัตว์ชนิดต่างๆ และสัตว์เลี้ยงที่นักเรียนรู้จัก แล้วบอกลักษณะอวัยวะต่าง ๆ ของสัตว์ เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียน ทำท่าทางเหมือนสัตว์ชนิดต่างๆ ตามครู <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่น ต่อหางหมู ให้นักเรียนดูจนเข้าใจ ครูให้นักเรียนปิดตา แล้วออกมา ต่อหางหมูที่กระดานดำ ครั้งละ 3 คน ครูให้นักเรียน เล่น ต่อหางหมู จนครบทุกคน ใครที่ต่อหางหมูได้ไกล เคียงที่สุด เป็นผู้ชนะ ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด โดยให้เปลี่ยนกัน เล่นจนเกิดทักษะและ เล่น ได้ถูกวิธี <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และ ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่น ต่อหางหมู</p>
<p><u>การประเมินผล</u></p> <ol style="list-style-type: none"> สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่น ต่อหางหมู ตลอดกิจกรรม 	



แผนการจัดกิจกรรมที่ 29

ซ่อนกระดุม

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล้าตัดสินใจในการเดาหรือทายด้วยตนเอง
2. กล้าแสดงออกในการเล่นอย่างสนุกสนาน
3. มีความกระตือรือร้นแคล้วคล่องว่องไว

สื่อและอุปกรณ์ กระดุม 1 เม็ด หรือเหรียญบาท

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. เลือกเด็กคนหนึ่งเป็นผู้ถือกระดุมไว้ และเด็กที่เหลือนั่งเป็นวงกลม
2. คนถือกระดุมจะเดินไปรอบ ๆ วง ทำท่าถ่ายกระดุมจากมือตนเอง ให้กับเพื่อนที่นั่งล้อมวง เปลี่ยนไปเปลี่ยนมาหลายๆ คน จนทำให้เพื่อนๆ งงไม่รู้ว่ากระดุมอยู่ที่ใคร
3. เมื่อเดินครบรอบก็จะถามเพื่อนคนหนึ่งในวงว่ากระดุมอยู่ที่ใคร ถ้าทายถูกก็จะได้เป็นผู้ซ่อนกระดุมคนต่อไป ถ้าทายไม่ถูก ผู้ซ่อนก็จะได้ซ่อนต่อไปอีก

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นกิจกรรมประเภทซ่อนหาสิ่งของ ทำให้เด็กเป็นคนช่างสังเกต ลักษณะที่มีพิรุณ เช่น สีหน้าท่าทางที่ผิดปกติ ซึ่งจะทำให้เดาหรือทายง่ายขึ้น
2. ทำให้ผู้ซ่อนกระดุมได้ฝึกความแคล้วคล่องว่องไวและมีความรอบคอบยิ่งขึ้น

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 29 ช่อนกระดุม

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเล่านิทานเรื่องกลมๆ เล็กๆ ให้นักเรียนฟัง แล้วนำสิ่งของ กลมๆ เล็กๆ ใส่มือให้นักเรียนทายว่าคืออะไร 2. เตรียมความพร้อม ให้นักเรียน ทำท่าทางประกอบเพลงกายบริหาร <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลมเอามือไว้ข้างหลังให้เด็กคนหนึ่งถือกระดุมเดินไปรอบ ๆ วง ทำท่าทางถ่ายกระดุมจากมือตนเองเปลี่ยนไปเปลี่ยนมาแล้วหยุดให้เพื่อนทายว่ากระดุมอยู่ที่ใคร คนที่ทายถูก จะได้ช่อนกระดุมคนต่อไป 2. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 2 กลุ่ม แล้วนำกระดุมไปทดลองเล่นกันเองภายในกลุ่ม 3. นักเรียนภายในกลุ่มปรึกษากัน ร่วมกันแสดงความคิดเห็นจากการทดลอง เล่น และคิดหาวิธีเล่นร่วมกัน 4. นักเรียนเล่นช่อนกระดุมร่วมกัน ตามข้อตกลงภายในกลุ่มอย่างอิสระ 5. ครูกระตุ้นให้แต่ละกลุ่มปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นและทดลองเล่นช่อนกระดุมจนเกิดทักษะและสามารถเล่นได้อย่างมั่นใจ <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุป ข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่ ได้รับจากการเล่นช่อนกระดุม</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเล่านิทานเรื่องกลมๆ เล็กๆ ให้นักเรียนฟังแล้วนำสิ่งของกลมๆ เล็กๆ ใส่มือให้นักเรียนทายว่าคืออะไร 2. เตรียมความพร้อม ให้นักเรียน ทำท่าทางประกอบเพลงกายบริหาร <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่น ช่อนกระดุม ให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แล้วแจกกระดุมให้ทดลองเล่นภายในกลุ่ม 3. ครูให้นักเรียนลงมือเล่นช่อนกระดุม ตามวิธีการเล่นและกติกาที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด โดยให้ผลัดเปลี่ยนกันเล่นจนเกิดทักษะและ เล่น ได้ถูกวิธี <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และ ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่น ช่อนกระดุม</p>

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ
2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่นช่อนกระดุมตลอดกิจกรรม



แผนการจัดกิจกรรมที่ 30 จับบินได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล่าวพูดและกล่าวตัดสินใจออกคำสั่งด้วยตนเอง
2. กล่าวแสดงออกด้วยความกระตือรือร้นแล้วคล่องว่องไว

สื่อและอุปกรณ์ ไม่มี

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. เลือกเด็กคนหนึ่งเป็นผู้ออกคำสั่ง และเด็กที่เหลือนั่งเป็นวงกลม
2. ผู้สั่งก็จะพูดออกไปหลาย ๆ อย่าง เช่น แมวบิน วัวบิน หมูบิน ม้าบิน เด็กทุกคนจะต้องนั่งเฉย ๆ เพราะชื่อสัตว์ที่กล่าวมา บินไม่ได้ ถ้าผู้สั่งพูดถึงสัตว์ที่บินได้เช่น เป็ดบิน นกบิน ไก่บิน เด็กทุกคนก็จะลุกขึ้นบินไปรอบวง
3. ถ้าใครทำผิดคำสั่งจะต้องออกไปช่วยผู้สั่งดูรอบต่อไป จนเหลือผู้ที่ทำถูกต้องคนสุดท้ายจะเป็นผู้ชนะ และได้เป็นผู้สั่งแทน

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นกิจกรรมประเภทใช้คำสั่ง ฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
2. ฝึกให้มีสติ กระตือรือร้นอยู่ตลอดเวลาและฟังอย่างตั้งใจ
3. การใช้คำสั่งอย่างต่อเนื่องและต้องคิดชื่อสัตว์ต่างๆ เป็นการพัฒนาสติปัญญาของเด็ก

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 30 จันบินได้

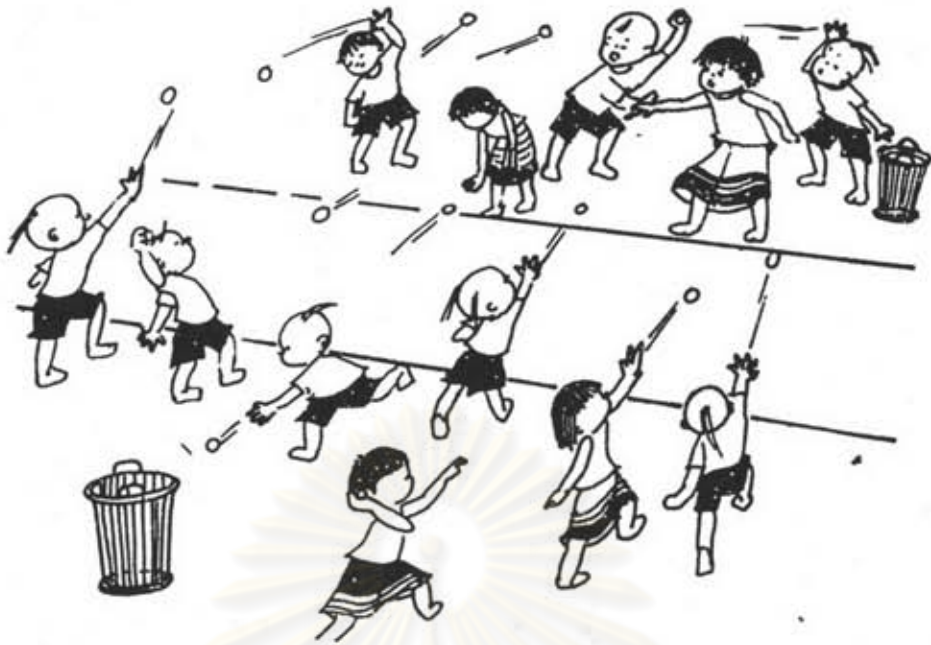
การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียน เรื่องสัตว์ที่บินได้ และบินไม่ได้ 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนร้องเพลงนกน้อย พร้อมทั้งทำท่าทางอย่างอิสระ <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูให้นักเรียนทุกคนทดลองเล่นจันบินได้ ตามคำสั่งที่ครูกำหนด จนเข้าใจ 2. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเอง 2 กลุ่ม แล้วทดลองเล่น จันบินได้ 3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปรึกษากัน และแสดงความคิดเห็น จากการทดลองเล่นจันบินได้ 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิดหาวิธีเล่น จันบินได้ และเล่นร่วมกันตามข้อตกลงอย่างอิสระ 5. ครูกระตุ้นให้แต่ละกลุ่มปรับเปลี่ยนวิธีการเล่น และทดลองเล่น จันบินได้ จนเกิดทักษะและสามารถเล่น จันบินได้ ได้อย่างมั่นใจ <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุปข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่น จันบินได้</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียน เรื่องสัตว์ที่บินได้ และบินไม่ได้ 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนร้องเพลงนกน้อย พร้อมทั้งทำท่าทางตามครู <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นจันบินได้ ให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แล้วให้ทดลองเล่นภายในกลุ่ม 3. ครูให้นักเรียนลงมือเล่นจันบินได้ตามวิธีการเล่นและกติกาที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด โดยให้ผลัดเปลี่ยนกัน เล่นจนเกิดทักษะและเล่นได้ถูกวิธี <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่น จันบินได้</p>

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ
2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่น จันบินได้ ตลอดกิจกรรม

เพลงนกน้อย

เจ้านกน้อยคล้อยบินสู่วาหา เจ้าดลาเล่นลมเพลินฤดี
 บิน บิน ดลา ดลาเล่นลม บินล่อง บินลอย บินดลา ดลาเล่นลม



แผนการจัดกิจกรรมที่ 31 ขว้างบอลทึบ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล้าตัดสินใจทันทีด้วยตนเองโดยไม่ลังเล
2. กล้าแสดงออกในการเล่นด้วยความแกล้วกล้าองอาจ
3. สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี

สื่อและอุปกรณ์

1. ลูกบอลกระดาษ เท่าจำนวนผู้เล่น
2. ตะกร้า 2 ใบ

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย ชิดเส้นแบ่งเขต 2 เส้นห่างกันประมาณ 3 เมตร
2. ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายยืนหลังเส้นคนละฝั่ง มีตะกร้าฝ่ายละ 1 ใบ มีบอลกระดาษคนละ 1 ลูก และมีผู้ให้สัญญาณ 1 คน
3. เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเล่น ทุกคนต้องรีบขว้างบอลกระดาษไปที่ฝ่ายตรงข้าม ฝ่ายตรงข้ามต้องรีบเก็บบอลกระดาษขว้างกลับไป
4. เมื่อได้ยินสัญญาณสั่งให้หยุดเล่น ทุกคนจะต้องเก็บบอลกระดาษที่อยู่ในฝ่ายของตนใส่ตะกร้า แล้วนับจำนวน ฝ่ายใดมีบอลกระดาษน้อยกว่าเป็นผู้ชนะ

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นกิจกรรมที่ฝึกความกระตือรือร้นแกล้วกล้าองอาจ ทำให้เด็กได้เรียนรู้ว่าการทำงานเข้าก็จะทำตามคนอื่นไม่ทัน และเป็นการส่งเสริมการทำงานร่วมกัน
2. ส่งเสริมทักษะคณิตศาสตร์ในเรื่องการนับจำนวนได้ถูกต้อง

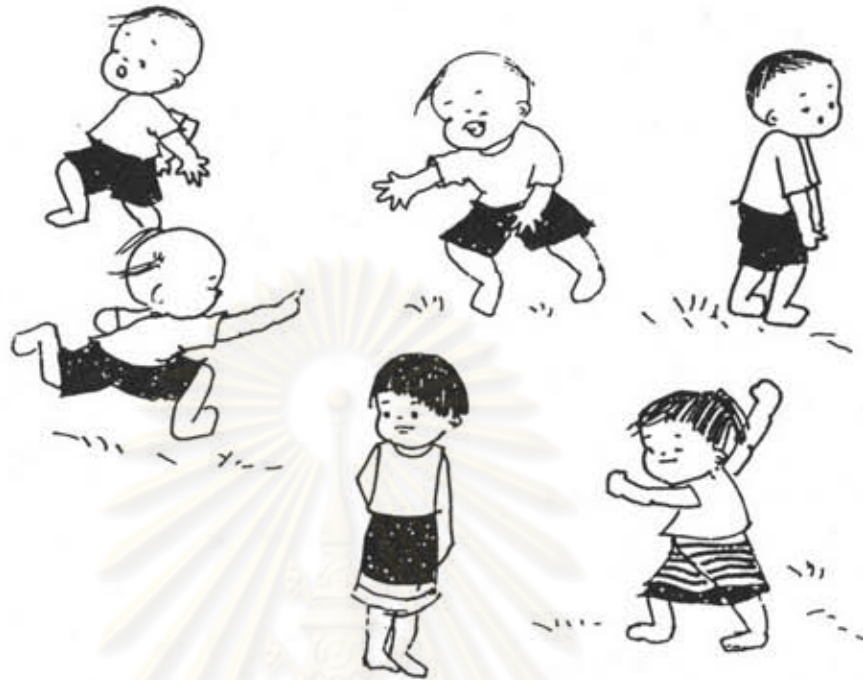
ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 31 ขว้างบอลพิช

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นลิงชิงบอลและเล่นหลบลูกบอล 2. เตรียมความพร้อม โดยการขยำกระดาษเป็นลูกบอลคนละ 1 ลูก <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูถามนักเรียนว่าใครเคยเล่นขว้างบอลพิชบ้าง แล้วให้เด็กที่เคยเล่นเล่าถึงวิธีการเล่นให้เพื่อนๆ ฟัง 2. ครูชวนนักเรียนทุกคนเล่นขว้างบอลพิช แล้วอธิบายวิธีการเล่นและสาธิตการเล่น 3. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเองออกเป็น 2 กลุ่มๆ เท่าๆ กัน แล้วให้แต่ละกลุ่มเล่นขว้างบอลพิชอย่างอิสระ 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มตกลงกติกาการเล่นร่วมกัน เพื่อหาวิธีการเล่นที่ดีที่สุด เพื่อให้ขว้างลูกบอลไปอยู่ฝั่งตรงข้ามให้มากที่สุด 5. นักเรียนเล่นขว้างบอลพิชกันเองอย่างอิสระ โดยครูคอยกระตุ้นให้ปรับเปลี่ยนวิธีเล่น จนเกิดทักษะและเล่นได้ตามข้อตกลงอย่างเหมาะสม <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุปข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่รับจากการเล่นขว้างบอลพิช</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นลิงชิงบอลและเล่นหลบลูกบอล 2. เตรียมความพร้อม โดยการขยำกระดาษเป็นลูกบอลคนละ 1 ลูก <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นขว้างบอลพิชให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน 3. ครูให้นักเรียนลงมือเล่นตามวิธีการเล่นและกติกาที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด โดยให้ผลัดเปลี่ยนกันเล่นจนเกิดทักษะและเล่นได้ถูกวิธี <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และประโยชน์ที่รับจากการเล่นขว้างบอลพิช</p>

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ
2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่นขว้างบอลพิชตลอดกิจกรรม



แผนการจัดกิจกรรมที่ 32 แตะหุ่น

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล้าตัดสินใจทันทีด้วยตนเองโดยไม่ลังเล
2. กล้าแสดงออกในการเล่นอย่างสนุกสนาน
3. มีความกระตือรือร้นแล้วคล่องว่องไว

สื่อและอุปกรณ์ ไม่มี

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. เลือกเด็กคนหนึ่งเป็นผู้วิ่งไล่ และเด็กคนอื่น ๆ เป็นผู้หลอกล่อ
2. ร่วมกันกำหนดขอบเขตหรือบริเวณที่วิ่งไล่ เมื่อเริ่มเล่นผู้วิ่งไล่ก็จะวิ่งไปแตะเพื่อน ๆ คนที่ถูกแตะต้องหยุดนิ่งเป็นหุ่นอยู่กับที่ ห้ามเคลื่อนไหวหรือแสดงอาการใดๆ
3. เมื่อแตะครบทุกคน ผู้วิ่งไล่ก็จะทำท่าหลอกล่อหุ่นให้เสียสมาธิ ถ้าหุ่นขยับ หัวเราะ หรือเคลื่อนไหว คนนั้นจะต้องเป็นผู้วิ่งไล่แทน

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นกิจกรรมประเภทวิ่งไล่จับ ฝึกความคล่องว่องไว เพื่อให้ปลอดภัย
2. ฝึกความอดทน หนักแน่นและมีสมาธิ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 32 ตะหูน

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเล่น วิ่งไล่จับแล้วชวนนักเรียนวิ่งเล่นไปรอบๆ สนาม 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียน วิ่งหยุด วิ่งหยุด เป็นจังหวะ อย่างอิสระ <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูถามนักเรียนว่าใครเคยเล่น ตะหูนบ้าง และให้ออกมาเล่าวิธีการเล่นให้ เพื่อนฟังและทดลองเล่น 2. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเอง 2 กลุ่ม แล้วให้ทดลองเล่น ตะหูน ตามที่เคยเล่น อย่างอิสระ 3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปรึกษากัน และแสดงความคิดเห็น จากการทดลองเล่น ตะหูน 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิดหาวิธี เล่นที่ต่างไปจากเดิมที่เคยเล่น และเล่นร่วมกัน ตามข้อตกลงอย่างอิสระ 5. ครูกระตุ้นให้แต่ละกลุ่มปรับเปลี่ยน วิธีการเล่นและทดลองเล่นหลายๆวิธีจน เกิดทักษะ ด้วยความมั่นใจ <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุป ข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่ได้รับ จากการเล่นตะหูน</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเล่น วิ่งไล่จับแล้วชวนนักเรียนวิ่งเล่นไปรอบๆ สนาม 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียน วิ่งหยุด วิ่งหยุด ตามครู เป็นจังหวะ <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่น ตะหูน ให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แล้วให้นักเรียนทดลองเล่น 3. ครูให้นักเรียนลงมือเล่นตาม วิธีการเล่นและกติกาที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด จนเกิดทักษะและ เล่นได้ถูกต้อง <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และ ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นตะหูน</p>

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ
2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่นตะหูน ตลอดกิจกรรม



แผนการจัดกิจกรรมที่ 33 กาบ้อนเหยื่อ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล้าตัดสินใจในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี
2. กล้าแสดงออกและสามารถเล่นร่วมกันได้อย่างสนุกสนาน
3. มีความกระตือรือร้นแล้วคล่องว่องไว

สื่อและอุปกรณ์

1. หลอดกาแฟ คนละ 1 หลอด
2. ยางวงเล็ก คนละ 1 เส้น

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. เลือกเด็กคนหนึ่งเป็นกรรมการให้สัญญาณ และแบ่งเด็กออกเป็น 4 กลุ่มเท่าๆ กัน
2. ผู้เล่นแต่ละคนคาบหลอดกาแฟไว้ เอามือไว้ข้างหลัง ผู้เล่นคนแรกของแต่ละกลุ่มจะมียางเท่ากัน เอายางเส้นแรกคล้องไว้ที่หลอด สมมติว่าเป็นเหยื่อ
3. เมื่อกรรมการให้สัญญาณ เด็กคนแรกบ้อนเหยื่อไปที่หลอดคนที่ 2 และบ้อนต่อไปจนถึงคนสุดท้าย คนแรกก็เอายางที่เหลือนำบ้อนใหม่จนหมดยาง กลุ่มที่เสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นกิจกรรมประเภทเล็งเป้าหมาย ฝึกการทำงานร่วมกันด้วยความพร้อมเพรียง
2. ส่งเสริมความอดทนและความมานะพยายาม เพราะการทดลองหลาย ๆ ครั้ง ทำให้เกิดความมั่นใจ ตลอดจนการส่งเสริมคุณธรรมในเรื่องความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่อีกด้วย

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 33 กาบ้อนเหยื่อ

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับอาหารของนกกาและอาหารที่นกกาชอบ 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนบริหารร่างกาย โดยเดินถอยหลัง อย่างอิสระ <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูถามนักเรียนว่าใครเคยเห็นกาบ้อนเหยื่อบ้าง แล้วให้ออกมาเล่าให้เพื่อนๆ ฟังถึงลักษณะท่าทางของกาบ้อนเหยื่อที่เคยเห็น 2. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเอง 4 กลุ่มเท่า ๆ กัน แล้วไปทดลอง เล่นกาบ้อนเหยื่อ 3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปรึกษากัน และแสดงความคิดเห็น จากการทดลองเล่นกาบ้อนเหยื่อ 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิดหาวิธีเล่นกาบ้อนเหยื่อร่วมกันตามข้อตกลงอย่างอิสระ 5. ครูกระตุ้นให้แต่ละกลุ่มปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นและทดลองเล่นกาบ้อนเหยื่อ จนเกิดทักษะและสามารถบ้อนเหยื่อได้อย่างว่องไว <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุปข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นกาบ้อนเหยื่อ</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับอาหารของนกกาและอาหารที่นกกาชอบ 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนบริหารร่างกาย โดยเดินถอยหลังตามจังหวะ <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นกาบ้อนเหยื่อ ให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่มเท่า ๆ กัน ให้นักเรียนทดลองเล่น 3. ครูให้นักเรียนลงมือเล่นตามวิธีการเล่นและกติกาที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด โดยให้ผลัดเปลี่ยนกันเล่นจนเกิดทักษะและเล่นได้ถูกวิธี <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นกาบ้อนเหยื่อ</p>

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ
2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่นกาบ้อนเหยื่อตลอดกิจกรรม



แผนการจัดกิจกรรมที่ 34 ต่อบัตรภาพ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล้าตัดสินใจด้วยตนเอง โดยไม่พึ่งพาความคิดของผู้อื่น
2. กล้าแสดงออกในการเล่นอย่างสนุกสนาน
3. มีความกระตือรือร้นแล้วคล่องว่องไว

สื่อและอุปกรณ์ บัตรภาพ 4 ชุด ชุดละ 20 ใบ

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม ตัวแทนกลุ่มออกมาเลือกบัตรภาพกลุ่มละ 1 ชุด
2. ตัวแทนกลุ่ม แต่ละกลุ่มแจกบัตรภาพให้เพื่อนคนละเท่า ๆ กัน และหงายไว้กลางวง 1 ใบ ใครมีภาพที่เหมือนกับภาพกลางวง จะได้ต่อบัตรภาพก่อน
3. ผู้เล่นในกลุ่มคนต่อไป จะได้เล่นต่อบัตรภาพไปตามลำดับ เวียนไปเรื่อย ๆ จนบัตรคนใดคนหนึ่งหมดก่อน คนนั้นจะเป็นผู้ชนะ แล้วเริ่มเล่นใหม่ หรือต่อบัตรให้หมดทุกคน จนเหลือคนสุดท้ายก็ได้ ในกรณีที่ ถึงคิวต่อบัตรแล้ว แต่ไม่สามารถต่อได้ เพราะไม่มีภาพเหมือน ก็ต้องผ่านไปคนอื่นต่อก่อน

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นกิจกรรมประเภทบัตรคำหรือบัตรภาพ ฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
2. ส่งเสริมให้เด็กมีความกระตือรือร้น กล้าแสดงออกและเล่นร่วมกันอย่างสนุกสนาน
3. ส่งเสริมให้เด็กคิดและตัดสินใจด้วยตนเอง

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 34 ต่อบัตรภาพ

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับรูปภาพต่าง ๆ ที่มีรูปร่างเหมือนกันและต่างกัน 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนจับคู่ภาพที่เหมือนกัน <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำบัตรภาพชุดต่างๆ มาแนะนำ แล้วให้นักเรียน ที่เคยเล่นต่อบัตรภาพ ออกมาสาธิตการเล่นให้เพื่อนดู 2. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเอง 4 กลุ่ม เท่า ๆ กัน แล้วนำบัตรภาพไปทดลองเล่นภายในกลุ่ม 3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปรึกษากัน และแสดงความคิดเห็นในการเล่นต่อบัตรภาพ และคิดหาวิธีเล่นร่วมกันอย่างอิสระ 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มเล่นต่อบัตรภาพร่วมกัน ตามข้อตกลงอย่างอิสระ 5. ครูกระตุ้นให้แต่ละกลุ่มปรับเปลี่ยนวิธีการเล่น และเล่นต่อบัตรภาพจนเกิดทักษะ และเล่นได้อย่างรวดเร็ว <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุปข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นต่อบัตรภาพ</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับรูปภาพต่าง ๆ ที่มีรูปร่างเหมือนกันและต่างกัน 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนจับคู่ภาพที่เหมือนกัน <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นต่อบัตรภาพ ให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม แล้วให้นักเรียนทดลองเล่นต่อบัตรภาพ 3. ครูให้นักเรียน เล่นต่อบัตรภาพตามวิธีการเล่นและกติกาที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด โดยให้ปฏิบัติตามคำสั่งของครู จนสามารถเล่นได้ว่องไวและถูกต้อง <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นต่อบัตรภาพ</p>

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ
2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่นต่อบัตรภาพตลอดกิจกรรม



แผนการจัดกิจกรรมที่ 35 เดินแต้ม

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ก้าวตัดสินใจด้วยตนเองโดยไม่ฟังผู้อื่น
2. ก้าวแสดงออกในการเล่นอย่างสนุกสนาน

สื่อและอุปกรณ์

1. ไม้กระดานหรือกระดาษแข็ง 1 แผ่น เขียนช่องวงเข้าไปตรงกลาง โดยทำช่องประมาณ 10-15 ช่อง โดยให้ช่องวงนอกสุดเป็นช่องที่ 1 และเขียนวงเข้าไปเรื่อยๆจนถึงช่องในสุดเป็นเส้นชัย

2. ลูกเต๋า 1 ลูก

3. ตัวเดินแต้ม ใช้ยางลบหรือก้อนหิน หรือวัสดุอะไรก็ได้ ที่มีสีหรือลักษณะต่าง ๆ กัน

ผู้เล่นจะได้จำง่าย (อุปกรณ์ 3 รายการนี้เท่ากับ 1 ชุด จะเล่นได้ 5-6 คน)

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. แบ่งเด็กกลุ่มละ 5-6 คน มอบอุปกรณ์ให้กลุ่มละ 1 ชุด

2. อธิบายวิธีเล่น โดยให้แต่ละกลุ่มตกลงการเล่นและเรียงลำดับการเล่นกันเอง

3. คนที่ทอดลูกเต๋าค้นแรก จะเริ่มเดินแต้มก่อน ตามจำนวนแต้มที่ทอดได้ เช่นทอดได้

4 แต้ม ก็เดินไป 4 ช่อง และเรียงลำดับไปเรื่อยๆ คนที่เดินแต้มถึงเส้นชัยก่อนเป็นผู้ชนะ

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นกิจกรรมประเภทที่มีบอร์ดเป็นส่วนประกอบ ทำให้เด็กมีความรู้ในเรื่องจำนวนการนับเพิ่ม เรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างบอร์ดกับสัญลักษณ์จำนวน

2. ฝึกให้เด็กมีระเบียบวินัย มีความอดทนในการรอคอย การเรียงลำดับก่อน-หลัง

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 35 เดินแต้ม

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง การเสียงโซค เช่นการจับฉลาก เสียงเข็มนาฬิกาว่าทำอะไรและใครเคยเสียงโซคบ้าง 2. ครูนำลูกเต๋ามาให้นักเรียนดูแล้วให้ช่วยกันนับว่ามีกี่ด้านแต่ละด้านมีกี่แต้ม แล้วให้นักเรียนลองโยนลูกเต๋าบ้าง ว่าได้ที่แต้ม <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเอง 4 กลุ่มๆ ละ 5 คน แล้วนำชุดการเล่นเดินแต้ม แจกนักเรียนกลุ่มละ 1 ชุด 2. ครูให้นักเรียนช่วยกันคิดหาวิธีเล่น จากอุปกรณ์ที่แจกให้แต่ละกลุ่ม 3. แต่ละกลุ่มทดลองเล่นตามวิธีการ และข้อตกลงร่วมกันภายในกลุ่มอย่างอิสระ 4. ครูกระตุ้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม คิดหาวิธีเล่นแบบต่างๆ โดยสร้างข้อตกลง ในการเล่นกันเอง จนทุกคนในกลุ่มพอใจ และ เล่น เดินแต้มร่วมกันได้อย่างถูกต้อง <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุป ข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่ได้รับ จากการเดินแต้ม</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง การเสียงโซค เช่นการจับฉลาก เสียงเข็มนาฬิกาว่าทำอะไรและใครเคยเสียงโซคบ้าง 2. ครูนำลูกเต๋ามาให้นักเรียนดูแล้ว นับพร้อมกันที่ละด้านแต่ละด้านมีแต้มไม่เท่ากัน <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่น เดินแต้ม ให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แล้วแจกชุดเดินแต้มให้กลุ่มละ 1 ชุด แล้วให้นักเรียนลงมือเล่นเดินแต้ม ตามวิธีการเล่นและกติกาที่ครูกำหนด 3. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด โดยให้ผลัดเปลี่ยนกันโยนลูกเต๋า และเรียง ลำดับการเล่นตามกติกา ได้อย่างถูกต้อง <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และ ประโยชน์ที่ได้รับจากการเดินแต้ม</p>
<p><u>การประเมินผล</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ 2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่นเดินแต้มตลอดกิจกรรม 	



แผนการจัดกิจกรรมที่ 36 วิ่งไล่จับ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล้าตัดสินใจทันทีโดยไม่ลังเล
2. กล้าแสดงออกในการเล่นอย่างสนุกสนาน
3. มีความกระตือรือร้นแกล้วกล้าวิ่งไล่จับจนเจอหน้าได้ดี

สื่อและอุปกรณ์ เพลงวิ่งไล่จับ

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. เลือกเด็กคนหนึ่งเป็นผู้วิ่งไล่จับ และเด็กที่เหลือเป็นคนหนี
2. ร่วมกันกำหนดเขตปลอดภัยที่ผู้ไล่ไม่สามารถวิ่งเข้าไปได้
3. เมื่อผู้ไล่ให้สัญญาณก็จะวิ่งไล่จับทันที ถ้าใครถูกจับได้นอกเขตปลอดภัย จะต้องเป็น

ผู้วิ่งไล่แทน

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นกิจกรรมประเภทวิ่งไล่จับ ฝึกให้เด็กมีความกระตือรือร้นแกล้วกล้าวิ่งไล่จับ
2. เด็กได้เรียนรู้วิธีแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี ในการหลีกเลี่ยงไปอยู่ในที่ที่ปลอดภัย

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 36 ริงไล่จับ

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูชวนนักเรียนร้องเพลงริงไล่จับ 2. ครูให้นักเรียนเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระไปในทิศทางต่างๆ สูง-ต่ำ, ช้า-เร็ว เป็นจังหวะอย่างอิสระ <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูถามนักเรียนว่าใครเคยเล่นริงไล่จับบ้าง แล้วสนทนากับนักเรียนที่เคยเล่นและเล่าวิธีเล่นให้เพื่อนๆ ฟัง 2. ครูชวนนักเรียนทุกคนเล่นริงไล่จับ พร้อมทั้งอธิบายและสาธิตวิธีการเล่น 3. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเอง 2 กลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มแยกกันไปทดลองเล่น 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มปรึกษาและตกลงวิธีเล่นกันเอง 5. นักเรียนเล่นริงไล่จับ อย่างอิสระ และปรับเปลี่ยนวิธีเล่นกันเองตามต้องการ <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>นักเรียนช่วยกันสรุปข้อตกลง ขั้นตอนการเล่น และประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นริงไล่จับ</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูชวนนักเรียนร้องเพลงริงไล่จับ 2. ครูให้นักเรียนเคลื่อนไหวร่างกายเป็นจังหวะตามครู <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายวิธีการเล่น ริงไล่จับ พร้อมทั้งสาธิตวิธีการเล่นริงไล่จับให้นักเรียนดู 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม 2 กลุ่ม สมมติให้เป็นกลุ่มตำรวจ กับกลุ่มผู้ร้าย แล้วทดลองเล่น 3. ครูสั่งให้ทั้งสองกลุ่มเล่นริงไล่จับตามที่ครูกำหนดให้ 4. ครูเป็นผู้ให้สัญญาณแต่ละกลุ่มเริ่มเล่นริงไล่จับได้ ใครจะต้องหนี ใครต้องจับ ให้เล่นจนเล่นได้ถูกต้องแล้วเปลี่ยนกันเป็นผู้หนีผู้จับจนเกิดทักษะอย่างสนุกสนาน <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน กติกาการเล่น และประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นริงไล่จับ</p>

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนจากการตัดสินใจด้วยตนเองและกล้าแสดงออก
2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่มเล่นริงไล่จับตลอดกิจกรรม

เพลงริงไล่จับ

จับให้ทัน มาจับฉับเร็ว ๆ ไว ๆ
จับไม่ทัน ห้วนฉับ เธอจับได้ ฉับว่าเก่งเออ



แผนการจัดกิจกรรมที่ 37 เอาเด็ก

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล้าตัดสินใจทันทีโดยไม่ลังเล
2. กล้าแสดงออกในการเล่นอย่างสนุกสนาน
3. มีความกระตือรือร้นแล้วคล่องว่องไวสามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี

สื่อและอุปกรณ์ หลัก หรือต้นไม้ใหญ่ สำหรับอยู่โยง

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. เลือกเด็กคนหนึ่งเป็นผู้อยู่โยง เด็กที่เหลือเป็นผู้หลอกล่อและคอยวิ่งหนี
2. ผู้หลอกล่อจะยั่วยวนให้คนอยู่โยงออกจากหลักมาไล่จับ เมื่อคนอยู่โยงออกมาไล่จับคนหลอกล่อจะต้องวิ่งหนีแล้วช่วยกันหลอกล่อให้คนอยู่โยงหลงเล ถ้าผู้หลอกล่อเข้าไปจับหลักได้ทุกคนคนอยู่โยงจะต้องเป็นต่อไปอีก

3. แต่ถ้าใครเข้าโยงไปจับหลักไม่ได้ ถูกคนอยู่โยงแตะหรือจับได้ก่อน ต้องเป็นคนอยู่โยงแทน

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นกิจกรรมประเภทวิ่งไล่จับ ฝึกความมีไหวพริบและปัญญา ในการหลอกล่อ และมีความคล่องคล่องว่องไว สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี
2. ส่งเสริมให้เด็กมีอิสระในการแสดงออกและตัดสินใจด้วยตนเอง

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 37 เอาเด็ก

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง ว่างโล่งจับที่นักเรียนเคยเล่นมาแล้ว 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนบริหารร่างกายทำท่าต่าง ๆ อย่างอิสระ <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูถามนักเรียนว่าใครเคยเล่น เอาเด็กบ้างแล้วให้คนที่เคยเล่น ออกมาสาธิต วิธีการเล่นให้เพื่อน ๆ ดู 2. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเอง 2 กลุ่ม แล้วให้แต่ละกลุ่มหาหลักหรือต้นไม้เพื่อเป็นหลักในการเล่นแล้วทดลองเล่นเอาเด็ก 3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปรึกษากัน และแสดงความคิดเห็น จากการทดลองเล่น 4. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิดหาวิธี เล่นเอาเด็ก และเล่นร่วมกันตามข้อตกลง 5. ครูกระตุ้นให้แต่ละกลุ่มปรับเปลี่ยน วิธีการเล่น แล้วทดลองเล่นเอาเด็ก จนเกิด ทักษะและสามารถเล่นได้อย่างมั่นใจ <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุป ข้อตกลง ขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ ที่ได้รับจากการเล่นเอาเด็ก</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง ว่างโล่ง จับที่นักเรียนเคยเรียนมาแล้ว 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนบริหารร่างกายทำท่าต่าง ๆ ตามจังหวะ <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่น เอาเด็ก ให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แล้วให้ทดลองเล่นภายในกลุ่ม 3. ครูให้นักเรียนลงมือเล่น เอาเด็ก ตามวิธีการเล่นและกติกาที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด จนเกิดทักษะและ เล่นได้ถูกวิธี <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และ ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเอาเด็ก</p>

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ
2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่นเอาเด็ก ตลอดกิจกรรม



แผนการจัดกิจกรรมที่ 38

น้ำขึ้นน้ำลง

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล้าตัดสินใจทันทีโดยไม่ลังเล
2. กล้าแสดงออกในการเล่นอย่างสนุกสนาน
3. มีความกระตือรือร้นแล้วคล่องว่องไว

สื่อและอุปกรณ์ ชีตวงกลมใหญ่ 1 วง

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. ชีตวงกลมใหญ่ 1 วง แล้วเลือกเด็กคนหนึ่งเป็นผู้ออกคำสั่ง เด็กที่เหลือยืนบนเส้นวงกลมล้อมรอบผู้สั่ง
2. เริ่มเล่น เมื่อผู้สั่งบอกว่า น้ำขึ้น ทุกคนต้องวิ่งเข้าไปหาผู้สั่งกลางวง
3. ถ้าผู้สั่งบอกว่า น้ำลง ทุกคนต้องวิ่งออกมาอยู่ที่เส้นรอบวงกลม
4. และถ้าผู้สั่งบอกว่า น้ำนิ่ง ทุกคนต้องนั่งลงอย่างรวดเร็ว ถ้าใครทำผิดหรือช้าจะต้องออกมาช่วยผู้สั่งสังเกตการเล่นครั้งต่อไป จนเหลือผู้เล่นคนเดียวเป็นผู้ชนะและได้เป็นผู้สั่งคนต่อไป

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นกิจกรรมประเภทใช้คำสั่ง ฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
2. เป็นการฝึกสติไม่เปลืองเวลาให้ตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 38 น้ำขึ้นน้ำลง

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง การเกิดน้ำขึ้นน้ำลงและสัตว์ที่อาศัยอยู่ในน้ำ 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียน ทำท่าทางแบบสัตว์น้ำ ตามที่นักเรียนเคยเห็น <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูชี้ดวงกลม 1 วงสมมติเป็นแม่น้ำ แล้วชวนนักเรียนลงไปเล่นน้ำ พอน้ำขึ้น ทุกคนก็ลงไปเล่นน้ำ พอน้ำลงทุกคนต้องรีบขึ้นจากน้ำ 2. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเอง 2 กลุ่ม ให้นักเรียน แต่ละกลุ่ม ลองเล่นกันเอง 3. นักเรียนแต่ละกลุ่มปรึกษากัน ร่วมกันแสดงความคิดเห็น จากการทดลองเล่น น้ำขึ้นน้ำลง 4. นักเรียนในกลุ่มร่วมกันคิดหาวิธีเล่น แล้วหาข้อตกลงในการเล่นร่วมกัน 5. ครูกระตุ้นให้ปรับเปลี่ยนวิธีเล่น และเล่นกันเองในกลุ่ม จนเกิดทักษะและสามารถ เล่นน้ำขึ้นน้ำลงได้อย่างมั่นใจ <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุป ข้อตกลง ขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ ที่ได้รับจากการเล่นน้ำขึ้นน้ำลง</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง การเกิดน้ำขึ้นน้ำลงและสัตว์ที่อาศัยอยู่ในน้ำ 2. เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียน ทำท่าทางแบบสัตว์น้ำ ตามที่นักเรียนเคยเห็น <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่น น้ำขึ้นน้ำลง ให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แล้วชี้ดวง กลุ่มละ 1 วง 3. ครูให้นักเรียนเล่นน้ำขึ้นน้ำลง ตามวิธีการเล่นและกติกาที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด โดยให้เปลี่ยนกันเป็นผู้สั่ง จนเกิดทักษะและ เล่นได้ถูกวิธี <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และ ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นน้ำขึ้นน้ำลง</p>

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ
2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่นน้ำขึ้นน้ำลง ตลอดกิจกรรม



แผนการจัดกิจกรรมที่ 39 หันหลังชนกัน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล้าตัดสินใจทันทีโดยไม่ลังเล
2. กล้าแสดงออกในการเล่นอย่างสนุกสนาน
3. มีความกระตือรือร้นแล้วคล่องว่องไวสามารถปฏิบัติตามคำสั่งได้อย่างต่อเนื่อง

สื่อและอุปกรณ์ ไม่มี

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. เลือกเด็กคนหนึ่งเป็นผู้ออกคำสั่ง คนที่เหลือจับคู่กัน
2. เมื่อผู้สั่งบอกว่า มือขวา ผู้เล่นแต่ละคู่ต้องเอามือขวาแตะกันอย่างรวดเร็ว และส่งไปเรื่อยๆ ถ้าบอกถึงอวัยวะส่วนใดให้เอาส่วนนั้นแตะกันกับคู่ของตน เช่น จมูก หลัง เท้าซ้าย...
3. และเมื่อบอก เปลี่ยน ทุกคนจะต้องเปลี่ยนคู่ และผู้สั่งก็จะไปจับคู่ด้วย
4. คนที่จับคู่ไม่ได้ต้องเป็นผู้สั่งแทน

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นกิจกรรมประเภทใช้คำสั่ง ฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี เด็กที่สั่งได้มีโอกาสคิดอย่างอิสระและต่อเนื่อง นอกจากนี้ ยังเป็นการพัฒนาทักษะทางภาษาให้กับเด็กอีกด้วย
2. เป็นการฝึกให้เด็กมีสติ ตั้งตัวอยู่ตลอดเวลา

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 39 หันหลังชนกัน

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <p>เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนจับคู่กัน แล้วเคลื่อนไหวในท่าทางต่างๆ ในทำยืน เดิน นั่ง นอน ไปพร้อม ๆ กัน อย่างอิสระ</p> <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูให้นักเรียนที่จับคู่กันหันหลังชนกัน แล้วให้ทำท่าทางที่เหมือนกันในแต่ละคู่ โดยเลือกเพื่อน 1 คน เป็นคนสั่ง 2. นักเรียนทดลองเล่นกันเอง โดยเลือกจับคู่กันเอง และเลือกผู้ออกคำสั่งเองอย่างอิสระ 3. ให้นักเรียนปรึกษากันภายในกลุ่ม และแสดงความคิดเห็น จากการทดลองเล่น 4. นักเรียนภายในกลุ่มร่วมกันคิดหาวิธีเล่นหันหลังชนกันและ เล่นร่วมกันตามข้อตกลงอย่างอิสระ 5. ครูกระตุ้นให้แต่ละกลุ่มปรับเปลี่ยนวิธีเล่น และทดลองเล่นหันหลังชนกันจนเกิดทักษะ และสามารถเล่นได้อย่างมั่นใจ 	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <p>เตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนจับคู่กัน แล้วเคลื่อนไหวในท่าทางต่างๆ ในทำยืน เดิน นั่ง นอน ไปพร้อม ๆ กัน</p> <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นหันหลังชนกันให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูให้นักเรียนจับคู่กัน แล้วนั่งหันหลังชนกัน เตรียมฟังคำสั่งจากครู 3. ครูให้นักเรียนวงมือเล่นหันหลังชนกัน ตามวิธีการเล่นและคำสั่งที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด โดยให้ผลัดเปลี่ยนคู่เล่นจนเกิดทักษะและ เล่นได้ถูกวิธี
<p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุปข้อตกลง ขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นหันหลังชนกัน</p>	<p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นหันหลังชนกัน</p>

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ
2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่นหันหลังชนกันตลอดกิจกรรม



แผนการจัดกิจกรรมที่ 40

จับคู่กระโดด

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กล้าตัดสินใจทันทีโดยไม่ลังเล
2. กล้าแสดงออกในการเล่นอย่างสนุกสนาน
3. มีความกระตือรือร้นแล้วคล่องว่องไวสามารถจับคู่กระโดดด้วยกันได้

สื่อและอุปกรณ์ ไม่มี

วิธีเล่นกิจกรรมกลุ่ม

1. เลือกเด็กคนหนึ่งเป็นผู้ออกคำสั่ง เด็กที่เหลือจับคู่กันและหันหน้าไปในทางเดียวกัน
2. เมื่อผู้สั่งบอกให้กระโดดอย่างไร ก็จะต้องกระโดดเป็นคู่ เช่นกระโดดกบไปข้างหน้า 2 ครั้ง ก็ต้องกระโดดไปตามคำสั่งทันที
3. ถ้าคู่ใดมือหลุดจากกัน คู่นั้นจะต้องออกมาเป็นกรรมการช่วยผู้สั่งสังเกตคู่อื่นๆ ต่อไป
4. ผู้สั่งอาจสั่งให้เปลี่ยนคู่หรือทำอย่างอื่นนอกจากกระโดดก็ได้ เพื่อความสนุกสนาน

คุณค่าของกิจกรรม

1. เป็นกิจกรรมประเภทใช้คำสั่ง ฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี เด็กได้มีโอกาสคิดคำสั่งอย่างหลากหลาย ทำให้เด็กกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจด้วยตนเองมากขึ้น
2. ทำให้เด็กเข้าใจกันมากยิ่งขึ้นและเล่นด้วยกันได้ดี
3. ฝึกให้เด็กมีสติ มีความตื่นตัวอยู่เสมอ ไม่ประมาท เผลอเลอ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมที่ 40 จับคู่กระโดด

การเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเอง	การเล่นเป็นกลุ่มแบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <p>ครูเตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนเคลื่อนไหวร่างกาย วิ่งและกระโดด เป็นจังหวะ</p> <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูให้นักเรียนจับคู่กันเอง แล้วให้แต่ละคู่สมมติเป็นคู่แฝดกัน แล้วลองกระโดดไปข้างหน้าพร้อมๆ กัน 2. ครูให้นักเรียนแต่ละคู่ จับมือกันไว้ให้แน่น แล้วทดลองกระโดด ไปด้วยกัน อย่าให้มือหลุดออกจากกัน 3. ครูให้นักเรียนแต่ละคู่ปรึกษากัน และแสดงความคิดเห็น จากการทดลองกระโดด แล้วให้เลือกผู้ออกคำสั่งให้กระโดด 1 คน 4. นักเรียนแต่ละคู่ร่วมกันคิดหาวิธีที่จะกระโดดไปข้างหน้าให้พร้อมกันโดยไม่ล้ม และไม่ให้มีมือหลุดออกจากกัน 5. ครูกระตุ้นให้ปรับเปลี่ยนวิธีการเล่น และเปลี่ยนคู่กันเอง จนสามารถเล่นจับคู่กระโดดไปพร้อม ๆ กันได้อย่างมั่นใจ <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุป ข้อตกลงขั้นตอน วิธีการเล่นและประโยชน์ที่ได้รับจากการจับคู่กระโดด</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <p>ครูเตรียมความพร้อมโดยให้นักเรียนเคลื่อนไหวร่างกาย วิ่งและกระโดดเป็นจังหวะ</p> <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นจับคู่กระโดด ให้นักเรียนดูจนเข้าใจ 2. ครูให้นักเรียนจับคู่กันแล้วจับมือกันลองกระโดดไปข้างหน้าพร้อมๆ กัน 3. ครูให้นักเรียนเล่น จับคู่กระโดดตามวิธีการเล่นและคำสั่งที่ครูกำหนด 4. ครูควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด โดยให้เปลี่ยนคู่กันเล่นจนเกิดทักษะและเล่นได้ถูกวิธี <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>ครูสรุปขั้นตอน วิธีการเล่น และประโยชน์ที่ได้รับจากการจับคู่กระโดด</p>

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ
2. สังเกตการมีส่วนร่วมในการจับคู่กระโดด ตลอดกิจกรรม



ประวัติผู้เขียน

นายประโมทย์ เยี่ยมสวัสดิ์ เกิดวันที่ 18 กรกฎาคม พ.ศ. 2503 ที่ตำบลท่าเสา อำเภอกระทุ่มแบน จังหวัดสมุทรสาคร สำเร็จการศึกษาปริญญาตรีศึกษาศาสตร์บัณฑิต วิชาเอกประถมศึกษา จากมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ในปีการศึกษา 2525 และเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการศึกษาปฐมวัย ภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อ พ.ศ. 2535 ในปี 2523 ได้รับรางวัลชมเชย การประกวดหนังสืออ่านประกอบระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 - ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ประเภทร้อยกรอง จากคุรุสภา ปี 2532 ได้รับรางวัลศึกษานิเทศก์ดีเด่น ระดับจังหวัด ปี 2536 เข้าร่วมประชุม สัมมนาการจัดการศึกษาปฐมวัยระดับโลก ภาควิชาทวีปเอเชียแปซิฟิก ณ เมืองโอซาก้า ประเทศญี่ปุ่น และในปี 2537 เข้าร่วมโครงการสอนภาษาไทยและวัฒนธรรมไทยในต่างประเทศ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ณ นครฮิวส์ตัน รัฐเท็กซัส ประเทศสหรัฐอเมริกา ปัจจุบันรับราชการ ในตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์ ระดับ 6 ทำหน้าที่หัวหน้าหน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานการประถมศึกษา อำเภอกระทุ่มแบน จังหวัดสมุทรสาคร

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย