



- ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. ผลของการเล่นของเล่นที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530.
- ชื่นจิต การบุญ. อิทธิพลของการฝึกความสามารถทางการคิดแบบเอนกนัยที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าของเด็กก่อนวัยเรียน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2525.
- โชติ เพชรชื่น. ความคิดสร้างสรรค์. ใน การวัดผลการศึกษา 2 (กันยายน - ธันวาคม 2522) : 92-103.
- ชนพร สมบุตธนawat. การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นเด็กเล็กที่เล่น กับเพื่อน ที่เล่นกับแม่ และที่เล่นเอง. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2528.
- นาคยา ภัทรแสงไทย. การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์. ใน คุรุปริทัศน์. 3 (สิงหาคม 2523) : 37-43.
- ประคอง วรรณสุด. สถิติเพื่อการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์. ปทุมธานี : บริษัทศูนย์หนังสือ ดร.สง่า, 2529.
- ปัทมา ภัทรางกูร. ผลการใช้ชุดการฝึกสำหรับผู้ปกครอง เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535.
- พรมารินทร์ สุทธจิตตะ. การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนการสร้างภาพโดยการใช้และไม่ใช้รูปเรขาคณิตเป็นสื่อ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2528.
- พรรณิ ช. เจนจิต. จิตวิทยาการเรียนการสอน. อมรินทร์การพิมพ์, 2523.
- พูนสุข บุญยสวัสดิ์. สื่อพัฒนาสติปัญญาและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ระดับปฐมวัย. ใน เอกสารการ สอนชุดวิชาสื่อการสอนระดับปฐมวัยศึกษา หน่วยที่ 7. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2527.
- มาซารุ อิบุกะ. รอให้ถึงอนุบาลก็สายเสียแล้ว. แปลโดย ชีระ สมมิตร และ พรอนงค์ นิยมคำ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์หมอชาวบ้าน, 2528.
- วราภรณ์ รักวิจัย. อิทธิพลสิ่งแวดล้อมที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์เด็กวัย 5-6 ปี ในโรงเรียนประถมศึกษา สาคิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. กรุงเทพมหานคร : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2522.
- วิจิตร วรุตบางกูร. ความคิดสร้างสรรค์สำหรับครู. ใน รวมบทความการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก หน้า 188-197. อารี รังสินันท์, บรรณาธิการ, กรุงเทพมหานคร : ธนะการพิมพ์, 2528.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. ศิลปะ : ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ. ใน วารสารการวิจัยทางการศึกษา. 17 (2530) : 103.

- วิชากร, กรม. ความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพมหานคร : กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2534.
- วิรัตน์ กุ่มคำ. การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนวิชาศิลปะศึกษา ด้วยกลวิธีระดมสมอง. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535.
- ศตพร วิไลรัตน์. การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กก่อนวัยเรียน โดยวิธีการสอนตามแนวคิดแบบนีโอฮิวแมนนิส. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2531.
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. วิชากร, กรม. สำนักงานทดสอบทางการศึกษา. ความคิดสร้างสรรค์ หลักการ ทฤษฎี การเรียนการสอน การวัดผล ประเมินผล. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภา. 2532.
- สมประสงค์ ชัยโถม. ผลการใช้วิธีระดมสมองที่มีต่อการคิดแก้ปัญหาแบบเอนกนัยของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2532.
- สาตินี บุโรดม. การสร้างแบบฝึกหัดวาดภาพเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2522.
- อรรถเจษฎ์ สุขธานี. ความคิดสร้างสรรค์. ใน วารสารไปรษณีย์โทรเลข. (พฤษภาคม 2530) : 15-17.
- อารมณห์ ทักษิณ. เปรียบเทียบพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กก่อนวัยเรียนที่มีการเล่นต่างกัน. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ ฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. 2528.
- อารี รังสินันท์. การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย. ใน เอกสารการสอนชุดวิชาการ สร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตระดับปฐมวัยศึกษา หน่วยที่ 11. กรุงเทพฯ ฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2527.
- _____ . ความคิดสร้างสรรค์. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ข้าวฟ่าง, 2532.
- _____ . ความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพมหานคร : ธารนิภาพิมพ์, 2528.
- อุดมลักษณ์ กุลพิจิตร. การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์. ใน เอกสารประกอบการสอนวิชาพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย.ภาควิชาประถมศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2529.
- อำไพ สุจริตกุลและคณะ. การพัฒนาหลักการและวิธีการอบรมเลี้ยงดูเด็กตามวิถีชีวิตไทย. กรุงเทพมหานคร : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2531.



ภาษาอังกฤษ

- Rhoda - Mcshane. I Know What I'm Doing, I Just Don't Know What To Call It.
Englewood Cliffs, New Jersey : Prentice Hall, Inc., 1983.
- Buchwitz, Wildegard. Creativity in the School Environment DeltaKappa Gamma Bulletin 47 (1981) : 50-55.
- Cropley, A.J. Creativity and Intelligence The British Journal of Education Psychology 36 (November 1966) : 259-264.
- Davis, G.A. Psychology of Problem Solving. New York : Basic Books, 1973.
- Freud, Sigmund. The Interpretation of Dreams. The Basic Writing of Sigmund Freud
ed. AA. Brill New York : The Modern Library, 1938.
- Gale, R.F. Developmental Behavior : A Humanistic Approach. New York : Macmillan,
1960.
- Gertrude, Hildreth H. Introduction to the Gifted. New York : McGraw- Hill Book Co.,
1966.
- Guilford, J.p. The Nature of Human Intelligence. New York : McGraw- Hill Book
Co., 1967.
- Mayesky, Marry. Creative Activities For Young Children. Albany, N.Y.: Delmar
Publishers, 1990.
- Osborn, Alex F., Applied Imagination. Charles Scribner's Sons, New York, 1963.
- Parnes S.J., Creative Behavior Guidebook. New York : Charles Scribner's Sons, 1967.
- Roger, C.R. Toward a Theory of Creativity Creativity and Its Cultivation New York :
Harper & Row, 1959.
- Shaklee, B.D. The effectiveness of Teaching Creative Problem Solving Ability of
Kindergarten Student, 1985. Dissertation Abstracts International 46 (1985) :
3172-A.
- Strom, Robert D. Psychology for the Classroom. Englewood Cliffs; Prentice-Hall,
1969.

- Taylor Calvin W. Creativity Progress and Potential. New York : McGraw-Hill Book Inc., 1964.
- Torrance, E.P. Association of Classroom Teacher of the National Education Association Creativity 3 (October 1962) : 163-184.
- _____ . Dimensions of Early Learning : Creativity. San Rafael, Calif. : Dimension Publishing Co., 1969.
- _____ . Education and Creative Potential. Minneapolis : The lund Pren, 1965.
- _____ . Encouraging Creativity in the Classroom. Iowa, WmC. Brown Company Publisher, 1973.
- _____ . Guiding Creative Talent. Prentice-Hall Inc. Englewood Cliffs, New Jersey, 1963.
- _____ . The Search for Satori and Creativity. New York : The Creative Education Foundation, Inc., 1979.
- Wallach, M.A. and N. Kogan. Mode of Thinking in Young-Children. Holt, Rinehart and Winston, Inc., 1965.
- Wallas, G. The Art of Thought. New York : Harcourt, Brace & World, 1926.



ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

1. รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ
2. แผนการจัดประสบการณ์
3. คู่มือการใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยอัสัยภาษา
4. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยอัสัยภาษา
5. ตัวอย่างการให้คะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์อัสัย
โดยอัสัยภาษา

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์พูนสุข บุญสวัสดิ์
อาจารย์ประจำภาควิชาประถมศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิรมล ชยุตสาหกิจ
อาจารย์ประจำภาควิชาจิตวิทยา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. อาจารย์อัจฉนา อิศรางกูร ณ อยุธยา
อาจารย์ประจำชั้นอนุบาลกลุ่มที่ 3
โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
4. อาจารย์ ดร. สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์
อาจารย์ใหญ่โรงเรียนสาธิตอนุบาลจันทระเกษม
วิทยาลัยครูจันทระเกษม
5. อาจารย์ ดร. วรนาท รักสกุลไทย
อาจารย์ใหญ่โรงเรียนอนุบาลเกษมพิทยา
โรงเรียนเกษมพิทยา

เนื้อหาและหน่วยการสอนจากแผนการจัดประสบการณ์

สัปดาห์ที่	หน่วยการสอน	เรื่อง
1	กลางวัน - กลางคืน	1. กลางวัน 2. กลางคืน 3. การปฏิบัติตนในเวลากลางคืน
2	ต้นไม้ให้คุณ	4. ต้นไม้ 5. ประโยชน์ที่ได้จากต้นไม้ ป่าไม้ 6. การสงวนรักษาป่า
3	สิ่งแวดล้อม	7. สิ่งแวดล้อมที่ดีและไม่ดี 8. น้ำ 9. อากาศ
4	บ้านเมืองแสนสวย	10. สาธารณสมบัติภายในโรงเรียน 11. การดูแลสาธารณสมบัติภายในโรงเรียน 12. ถนน
5	อาหารดีมีประโยชน์	13. อาหารหลัก 5 หมู่ 14. อาหารที่มีประโยชน์และไม่มีประโยชน์ 15. สุขนิสัยที่ดีและมารยาทในการรับประทานอาหาร
6	สัตว์น้ำ	16. ปลา 17. ปู 18. ประโยชน์ของสัตว์น้ำ
7	สัตว์ปีก	19. นก 20. ไก่และเป็ด 21. ประโยชน์และโทษของนก
8	การคมนาคม	22. การคมนาคมทางบก 23. การคมนาคมทางน้ำ 24. การคมนาคมทางอากาศ

แผนการจัดประสบการณ์ แผนที่ 1

เรื่อง กลางวัน

เนื้อหา ในเวลากลางวันจะมีแสงสว่างจากดวงอาทิตย์ ดวงอาทิตย์มีลักษณะกลม เป็นแหล่งทำให้เกิดความร้อน และแสงของดวงอาทิตย์เรียกว่า แสงแดด ทำให้โลกสว่าง ดวงอาทิตย์ขึ้นในเวลาเช้าทางทิศตะวันออก และตกในเวลาเย็นทางทิศตะวันตก เรามักจะทำกิจกรรมต่าง ๆ ในเวลากลางวัน เช่น ไปโรงเรียน เล่น ทำงาน ฯลฯ

จุดประสงค์

1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกประโยชน์ของดวงอาทิตย์ได้
2. เพื่อให้เด็กสามารถบอกกิจวัตรที่ทำในตอนกลางวันได้

ระยะเวลาที่ใช้ ใช้เวลาประมาณ 30 นาที

สื่อและอุปกรณ์ - ฉากวิว

- ภาพดวงอาทิตย์เสียบไม้
- ภาพกิจวัตรประจำวันในตอนกลางวันซึ่งเคลื่อนไหวได้
- แผนภาพปริศนา
- แผ่นกระดาษที่ปิดภาพปริศนา

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

การจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง	การจัดประสบการณ์แบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูให้เด็ก 2-3 คน ออกไปยืนกลางแจ้ง ประมาณ 1 นาที แล้วให้เด็กเหล่านี้เข้ามา อธิบายให้เพื่อนฟังถึงความแตกต่างเมื่อเด็ก อยู่ในห้องเรียนกับยืนกลางแจ้ง 2. ครูซักถามเด็กว่า เด็ก ๆ คิดว่าสิ่งใดที่ทำให้ เด็กรู้สึกร้อน <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 3. ครูนำภาพวิวที่มีดวงอาทิตย์ซึ่งเคลื่อนไหวได้ มาให้เด็กดู จากนั้นครูใช้ดวงอาทิตย์เป็นสื่อ ในการสนทนากับเด็กเกี่ยวกับการขึ้น และการตกของดวงอาทิตย์ 4. ครูใช้ภาพดวงอาทิตย์ที่ติดด้ามไม้มา ประกอบการสนทนากับเด็กเกี่ยวกับ ประโยชน์ของดวงอาทิตย์ และกิจวัตรที่ เด็ก ๆ สามารถทำได้ในเวลาที่มีแสงแดด หรือเวลากลางวัน โดยใช้ภาพประกอบที่ เคลื่อนไหวได้ เช่น ภาพเด็กกำลังเดินไป โรงเรียน เด็กกำลังวิ่งเล่น 5. ครูแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน ครูแจกแผนภาพปริศนาให้กับเด็กทั้ง 3 กลุ่ม กลุ่มละ 1 ภาพ จากนั้นครูตกลงกับเด็กว่า 	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูให้เด็ก 2-3 คนออกไปยืนกลางแจ้ง ประมาณ 1 นาที แล้วให้เด็กเหล่านี้เข้ามา อธิบายให้เพื่อนฟังถึงความแตกต่างเมื่อเด็ก อยู่ในห้องเรียนกับยืนกลางแจ้ง 2. ครูซักถามเด็กว่า เด็ก ๆ คิดว่าสิ่งใดที่ทำให้เด็กรู้สึกร้อน <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 3. ครูนำภาพดวงอาทิตย์มาให้เด็กดู และ สนทนาร่วมกับเด็กเกี่ยวกับลักษณะของดวงอาทิตย์ 4. ครูให้สัญญาณจากเครื่องเคาะจังหวะ และ ให้เด็กแสดงบทบาทสมมติตามจินตนาการ เกี่ยวกับลักษณะของดวงอาทิตย์ 5. ครูให้เด็กออกมาเล่าประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับการเห็นการขึ้นการตกของดวงอาทิตย์ จากนั้นครูสนทนาร่วมกับการขึ้นการตกของ ดวงอาทิตย์โดยใช้ภาพประกอบ 6. ครูนำภาพกิจวัตรที่สามารถทำได้ในเวลา กลางวันมาให้เด็กดูและสนทนากับเด็กเกี่ยวกับภาพ จากนั้นซักถามเด็ก ๆ ว่ามีใครทำ เช่นเดียวกับภาพที่ครูนำมาให้เด็กดูบ้าง

<p>วันนี้ครูมีภาพปริศนามาให้ทาย ถ้าเด็กตอบคำถาม 1 ครั้งจะได้เปิดกระดาษที่ปิดภาพปริศนานั้น 1 ชิ้น จำไว้ว่าถ้าเด็กทุกคนช่วยกัน ตอบคำถามให้ได้มาก ๆ ก็จะมีโอกาสเปิดกระดาษที่ปิดภาพปริศนานั้นได้มากและสามารถจะรู้ว่าภาพปริศนาที่ถูกปิดอยู่นั้นเป็นภาพอะไร จากนั้น สาริตชั้นตอนทั้งหมดให้เด็กดู</p> <p>6. ครูเริ่มถามคำถามกับเด็กครั้งละ 1 คำถาม คำถามมีดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> -ถ้าโลกของเราไม่มีดวงอาทิตย์ จะเกิด อะไร ขึ้น -เด็ก ๆ สามารถทำอะไรได้บ้าง ในตอนกลางวันซึ่งมีดวงอาทิตย์ขึ้น -เด็ก ๆ คิดว่าดวงอาทิตย์มีประโยชน์ต่อ คน สัตว์ และ พืชอย่างไรบ้าง <p>7. ครูให้เด็กทุกคนคิดหาคำตอบอย่างอิสระและตอบคำถามอย่างน้อยคำถามละ 2 คำตอบ</p> <p>8. ครูคอยจดบันทึกคำตอบของเด็กทุกคนลงบนกระดานดำโดยแยกคำตอบตามกลุ่มของเด็ก</p> <p>9. หลังจากที่เด็กตอบคำถามแล้วครูกับเด็กช่วยกันนับจำนวนคำตอบของแต่ละกลุ่มและให้โอกาสเด็กเลือกเปิดแผ่นกระดาษที่ปิดภาพปริศนาอยู่ตามจำนวนของคำตอบและให้เด็กแต่ละกลุ่มทายภาพนั้น แล้วครูจึงเฉลยคำตอบ จากนั้นครูกับเด็กช่วยกันจัดกลุ่มคำตอบที่คล้ายกันหรือเหมือนกันเข้าด้วยกัน</p>	<p>และมีใครทำสิ่งที่นอกเหนือจากภาพที่ครูนำมาให้ดูบ้าง</p> <p>7. ครูสนทนาร่วมกับเด็กเกี่ยวกับประโยชน์ของดวงอาทิตย์</p>
---	---

<p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>10. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงประโยชน์ของดวงอาทิตย์ และกิจกรรมประจำวันในตอนกลางวัน</p>	<p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>8. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงประโยชน์ของดวงอาทิตย์ และกิจกรรมประจำวันในตอนกลางวัน</p>
--	---

ประเมินผล

1. สังเกตจากการตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็น
2. สังเกตจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม

แผนการจัดประสบการณ์ แผนที่ 2

เรื่อง กลางคืน

เนื้อหา ในเวลากลางคืนจะมีแสงสว่างจากดวงจันทร์ และดวงดาวบนท้องฟ้า ซึ่งสว่างน้อยมาก เราจึงนอนหลับพักผ่อนในเวลากลางคืน

จุดประสงค์

1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกประโยชน์ของดวงจันทร์และดวงดาวได้
2. เพื่อให้เด็กสามารถบอกถึงกิจวัตรที่ทำได้ในเวลากลางคืนได้

ระยะเวลาที่ใช้ ใช้เวลาประมาณ 30 นาที

สื่อและอุปกรณ์

- นิทานเรื่อง หิ่งห้อยกับดวงจันทร์
- ภาพประกอบนิทาน
- กล้องบุกระดาษสีทำ
- ไฟฉาย
- ภาพดาว

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

การจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง	การจัดประสบการณ์แบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเล่านิทานเรื่อง "หิ้งห้อยกับดวงจันทร์" ประกอบภาพ 2. ครูและเด็กร่วมกันสนทนาและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาในนิทาน <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 3. ครูเตรียมกล่องซึ่งภายในบุด้วยกระดาษสีดำ และภายในกล่องมีสิ่งของต่าง ๆ ใส่อยู่ในกล่องนั้นด้านหนึ่งของกล่องเจาะรู 2 รู เพื่อเป็นช่องให้ตามองเข้าไปภายในกล่องได้และเรียกตัวแทนเด็กออกมา 1 คนออกมามองผ่านรูที่เจาะไว้ และให้เด็กคนนั้นบรรยายว่าภายในกล่องนั้นเป็นอย่างไรบ้างเด็กเห็นสิ่งของที่อยู่ในกล่องชัดเจนหรือไม่ 4. ครูสนทนากับเด็กว่า เด็ก ๆ คิดว่าเหตุใดเด็ก ๆ จึงมองไม่เห็นสิ่งของที่อยู่ในกล่องนั้นไม่ชัด จากนั้น จึงสนทนากับเด็กเกี่ยวกับเวลากลางคืน 5. ครูให้เด็กอีก 1 คน ออกมาดูกล่องนี้อีกครั้งหนึ่ง ซึ่งในครั้งนี้อเปิดช่องที่เจาะไว้สำหรับใส่ไฟฉายซึ่งสมมติให้ไฟฉายนี้เป็นดวงจันทร์ให้ส่องเข้าไปในกล่อง และถามเด็กว่าเห็นสิ่งของใดอยู่ในกล่องบ้าง เห็นชัดขึ้นหรือไม่ 	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเล่านิทานเรื่อง "หิ้งห้อยกับดวงจันทร์" ประกอบภาพ 2. ครูและเด็กร่วมกันสนทนาและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาในนิทาน <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 3. ครูนำภาพดวงจันทร์มาให้เด็ก ๆ ช่วยกันทายว่าเป็นภาพอะไร โดยครูจะเรียกเด็กออกมาทีละ 1 คน เพื่อเปิดชิ้นส่วนของภาพจนสามารถทายได้ว่าเป็นภาพอะไร 4. ครูให้เด็กหลับตา และลองจินตนาการดูว่า ขณะหลับตาเด็กรู้สึกอย่างไร เห็นสิ่งต่าง ๆ ชัดหรือไม่ และเหมือนเวลากลางวันหรือกลางคืน 5. ครูสนทนาเกี่ยวกับการขึ้นการตกของดวงจันทร์ บรรยายลักษณะที่มีดวงจันทร์ขึ้นอยู่บนท้องฟ้า โดยใช้ภาพประกอบ 6. ครูซักถามเด็กว่า เด็ก ๆ คิดว่าดวงจันทร์มีประโยชน์อย่างไรบ้าง จากนั้นจึงสนทนาร่วมกับเด็กเกี่ยวกับประโยชน์ของดวงจันทร์ 7. ครูบรรยายให้เด็กฟังว่า ขณะนี้เป็นเวลา กลางคืนซึ่งมีดวงจันทร์ขึ้นและให้เด็กแสดงบทบาทสมมติว่าเด็ก ๆ ต้องการจะทำสิ่งใด

<p>หากเห็นชัดขึ้นเด็กคิดว่าเพราะเหตุใด</p> <p>6. ครูสนทนากับเด็กเกี่ยวกับสถานการณ์ในข้อ 5 สมมติให้ไฟฉายเป็นดวงจันทร์ จากนั้นจึงสนทนาเกี่ยวกับประโยชน์ของดวงจันทร์และดวงดาว</p> <p>7. ครูสนทนากับเด็กเกี่ยวกับกิจกรรมที่ทำได้ในเวลากลางคืน โดยใช้ภาพประกอบ : ภาพเด็กกำลังเล่น เด็กนั่งอยู่ในบ้าน</p> <p>8. ครูแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่มๆ ละ 5 คน ครูนำภาพท้องฟ้ามาให้เด็กทั้ง 3 กลุ่ม ๆ ละ 1 ภาพ จากนั้นครูตกลงกับเด็กว่าวันนี้ครูเตรียมเกมเก็บดาวมาให้เด็กเล่น กติกามีดังนี้คือ ครูเตรียมภาพท้องฟ้ามาให้เด็กทั้ง 3 กลุ่มแต่ท้องฟ้ายังไม่มีดวงดาวขึ้นเลย ถ้าเด็ก ๆ อยากรให้ท้องฟ้าของกลุ่มตนมีดาวมาก ๆ ก็จะต้องตอบคำถามให้ได้มาก ๆ (เด็กในกลุ่มใดตอบคำถามได้ 1 คำตอบครูจะติดภาพดาวให้กับเด็กลงบนภาพท้องฟ้าของกลุ่มนั้น 1 ภาพ)</p> <p>9. ครูเริ่มถามคำถามกับเด็กครั้งละ 1 คำถามคำถามมีดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> -ถ้าโลกนี้ไม่มีดวงจันทร์และดวงดาวขึ้นในเวลากลางคืน จะเกิดอะไรขึ้น -เด็ก ๆ คิดว่าในเวลากลางคืน เด็ก ๆ สามารถทำอะไรได้บ้าง -เด็ก ๆ คิดว่าดวงจันทร์และดวงดาวมีประโยชน์ต่อเด็ก ๆ อย่างไรบ้าง <p>10. ครูให้เด็กทุกคนคิดหาคำตอบอย่างอิสระและตอบคำถามอย่างน้อยคำถามละ 2 คำตอบ</p>	<p>บ้าง จากนั้นครูจะซักถามถึงบทบาทสมมติที่เด็กแสดงออกมาทีละคน</p> <p>8. ครูสนทนากับเด็กเกี่ยวกับกิจกรรมที่เด็กทำได้ในเวลากลางคืน</p>
---	--

<p>11. ครูคอยจดบันทึกคำตอบของเด็กทุกคนลงบนกระดานคำ โดยแยกคำตอบตามกลุ่มของเด็ก</p> <p>12. หลังจากที่เด็กตอบคำถามแล้ว ครูกับเด็กช่วยกันนับจำนวนภาพดาวของเด็กแต่ละกลุ่ม เพื่อหากลุ่มที่ตอบคำถามได้มากที่สุด จากนั้นครูกับเด็กช่วยกันจัดกลุ่มของคำตอบที่คล้ายกันหรือเหมือนกันเข้าด้วยกัน</p> <p>ขั้นสรุป</p>	
<p>13. ครูสรุปถึงประโยชน์ของดวงจันทร์และดวงดาวและกิจวัตรในเวลากลางคืน</p>	<p>ขั้นสรุป</p> <p>9. ครูสรุปถึงประโยชน์ของดวงจันทร์และดวงดาวและกิจวัตรในเวลากลางคืน</p>

ประเมินผล

1. สังเกตจากการตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็น
2. สังเกตจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม

นิทานเรื่องหิ่งห้อยกับดาวดาว (สุจิตรา ชาวสาอาง)

หิ่งห้อยน้อยเป็นเด็กซุกซน ทุกคืนจะชอบบินไปเหย้าเหย๋ดวงจันทร์ ดวงจันทร์ผู้ใจดีไม่เคยถือโกรธ วันนีพอบินกันหิ่งห้อยน้อยก็พูดว่า “ดวงจันทร์เจ้าขา ฉันอยากไปแวะทักทายดวงดาวดวงอื่น ๆ เธอช่วยพาฉันไปหน่อยได้ไหมจ๊ะ” ดวงจันทร์เกิดความลังเพราะไม่เคยไปไหนไกล ๆ จึงพูดว่า “ฉันคงไปไม่ได้หรอกจ๊ะ ถึงแม้ฉันจะมีเพื่อนอยู่เต็มท้องฟ้า แต่ฉันไม่เคยออกไปนอกเส้นทางเลย” หิ่งห้อยน้อยได้ยินดังนั้นจึงร้องไห้ “ฮือ...ฮือ...ดวงจันทร์ใจร้าย...ฮือ...” ดวงจันทร์เกิดความสงสารหิ่งห้อยน้อยจับใจจึงตอบตกลง “หยุดร้องไห้เถอะจ้ะ ฉันจะไปกับเธอ แต่เราต้องรีบกลับมาให้ทันเที่ยงคืนนะ เพราะฉันมีหน้าที่ต้องทำ” “ไชโย ไชโย” หิ่งห้อยน้อยตะโกนด้วยความดีใจ แล้วบินตามดวงจันทร์ไปด้วยใบหน้าที่ยิ้มความสุข ทั้งคู่เพลิดเพลินกับการแวะทักทายดวงดาว ดวงนั้น ดวงนี้จนลืมเวลา พอนึกขึ้นได้ ดวงจันทร์ตกใจมาก “ตายแล้ว อีกไม่กี่นาทีก็จะถึงเที่ยงคืนฉันจำทางกลับไม่ได้ด้วย” “ไม่เป็นไรหรอกจ๊ะดาวพระศุกร์คงช่วยนำทางเราได้” หิ่งห้อยแนะนำ ระหว่างนั้นเองกลุ่มควันใหญ่ก็ลอยเข้ามาหา “โอ๊ะ นั่นท่านราหู “เจ้าละทิ้งหน้าที่ เหลวไหลมากนะดวงจันทร์ ดีละฉันจะต้องทำโทษไม่ให้เจ้าออกไปพบเห็นใครใครตลอดคืนนี้” หิ่งห้อยน้อยจึงเข้าอ้อนวอนท่านราหู และกราบขอโทษ

พร้อมกับพูดว่า “ท่านราหูเจ้าขา โปรดอภัยให้กับดวงจันทร์ด้วยเถิดค่ะ ดวงจันทร์เป็นคนดี เธอส่งสาร
ข้าน้อยจึงมาเป็นเพื่อน ถ้าท่านยังไม่หายโกรธก็โปรดทำโทษข้าน้อยด้วยอีกคน” ดวงจันทร์จึงรีบพูดว่า
“ไม่ได้ค่ะเจ้าคะ หิ้งห้อยน้อยยังเด็กนัก ข้าผิดเพียงคนเดียวโปรดทำโทษข้าเถิด” ท่านราหูรู้สึกพึงพอใจ
ในความเอื้ออาทรที่ทั้งคู่มีต่อกันจึงให้อภัยเพื่อให้ความดีนี้อยู่คู่กับโลกตลอดไป



แผนการจัดประสบการณ์ แผนที่ 8

เรื่อง การปฏิบัติตนในเวลากลางคืน

เนื้อหา ในเวลากลางคืนแสงสว่างมีน้อยมาก และจะมีสัตว์ที่ออกหากินในเวลากลางคืน เช่น ค้างคาว นกเค้าแมว งู ยุง เป็นต้น เด็ก จึงไม่ควรออกไปเดินหรืออยู่ในที่มืด เพราะอาจจะทำให้ได้รับอันตรายได้

- จุดประสงค์**
1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกการปฏิบัติตนในเวลากลางคืนได้
 2. เพื่อให้เด็กสามารถบอกถึงอันตรายที่อาจเกิดขึ้นได้ในเวลากลางคืน

ระยะเวลาที่ใช้ ใช้เวลาประมาณ 30 นาที

- สื่อและอุปกรณ์**
- เพลงดวงจันทร์
 - จากบานหน้าต่างมีรูปดวงจันทร์อยู่ข้างใน
 - ภาพกิจกรรมที่ไม่ควรปฏิบัติในเวลากลางคืน เช่น ภาพเด็กกำลังวิ่งเล่นที่สนามในตอนกลางคืน ภาพเด็กไปโรงเรียนในตอนกลางคืน
 - ภาพดวงจันทร์ (สำหรับสะสมคะแนน)

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

การจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง	การจัดประสบการณ์แบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูกับเด็กร่วมกันร้องเพลง "ดวงจันทร์" <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 2. ครูภาพฉากซึ่งเป็นบานหน้าต่างปิดอยู่มาเตรียมไว้ จากนั้นถามเด็กว่าอยากรู้หรือไม่ว่าเมื่อเปิดบานหน้าต่างนี้ออก เด็ก ๆ ลองทายว่าจะพบอะไร โดยครูใช้คำบอกให้บรรยายลักษณะของดวงจันทร์ จากนั้นครูจึงเปิดบานหน้าต่างเพื่อเฉลยคำตอบ 3. ครูซักถามเด็กว่า เด็กจะเห็นดวงจันทร์ได้ในเวลาใด และบอกเด็กว่าวันนี้ครูจะพาเด็กไปรู้จักกับเพื่อนคนหนึ่งและลองดูว่าเพื่อนคนนี้เมื่อถึงเวลากลางคืนเขาจะทำอะไรบ้าง 4. จากนั้นครูนำภาพกิจกรรมที่ไม่ควรปฏิบัติในเวลากลางคืน เช่น วิ่งเล่นที่สนามตอนกลางคืน เมื่อครูเล่าให้เด็กฟังแล้วจึงสนทนากับเด็ก ๆ ว่า เพื่อนคนนี้ปฏิบัติตนถูกต้องหรือไม่สำหรับในเวลากลางคืน จากนั้นจึงสนทนากับเด็กเกี่ยวกับการปฏิบัติตนในเวลากลางคืน และสิ่งที่เป็นอันตรายเกิดขึ้นได้ในเวลากลางคืนกับเด็ก 5. ครูแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน จากนั้นครูตกลงกับเด็กว่า วันนี้คุณครูมี 	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูกับเด็กร่วมกันร้องเพลง "ดวงจันทร์" <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 2. ครูนำภาพดวงจันทร์และดวงดาวมาให้เด็กดูและซักถามเด็กว่า เด็ก ๆ จะเห็นดวงจันทร์และดวงดาวได้ในเวลาใด 3. ครูสนทนาและซักถามเด็กเกี่ยวกับการปฏิบัติตนในเวลากลางคืน 4. ครูสนทนาร่วมกับเด็กเกี่ยวกับสัตว์ที่ออกหากินในเวลากลางคืน 5. ครูแนะนำวิธีระวังและป้องกันตนเองให้ปลอดภัยในเวลากลางคืน

<p>คำถามมาถามเด็ก ๆ และถ้าเด็กคนใดตอบคำถามได้ 1 คำตอบจะได้รับภาพดวงจันทร์ 1 ภาพ ถ้าเด็กกลุ่มใดสะสมดวงจันทร์ได้มากที่สุดจะได้เป็นผู้ชนะ</p> <p>6. ครูเริ่มถามคำถามกับเด็กครั้งละ 1 คำถามคำถามมีดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> -เด็ก ๆ คิดว่าทำไมคุณแม่และคุณแม่มจึงไม่ให้เด็ก ๆ ไปเดินเล่นในเวลาากลางคืน -มีสิ่งใดบ้างที่เป็นอันตรายต่อเด็กในเวลาากลางคืน -เด็ก ๆ ควรปฏิบัติตนอย่างไรบ้าง เมื่อถึงเวลาากลางคืน <p>7. ครูให้เด็กทุกคนตอบคำตอบอย่างอิสระ และตอบคำถามอย่างน้อยคำถามละ 2 คำตอบ</p> <p>8. ครูคอยจดบันทึกคำตอบของเด็กทุกคนลงบนกระดานดำ โดยแยกคำตอบตามกลุ่มของเด็ก</p> <p>9. หลังจากที่เด็กตอบคำถามแล้ว ครูกับเด็กช่วยกันนับจำนวนภาพดวงจันทร์ของเด็กแต่ละกลุ่ม เพื่อหากกลุ่มที่ตอบคำถามได้มากที่สุด จากนั้นครูกับเด็กช่วยกันจัดกลุ่มของคำตอบที่คล้ายกันหรือเหมือนกันเข้าด้วยกัน</p>	
<p>ขั้นสรุป</p> <p>10. ครูให้เด็กเล่นเกมจับคู่ภาพเหมือนสิ่งที่ควรปฏิบัติตามในเวลาากลางคืนแล้วครูจึงเฉลยคำตอบที่ถูกต้อง และสรุปถึงอันตรายที่จะเกิดขึ้นในเวลาากลางคืนอีกครั้งหนึ่ง</p>	<p>ขั้นสรุป</p> <p>6. ครูให้เด็กเล่นเกมจับคู่ภาพเหมือนสิ่งที่ควรปฏิบัติตามในเวลาากลางคืน แล้วครูจึงเฉลยคำตอบที่ถูกต้อง และสรุปถึงอันตรายที่จะเกิดขึ้นในเวลาากลางคืนอีกครั้งหนึ่ง</p>

ประเมินผล

1. สัมผัสจากการตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็น
2. สัมผัสจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม

เพลงดวงจันทร์ (ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

ดวงจันทร์ทอแสงนวลโย

สุกใสอยู่ในท้องฟ้า

เราเห็นดวงจันทร์รา

ส่องแสงพราวตา เวลาค่ำคืน

แผนการจัดประสบการณ์ แผนที่ 4

เรื่อง ความสำคัญของต้นไม้

เนื้อหา ต้นไม้เป็นสิ่งมีชีวิตให้ความร่มรื่นแก่เรา และช่วยทำให้อากาศบริสุทธิ์ เราจึงควรช่วยกันปลูกต้นไม้ และไม่ตัดไม้ทำลายป่า ต้นไม้ต้องการน้ำ อากาศ แสงแดด เช่นเดียวกับสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ ส่วนประกอบของต้นไม้ ได้แก่ จาก ลำต้น ใบ กิ่ง ก้าน ดอก และผล ซึ่งมีหน้าที่แตกต่างกันไป

จุดประสงค์

1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกถึงส่วนประกอบของต้นไม้ และหน้าที่ได้
2. เพื่อให้เด็กสามารถบอกถึงความสำคัญของต้นไม้ได้

ระยะเวลาที่ใช้ ใช้เวลาประมาณ 30 นาที

สื่อและอุปกรณ์

- เพลง ฉันคืออะไร
- กระดาษต้นไม้
- ต้นไม้
- ต้นไม้
- คำคล้องจอง ต้นไม้ให้คุณ
- ภาพความสำคัญของต้นไม้ เช่น ภาพต้นไม้ให้ความร่มเย็น
- ของจริง : ต้นไม้ กำไลไม้ ถาดไม้

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

การจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง	การจัดประสบการณ์แบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูให้เด็กทายปัญหาจากเพลงที่ครูร้องให้ฟัง จากนั้นครูจึงร้องเพลง "ฉันคืออะไร" ให้เด็กฟัง "ลองทายดูซิว่า ตัวฉันน่าจะเป็นอะไร กินอาหารทางราก ฉันไม่มีปากพูดก็ไม่ได้ หายใจได้ทางใบ ลมพัดไกวเอนไปเอนมา" 2. ครูเฉลยคำตอบของเพลงที่ร้องไป (ต้นไม้) <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 3. ครูนำกระดาษต้นไม้มี่มีดินปลูกอยู่มาให้เด็กดู จากนั้นสนทนากับเด็กเกี่ยวกับส่วนประกอบของต้นไม้ 4. ครูสนทนากับเด็กเกี่ยวกับความสำคัญของต้นไม้ โดยให้เด็กดูภาพและของจริงประกอบ 5. ครูแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน จากนั้นครูตกลงกับเด็กว่าวันนี้ครูมีเกมปลูกต้นไม้ม้าให้เด็ก ๆ เล่น กติกามีดังนี้คือ ครูมีคำถามมาถามเด็ก แล้วให้เด็กตอบคำถาม เด็กคนใดที่ตอบคำถามจะได้รับต้นไม้ 1 ต้น เป็นรางวัล กลุ่มใดที่มีต้นไม้มากที่สุด จะได้เป็นกลุ่ม "รักต้นไม้" ประจำวัน จากนั้นครูจึงสาธิตวิธีการเล่นเกมให้เด็กดู 1 ครั้ง 	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูให้เด็กทายปัญหาจากเพลงที่ครูร้องให้ฟัง จากนั้นครูจึงร้องเพลง "ฉันคืออะไร" ให้เด็กฟัง. "ลองทายดูซิว่าตัวฉันน่าจะเป็นอะไร กินอาหารทางราก ฉันไม่มีปาก พูดก็ไม่ได้ หายใจได้ทางใบ ลมพัดไกวเอนไปเอนมา" 2. ครูเฉลยคำตอบของเพลงที่ร้องไป (ต้นไม้) <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 3. ครูนำภาพปริศนาให้เด็ก ๆ ช่วยกันทาย และเปิดภาพปริศนานั้น จากนั้นครูจึงเฉลยคำตอบของภาพนั้นซึ่งเป็นภาพต้นไม้ 4. ครูซักถามเด็กถึงส่วนประกอบของต้นไม้ที่เด็กเห็นจากภาพและถามเด็กเกี่ยวกับหน้าที่ของส่วนประกอบของต้นไม้ 5. ครูให้เด็กบอกว่า เด็ก ๆ คิดว่าต้นไม้มี่มีความสำคัญอย่างไรบ้าง จากนั้นครูสนทนากับเด็กเกี่ยวกับความสำคัญของต้นไม้อีกครั้ง โดยใช้ภาพประกอบการสนทนา 6. ครูให้เด็กเล่นเกมเปิดภาพต้นไม้มี่ โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาครั้งละ 1 คน ออกมาเปิดหาภาพต้นไม้มี่ กลุ่มใดที่เปิดภาพต้นไม้มี่ได้ครบ 10

<p>6. ครูเริ่มถามคำถามกับเด็กครั้งละ 1 คำถามตามดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ครูนำต้นไม้ในข้อ 3 มาวางให้เด็กดูอีกครั้งหนึ่ง และให้เด็กสังเกตดูต้นไม้อีกครั้ง แต่ครูจึงถามคำถามเด็กว่า "เด็ก ๆ คิดว่าส่วนประกอบของต้นไม้มีอะไรบ้าง" - ถ้าเด็ก ๆ ถูกเสกให้กลายเป็นต้นไม้ เด็ก ๆ จะปฏิบัติตนให้เป็นประโยชน์อย่างไรบ้าง - ถ้าเด็ก ๆ เข้าป่าแล้วไปเจอต้นไม้อยู่ 1 ต้น เด็กจะทำอย่างไรกับต้นไม้ต้นนั้น <p>7. ครูให้เด็กทุกคนคิดหาคำตอบอย่างอิสระ และตอบคำถามอย่างน้อยคำถามละ 2 คำตอบ</p> <p>8. ครูคอยจดบันทึกคำตอบของเด็กทุกคนลงบนกระดานดำ โดยแยกคำตอบตามกลุ่มของเด็ก</p> <p>9. หลังจากที่เด็กตอบคำถามแล้ว ครูกับเด็กช่วยกันนับจำนวนต้นไม้ของเด็กแต่ละกลุ่ม เพื่อหากลุ่มที่ตอบคำถามได้มากที่สุด และให้เป็นกลุ่ม "รักต้นไม้ประจำวัน" จากนั้นครูกับเด็กช่วยกันจัดกลุ่มของคำตอบที่คล้ายกันหรือเหมือนกันเข้าด้วยกัน</p>	<p>ภาพก่อน กลุ่มนั้นจะเป็นฝ่ายชนะ และได้เป็นกลุ่มคนเก่งประจำวัน</p>
<p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>10. ครูสรุปถึงส่วนประกอบและความสำคัญของต้นไม้</p> <p>11. ครูและเด็กร่วมกันท่องคำคล้องจอง "ต้นไม้ให้คุณ"</p>	<p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>7. ครูสรุปถึงส่วนประกอบและความสำคัญของต้นไม้</p> <p>8. ครูและเด็กร่วมกันท่องคำคล้องจอง "ต้นไม้ให้คุณ"</p>

ประเมินผล

1. สังเกตจากการตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็น
2. สังเกตจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม

คำคล้องจอง "ต้นไม้ให้คุณ" (อ๋อ! ไพ สุจริตกุล)

ต้นไม้ ให้อาหาร	และที่อยู่อาศัย
เส้นผ่าใช้ ยารักษา	อันมีค่ามากมาย
หากเราโค่นไม้หมดป่า	เปรียบดังไร้ภูมิปัญญา
เพราะเราไม่ช่วยรักษา	พาพันธุ์อื่นแสงวอดวาย

แผนการจัดประสบการณ์ แผนที่ 5

เรื่อง ประโยชน์ของต้นไม้และป่าไม้

เนื้อหา ประโยชน์ที่ได้จากต้นไม้หรือป่าไม้ คือ

- ทำให้พื้นดินชุ่มชื้น
- เป็นต้นน้ำลำธาร
- เป็นที่อยู่ของสิ่งมีชีวิตและสัตว์ป่า
- ช่วยให้ฝนตก
- ดูดซึมน้ำและป้องกันน้ำท่วม
- ให้ร่มเงา สวยงาม
- กรองอากาศ
- ไม้ใช้สร้างบ้านเรือน ทำของใช้
- ต้นไม้บางชนิดใช้ทำยา กระดาษ ยางรถยนต์ และเป็นอาหาร

- จุดประสงค์**
1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกประโยชน์ของต้นไม้ได้
 2. เพื่อให้เด็กสามารถบอกประโยชน์ของป่าไม้ได้

ระยะเวลาที่ใช้ ใช้เวลาประมาณ 30 นาที

สื่อและอุปกรณ์ - คำคล้องจองประโยชน์ของต้นไม้

- ของจริงที่ทำจากไม้ : แจกัน จานรองแก้ว กำไล ไม้จิ้มฟัน กรอบรูป
- กล้อง
- ภาพประโยชน์ของต้นไม้และป่าไม้ : ภาพแม่น้ำลำธาร ภาพสัตว์ป่า ภาพฝนตก ภาพบ้านไม้

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

การจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง	การจัดประสบการณ์แบบปกติ
<p>ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูและเด็กร่วมกันท่องคำคล้องจอง "ประโยชน์ของต้นไม้" <p>ขั้นสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. ครูนำสิ่งของต่าง ๆ เช่น แจกัน จานรองแก้ว กำไล ไม้จิ้มฟัน กรอบรูป มาใส่กล่อง และให้ตัวแทนเดินออกมาคลำสิ่งของเหล่านี้ และบอกใบ้ให้เพื่อนทาย 3. จากนั้นครูซักถามเด็กว่าสิ่งเหล่านี้ทำมาจากอะไร (ไม้) 4. ครูซักถามเด็กว่า เด็ก ๆ ทราบหรือไม่ว่าไม้เหล่านี้ได้มาจากที่ใด จากนั้นนำหุ่นมีรูปต้นไม้มาทักทายกับเด็ก และเล่าถึงที่มาของไม้เหล่านี้ และสนทนากับเด็กว่านอกจากนำไม้มาทำเป็นสิ่งของเครื่องใช้แล้ว ต้นไม้และป่าไม้มีประโยชน์อย่างไรอีกบ้าง โดยใช้ภาพประกอบการเล่า 5. ครูแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน จากนั้นครูตกลงกติกาเกี่ยวกับเด็กว่า วันนี้ครูมีคำถามมาถามเด็ก และให้เด็กทุกคนช่วยคิดหาคำตอบ ถ้ากลุ่มใดตอบคำถามได้มากที่สุด จะได้เป็นกลุ่มคนเก่งประจำวัน เพราะฉะนั้นถ้าเด็ก ๆ อยากให้กลุ่มของตนเป็นฝ่ายชนะเด็กทุกคนต้องช่วยกันตอบคำถาม 	<p>ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูและเด็กร่วมกันท่องคำคล้องจอง "ประโยชน์ของต้นไม้" <p>ขั้นสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. ครูนำภาพป่าไม้ที่มีต้นไม้ขึ้นอย่างอุดมสมบูรณ์มาให้เด็กดู จากนั้นให้เด็กร่วมกันแสดงบทบาทสมมติเกี่ยวกับป่าไม้ตามจินตนาการของเด็ก 3. ครูให้เด็กช่วยกันบอกถึงประโยชน์ของต้นไม้และป่าไม้คนละ 1 คำตอบ 4. ครูสรุปเพิ่มเติมเกี่ยวกับประโยชน์ของต้นไม้และป่าไม้ 5. ครูให้เด็กเล่นเกมจับคู่ภาพเหมือนประโยชน์ของต้นไม้และป่าไม้

<p>6. ครูเริ่มถามคำถามกับเด็กครั้งละ 1 คำถาม คำถามมีดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ถ้าโลกนี้ไม่มีต้นไม้เลย จะเกิดอะไรขึ้น - เด็กมีวิธีการบำรุงรักษาต้นไม้ให้อยู่ได้นานๆ ด้วยวิธีใดบ้าง - เด็ก ๆ คิดว่าบ้านเมืองของเรามีป่าไม้ เขียวชอุ่มนั้น มีผลคืออะไร <p>7. ครูให้เด็กทุกคนคิดหาคำตอบอย่างอิสระ และตอบคำถามอย่างน้อยคำถามละ 2 คำตอบ</p> <p>8. ครูคอยจับบันทึกคำตอบของเด็กทุกคนลงบนกระดานดำ โดยแยกคำตอบตามกลุ่มของเด็ก</p> <p>9. หลังจากที่เด็กตอบคำถามแล้ว ครูกับเด็กช่วยกันนับคำตอบเนื้อหากลุ่มที่ตอบคำถามได้มากที่สุด จากนั้นครูกับเด็กช่วยกันจัดเลือกของคำตอบที่คล้ายกันหรือเหมือนกับเข้าด้วยกัน</p>	
<p>ขั้นสรุป</p> <p>10. ครูสรุปถึงประโยชน์ของต้นไม้และป่าไม้โดยใช้ภาพประกอบ</p> <p>11. ครูและเด็กร่วมกันท่องคำคล้องจอง "ประโยชน์ของต้นไม้" อีกครั้ง</p>	<p>ขั้นสรุป</p> <p>6. ครูสรุปถึงประโยชน์ของต้นไม้และป่าไม้โดยใช้ภาพประกอบ</p> <p>7. ครูและเด็กร่วมกันท่องคำคล้องจอง "ประโยชน์ของต้นไม้" อีกครั้ง</p>

ประเมินผล

1. สังเกตจากการตอบคำถาม และการแสดงความคิดเห็น
2. สังเกตจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม

คำคล้องจอง "ประโยชน์ของต้นไม้" (กัญญา เกตุกล้า)

ต้นไม้ดีและมีคุณค่า

ต่อเรานักหนาหนุ่จ่าจงฟัง

ใช้ไม้สร้างบ้านพักผ่อนนอนนั้ง

นกได้ทำรังอยู่เป็นสุขเอย

แผนการจัดประสบการณ์ แผนที่ 6



เรื่อง การสงวนรักษาป่าไม้

เนื้อหา ป่าเป็นทรัพยากรที่มีค่า เป็นแหล่งที่ให้ประโยชน์ นอกจากนี้ยังเป็นแหล่งพักผ่อนหย่อนใจ การทำลายป่าเป็นการทำลายสิ่งที่มีค่าของชาติ ป่าถูกทำลายโดยง่าย เช่น จากไฟไหม้ป่า แต่บางครั้งเกิดจากการไม่ระมัดระวังของมนุษย์ เช่น ก่อกองไฟแล้วไม่ดับ ทิ้งก้นบุหรี่ไว้ การตัดต้นไม้ครวระมาก ๆ แล้วไม่ปลูกป่าทดแทน เป็นต้น

- จุดประสงค์**
1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกถึงสาเหตุของการทำลายป่าได้
 2. เพื่อให้เด็กสามารถบอกถึงวิธีการสงวนรักษาป่าได้

ระยะเวลาที่ใช้ ใช้เวลาประมาณ 30 นาที

สื่อและอุปกรณ์

- นิทานเรื่อง "ต้นไม้เพื่อนรัก"
- หุ่นตุ๊กตาจระเข้รูปต้นไม้
- ภาพขั้นตอนการเจริญเติบโตของต้นไม้
- ภาพประโยชน์ของต้นไม้และป่าไม้
- ภาพการทำลายป่า
- สร้อยคอรูปต้นไม้

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

การจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง	การจัดประสบการณ์แบบปกติ
<p>ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเล่านิทานเรื่อง "ต้นไม้เพื่อนรัก" 2. ครูและเด็กร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาในนิทาน <p>ขั้นสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. ครูนำหุ่นตุ๊กตากระต่ายรูปต้นไม้มาทักทายกับเด็ก ๆ ครูบอกเด็กว่า "ต้นไม้ต้นนี้มาพบเด็ก ๆ เพราะต้องการให้เด็กช่วยเหลือตัวเขาและเพื่อน ๆ ของเขา ถ้าเด็ก ๆ ช่วยเหลือเขาจะต้องนั่งฟังเรื่องที่ต้นไม้จะเล่าให้ฟังอย่างเรียบร้อย" 4. จากนั้นใช้หุ่นตุ๊กตากระต่ายเป็นสื่อในการเล่าถึงขั้นตอนการเจริญเติบโตของต้นไม้ทั้งที่ปลูกตามบ้านและในป่า ประโยชน์ของต้นไม้และป่าไม้ การทำลายป่า โดยใช้ภาพประกอบการเล่า 5. ครูซักถามเด็กว่า "เมื่อเด็ก ๆ ได้ฟังเรื่องราวของต้นไม้และเพื่อน ๆ ของเขาแล้วเด็ก ๆ คิดว่าจะช่วยเหลือต้นไม้และเพื่อน ๆ อย่างไรดี" ก่อนที่จะให้เด็กตอบคำถาม ครูจะแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน จากนั้นครูตกลงกับเด็กว่า เด็ก ๆ สามารถช่วยต้นไม้และเพื่อน ๆ ได้ โดยการตอบคำ 	<p>ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเล่านิทานเรื่อง "ต้นไม้เพื่อนรัก" 2. ครูและเด็กร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาในนิทาน <p>ขั้นสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. ครูนำภาพป่าไม้ที่อุดมสมบูรณ์มาให้เด็กดู และซักถามกับเด็กว่าเด็ก ๆ เห็นอะไรอยู่ในภาพบ้าง 4. ครูนำภาพป่าไม้ที่ต้นไม้ถูกตัด และแห้งแล้วมาให้เด็ก และ พูดคุยเกี่ยวกับภาพ 5. ครูให้เด็กสังเกต เปรียบเทียบ และบอกลักษณะของสภาพป่าไม้ที่อุดมสมบูรณ์ และสภาพป่าไม้ที่ต้นไม้ถูกตัดและแห้งแล้วที่เด็กเห็น จากนั้นให้เด็กแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับป่าไม้ทั้ง 2 ลักษณะ 6. ครูพูดคุยเกี่ยวกับสาเหตุของการทำลายป่า โดยใช้ภาพประกอบ 7. ครูแจกภาพต้นไม้ให้เด็กคนละ 1 ภาพ จากนั้นให้เด็กจินตนาการว่า ตอนนี้เด็ก ๆ กำลังจะไปเที่ยวป่าเพื่อที่จะนำต้นไม้ที่เด็กมีอยู่ไปปลูก และให้เด็กแสดงบทบาทสมมติเกี่ยวกับการปลูกต้นไม้

<p>ถามจากคำถามที่ครูเตรียมมา เด็กทุกคนควรตอบคำถามให้ได้มาก ๆ เพื่อให้ต้นไม้รู้ว่าควรจะไปช่วยเหลือเพื่อนของเขาอย่างไรดี และถ้ากลุ่มใดตอบคำถามได้มากที่สุด จะได้เป็นกลุ่มผู้พิทักษ์ป่าประจำวัน และทุกคนจะได้รับของที่ระลึกจากต้นไม้</p> <p>6. ครูเริ่มถามคำถามกับเด็กครั้งละ 1 คำถาม คำถามมีดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - เด็ก ๆ คิดว่าป่าถูกทำลายไปเพราะเหตุใดบ้าง - ถ้าเราตัดต้นไม้ใหญ่จนหมดป่า จะเกิดอะไรขึ้น - เด็ก ๆ มีวิธีการสงวนรักษาได้ด้วยวิธีใดบ้าง <p>7. ครูให้เด็กทุกคนคิดหาคำตอบอย่างอิสระ และตอบคำถามอย่างน้อยคำถามละ 2 คำตอบ</p> <p>8. ครูคอยจดบันทึกคำตอบของเด็กทุกคนลงบนกระดานคำ โดยแยกคำตอบตามกลุ่มของเด็ก</p> <p>9. หลังจากที่เด็กตอบคำถามแล้ว ครูกับเด็กช่วยกันนับจำนวนคำตอบของแต่ละกลุ่ม เนื้อหากลุ่มที่ตอบคำถามได้มากที่สุด เพื่อจัดให้เป็นกลุ่ม ผู้พิทักษ์ป่าประจำวัน จากนั้นครูกับเด็กช่วยกัน จัดกลุ่มของคำตอบที่คล้ายกันหรือเหมือนกันเข้าด้วยกัน แล้วจึงมอบของที่ระลึกให้กับเด็ก</p>	
--	--

<p>ขั้นสรุป</p> <p>9. ครูสรุปถึงสาเหตุของการทำลายป่า และวิธีการสงวนรักษาป่าอีกครั้งหนึ่ง</p>	<p>ขั้นสรุป</p> <p>8. ครูสรุปถึงสาเหตุของการทำลายป่า และวิธีการสงวนรักษาป่าอีกครั้งหนึ่ง</p>
---	---

ประเมินผล

1. สังเกตจากการตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็น
2. สังเกตจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม

นิทานเรื่อง "ต้นไม้เพื่อนรัก" (เกริก ยूनพันธ์)

เด็กชายน้อยตื่นแต่เช้า วันนี้เป็นวันเสาร์เขาจึงไม่ต้องไปโรงเรียน ทุก ๆ วันหยุด เขานำเปิดของเขาไปเลี้ยงที่ชายทุ่ง ที่ชายทุ่งแห่งนี้มีหนองน้ำและต้นไม้ใหญ่ต้นหนึ่ง ต้นไม้ใหญ่ต้นนี้มีใบเขียวชุ่มตลอดปี น้อยมักจะมานั่งเล่นใต้ต้นไม้เสมอ ๆ ถึงแม้ว่าจะไม่ได้นำเปิดออกมาเลี้ยงก็ตาม ช่วงที่ฤดูฝน เมื่อน้อยนำเปิดออกมาเลี้ยง เขามักจะเข้ามาหลบฝนใต้ต้นไม้ใหญ่ เปิดก็เหมือนกันมันมักจะเข้ามาหลบฝนด้วย หลังฝนตกท้องฟ้าสดใส พวกเปิดจะพากันลงไปหาอาหารกินในหนองน้ำ ซึ่งน้ำเย็นและใสหลังฝนตกใหม่ ๆ

หลายวันผ่านไป เมื่อฤดูหนาวมาถึง น้อยยังคงนำเปิดมาเลี้ยงที่หนองน้ำชายทุ่งแห่งนี้ แต่แล้วน้อยต้องประหลาดใจ ต้นไม้ใหญ่ต้นนี้ใบมันแดงและแห้งทั้งต้น

น้อยเสียใจ เกิดอะไรขึ้นกับต้นไม้ เปิดก็เหมือนกันมันคงแปลกใจ พากันเดินร้องก๊าก ก๊าก วนเวียนอยู่ใต้ต้นไม้ และคาบใบไม้แห้งเดินไปมาอยู่

ในที่สุดต้นไม้ใหญ่ใบร่วงหมด เหลือแต่กิ่งก้าน น้อยเสียใจมาก คิดว่าต้นไม้ตาย “ต้นไม้คงตายแล้ว” น้อยจึงบอกเพื่อน ๆ มาดูต้นไม้ใหญ่ ๆ ของน้อย เพื่อน ๆ ก็คิดเหมือนกันกับน้อยว่า “ต้นไม้ใหญ่คงตายแน่ ๆ เช่นกัน” น้อยและเพื่อน ๆ สงสารต้นไม้ใหญ่ ทำไมต้นไม้ใหญ่ต้องตาย ต้นฤดูร้อนอากาศอบอ้าว ใบไม้ร่วงหล่นจากต้น ใบไม้แห้งเต็มไปหมด น้อยและเพื่อน ๆ ยังคงนึกถึงต้นไม้ใหญ่ พวกเขาพากันนำเอาใบไม้มาประดิษฐ์เป็นรูปสัตว์มากมาย

ดวงใจของพวกเขาถึงแต่ต้นไม้ใหญ่ พวกเขาตกลงกันว่าจะเก็บรูปสัตว์ใบไม้ไว้ให้นานที่สุดเท่าที่จะทำ เพื่อที่จะได้จดจำต้นไม้ใหญ่ไว้ในใจนาน ๆ นอกจากนี้พวกเขายังได้ช่วยกันหาเมล็ดของต้นไม้มาปลูกด้วยความหวังว่าวันข้างหน้าพวกเขาจะต้องมีต้นไม้ใหญ่ขึ้นมาแทนที่ สายวันหนึ่งของปลายฤดูร้อนน้อยและเพื่อน ๆ พวกเขาไปเดินเล่นที่ชายทุ่ง แต่แล้วพวกเขาก็พากันดีใจเพราะต้นไม้ใหญ่แตกใบสีเขียวเต็มไปหมด

ความดีใจของพวกเขาเด็ก ๆ ยิ่งมากขึ้น มากขึ้น เมื่อพวกเขาวิ่งมาดูที่เขาปลูกเมล็ดต้นไม้เอาไว้ เมล็ดต้นไม้ที่ปลูกไว้งอกขึ้นเป็นต้นอ่อนทุกเมล็ด

เด็กทั้ง 4 คน พากันดีใจ

“ต้นไม้ใหญ่ไม่ตาย”

“เรามีต้นไม้ต้นใหญ่อีกด้วย”

น้อยตะโกนบอกเพื่อน ๆ ด้วยความดีใจ

แผนการจัดประสบการณ์ แผนที่ 7

เรื่อง สิ่งแวดล้อม

เนื้อหา สิ่งแวดล้อมคือสิ่งที่อยู่รอบ ๆ ตัวเรา มีทั้งสิ่งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิต ซึ่งเกิดจากธรรมชาติและมนุษย์สร้างขึ้น สิ่งแวดล้อมจะดีได้ก็ต่อเมื่อเราทุกคนช่วยกันรักษาสภาพสิ่งแวดล้อมให้ดีขึ้น เช่น ไม่ทิ้งขยะลงในแม่น้ำลำคลอง ให้ทิ้งลงในภาชนะที่เตรียมไว้ ฯลฯ

- จุดประสงค์**
1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกถึงสิ่งแวดล้อมที่ดีและไม่ดีได้
 2. เพื่อให้เด็กสามารถบอกถึงผลที่เกิดจากสิ่งแวดล้อมที่ดีและไม่ดีได้

ระยะเวลาที่ใช้ ใช้เวลาประมาณ 30 นาที

- สื่อและอุปกรณ์**
- คำขวัญสิ่งแวดล้อม
 - ภาพชนบทที่มีอากาศบริสุทธิ์ ภายในเมืองที่อึดอัด

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

การจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง	การจัดประสบการณ์แบบปกติ
<p>ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสอนให้เด็กท่องคำขวัญ "สิ่งแวดล้อม" <p>ขั้นสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. ครูนำแผ่นภาพปริศนาจำนวน 2 ภาพ มาให้เด็กทาย โดยเปิดแผ่นกระดาษเหนือภาพปริศนานั้นให้เด็กดูทีละแผ่น เพื่อให้เด็กเห็นบางส่วนของภาพและทายว่าเป็นภาพเกี่ยวกับอะไร 3. เมื่อเด็กได้เห็นภาพปริศนาทั้ง 2 แล้ว ครูสนทนาร่วมกับเด็กเกี่ยวกับภาพทั้ง 2 ซึ่งภาพทั้ง 2 ภาพนี้ ภาพหนึ่งเป็นภาพเกี่ยวกับสภาพในชนบทที่มีอากาศสดชื่น และภาพที่ 2 เป็นภาพในเมืองที่มีอาคารบ้านเรือนสูง มีรถยนต์มากมาย และมีอากาศที่ไม่บริสุทธิ์ โดยครูซักถามเด็กว่าเห็นสิ่งใดจากภาพที่ 1 หรือภาพที่ 2 เพราะเหตุใด 4. ครูแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน จากนั้นครูตกลงกติกากับเด็กว่า วันนี้ครูมีคำถามมาถามเด็ก และให้เด็กทุกคนช่วยคิดหาคำตอบ ถ้ากลุ่มใดตอบคำถามได้มากที่สุดจะได้เป็นกลุ่มคนเก่งประจำวัน เพราะฉะนั้นถ้าเด็ก ๆ อยากให้กลุ่มของตนเป็นฝ่ายชนะ เด็ก 	<p>ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสอนให้เด็กท่องคำขวัญ "สิ่งแวดล้อม" <p>ขั้นสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. ครูนำภาพสิ่งแวดล้อมที่ดีและไม่ดีมาให้เด็กดู และให้เด็กบอกว่าเด็ก ๆ เห็นอะไรจากภาพทั้ง 2 บ้าง 3. ครูให้เด็กสังเกต เปรียบเทียบ และบอกถึงความแตกต่างของภาพทั้งสอง 4. ครูซักถามเด็ก ๆ ว่า ชอบสิ่งแวดล้อมแบบใดมากที่สุด เพราะอะไร 5. ครูให้เด็กบอกว่าเด็ก ๆ คิดว่าสิ่งแวดล้อมที่ดีควรมีลักษณะเป็นอย่างไร และให้เด็กยกตัวอย่างประกอบ 6. ครูให้เด็กบอกว่าเด็ก ๆ คิดว่าสิ่งแวดล้อมที่ไม่ดีมีลักษณะเป็นอย่างไร และให้เด็กยกตัวอย่างประกอบ 7. ครูสรุปเพิ่มเติมถึงตัวอย่างสิ่งแวดล้อมที่ดีและไม่ดีให้เด็กฟัง โดยใช้ภาพประกอบ 8. ครูสนทนากับเด็กถึงผลกระทบที่เกิดจากสภาพแวดล้อมที่ดีและไม่ดี 9. ครูให้เด็กเล่นเกมเลือกภาพสิ่งแวดล้อมที่ดีและไม่ดี โดยครูแจกภาพสิ่งแวดล้อมที่ดีและไม่ดี

<p>ทุกคนต้องช่วยกันตอบคำถาม</p> <p>5. ครูเริ่มถามคำถามกับเด็กครั้งละ 1 คำถาม คำถามมีดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - จากภาพที่เด็กได้เห็น นอกจากอากาศเป็นพิษแล้ว เด็ก ๆ คิดว่ามีสิ่งใดอีกบ้างที่จัดได้ว่าเป็นสภาพแวดล้อมที่ไม่ดี - ถ้าเราอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่ดีจะเป็นอย่างไร - เด็ก ๆ มีวิธีช่วยรักษาสภาพแวดล้อมให้ดีขึ้นได้อย่างไรบ้าง <p>6. ครูให้เด็กทุกคนคิดหาคำตอบอย่างอิสระ และตอบคำถามอย่างน้อยคำถามละ 2 คำตอบ</p> <p>7. ครูคอยจดบันทึกคำตอบของเด็กทุกคนลงบนกระดานดำ โดยแยกคำตอบตามกลุ่มของเด็ก</p> <p>8. หลังจากที่เด็กตอบคำถามแล้ว ครูกับเด็กช่วยกันนับคำตอบเนื้อหากลุ่มที่ตอบคำถามได้มากที่สุด จากนั้นครูกับเด็กช่วยกันจัดกลุ่มของคำตอบที่คล้ายกันหรือเหมือนกันเข้าด้วยกัน</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>9. ครูกับเด็กร่วมกันท่องคำขวัญ "สิ่งแวดล้อม" อีกครั้งหนึ่ง</p>	<p>ให้กับเด็กทุกคน จากนั้นครูให้เด็กที่ได้ภาพสิ่งแวดล้อมที่ดีไปวางให้ตรงกับเครื่องหมายถูก และให้เด็กที่ได้ภาพสิ่งแวดล้อมที่ไม่ดีไปวางให้ตรงกับเครื่องหมายผิด</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>10. ครูกับเด็กร่วมกันท่องคำขวัญ "สิ่งแวดล้อม" อีกครั้งหนึ่ง</p>
--	--

ประเมินผล

1. สัมผัสจากการตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็น
2. สัมผัสจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม

คำขวัญ "สิ่งแวดล้อม" (มาลี กรทอง)

- ทิ้งขยะเป็นที่ในวันนี้ เพื่อสิ่งแวดล้อมที่ดีในวันหน้า
- ฝนตกตามฤดู ถ้าป่าอยู่คู่ เมืองเรา
- สัตว์ป่าทุกชนิด สัตว์รักชีวิตเหมือนเรา

แผนการจัดประสบการณ์ หน่วยที่ 8

เรื่อง น้ำ

เนื้อหา น้ำ นอกจากจะเป็นส่วนประกอบที่จำเป็นอย่างยิ่งต่อชีวิตแล้ว มนุษย์ยังใช้น้ำในการบริโภค การเกษตรกรรม การอุตสาหกรรม การคมนาคม และการพักผ่อนหย่อนใจ ซึ่งเมื่อใช้มากเกินไปจนจำเป็นแล้ว จะทำให้เกิดการขาดแคลนน้ำ และถ้าไม่ช่วยกันรักษาก็จะทำให้เกิดน้ำเสียได้

- จุดประสงค์
1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกถึงประโยชน์ของน้ำได้
 2. เพื่อให้เด็กสามารถบอกถึงวิธีรักษาและอนุรักษ์น้ำได้

ระยะเวลาที่ใช้ ใช้เวลาประมาณ 30 นาที

- สื่อและอุปกรณ์
- ภาพการปลูกผัก ภาพเรือยนต์แล่นในคลอง ภาพทะเล
 - แก้วน้ำ
 - หุ่นไม้รูปหยดน้ำ
 - ภาพขยะลอยในแม่น้ำ ภาพเด็กกำลังซักผ้าริมน้ำ ภาพเรือยนต์แล่นในคลอง
 - ภาพหยดน้ำ (สำหรับสะสมคะแนน)

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

การจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง	การจัดประสบการณ์แบบปกติ
<p>ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูถามคำถามอะไรเอ๋ยกับเด็ก "อะไรเอ๋ย เป็นของเหลวใส ๆ ใช้ดื่มกินทุกวัน" 2. ครูซักถามเด็กว่า เมื่อเช้านี้เด็ก ๆ ทานน้ำ มาบ้างหรือไม่ และทานมากี่แก้ว <p>ขั้นสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. จากนั้นครูเฉลยโดยนำแก้วน้ำมาทำให้เด็กดู และสังเกต แล้วสนทนากับเด็กถึงประโยชน์ของน้ำ ว่านอกจากจะมีประโยชน์ในการบริโภคแล้วยังมีประโยชน์ในด้านใดอีกบ้าง โดยใช้ภาพประกอบ 4. ครูนำหุ่นไม้รูปหยคน้ำมาทักทายกับเด็ก ๆ และ สนทนาร่วมกับเด็กถึงวิธีการรักษาและอนุรักษ์น้ำ โดยมีภาพประกอบให้เด็กดู 5. ครูแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน จากนั้นครูตกลงกับเด็กว่า วันนี้ครูมีคำถามมาให้เด็กทุกคนช่วยคิดหาคำตอบ โดยถ้าเด็กตอบคำถาม 1 ครั้งจะได้รับหยคน้ำ 1 หยดเป็นคะแนนสะสม ถ้ากลุ่มใดได้หยคน้ำรวมกันมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ เพราะฉะนั้นถ้าเด็ก ๆ อยากรู้ให้กลุ่มของตนเป็นฝ่ายชนะ เด็กทุกคนต้องช่วยกันตอบคำถาม 	<p>ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูถามคำถามอะไรเอ๋ยกับเด็ก "อะไรเอ๋ย เป็นของเหลวใส ๆ ใช้ดื่มกินทุกวัน" 2. ครูซักถามเด็กว่า เมื่อเช้านี้เด็ก ๆ ทานน้ำ มาบ้างหรือไม่ และทานมากี่แก้ว <p>ขั้นสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. ครูนำหุ่นไม้รูปหยคน้ำออกมาทักทายกับเด็ก และพูดคุยซักถามเด็กว่า เด็ก ๆ คิดว่าน้ำมีประโยชน์อย่างไรต่อเด็ก ๆ บ้าง 4. ครูสรุป เพิ่มเติมเกี่ยวกับประโยชน์ของน้ำ โดยใช้ภาพประกอบ 5. ครูนำภาพขยะที่ลอยอยู่ในแม่น้ำลำคลองมาให้เด็กดู และถามเด็ก ๆ ว่า รู้สึกอย่างไรบ้างเมื่อเห็นภาพนี้ เด็กชอบหรือไม่ 6. ครูสนทนากับเด็กเกี่ยวกับวิธีการรักษาและอนุรักษ์น้ำ เช่น ไม่ทิ้งเศษขยะต่าง ๆ ลงในแม่น้ำลำคลองและท่อระบายน้ำ จากนั้นให้บอกวิธีการรักษาและอนุรักษ์น้ำเพิ่มเติม 7. ครูแบ่งเด็กออกเป็น 2 กลุ่ม และให้เด็กเล่นเกม จัดหมวดหมู่ภาพน้ำดีและน้ำเสีย

<p>6. ครูเริ่มถามคำถามกับเด็กครั้งละ 1 คำถาม คำถามมีดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - เด็ก ๆ คิดว่าน้ำมีประโยชน์อย่างไรบ้าง - ถ้าทิ้งขยะหรือสิ่งของลงในน้ำมาก ๆ จะเกิดอะไรขึ้น - เด็ก ๆ มีวิธีการในการรักษาน้ำในแม่น้ำ ลำคลองให้สะอาดได้อย่างไรบ้าง <p>7. ครูให้เด็กทุกคนคิดหาคำตอบอย่างอิสระ และ ตอบคำถามอย่างสั้นๆ คำถามละ 2 คำตอบ</p> <p>8. ครูคอยจดบันทึกคำตอบของเด็กทุกคนลงบน กระดานดำ โดยแยกคำตอบตามกลุ่มของเด็ก</p> <p>9. หลังจากที่เด็กตอบคำถามแล้ว ครูกับเด็กช่วย กันนับจำนวนหยดน้ำ เพื่อหากลุ่มที่ตอบคำ ถามได้มากที่สุด จากนั้นครูกับเด็กช่วยกันจัด กลุ่มของคำตอบที่คล้ายกันหรือเหมือนกันเข้า ด้วยกัน</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>10. ครูสรุปถึงประโยชน์ และวิธีการรักษา อนุรักษ์น้ำอีกครั้งหนึ่ง</p>	<p>ขั้นสรุป</p> <p>8. ครูสรุปถึงประโยชน์ และวิธีการรักษา อนุรักษ์น้ำอีกครั้งหนึ่ง</p>
--	--

ประเมินผล

1. สังเกตจากการตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็น
2. สังเกตจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม

แผนการจัดประสบการณ์ แผนที่ 9

เรื่อง อากาศ

เนื้อหา อากาศเป็นสิ่งสำคัญต่อชีวิตมนุษย์มาก ถ้าเราสูดอากาศที่เป็นพิษเข้าไป จะทำให้เกิดอันตรายต่อร่างกายได้ ดังนั้น เราจึงควรช่วยกันป้องกันและแก้ไขมลภาวะที่เป็นพิษในอากาศให้น้อยลง และควรหลีกเลี่ยงจากมลภาวะที่เป็นพิษ

จุดประสงค์

1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกผลกระทบที่เกิดจากมลภาวะที่เป็นพิษได้
2. เพื่อให้เด็กสามารถบอกวิธีการป้องกันและหลีกเลี่ยงตนเองจากมลภาวะที่เป็นพิษได้

ระยะเวลาที่ใช้ ใช้เวลาประมาณ 30 นาที

สื่อและอุปกรณ์ - คำคล้องจอง “ควันพิษ”
- ภาพอดีต ภาพกองขยะ ภาพควันจากโรงงาน

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

การจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง	การจัดประสบการณ์แบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสอนให้เด็กท่องคำคล้องจอง “คว้นพิษ” <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 2. ครูให้เด็กสุดลมหายใจเข้าลึก ๆ และผ่อนลมหายใจออก 3 ครั้ง จากนั้นให้เด็กลองเอามือบีบจมูกตัวเอง เมื่อครูนับ 1-5 แล้วจึงเอามือออกจากจมูก และซักถามว่าเด็กรู้สึกอย่างไรในตอนที่ยบีบจมูกอยู่ 3. ครูสนทนากับเด็กว่าตอนที่ตนบีบจมูกอยู่แล้วรู้สึกอึดอัด เพราะเหตุใด จากนั้นสนทนากับเด็กถึงความสำคัญของอากาศ 4. ครูนำภาพรถติดมาให้เด็กดู และถามเด็กว่าเด็กเห็นสิ่งใดจากภาพบ้าง และถามความคิดเห็นของเด็กว่า เด็ก ๆ อยากรีบ้านอยู่ในสิ่งแวดล้อมดังภาพหรือไม่ 5. ครูนำภาพซึ่งเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดจากมลภาวะเป็นพิษมาคว่าหน้าไว้ จากนั้นให้เด็ก 1 คนออกมาเลือกเปิดภาพนั้น และสนทนาเนื้อหาที่เกี่ยวกับภาพเหล่านั้น 6. ครูซักถามเด็กว่า เด็ก ๆ เคยเห็นจราจรที่ยืนโบกรถอยู่ตามถนนหรือไม่ บางคนเขานำที่ครอบจมูกมาใส่ไว้เพื่ออะไร จากนั้นสนทนาร่วมกับเด็กเกี่ยวกับวิธีการป้องกันและการหลีกเลี่ยงตนเองจากมลภาวะที่เป็นพิษ 7. ครูแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน จากนั้นครูตกลงกับเด็กว่า ครูมีเกมขจัดคว้นพิษมาให้เด็กเล่น แต่ก่อนที่จะได้เล่นเกม เด็กจะ 	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสอนให้เด็กท่องคำคล้องจอง “คว้นพิษ” <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 2. ครูซักถามเด็กว่า เมื่อเช้าเด็กเดินทางมาโรงเรียนด้วยวิธีใด และมีเด็กคนใดเดินทางมาโรงเรียน หรือเด็กคนใดขึ้นรถเมล์ที่ป้ายรถเมล์บ้าง เวลาที่รถเมล์ รถยนต์ปล่อยควันดำออกมา ขณะที่เด็กยืนอยู่บริเวณนั้น เด็กรู้สึกอย่างไร 3. ครูและเด็กร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมที่ได้พบเห็นในตอนเช้าก่อนมาโรงเรียน เช่น รถติดมีควันจากท่อไอเสีย ควันจากการสูบบุหรี่ เสียงรถมอเตอร์ไซด์ 4. ครูสนทนาร่วมกับเด็กเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมที่ดีและไม่ดี โดยใช้ภาพประกอบ ซักถามเด็กว่าถ้าเด็ก ๆ ต้องอยู่ในสภาพแวดล้อมทั้งสองเป็นเวลานาน ๆ เด็ก ๆ คิดว่าตนเองจะเป็นอย่างไรบ้าง และเด็ก ๆ ชอบที่จะอยู่ในสภาพแวดล้อมแบบใด เพราะเหตุใด 5. ครูสรุปเพิ่มเติมถึงผลกระทบที่เกิดจากมลภาวะที่เป็นพิษ โดยใช้ภาพประกอบ 6. ครูและเด็กร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับวิธีการป้องกันและแก้ไขมลภาวะทางอากาศ เช่น เวลากวาดบ้านไม่ควรกวาดให้ฝุ่นฟุ้งกระจาย หมั่นตรวจสภาพรถอยู่เสมอ 7. ครูซักถามเด็กเกี่ยวกับวิธีการป้องกันและหลีกเลี่ยงจากมลภาวะที่เป็นพิษ

<p>ช่วยกันตอบคำถาม เพื่อสะสมคะแนนที่จะใช้ในการเล่นเกม โดยถ้าเด็กตอบคำถาม 1 ครั้ง จะได้คะแนน 1 คะแนน เพราะฉะนั้นถ้าเด็กอยากให้อายุของกลุ่มของตนมีคะแนนสะสมมาก ๆ ก็ต้องช่วยกันตอบคำถาม</p> <p>8. ครูเริ่มถามคำถามกับเด็กครั้งละ 1 คำถาม คำถามมีดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - เด็ก ๆ คิดว่ามีสิ่งใดบ้างที่ทำให้อากาศเป็นพิษ - เด็ก ๆ คิดว่าผลที่เกิดจากอากาศเป็นพิษมีอะไรบ้าง (ทั้งต่อคน สัตว์ และพืช) - เด็ก ๆ มีวิธีป้องกันหรือช่วยทำให้อากาศบริสุทธิ์ได้อย่างไรบ้าง <p>9. ครูให้เด็กทุกคนคิดหาคำตอบอย่างอิสระและตอบคำถามอย่างน้อยคำถามละ 2 คำตอบ</p> <p>10. ครูคอยจดบันทึกคำตอบของเด็กทุกคนลงบนกระดานดำ โดยแยกคำตอบตามกลุ่มของเด็ก</p> <p>11. หลังจากที่เด็กตอบคำถามแล้วครูกับเด็กช่วยกันจัดกลุ่มของคำตอบที่เหมือนกันหรือคล้ายกันเข้าด้วยกัน จากนั้นครูกับเด็กช่วยกันนับจำนวนคำตอบของแต่ละกลุ่ม เพื่อรวมคะแนนสะสมของเด็กแต่ละกลุ่ม จากนั้นให้เด็กเล่นเกมขจัดควันพิษ โดยครูมีภาพซึ่งมีกระดาษสีดำปิดอยู่บนภาพนั้นมาให้เด็กกลุ่มละ 1 ภาพ</p> <p>สมมติให้กระดาษสีดำนั้นคือ ควันพิษ ให้เด็กเลือกเปิดกระดาษสีดำนั้นได้ตามจำนวนคะแนนที่เด็กสะสมได้ กลุ่มใดที่เปิดแผ่นกระดาษสีดำได้มากที่สุดและทายถูกว่าภาพที่ถูกปิดนั้นคืออะไร จะเป็นฝ่ายชนะ แต่ถ้ากลุ่มใดเปิดพบสัญลักษณ์ภาพหน้าเศร้า จะหมดสิทธิ์ในการเลือกเปิดกระดาษดำและจะต้องทายภาพนั้นทันที</p>	<p>8. ครูสรุปเพิ่มเติมเกี่ยวกับวิธีการป้องกันและหลีกเลี่ยงจากมลภาวะที่เป็นพิษ โดยใช้ภาพประกอบ</p>
---	---

<p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>12. ครูและเด็กร่วมกันท่องคำคล้องจอง “คว้นพิษ” อีกครั้งหนึ่ง</p>	<p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>9. ครูและเด็กร่วมกันท่องคำคล้องจอง “คว้นพิษ” อีกครั้งหนึ่ง</p>
---	--

ประเมินผล

1. สังเกตจากการตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็น
2. สังเกตจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม

คำคล้องจอง “คว้นพิษ”

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - คว้นพิษคว้นคำ
ไม่นานข้างหน้า - คว้นพิษออกมา
ทำหนูอ่อนเพลีย - อากาศบริสุทธิ์
ถ้าผู้ใหญ่คิด | <ul style="list-style-type: none"> ลอยคำเข้ามา
ปอดหนูคงพัง จากท่อไอเสีย
ร่างกายเสื่อมโทรม หมดสิ่งเป็นพิษ
หาทางป้องกัน |
|---|--|

แผนการจัดประสบการณ์ แผนที่ 10

เรื่อง การดูแลสาธารณสมบัติภายในโรงเรียน

เนื้อหา โรงเรียนเป็นสาธารณสถานสำหรับเด็ก ๆ ทุกคน สำหรับสาธารณสมบัติของโรงเรียน ได้แก่ เครื่องเล่น สนาม ก้อนน้ำดื่ม ห้องน้ำ-ห้องส้วม โต๊ะ เก้าอี้ ม้านั่ง และสวนหย่อม ฯลฯ เราทุกคนต้องช่วยกันรักษาสาธารณสมบัติ เพื่อให้คงสภาพใช้การได้อย่างปลอดภัย ด้วยวิธีการที่เหมาะสม เช่น เล่นเครื่องเล่นให้ถูกวิธี ไม่ขีดเขียนโต๊ะ เก้าอี้ ฝาผนังห้อง ไม่ฉีกหนังสือ แผนภูมิ ไมโยนโต๊ะ เก้าอี้ ฯลฯ

จุดประสงค์

1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกชื่อสิ่งของที่เป็นสาธารณสมบัติภายในโรงเรียนได้
2. เพื่อให้เด็กสามารถบอกวิธีดูแลสาธารณสมบัติภายในโรงเรียนได้

ระยะเวลาที่ใช้ ใช้เวลาประมาณ 30 นาที

สื่อและอุปกรณ์

- ภาพสภาพแวดล้อมในบริเวณโรงเรียน
- ภาพเด็กกำลังทำลายเก้าอี้ของโรงเรียน
- เกมการศึกษาจับคู่ภาพเหมือน “สาธารณสมบัติของโรงเรียน”

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

การจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง	การจัดประสบการณ์แบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำภาพบริเวณโรงเรียนมาให้เด็กดู และซักถามเด็กว่าเห็นสิ่งใดจากภาพบ้าง <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 2. ครูให้เด็กมองภายในห้องเรียนและมองออกไปนอกห้องเรียน และให้เด็ก ๆ บอกว่า เห็นสิ่งของอะไรบ้าง และสิ่งของเหล่านี้เรียกว่า สาธารณสมบัติของโรงเรียน 3. ครูอธิบายถึงความหมายของคำว่า สาธารณสมบัติของโรงเรียน 4. ครูนำภาพเด็กคนหนึ่งกำลังทำลายเก้าอี้ของโรงเรียน และสนทนาเกี่ยวกับภาพว่า เด็ก ๆ คิดว่า เด็กในภาพคนนี้เป็นปฏิบัติถูกต้องหรือไม่ เพราะเหตุใด 5. ครูสนทนาร่วมกับเด็กเกี่ยวกับวิธีการดูแลสาธารณสมบัติของโรงเรียน 6. ครูแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน จากนั้นครูตกลงกับเด็กว่า วันนี้ครูมีคำถามมาให้เด็กทุกคนช่วยกันคิดหาคำตอบ ถ้ากลุ่มใดตอบคำถามได้มากที่สุด จะได้เป็นกลุ่มคนเก่งประจำวัน 7. ครูเริ่มถามคำถามกับเด็กครั้งละ 1 คำถามคำถามมีดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> - มีสิ่งของใดบ้างที่จัดว่าเป็นสาธารณสมบัติของโรงเรียน 	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำภาพบริเวณโรงเรียนมาให้เด็กดู และซักถามเด็กว่าเห็นสิ่งใดจากภาพบ้าง <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 2. ครูซักถามเด็กว่า ในโรงเรียนเรามีสิ่งของเหล่านี้บ้างหรือไม่ และมีสิ่งใดที่โรงเรียนของเรามี นอกเหนือจากสิ่งที่อยู่ในภาพบ้าง 3. ครูถามเด็กว่า เด็ก ๆ คิดว่าสิ่งของเหล่านี้ประโยชน์อย่างไรบ้าง จากนั้นครูพูดคุยกับเด็กเกี่ยวกับสาธารณสมบัติของโรงเรียน และสนทนาถึงประโยชน์ของสาธารณสมบัติของโรงเรียน โดยใช้ของจริงและภาพประกอบการสนทนา 4. ครูให้เด็กที่นั่งเรียบร้อยออกมาครั้งละ 1 คน มาเลือกหยิบภาพที่ครูจัดเตรียมให้ จากนั้นให้เด็กดูภาพและบอกว่าตนเองมีวิธีการรักษาสิ่งของที่อยู่ในภาพให้อยู่ในสภาพที่ดีได้นาน ๆ ด้วยวิธีอย่างไรบ้าง 5. ครูและเด็กร่วมกันสรุปเกี่ยวกับวิธีการรักษาสาธารณสมบัติ เช่น เล่นเครื่องเล่นถูกวิธี ไม่ขีดเขียน โต๊ะ เก้าอี้ ฝาผนังห้อง ไม่ฉีกหนังสือ แผนภูมิ ไม่โยนโต๊ะ เก้าอี้

<p>- จะเกิดอะไรขึ้น ถ้าสิ่งของในห้องนี้ เช่น โต๊ะ เก้าอี้ หนังสือ ฯลฯ ชำรุดเสียหาย ทั้งหมด</p> <p>- เด็ก ๆ มีวิธีในการช่วยดูแลรักษาสาธารณสมบัติของโรงเรียนได้อย่างไร</p> <p>8. ครูให้เด็กทุกคนคิดหาคำตอบอย่างอิสระและตอบคำถามอย่างน้อยคำถามละ 2 คำตอบ</p> <p>9. ครูคอยจดบันทึกคำตอบของเด็กทุกคนลงบนกระดานดำโดยแยกคำตอบตามกลุ่มของเด็ก</p> <p>10. หลังจากที่เด็กตอบคำถามแล้วครูกับเด็กช่วยจากนั้นครูกับเด็กช่วยกันนับจำนวนคำตอบของแต่ละกลุ่ม เพื่อหากกลุ่มที่ตอบคำถามได้มากที่สุด จากนั้นครูกับเด็กช่วยกันจัดกลุ่มของคำตอบที่คล้ายกันหรือเหมือนกันเข้าด้วยกัน</p> <p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>11. ครูให้เด็กเล่นเกมการศึกษาจับคู่ภาพเหมือน “สาธารณสมบัติของโรงเรียน”</p>	<p><u>ขั้นสรุป</u></p> <p>6. ครูให้เด็กเล่นเกมการศึกษาจับคู่ภาพเหมือน “สาธารณสมบัติของโรงเรียน”</p>
---	---

ประเมินผล

1. สังเกตจากการตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็น
2. สังเกตจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม

แผนการจัดประสบการณ์ แผนที่ 11

- เรื่อง** แม่น้ำลำคลอง
- เนื้อหา** แม่น้ำลำคลองที่ถูกทำลายมีผลทำให้การใช้ประโยชน์จากน้ำลดน้อยลง และเป็นอันตรายต่อมนุษย์ และสัตว์น้ำอีกด้วย ดังนั้นเราจึงควรช่วยกันรักษาแม่น้ำลำคลองให้สะอาดอยู่เสมอ
- จุดประสงค์**
1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกผลกระทบที่เกิดจากแม่น้ำลำคลองสกปรกได้
 2. เพื่อให้เด็กสามารถบอกวิธีการรักษาแม่น้ำลำคลองให้อยู่ในสภาพที่ดีได้
- ระยะเวลาที่ใช้** ใช้เวลาประมาณ 30 นาที
- สื่อและอุปกรณ์**
- เทปเสียงเรือ
 - หุ่นตาวีเศษ
 - ภาพแม่น้ำลำคลองมีขยะลอยอยู่
 - อ่างน้ำ 3 ใบ
 - เศษเปลือกลูกอม กล่องนม ฯลฯ สำหรับใช้เป็นของในการเล่นเกม
 - เพลงบ้านเมืองของฉัน

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

การจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง	การจัดประสบการณ์แบบปกติ
<p>ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำเทปซึ่งเป็นเสียงของเรือมาให้เด็กฟัง และให้ทายว่าเป็นเสียงยานพาหนะอะไร และยานพาหนะชนิดนี้ควรแล่นอยู่ในที่ใด (แม่น้ำลำคลอง) <p>ขั้นสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. ครูนำหุ่นตัววิเศษมาทักทายกับเด็ก และใช้หุ่นเป็นสื่อในการเล่าเรื่องประกอบภาพที่เกี่ยวกับสภาพของแม่น้ำลำคลองในสมัยก่อน ซึ่งมีความสะอาดและสภาพในปัจจุบัน ซึ่งกลายสภาพเป็นแม่น้ำลำคลองสกปรก และเน่าเหม็น 3. จากนั้นครูสนทนากับเด็กเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดจากแม่น้ำลำคลองที่สกปรก 4. ครูพูดคุยและแนะนำถึงวิธีการรักษาแม่น้ำลำคลองให้สะอาด 5. ครูแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน จากนั้นครูบอกเด็กว่าวันนี้ครูมีเกม รักแม่น้ำ มาให้เด็กเล่น แต่ก่อนที่จะได้เล่นเกม เด็กต้องช่วยกันตอบคำถามที่ครูเตรียมมาก่อน 6. ครูเริ่มถามคำถามกับเด็กครั้งละ 1 คำถาม คำถามมีดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> - ครูนำภาพแม่น้ำลำคลองที่สกปรกและเน่าเหม็นมาให้เด็กดู และถามเด็กว่า "เด็ก ๆ 	<p>ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำเทปซึ่งเป็นเสียงของเรือมาให้เด็กฟัง และให้ทายว่าเป็นเสียงยานพาหนะอะไร และยานพาหนะชนิดนี้ควรแล่นอยู่ในที่ใด (แม่น้ำลำคลอง) <p>ขั้นสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. ครูนำภาพแม่น้ำลำคลองที่สะอาดและสกปรกมาให้เด็กดู และเปรียบเทียบ จากนั้นให้เด็ก บอกว่าภาพ 2 ภาพนี้เหมือนหรือต่างกันอย่างไร 3. ครูให้เด็กลองจินตนาการว่าตนเองเป็นปลา และถามเด็กว่า ถ้าตนเป็นปลา ปลาจะเลือกอยู่หรือชอบแม่น้ำลำคลองแบบไหนมากที่สุด และให้เด็กให้เหตุผลเพราะเหตุใด 4. ครูนำภาพแม่น้ำลำคลองที่สกปรกมาให้เด็กดู และถามเด็กว่า เคยเห็นแม่น้ำลำคลองที่สกปรกเหมือนอย่างในภาพบ้างหรือไม่ จากนั้นให้เด็กออกมาเล่าประสบการณ์นั้นให้เพื่อนฟัง 5. ครูสนทนากับเด็กถึงผลกระทบที่เกิดจากแม่น้ำ ลำคลองที่สกปรก โดยใช้ภาพประกอบ 6. ครูให้เด็กคิดคำตอบไว้ในใจคนละ 1 คำตอบ เกี่ยวกับวิธีการรักษาแม่น้ำลำคลองให้อยู่ในสภาพดี เด็ก ๆ จะต้องทำอย่างไรบ้าง จาก

<p>คิดว่าแม่น้ำลำคลองที่เด็กเห็นจากภาพ สกปรกและเน่าเหม็นเพราะเหตุใด”</p> <ul style="list-style-type: none"> - จะเกิดอะไรขึ้น ถ้าน้ำในแม่น้ำลำคลองทุกสายมีแต่สิ่งสกปรก ขยะ และกลิ่นเน่าเหม็น - เด็ก ๆ มีวิธีการช่วยให้น้ำในแม่น้ำลำคลองสะอาดได้อย่างไรบ้าง <p>7. ครูให้เด็กทุกคนคิดหาคำตอบอย่างอิสระ และตอบคำถามอย่างน้อยคำถามละ 2 คำตอบ</p> <p>8. ครูคอยจดบันทึกคำตอบของเด็กทุกคนลงบนกระดานดำ โดยแยกคำตอบตามกลุ่มของเด็ก</p> <p>9. หลังจากที่เด็กตอบคำถามแล้ว ครูกับเด็กช่วยกันจัดกลุ่มของคำตอบที่คล้ายกันหรือเหมือนกันเข้าด้วยกัน จากนั้นให้เด็กเล่นเกม “รักแม่น้ำ” โดยครูเตรียมอ่างน้ำ 3 ใบ ให้กับเด็กแต่ละกลุ่ม สมมติให้อ่างน้ำนี้เป็นแม่น้ำลำคลองภายในอ่างครูใส่สิ่งของต่าง ๆ ซึ่งสมมติให้เป็นขยะมูลฝอย จากนั้นครูบอกเด็กว่าให้เด็กแต่ละกลุ่มเข้าแถวเรียงหนึ่ง จากนั้นให้เด็กคนแรกของแต่ละแถวหยิบขยะจากแม่น้ำ 1 ชิ้น แล้วส่งต่อให้กับเพื่อนคนต่อ ๆ ไปจนครบ 5 คน แล้วให้คนสุดท้ายนำขยะที่ได้ใส่ลงไปในถังขยะของกลุ่มตนที่ครูเตรียมไว้ให้ เมื่อหมดเวลาการแข่งขัน ครูจะนับชิ้นของขยะที่เก็บได้ กลุ่มใดเก็บขยะได้มากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ จากนั้นครูสาธิตวิธีการเล่นเกมให้เด็กดู แล้วจึงเริ่มเล่นเกม</p>	<p>นั้นให้เด็กชายช่วยกันตอบสลับกับเด็กหญิงคนละ 1 คำตอบ</p> <p>7. ครูสรุปเพิ่มเติมอีกครั้งหนึ่งถึงวิธีการรักษาแม่น้ำลำคลองให้อยู่ในสภาพดี โดยใช้ภาพประกอบ</p>
---	--

<p>ขั้นสรุป</p> <p>10. ครูกับเด็กร่วมกันร้องเพลง “บ้านเมืองของฉัน”</p>	<p>ขั้นสอน</p> <p>8. ครูกับเด็กร่วมกันร้องเพลง “บ้านเมืองของฉัน”</p>
---	---

- ประเมินผล**
- สังเกตจากคำตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็น
 - สังเกตจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม

เพลง บ้านเมืองของฉัน (ผกาวัลี พรหมประสิทธิ์)

บ้านเมืองของเราอยู่

มองดูสุดแสนงามตา

ต่างพากันชมทุกครา

ว่าเมืองเราหนาสะอาดสวยดี

แผนการจัดประสบการณ์ แผนที่ 12

เรื่อง สาธารณสมบัติ

เนื้อหา สาธารณสมบัติ หมายถึง สิ่งของต่าง ๆ ที่เด็กใช้ร่วมกันตามสถานที่ต่าง ๆ ดังนั้น เราต้องช่วยกันรักษาสาธารณสมบัติ เพื่อช่วยกันสร้างความสวยงามให้กับบ้านเมือง

จุดประสงค์ 1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกวิธีการรักษาสาธารณสมบัติได้

ระยะเวลาที่ใช้ ใช้เวลาประมาณ 30 นาที

สื่อและอุปกรณ์

- นิทานเรื่อง บ้านเมืองแสนสวย
- หุ่นมือ
- ภาพการขีดเขียนกำแพง ภาพโทรศัพท์สาธารณะถูกทำลาย
- คำคล้องจอง บ้านเมืองแสนสวย

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

การจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง	การจัดประสบการณ์แบบปกติ
<p>ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเล่านิทานประกอบภาพเรื่อง "บ้านเมืองแสนสวย" 2. ครูสนทนากับเด็กเกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้จากการฟังนิทาน <p>ขั้นสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. ครูนำหุ่นมือมาแสดงเรื่องราวสั้น ๆ ให้เด็กดูเกี่ยวกับเด็กคนหนึ่งที่มีนิสัยชอบทำลายข้าวของ ของส่วนรวม และเมื่อถึงยาวจำเป็นที่จะต้องใช้ของสิ่งนั้น ก็ไม่สามารถจะใช้ได้ จากนั้น ครูสนทนาเกี่ยวกับเรื่องที่ได้ดูไป และให้เด็กได้ดูภาพสาธารณสมบัติที่ถูกทำลาย เช่น ภาพ การขีดเขียนกำแพง ภาพ โทรศัพท์ สาธารณูปโภคทำลาย และสนทนากับเด็กเกี่ยวกับวิธีการรักษาสาธารณสมบัติ 4. ครูแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน จากนั้นครูตกลงกติกาเกี่ยวกับเด็กว่า วันนี้ครูมีคำถามมาถามเด็ก และให้เด็กทุกคนช่วยค้นหาคำตอบ ถ้ากลุ่มใดตอบคำถามได้มากที่สุด จะได้เป็นกลุ่มคนเก่งประจำวัน เพราะฉะนั้นถ้าเด็ก ๆ อยากให้กลุ่มของตนเป็นฝ่ายชนะ เด็กทุกคนต้องช่วยกันตอบคำถาม 5. ครูเริ่มถามคำถามกับเด็กครั้งละ 1 คำถามคำถามมีดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> - ครูนำภาพบ้านเมืองสกปรก สิ่งของถูก 	<p>ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเล่านิทานประกอบภาพเรื่อง "บ้านเมืองแสนสวย" 2. ครูสนทนากับเด็กเกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้จากการฟังนิทาน <p>ขั้นสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. ครูนำอุปกรณ์ทำความสะอาดมาแนะนำให้เด็ก ๆ รู้จัก จากนั้น ครูซักถามถึงวิธีการใช้งานว่า อุปกรณ์เหล่านี้เราสามารถนำไปใช้ประโยชน์อย่างไรได้บ้าง 4. ครูซักถามเด็กว่า นอกจากการทำทำความสะอาดบริเวณบ้าน โรงเรียน และชุมชนของเราด้วยการเก็บกวาดให้สะอาดแล้ว เด็ก ๆ คิดว่ายังมีวิธีการใดอีกบ้างที่จะทำให้บ้านเมืองของเราสะอาด 5. ครูนำภาพชุมชนที่สะอาดและสกปรกมาให้เด็กดู และเปรียบเทียบภาพทั้งสอง จากนั้นให้เด็ก ๆ พูดยุติถึงภาพแต่ละภาพว่ามีลักษณะเป็นอย่างไร ภาพใดที่น่าจะก่อให้เกิดผลดีต่อชุมชน เพราะเหตุใด และภาพใดที่น่าจะก่อให้เกิดผลเสียต่อชุมชน เพราะเหตุใด 6. ครูนำภาพตัวอย่างการปฏิบัติตนที่ดีในการรักษาสาธารณสมบัติมาพูดคุยกับเด็ก และให้เด็ก ๆ ช่วยกันคิดเพิ่มเติมเกี่ยวกับวิธีการรักษาสาธารณสมบัติ จากนั้นให้เด็กออกมาเล่า

<p>ทำลายมาให้เด็กดู และถามเด็กว่า “เด็ก ๆ จะทำอะไรให้บ้านเมืองไม่สกปรก”</p> <ul style="list-style-type: none"> - เด็ก ๆ คิดว่า เด็ก ๆ จะมีวิธีการช่วยรักษาสาธารณสุขสมบัติให้ใช้งานได้นาน ๆ ได้อย่างไร - จะเกิดอะไรขึ้น ถ้าสาธารณสุขสมบัติชำรุดเสียหายหมด (ครูใช้ภาพประกอบ) <p>6. ครูให้เด็กทุกคนคิดหาคำตอบอย่างอิสระ และตอบคำถามอย่างน้อย คำถามละ 2 คำตอบ</p> <p>7. ครูคอยจดบันทึกคำตอบของเด็กทุกคนลงบนกระดานดำ โดยแยกคำตอบตามกลุ่มของเด็ก</p> <p>8. หลังจากที่เด็กตอบคำถามแล้ว ครูกับเด็กช่วยกันนับคำตอบ เพื่อหากกลุ่มที่ตอบคำถามได้มากที่สุด จากนั้นครูกับเด็กช่วยกันจัดกลุ่มของคำตอบที่คล้ายกันหรือเหมือนกันเข้าด้วยกัน</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>9. ครูสอนให้เด็กท่องคำคล้องจอง “บ้านเมืองแสนสวย”</p>	<p>ประสบการณ์ของเด็กเมื่อเคยช่วยรักษาสาธารณสุขสมบัติให้กับชุมชน</p> <p>7. ครูสรุปเพิ่มเติมเกี่ยวกับวิธีการรักษาสาธารณสุขสมบัติ</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>9. ครูสอนให้เด็กท่องคำคล้องจอง “บ้านเมืองแสนสวย”</p>
---	---

ประเมินผล

1. สังเกตจากการตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็น
2. สังเกตจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม

นิทานเรื่อง บ้านเมืองแสนสวย (พรสวรรค์ ช่างขวัญอิน)

เช้าวันเสาร์ คุณพ่อกับคุณแม่พามาอยู่กับออฟ นั่งรถไปเที่ยว ในขณะที่รถแล่นผ่านถนนราชดำเนิน มาถามคุณพ่อว่า “คุณพ่อคะ ถนนตรงนี้ชื่อว่าถนนอะไร มองดูสวยงามจังเลย มีต้นไม้อยู่สองข้างทาง มองดูร่มรื่นดีจัง และถนนก็สะอาดดีด้วย” คุณพ่อบอกว่า “ถนนนี้มีชื่อว่า ถนนราชดำเนินนอกและถนนราชดำเนินใน เป็นถนนที่เซ็ดหน้าชุดาแก่ผู้พบเห็น เวลาทีมงานสำคัญต่าง ๆ ถนนนี้จะมีการประดับประดาตกแต่งด้วยต้นไม้ ดอกไม้ กล้วยงาม บ้านเรือนที่อยู่แถบนี้ก็จะช่วยกันรักษาความสะอาดโดยพร้อมเพรียงกัน มาคิดว่ามองดูแล้วเป็นยังไงจะ” มาพูดว่า “สวยดีจังเลยนะคะพ่อ ถ้าถนนทุกสายเป็นแบบนี้ก็ดีนะคะพ่อ” ต่อจากนั้นคุณแม่พามาและออฟไปนั่งเรือเพื่อพาชมบ้านเรือนที่อยู่สองฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยา มาและออฟตื่นเต้นมากที่เห็นชาวบ้านริมฝั่งแม่น้ำมีหน้าสดชื่นแจ่มใส เด็ก ๆ พวกเขากระโดดเล่นน้ำอย่างสนุกสนาน และน้ำในแม่น้ำก็ใสสะอาด ออฟถามแม่ว่า “แม่ครับชาวบ้านที่อยู่ริมคลองเขาเอาขยะไปทิ้งที่ไหนครับถึงไม่เห็นมีขยะลอยอยู่เลย” แม่บอกว่า “เขาจะเอาใส่ถุงแล้ววางไว้หน้าบ้านและจะมีเรือของ กรุงเทพมหานคร มาเก็บเอาไปจะ ทำให้น้ำในแม่น้ำลำคลองไม่สกปรกและส่งกลิ่นเหม็นใจจะ” “โอ้โฮ ดีจังเลยนะครับ” ออฟว่า พ่อพูดว่า “อ้อ พ่อว่าถ้าทุกคนมีความคิดในเรื่องการรักษาความสะอาดเหมือนกันหมด บ้านเมืองก็จะสะอาดสวยงามไปหมด และเป็นบ้านเมืองแสนสวยตลอดไป”

คำคล้องจอง บ้านเมืองแสนสวย (อรุณี ศรีอะภัย)

บ้านเมืองของฉันแสนสวย	สะอาดด้วยไม่มีขยะ
บ้านเมืองของฉันนั้นนะ	มองดูดีจะ น่าอยู่จังเลย

แผนการจัดประสบการณ์ แผนที่ 18

เรื่อง อาหารหลัก 5 หมู่

เนื้อหา อาหารมีหลายชนิด แต่ละชนิดมีประโยชน์แตกต่างกัน อาหารหลัก 5 หมู่ ได้แก่

หมู่ที่ 1 เนื้อสัตว์ ไข่ นม ถั่วเมล็ดแห้ง

หมู่ที่ 2 ข้าว แป้ง น้ำตาล เผือก มัน

หมู่ที่ 3 ผักใบเขียวและผักอื่น ๆ

หมู่ที่ 4 ผลไม้ต่าง ๆ

หมู่ที่ 5 ไขมันจากพืชและสัตว์

อาหารหลักทั้ง 5 หมู่มีประโยชน์ทำให้ร่างกายเจริญเติบโตและแข็งแรง ดังนั้น ควรรับประทานอาหารให้ครบทั้ง 5 หมู่ทุกวัน

- จุดประสงค์**
1. เพื่อให้เด็กสามารถพูดยกตัวอย่างชื่อของอาหารหลัก 5 หมู่ได้
 2. เพื่อให้เด็กสามารถบอกประโยชน์ของอาหารหลัก 5 หมู่ได้

ระยะเวลาที่ใช้ ใช้เวลาประมาณ 30 นาที

- สื่อและอุปกรณ์**
- นิทานเรื่อง อู๊ดไปหาหมอ
 - ภาพอาหารชนิดต่าง ๆ
 - อาหารของจริง : ข้าวผัด
 - ภาพเด็กแข็งแรง ภาพเด็กไม่แข็งแรง ซุบผอม
 - เกมจับคู่ภาพเหมือน อาหาร

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

การจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง	การจัดประสบการณ์แบบปกติ
<p>ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเล่านิทานประกอบภาพเรื่อง "อู๊ดไปหาหมอ" 2. ครูสนทนาร่วมกับเด็กเกี่ยวกับเนื้อหาในนิทาน <p>ขั้นสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. ครูจัดเตรียมภาพอาหารชนิดต่าง ๆ ไว้ให้เด็กดูบนโต๊ะ และให้เด็กบอกว่ารู้จักอาหารชนิดใดบ้าง จากนั้นครูนำจานข้าวผัดมาให้เด็กสังเกตและสนทนาเกี่ยวกับส่วนผสมของข้าวผัดจานนี้ว่าประกอบด้วยอาหารหมูใดบ้าง พร้อมทั้งให้เด็กดูแผนภาพเครื่องปรุงของข้าวผัดจานนี้ 4. ครูซักถามเด็กว่า เด็กคิดว่าข้าวผัดจานนี้มีประโยชน์หรือไม่ เพราะเหตุใด และสนทนาเกี่ยวกับอาหารหลัก 5 หมู่ว่าประกอบด้วยอาหารหมูใดบ้าง และยกตัวอย่างชื่อของอาหารแต่ละหมูให้เด็กฟัง พร้อมกับภาพประกอบ 5. ครูนำภาพเด็ก 2 คนมาให้เด็กในชั้นเรียนดูภาพแรกเป็นภาพของเด็กที่มีความแข็งแรงสมบูรณ์ ส่วนภาพที่สอง เป็นภาพของเด็กที่ผอมโซ ให้เด็กสังเกต และพูดคุยเกี่ยวกับความแตกต่างของเด็กในภาพทั้งสอง และซักถามความคิดเห็นของเด็กว่า เด็กคิดว่าเด็กในภาพที่สอง ทำไมจึงมีร่างกายที่ผอมโซ จากนั้น ครูจึงสนทนาร่วมกับเด็กเกี่ยวกับประโยชน์ของการรับประทานอาหารหลักครบทั้ง 5 หมู่ 	<p>ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเล่านิทานประกอบภาพเรื่อง "อู๊ดไปหาหมอ" 2. ครูสนทนาร่วมกับเด็กเกี่ยวกับเนื้อหาในนิทาน <p>ขั้นสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. ครูนำอาหารของจริง 5 ประเภท ได้แก่ เนื้อสัตว์ ข้าว ผัก ผลไม้ และน้ำมันหมู มาให้เด็กดู ครูซักถามเด็กว่า เด็ก ๆ เคยรับประทานอาหารเหล่านี้บ้างหรือไม่ 4. ครูสนทนาร่วมกับเด็กเกี่ยวกับอาหารหลัก 5 หมู่ แต่ละประเภท จากนั้นให้เด็กช่วยกันคิดและบอกว่าจะนอกจากตัวอย่างอาหารที่ครูนำมาให้เด็กดู ยังมีอาหารหลัก 5 หมู่ชนิดใดอีกบ้าง โดยใช้ภาพประกอบ 5. ครูนำภาพอาหารหลัก 5 หมู่มาแจกให้เด็กคนละ 1 แผ่น จากนั้น ให้เด็กนำภาพอาหารที่ตนได้ไปติดให้ตรงกับภาพอาหารหลัก 5 หมู่ที่ครูติดไว้บนกระดาน 6. ครูถามเด็กว่า เด็ก ๆ คิดว่าอาหารหลัก 5 หมู่เหล่านี้มีประโยชน์อย่างไรต่อร่างกายของเด็ก ๆ บ้าง 7. ครูสรุปเพิ่มเติมถึงประโยชน์ของอาหารหลัก 5 หมู่อีกครั้งหนึ่ง โดยใช้ภาพประกอบ

<p>6. ครูแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน จากนั้นครูบอกกับเด็กว่า วันนี้ครูมีคำถามมาถามเด็ก และให้เด็กทุกคนช่วยค้นหาคำตอบ ถ้ากลุ่มใดตอบคำถามได้มากที่สุด จะได้เป็นกลุ่มคนเก่งประจำวัน เพราะฉะนั้นถ้าเด็ก ๆ อยากให้กลุ่มของตนเป็นฝ่ายชนะ เด็กทุกคนต้องช่วยกันตอบคำถาม</p> <p>7. ครูเริ่มถามคำถามกับเด็กครั้งละ 1 คำถาม คำถามมีดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ให้เด็ก ๆ บอกว่าอาหารชนิดใดบ้างที่เด็กคิดว่ามีประโยชน์ต่อร่างกาย - จะเกิดอะไรขึ้น ถ้าเด็ก ๆ รับประทานอาหารไม่ครบทั้ง 5 หมู่ สาธารณสุขสมบัติให้ใช้งานได้นาน ๆ ได้อย่างไร - เด็ก ๆ คิดว่า ถ้าเด็ก ๆ อยากร่างกายแข็งแรง ควรปฏิบัติตนอย่างไรบ้าง <p>8. ครูให้เด็กทุกคนคิดหาคำตอบอย่างอิสระ และตอบคำถามอย่างน้อย คำถามละ 2 คำตอบ</p> <p>9. ครูคอยจดบันทึกคำตอบของเด็กทุกคนลงบนกระดานดำ โดยแยกคำตอบตามกลุ่มของเด็ก</p> <p>10. หลังจากที่เด็กตอบคำถามแล้ว ครูกับเด็กช่วยกันนับคำตอบ เพื่อหากลุ่มที่ตอบคำถามได้มากที่สุด จากนั้นครูกับเด็กช่วยกันจัดกลุ่มของคำตอบที่คล้ายกันหรือเหมือนกันเข้าด้วยกัน</p>	
<p>ขั้นสรุป</p> <p>10. ครูและเด็กช่วยกันร้องและทำท่าทางประกอบเพลง “กินผักผลไม้”</p>	<p>ขั้นสรุป</p> <p>8. ครูและเด็กช่วยกันร้องและทำท่าทางประกอบเพลง “กินผักผลไม้”</p>

ประเมินผล

1. สัมผัสจากการตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็น
2. สัมผัสจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม

นิทานเรื่อง อู๊ดไปหาหมอ

อู๊ดกับอิดเป็นพี่น้องฝาแฝดกัน อู๊ดเป็นพี่ แต่อู๊ดตัวเล็กและผอมกว่าอิด อู๊ดมักจะไม่สามารถลาหยุดโรงเรียนอยู่เสมอ อู๊ดจึงเรียนเก่ง แต่อิดไม่ได้

วันหนึ่งแม่จึงพาอู๊ดไปหาหมอเพื่อตรวจร่างกายว่าทำไมจึงเจ็บป่วยบ่อย ๆ ร่างกายอ่อนแอ หมอซักถามเกี่ยวกับการกินอาหาร แม่ก็เล่าให้หมอฟังว่าธรรมดาอู๊ดชอบเลือกรับประทานอาหารเพียงบางชนิด พวกเนื้อนมและผักไม่ยอมรับประทานเลย บอกว่าเนื้อเหนียว ผักขมและนมเหม็นคาว หมอบอกกับอู๊ดว่าในมือหนึ่ง ๆ ต้องรับประทานอาหารให้ครบทั้งข้าว เนื้อ นม ไข่ ผัก และผลไม้ เพราะอาหารเหล่านี้เป็นอาหารหลักที่จะช่วยให้ร่างกายเจริญเติบโตและแข็งแรง ถ้ารับประทานไม่ครบทุกอย่าง นาน ๆ เข้าก็จะเป็นโรคขาดอาหาร โลหิตจาง ร่างกายอ่อนแอ ไม่มีแรงต้านทานโรค ทำให้เจ็บป่วยบ่อย ๆ ตั้งแต่นั้นมาอู๊ดก็พยายามรับประทานอาหารให้ครบทุกอย่างตามที่หมอแนะนำ และอีกไม่นานอู๊ดก็มีสุขภาพร่างกายแข็งแรงเจริญเติบโตเท่ากับอิดผู้เป็นน้อง ทำให้อู๊ดดีใจและมีความสุขมาก

เพลง กินผักผลไม้ (เดือนใจ ศรีมารุต)

กินผักผลไม้ทำให้แข็งแรง

แก้มก็แดงน้ารักน้าหนา

ไก่ไข่นมเนื้อหมูปลา

กินแล้วแกล้าวกล้าเติบโตวงไว

แผนการจัดประสบการณ์ แผนที่ 14

เรื่อง อาหารที่มีและไม่มีประโยชน์

เนื้อหา อาหารที่มีประโยชน์เป็นอาหารที่ทำให้ร่างกายแข็งแรงเจริญเติบโต ให้พลังงานและสร้างความสดชื่นแก่ร่างกาย เช่น เนื้อสัตว์ นม ไข่ ผัก ผลไม้ เป็นต้น อาหารที่ไม่มีประโยชน์เป็นอาหารที่ไม่มีคุณค่าแก่ร่างกาย เช่น กาแฟ ชา น้ำอัดลม ลูกกวาด ของหมักดอง หมากฝรั่ง ฯลฯ จึงไม่ควรรับประทานเพราะจะมีโทษต่อร่างกาย

- จุดประสงค์**
1. เพื่อให้เด็กสามารถพูดยกตัวอย่างชื่อของอาหารที่มีประโยชน์และไม่มีประโยชน์
 2. เพื่อให้เด็กสามารถบอกผลของการรับประทานอาหารที่ประโยชน์ของอาหารหลัก 5 หมู่ได้

ระยะเวลาที่ใช้ ใช้เวลาประมาณ 30 นาที

- สื่อและอุปกรณ์**
- นิทานเรื่อง หนูส้มและหนูแจ่ว
 - อาหารของจริง : ไข่ ผลไม้ ผัก นม ลูกอม น้ำอัดลม
 - ภาพของจริง : ไข่ ผลไม้ ผัก นม ลูกอม น้ำอัดลม
 - คำคล้องจองอาหารของเรา

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

การจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง	การจัดประสบการณ์แบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเล่านิทานประกอบภาพเรื่อง "หนูส้มและหนูแจ๋ว" 2. ครูและเด็กร่วมกันสนทนาและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาในนิทาน <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 3. ครูสนทนาร่วมกับเด็กเกี่ยวกับอาหารที่มีประโยชน์และไม่มีประโยชน์กับเด็ก โดยใช้ของจริงประกอบการสนทนา 4. ครูเตรียมภาพอาหารที่มีและไม่มีประโยชน์ให้กับเด็ก จากนั้นให้ตัวแทนออกมาแข่งขันจัดหมวดหมู่ของภาพให้ถูกต้อง โดยจัดให้ภาพอาหารที่มีประโยชน์อยู่ในหมวดของเครื่องหมายถูก และภาพอาหารที่ไม่มีประโยชน์อยู่ในหมวดของเครื่องหมายผิด จากนั้นสนทนากับเด็กเกี่ยวกับผลของการรับประทานอาหารที่มีประโยชน์และไม่มีประโยชน์ 5. ครูแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน จากนั้นครูบอกกับเด็กว่า วันนี้ครูมีเกมจ่ายกับข้าวให้เด็กเล่น โดยที่เด็กกลุ่มใดซื้อกับข้าวได้มากที่สุด จะเป็นฝ่ายชนะ ถ้าเด็กตอบคำถาม 1 ครั้งจะได้เลือกซื้อกับข้าวได้ 1 อย่าง ดังนั้นถ้าอยากให้กลุ่มของตนมีกับข้าวมากที่สุดและเป็นฝ่ายชนะ เด็กทุกคนต้องช่วยกันตอบคำถาม 	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเล่านิทานประกอบภาพเรื่อง "หนูส้มและหนูแจ๋ว" 2. ครูและเด็กร่วมกันสนทนาและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาในนิทาน <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 3. ครูให้เด็กออกมา 1 คนออกมาสัมผัสสิ่งของที่ครูเตรียมไว้ในภาชนะ สิ่งของเหล่านั้นได้แก่ ลูกอม น้ำอัดลม ผลไม้ นม และให้เด็กบรรยายลักษณะของของที่ตนได้สัมผัส และให้เพื่อนทาย 4. ครูสนทนากับเด็กเกี่ยวกับอาหารที่มีและไม่มีประโยชน์ 5. ครูนำภาพหนูส้มและหนูแจ๋วมาให้เด็กดู จากนั้นสนทนาร่วมกับเด็กเกี่ยวกับผลของการรับประทานอาหารที่มีและไม่มีประโยชน์ และให้เด็กคิดเพิ่มเติม และบอกว่าผลของการรับประทานอาหารที่มีและไม่มีประโยชน์มีอะไรอีกบ้าง นอกเหนือจากที่ได้คุยกันไปแล้ว 6. ครูสรุปเพิ่มเติมอีกครั้งเกี่ยวกับผลของการรับประทานอาหารที่มีและไม่มีประโยชน์

<p>มาถามเด็ก และให้เด็กทุกคนช่วยกันหาคำตอบ ถ้ากลุ่มใดตอบคำถามได้มากที่สุด จะได้เป็นกลุ่มคนเก่งประจำวัน เพราะฉะนั้นถ้าเด็ก ๆ อยากรู้กลุ่มของตนเป็นฝ่ายชนะ เด็กทุกคนต้องช่วยกันตอบคำถาม</p> <p>7. ครูเริ่มถามคำถามกับเด็กครั้งละ 1 คำถาม คำถามมีดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - เด็ก ๆ คิดว่าอาหารชนิดใดบ้างที่มีประโยชน์ต่อร่างกายของเด็ก - เด็ก ๆ ไม่ควรดื่มน้ำอัดลมหรือรับประทานลูกกวาดเพราะอะไร - เหตุใดเด็ก ๆ ควรดื่มนมหรือรับประทานอาหารที่มีประโยชน์ <p>7. ครูให้เด็กทุกคนคิดหาคำตอบอย่างอิสระ และตอบคำถามอย่างน้อย คำถามละ 2 คำตอบ</p> <p>8. ครูคอยจดบันทึกคำตอบของเด็กทุกคนลงบนกระดานดำ โดยแยกคำตอบตามกลุ่มของเด็ก</p> <p>9. หลังจากที่เด็กตอบคำถามแล้ว ครูกับเด็กช่วยกันนับคำตอบ เพื่อในการเลือกซื้อกับข้าว จากนั้นครูกับเด็กช่วยกันจัดกลุ่มของคำตอบที่คล้ายกันหรือเหมือนกันเข้าด้วยกัน</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>10. ครูให้เด็กท่องคำคล้องจอง “อาหารของเรา”</p>	<p>ขั้นสรุป</p> <p>7. ครูให้เด็กท่องคำคล้องจอง “อาหารของเรา”</p>
---	---

ประเมินผล

1. สังเกตจากการตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็น
2. สังเกตจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม

นิทานเรื่อง หนูส้มและหนูแจ้ว

หนูส้มเป็นเด็กคือ คุณแม่ให้ทานอะไรก็ไม่ยอมทาน ทานแต่ขนมท็อฟฟี่ เวลาให้คีมนมก็ไม่คีม ชอบคีมแต่น้ำหวาน น้ำอัดลม ส่วนหนูแจ้วเป็นเด็กดี รับประทานอาหารทั้งผัก ไข่ เนื้อ ทานผลไม้และคีมนมทุกวัน หนูแจ้วไม่คีมน้ำอัดลม เพราะคุณครูบอกว่าไม่เหมาะสำหรับเด็ก

ต่อมาไม่นานหนูส้มก็ไม่สบายเพราะรับประทานอาหารไม่มีประโยชน์ ร่างกายขาดอาหาร หนูส้มผอมไม่สวย แต่หนูแจ้วอ้วนท้วนสมบูรณ์ แก้มแดง ฟันขาวเรียบเป็นระเบียบเรียบร้อย ใคร ๆ ก็รักหนูแจ้วทุกคน ส่วนหนูส้มทุกคนมองด้วยความสงสัยว่าทำไมไม่สวย ทั้ง ๆ ที่คุณแม่ก็ซื้ออาหารที่มีประโยชน์มาให้ทาน จนกระทั่งคุณแม่ต้องพาส่งโรงพยาบาลเพราะหนูส้มไม่สบายมาก ไม่มีแรงแม้กระทั่งจะยกแก้วน้ำขึ้นคีม คุณหมอต้องฉีดยาบำรุงร่างกาย ให้น้ำเกลือ อาหารเหลว รับประทานยาเยอะแยะมากมายหลายอย่าง ต้องนอนพักที่โรงพยาบาลเป็นเดือน ๆ โรงเรียนก็ไม่ได้ไป หนูส้มคิดถึงเพื่อนๆ มาก คิดถึงคุณครูอยากฟังนิทานที่ครูเล่า หมอจึงแนะนำว่าถ้าหนูไม่ยอมนอนโรงพยาบาล ก็ควรรับประทานอาหารที่มีประโยชน์ คีมนมเสมอ งคอาหารท็อฟฟี่ น้ำอัดลม หนูส้มจึงบอกว่าต่อไปจะรับประทานอาหารที่มีประโยชน์

<u>คำคล้องจอง อาหารของเรา</u>	(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)
อาหารของเรา	ต้องเอาใจใส่
กินผัก ผลไม้	กินไข่ กินนม
กินเนื้อ กินปลา	แทนยา ขม ขม
กินข้าว ขนมน	อบรมเรื่องกิน
กินของ ดี ดี	ที่มีวิตามิน
และมีโปรตีน	เลือกกินเถิดเถย

แผนการจัดประสบการณ์ แผนที่ 15

- เรื่อง** สุขนิสัยที่ดีและมารยาทในการรับประทานอาหาร
- เนื้อหา** สุขนิสัยที่ดีและมารยาทในการรับประทานอาหาร เช่น การล้างมือก่อนรับประทานอาหาร การใช้ช้อนส้อม การใช้ช้อนกลาง ไม่พูดคุยกันขณะรับประทานอาหาร ไม่เคี้ยวอาหาร
- จุดประสงค์**
1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกสุขนิสัยที่ดีในการรับประทานอาหารได้
 2. เพื่อให้เด็กสามารถบอกมารยาทในการรับประทานอาหารได้
- ระยะเวลาที่ใช้** ใช้เวลาประมาณ 30 นาที
- สื่อและอุปกรณ์**
- เพลง ล้างมือ
 - หุ่นมือ
 - ภาพเด็กใช้มือหยิบอาหาร ภาพเด็กกำลังคุยกันขณะรับประทานอาหาร ภาพเด็กใช้ช้อนส้อมรับประทานอาหาร

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

การจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง	การจัดประสบการณ์แบบปกติ
<p>ขั้นนำ</p> <p>1. ครูสอนให้เด็กร้องและทำท่าทางประกอบเพลง “ล้างมือ”</p> <p>ขั้นสอน</p> <p>2. ครูนำหุ่นมือมาทักทายกับเด็ก และพูดคุยกับเด็กเกี่ยวกับสุขนิสัยและมารยาทที่ดีและไม่ดีในการรับประทานอาหาร โดยใช้ภาพประกอบ</p> <p>3. ครูแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน จากนั้นครูตกลงกับเด็กว่า วันนี้ครูมีคำถามมาถามเด็ก และให้เด็กทุกคนช่วยค้นหาคำตอบ ถ้ากลุ่มใดตอบคำถามได้มากที่สุด จะได้เป็นกลุ่มคนเก่งประจำวัน เพราะฉะนั้นถ้าเด็ก ๆ อยากให้กลุ่มของตนเป็นฝ่ายชนะ เด็กทุกคนต้องช่วยกันตอบคำถาม</p> <p>4. ครูเริ่มถามคำถามกับเด็กครั้งละ 1 คำถาม คำถามมีดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ก่อนที่เด็ก ๆ จะรับประทานอาหาร เด็ก ๆ ควรทำอะไรบ้าง - ขณะที่เด็ก ๆ รับประทานอาหารอยู่บนโต๊ะอาหาร เด็ก ๆ ควรปฏิบัติตนอย่างไรบ้าง - หลังจากที่เด็กรับประทานอาหารแล้ว เด็ก ๆ ควรปฏิบัติตนอย่างไรบ้าง <p>5. ครูให้เด็กทุกคนคิดหาคำตอบอย่างอิสระ และตอบคำถามอย่างน้อย คำถามละ 2 คำตอบ</p>	<p>ขั้นนำ</p> <p>1. ครูสอนให้เด็กร้องและทำท่าทางประกอบเพลง “ล้างมือ”</p> <p>ขั้นสอน</p> <p>2. ครูสนทนากับเด็กเกี่ยวกับเนื้อเพลงล้างมือ ว่าเราต้องล้างมือเวลาใดบ้าง และเด็ก ๆ คิดว่าเหตุใดเราจึงต้องล้างมือ</p> <p>3. ครูสาธิตการล้างมือให้เด็กดู และให้เด็กออกมาทดลองล้างมือหน้าชั้นเรียน</p> <p>4. ครูนำภาพการรับประทานอาหารมาสนทนาร่วมกับเด็กเกี่ยวกับมารยาทในการรับประทานอาหาร ว่าเด็ก ๆ ควรปฏิบัติตนอย่างไรบ้าง</p> <p>5. ครูนำภาพสุขนิสัยที่ดีและมารยาทในการรับประทานอาหารมาพูดคุยกับเด็ก ว่าเด็ก ๆ มีความคิดเห็นเกี่ยวกับผลดีของการปฏิบัติตัวดังกล่าวจะเป็นอย่างไร</p> <p>6. ครูสรุปเพิ่มเติมถึงสุขนิสัยที่ดีและมารยาทในการรับประทานอาหาร โดยใช้ภาพประกอบ</p> <p>7. ครูเลือกเด็กที่นั่งเรียบร้อยออกมาสาธิตการปฏิบัติตนให้เพื่อน ๆ ดึงมารยาทในการรับประทานอาหาร</p>

<p>6. ครูคอยจดบันทึกคำตอบของเด็กทุกคนลงบนกระดานดำ โดยแยกคำตอบตามกลุ่มของเด็ก</p> <p>7. หลังจากที่เด็กตอบคำถามแล้ว ครูกับเด็กช่วยกันนับคำตอบ เพื่อหากลุ่มที่ตอบคำถามได้มากที่สุด และจัดให้เป็นกลุ่มคนเก่งประจำวัน จากนั้นครูกับเด็กช่วยกันจัดกลุ่มของคำตอบที่คล้ายกันหรือเหมือนกันเข้าด้วยกัน</p>	
<p>ขั้นสรุป</p> <p>8. ครูพูดคุยและสรุปเกี่ยวกับสุขนิสัยและมารยาทที่ดีในการรับประทานอาหาร</p> <p>9. ครูร่วมกันร้องเพลง “ล้างมือ” กับเค็ญ โดยทำท่าทางประกอบอีกครั้งหนึ่ง</p>	<p>ขั้นสรุป</p> <p>8. ครูพูดคุยและสรุปเกี่ยวกับสุขนิสัยและมารยาทที่ดีในการรับประทานอาหาร</p> <p>9. ครูร่วมกันร้องเพลง “ล้างมือ” กับเค็ญ โดยทำท่าทางประกอบอีกครั้งหนึ่ง</p>

ประเมินผล

1. สังเกตจากการตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็น
2. สังเกตจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม

เพลง ล้างมือ (ศรีนวล รัตนสุวรรณ)

ก่อนกินอาหาร	เราต้องล้างมือ
เล่นมาเปรอะเปื้อน	ก็ต้องล้างมือ
กลับจากห้องน้ำ	ก็ต้องล้างมือ
ล้างมือ ล้างมือ ล้างมือ	ให้สะอาดเอ๋ย

แผนการจัดประสบการณ์ แผนที่ 16

เรื่อง ปลา

เนื้อหา ปลา มีรูปร่างและสีต่าง ๆ กัน มีครีบและหางสำหรับว่ายน้ำ ปลาบางชนิดเลี้ยงไว้ดูเล่น เช่น ปลาเงิน ปลาทอง บางชนิดก็เป็นอาหาร เช่น ปลาช่อน ปลาคุก เป็นต้น อาศัยอยู่ในแม่น้ำ ลำคลอง เรียกว่าปลาน้ำจืด ส่วนปลาที่อาศัยอยู่ในทะเล เรียกว่า ปลาน้ำเค็ม เช่น ปลาทุ

จุดประสงค์

1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกลักษณะของปลาได้
2. เพื่อให้เด็กสามารถบอกถึงประโยชน์ของปลาได้

ระยะเวลาที่ใช้ ใช้เวลาประมาณ 30 นาที

สื่อและอุปกรณ์

- อ่างปลา
- ของจริง : ปลา
- ภาพ : ปลา
- เพลงปลาทอง

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

การจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง	การจัดประสบการณ์แบบปกติ
<p>ขั้นนำ</p> <p>1. ครูนำอ่างปลาซึ่งมีผ้าคลุมมาให้เด็กทายว่า ครูเตรียมสิ่งของใดมาให้เด็กดู</p> <p>ขั้นสอน</p> <p>2. ครูซักถามเด็กว่า รู้จักชื่อของปลาที่ครูเตรียมมาให้เด็กดูหรือไม่</p> <p>3. ครูสนทนากับเด็กเกี่ยวกับรูปร่างและลักษณะของปลาชนิดต่าง ๆ โดยใช้ของจริงหรือภาพประกอบ</p> <p>4. ครูสนทนากับเด็กเกี่ยวกับประโยชน์ของปลา</p> <p>5. ครูแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน จากนั้นครูตกลงกับเด็กว่า วันนี้ครูมีเกมจับปลามาให้เด็กเล่น โดยครูมีคำถามมาถามกับเด็ก ถ้าเด็กคนใดตอบคำถาม 1 ครั้ง จะได้รับปลา 1 ตัว ถ้าเด็กกลุ่มใดตอบคำถามได้มาก ก็จะได้รับปลาจำนวนมาก และจะได้เป็นฝ่ายชนะ</p> <p>6. ครูเริ่มถามคำถามกับเด็กครั้งละ 1 คำถาม คำถามมีดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - เด็ก ๆ คิดว่าปลามีรูปร่างคล้ายกับอะไรบ้าง - ถ้าเด็ก ๆ มีปลาอยู่ 1 ตัว เด็ก ๆ คิดว่าจะทำอย่างไรกับปลาตัวนี้บ้าง - ถ้าปลามีปีกบินได้จะเป็นอย่างไร <p>7. ครูให้เด็กทุกคนคิดหาคำตอบอย่างอิสระและตอบคำถามอย่างน้อยคำถามละ 2 คำตอบ</p> <p>8. ครูคอยจดบันทึกคำตอบของเด็กทุกคนลงบน</p>	<p>ขั้นนำ</p> <p>1. ครูนำอ่างปลาซึ่งมีผ้าคลุมมาให้เด็กทายว่า ครูเตรียมสิ่งของใดมาให้เด็กดู</p> <p>ขั้นสอน</p> <p>2. ครูซักถามเด็กว่า เด็ก ๆ เคยเลี้ยงปลาบ้างหรือไม่ ปลาที่เด็ก ๆ เลี้ยงได้แก่ปลาอะไรบ้าง</p> <p>3. ครูนำภาพปลาชนิดต่าง ๆ มาให้เด็กดู และให้เด็กบอกถึงลักษณะของปลาที่เด็กได้เห็น</p> <p>4. ครูสรุปเพิ่มเติมถึงลักษณะของปลา และอธิบายถึงหน้าที่ของส่วนประกอบต่าง ๆ ของปลา โดยใช้ภาพประกอบ</p> <p>5. ครูให้เด็กออกมาเล่าประสบการณ์การเลี้ยงปลาให้เพื่อนฟัง</p> <p>6. ครูให้เด็กบอกว่า ปลามีประโยชน์อย่างไรบ้าง นอกจากเลี้ยงไว้ดูเล่น</p> <p>7. ครูสรุปถึงประโยชน์ของปลาเพิ่มเติม โดยใช้ภาพประกอบ</p> <p>8. ครูให้เด็กคิดว่าเด็ก ๆ ชอบปลาชนิดใด และให้เด็กจินตนาการว่าตนเป็นปลาชนิดนั้น และกำลังอยู่ในน้ำ ครูให้เด็กแสดงท่าทางตามจินตนาการของตนเอง</p>

<p>กระดานคำโดยแยกคำตอบตามกลุ่มของเด็ก</p> <p>9. หลังจากที่เด็กตอบคำถามครบทุกข้อแล้ว ครูกับเด็กช่วยกันจัดกลุ่มของคำตอบที่คล้ายกันหรือเหมือนกันเข้าด้วยกัน</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>13 ครูสอนให้เด็กร้องเพลงและทำท่าทางประกอบเพลง “ปลาทอง”</p>	<p>ขั้นสรุป</p> <p>9. ครูสอนให้เด็กร้องเพลงและทำท่าทางประกอบเพลง “ปลาทอง”</p>
---	--

ประเมินผล

1. สังเกตจากการตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็น
2. สังเกตจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม

เพลงปลาทอง (คุณหญิงเบญจา แสงมลิ)

ในสระใหญ่แลไปเห็นปลา
ครีบกางหางโบแกว่งไกว

สีทอง โอ้อวดาสดใส
โลดไล่พ่นน้ำค้างลง

แผนการจัดประสบการณ์ แผนที่ 17

<u>เรื่อง</u>	ปู
<u>เนื้อหา</u>	ปูเป็นสัตว์น้ำชนิดหนึ่ง มีกระดองแข็งหุ้มตัว มีก้ามใหญ่ 2 ข้าง มีขาเล็ก ๆ 8 ขา ปูมีหลายชนิด เช่น ปูม้า ปูนา ปูทะเล ปูอาศัยอยู่ตามชายน้ำ ใช้ประกอบเป็น อาหารได้
<u>จุดประสงค์</u>	1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกลักษณะของปูได้ 2. เพื่อให้เด็กสามารถบอกถึงประโยชน์ของปูได้
<u>ระยะเวลาที่ใช้</u>	ใช้เวลาประมาณ 30 นาที
<u>สื่อและอุปกรณ์</u>	- แผ่นภาพปริศนารูปปู - ป้ายหมายเลขใช้ปิดบนแผ่นภาพปริศนา - ของจริง และภาพปูชนิดต่าง ๆ - โบว์หนูน้อยน่ารัก - เพลงปูมา

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

การจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง	การจัดประสบการณ์แบบปกติ
<p>ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำแผงภาพปริศนามาให้เด็กทาย โดยให้เด็กเลือกหมายเลขที่ต้องการบนกระดาษที่ปิดภาพปริศนานั้นอยู่ เมื่อเปิดดูบางส่วนของภาพปริศนาที่อยู่ใต้หมายเลขนั้น จากนั้นครูจึงเฉลยคำตอบ โดยเปิดแผนภาพหมายเลขสุดท้ายให้เด็กดู <p>ขั้นสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. ครูถามเด็กว่ารู้จักชื่อของปูตัวนี้หรือไม่ (พร้อมกับชี้ไปที่ภาพปริศนาในข้อ 1 ปูม้า) 3. ครูบอกเด็กว่า วันนี้ครูจะพาเด็กมารู้จักเพื่อนๆ ของปูม้า จากนั้นครูก็หยิบปูของจริงมาให้เด็กดู และถามเด็กว่า รู้จักปูเหล่านี้หรือไม่ พร้อมกับบอกชื่อปูแต่ละชนิดให้เด็กทราบ 4. ครูนำปูทั้งหมดมาวางเรียงไว้ให้เด็กเห็น จากนั้นถามเด็กว่า ปูที่เด็ก ๆ เคยเห็นนั้นมีลักษณะเหมือนกับปูที่นำมาให้ดูหรือไม่เหมือนอย่างไร จากนั้นครูร่วมสนทนากับเด็กเกี่ยวกับลักษณะของปู 5. ครูสนทนาร่วมกับเด็กเกี่ยวกับประโยชน์ของปู 6. ครูแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน จากนั้นครูตกลงกติกากับเด็กว่า วันนี้ครูมีคำถามมาให้เด็กทุกคนช่วยคิดหาคำตอบ 	<p>ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำแผงภาพปริศนามาให้เด็กทาย โดยให้เด็กเลือกหมายเลขที่ต้องการบนกระดาษที่ปิดภาพปริศนานั้นอยู่ เมื่อเปิดดูบางส่วนของภาพปริศนาที่อยู่ใต้หมายเลขนั้น จากนั้นครูจึงเฉลยคำตอบ โดยเปิดแผนภาพหมายเลขสุดท้ายให้เด็กดู <p>ขั้นสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. ครูให้เด็กบอกชื่อปูที่ตนรู้จัก จากนั้นครูร่วมสนทนากับเด็กถึงลักษณะของปู โดยใช้ภาพปูประกอบการสนทนา พร้อมกับชี้ส่วนต่าง ๆ ของปู และให้เด็กเรียกชื่อส่วนต่าง ๆ ตามที่ครูบอก 3. ครูชี้ภาพส่วนต่าง ๆ ของปู และให้เด็กบอกชื่อของภาพนั้น ๆ 4. ครูร่วมสนทนากับเด็กถึงประโยชน์ของปู 5. ครูติดภาพส่วนต่าง ๆ ของปูไว้ตามกำแพงให้ห่าง ๆ กัน แล้วให้เด็กคอยฟังว่าครูเรียกชื่อส่วนใดของปู และเมื่อสัญญาณนกหวีดดังขึ้น ให้เด็กวิ่งไปที่มุมที่ครูเรียกชื่อขึ้นมา 6. ครูตรวจดูว่ามีเด็กคนใดวิ่งเข้ามาผิดหรือไม่ จากนั้นถามเด็กอีกครั้งว่าตอนนี้เด็กกำลังยืนอยู่ในมุมที่เป็นส่วนใดของปู

<p>และถ้าเด็กกลุ่มใดตอบคำถามได้มากที่สุด จะได้รับ โบนัส น้อยนักคิดเป็นรางวัล</p> <p>7. ครูเริ่มถามคำถามกับเด็กครั้งละ 1 คำถาม คำถามมีดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - เด็ก ๆ คิดว่าปุมมีรูปร่างคล้ายกับอะไรบ้าง - ถ้าเด็ก ๆ มีปุมอยู่ 1 ตัว เด็ก ๆ คิดว่าจะทำอย่างไรกับปุมตัวนี้บ้าง - เด็ก ๆ คิดว่าถ้าปุมมาขอร้องไห้ให้เด็ก ๆ ช่วยเปลี่ยนก้ามปุม และเด็ก ๆ มีเวทมนต์ เด็ก ๆ คิดว่าจะช่วยเปลี่ยนก้ามปุนั้นให้เป็นอะไร <p>8. ครูให้เด็กทุกคนคิดหาคำตอบอย่างอิสระ และตอบคำถามอย่างน้อยคำถามละ 2 คำตอบ</p> <p>9. ครูคอยจดบันทึกคำตอบของเด็กทุกคนลงบนกระดานดำ โดยแยกคำตอบตามกลุ่มของเด็ก</p> <p>10. หลังจากที่เด็กตอบคำถามแล้ว ครูกับเด็กช่วยกันนับคะแนน</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>11. ครูกับเด็กร่วมกันร้องเพลงปุมมา</p>	<p>ขั้นสรุป</p> <p>7. ครูกับเด็กร่วมกันร้องเพลงปุมมา</p>
---	---

ประเมินผล

1. สังเกตจากการตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็น
2. สังเกตจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในกลุ่ม

เพลงปุมมา (สุกรี ไกรเลิศ)

1 2 3 4 5	จับปุมมามาได้ 1 ตัว
6 7 8 9 10	ปุมันหนีบฉันต้องสั่นหัว
กลั้วฉันกลั้วฉันกลั้ว	ปุมันหนีบฉันที่หัวแม่มือ
ลา ลั่น ลา ลั่น ลา	ลา ๆ ๆ ๆ ๆ

แผนการจัดประสบการณ์ แผนที่ 18

- เรื่อง** ประโยชน์ของสัตว์น้ำ
- เนื้อหา** สัตว์น้ำมีประโยชน์มากมาย เช่น เลี้ยงไว้ดูเล่น ได้แก่ ปลา ฯลฯ ใช้เป็นอาหาร ได้แก่ ปลา หอย กุ้ง ปู ฯลฯ ใช้ประดิษฐ์เป็นของใช้เครื่องประดับ เช่น หอย เป็นต้น
- จุดประสงค์** 1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกประโยชน์ของสัตว์น้ำได้
- ระยะเวลาที่ใช้** ใช้เวลาประมาณ 30 นาที
- สื่อและอุปกรณ์**
- นิทานเรื่องสัตว์น้ำ
 - ภาพอาหารที่ทำจากสัตว์น้ำ ภาพตู้ปลา
 - ของจริง ถ้ามี หอย
 - สร้อยจ้าวทะเล
 - เพลงทะเลแสนงาม

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

การจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง	การจัดประสบการณ์แบบปกติ
<p>ขั้นนำ</p> <p>1. ครูสอนเด็กให้ร้องเพลง "สัตว์น้ำ"</p> <p>ขั้นสอน</p> <p>2. ครูซักถามเด็กว่า คุณพ่อและคุณแม่มองเห็นคุณหนูในนิทานบอกอะไรเกี่ยวกับสัตว์น้ำให้หนูฟังบ้าง</p> <p>3. ครูสนทนาร่วมกับเด็กถึงประโยชน์ของสัตว์น้ำโดยใช้รูปภาพประกอบ</p> <p>4. ครูแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน จากนั้นครูตกลงกติกาว่า วันนี้ครูมีเกมฉันรักสัตว์น้ำมาให้เด็ก ๆ เล่น โดยครูมีภาพทะเลมาให้เด็กทั้ง 3 กลุ่ม แต่เป็นทะเลที่ยังไม่มีสัตว์น้ำมาอาศัยอยู่ ถ้าเด็ก ๆ อยากให้ทะเลของกลุ่มตนมีสัตว์น้ำมาอาศัยอยู่มาก ๆ ก็จะต้องตอบคำถามให้ได้มาก ๆ ถ้าเด็กคนใดตอบคำถามได้ ก็ให้นำภาพสัตว์น้ำที่ครูเตรียมไว้ให้สำหรับเด็กแต่ละคนมาติดที่ภาพทะเลของกลุ่มตน กลุ่มใดที่มีภาพสัตว์น้ำติดอยู่ที่ทะเลของตนมากที่สุด จะได้รับรางวัลสร้อยขี้าวทะเล</p> <p>5. ครูเริ่มถามคำถามกับเด็กครั้งละ 1 คำถาม คำถามมีดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - นอกจากนำสัตว์น้ำมาทำเป็นอาหารแล้ว เด็ก ๆ คิดว่ายังสามารถนำสัตว์น้ำมาทำอะไรได้อีกบ้าง - ถ้าโลกนี้ไม่มีสัตว์น้ำเลย จะเกิดอะไรขึ้น 	<p>ขั้นนำ</p> <p>1. ครูสอนเด็กให้ร้องเพลง "สัตว์น้ำ"</p> <p>ขั้นสอน</p> <p>2. ครูซักถามเด็กว่า นิทานเรื่องนี้มีสัตว์น้ำชนิดใดอยู่ในเนื้อเรื่องบ้าง</p> <p>3. ครูและเด็กร่วมกันเล่นเกมเลือกภาพอาหารที่ทำจากสัตว์น้ำ แล้วนำไปเสียบกระเป่าพองที่สภาพ และร่วมสนทนากับเด็กว่า อาหารเหล่านี้ทำมาจากสัตว์น้ำชนิดใดบ้าง</p> <p>4. ครูสนทนาร่วมกับเด็กเกี่ยวกับประโยชน์ของสัตว์น้ำว่า นอกจากนำสัตว์น้ำมาทำเป็นอาหารได้แล้ว ยังสามารถนำมาทำประโยชน์อะไรได้อีกบ้าง</p>

<p>- ถ้ามีคนนำ กุ้ง หอย ปู ปลาที่ยังมีชีวิตอยู่อย่างละ 1 ตัว เด็กคิดว่าจะนำสัตว์น้ำเหล่านี้มาทำประโยชน์อย่างไรบ้าง</p> <p>6. ครูให้เด็กทุกคนคิดหาคำตอบอย่างอิสระ และตอบคำถามอย่างน้อยคำถามละ 2 คำตอบ</p> <p>7. ครูคอยจดบันทึกคำตอบของเด็กทุกคนลงบนกระดานดำ โดยแยกคำตอบตามกลุ่มของเด็ก และนำภาพสัตว์น้ำของเด็กคนที่ตอบคำถามไปติดที่ภาพทะเลของกลุ่มตน</p> <p>8. หลังจากที่เด็กตอบคำถามแล้ว ครูกับเด็กช่วยกันนับภาพสัตว์น้ำของแต่ละกลุ่ม เพื่อหากกลุ่มที่มีสัตว์น้ำมากที่สุด และมอบสร้อยจ้าวทะเลให้เป็นรางวัล จากนั้นครูกับเด็กช่วยกันจัดกลุ่มของคำตอบที่คล้ายกันหรือเหมือนกันเข้าด้วยกัน</p>	
<p>ขั้นสรุป</p> <p>11. ครูกับเด็กร่วมกันร้องเพลงสัตว์น้ำอีกครั้ง พร้อมทำท่าทางประกอบ</p>	<p>ขั้นสรุป</p> <p>5. ครูกับเด็กร่วมกันร้องเพลงสัตว์น้ำอีกครั้ง พร้อมทำท่าทางประกอบ</p>

ประเมินผล

- สังเกตจากการตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็น
- สังเกตจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม

เพลงสัตว์น้ำ (สงวนศรี บุญยามระ พันธุ์พัฒนา)

มาพวกเรา มา	มาเล่นน้ำเร็วไว
ไวพวกเราไว	หอยปูกุ้งปลา
เราเป็นสัตว์น้ำ	อยู่ในน้ำทุกเวลา

แผนการจัดประสบการณ์ แผนที่ 19

เรื่อง นก

เนื้อหา นกเป็นสัตว์ปีกมีขนปกคลุมทั่วตัว มี 2 ขา บินไปไหนมาไหนได้ นกที่พบเห็นบ่อย ๆ เช่น นกกระจอก นกกระจิบ นกเอี้ยง นกพิราบ เป็นต้น

จุดประสงค์ 1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกชื่อและลักษณะของนกได้

ระยะเวลาที่ใช้ ใช้เวลาประมาณ 30 นาที

สื่อและอุปกรณ์

- นิทานเรื่อง นกน้อย
- ภาพชิ้นส่วนของนก
- ภาพนกชนิดต่าง ๆ
- เกมจับคู่ภาพเหมือนนก

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

การจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง	การจัดประสบการณ์แบบปกติ
<p>ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเล่านิทานเรื่อง “นกน้อย” 2. ครูสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาในนิทานร่วมกับเด็ก <p>ขั้นสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. ครูให้เด็กดูภาพส่วนต่าง ๆ ของนก และให้ทายว่าเป็นภาพส่วนใดของนก จากนั้นครูจึงเฉลยคำตอบ 4. ครูนำภาพส่วนต่าง ๆ ของนกมาประกอบกันแล้วสรุปลักษณะของนกที่ละส่วน 5. ครูสนทนาร่วมกับเด็กเกี่ยวกับชื่อนกที่เด็ก ๆ พบเห็นได้บ่อย โดยใช้ภาพประกอบการสนทนา 6. ครูแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน จากนั้นครูตกลงกับเด็กว่าวันนี้ครูมีคำถามมาให้เด็กทุกคนช่วยคิดหาคำตอบ ถ้ากลุ่มใดตอบคำถามได้มากที่สุด จะมีสิทธิ์ได้เล่นเกมที่ครูเตรียมมาให้เด็กเล่นหลังจากที่ตอบคำถามครบทุกข้อแล้ว เพราะฉะนั้นถ้าเด็ก ๆ อยากรู้ให้กลุ่มของตนได้เล่นเกม เด็ก ๆ ทุกคนต้องช่วยกันตอบคำถาม 7. ครูเริ่มถามคำถามกับเด็กครั้งละ 1 คำถาม คำถามมีดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> - เด็ก ๆ คิดว่า นกมีรูปร่างคล้ายกับอะไรบ้าง - เด็ก ๆ คิดว่าถ้าปีกไม่มีปีก นกจะไปไหนมา 	<p>ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเล่านิทานเรื่อง “นกน้อย” 2. ครูสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาในนิทานร่วมกับเด็ก <p>ขั้นสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. ครูนำภาพนกชนิดต่าง ๆ มาให้เด็กดู และบอกรายชื่อของนกแต่ละชนิด จากนั้นให้เด็กบอกว่าเด็ก ๆ รู้จักนกชนิดอื่นอีกบ้างหรือไม่ 4. ครูให้เด็กเล่าประสบการณ์ของตนเกี่ยวกับนกที่ตนรู้จัก 5. ครูให้เด็กลองจินตนาการและแสดงท่าทางประกอบว่า ตนเป็นนกและกำลังบินอยู่บนท้องฟ้า โดยครูใช้สัญญาณนกหวีดเป่า 1 ครั้ง ให้เด็กทำท่าบิน แต่ถ้าเป่าสัญญาณนกหวีด 2 ครั้ง ให้เด็กหยุดบินและทำตัวแข็ง 6. ครูสนทนาร่วมกับเด็กเกี่ยวกับลักษณะของนกโดยใช้ภาพประกอบ

<p>ไหนได้ด้วยวิธีใดบ้าง</p> <p>- ถ้าโลกนี้ไม่มีนกเลยแม้แต่ตัวเดียว เด็ก ๆ คิดว่าโลกของเราจะเป็นอย่างไร</p> <p>8. ครูให้เด็กทุกคนคิดหาคำตอบอย่างอิสระ และตอบคำถามอย่างน้อยคำถามละ 2 คำตอบ</p> <p>9. ครูคอยจับบันทึกคำตอบของเด็กทุกคนลงบนกระดานดำ โดยแยกคำตอบตามกลุ่มของเด็ก</p> <p>10. หลังจากที่เด็กตอบคำถามแล้ว ครูกับเด็กช่วยกันนับคะแนนเพื่อหากลุ่มที่ตอบคำถามได้มากที่สุด เพื่อจะได้ไปเล่นเกมที่ครูเตรียม จากนั้นครูกับเด็กช่วยกันจัดกลุ่มของคำตอบที่คล้ายกันหรือเหมือนกันเข้าด้วยกัน</p> <p>11. ครูนำเกมเปิดภาพหาคู่ภาพเหมือนของนกมาให้เด็กกลุ่มที่ตอบคำถามได้มาเล่นเกม</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>12. ครูให้เด็กเล่นเกมต่อภาพส่วนต่าง ๆ ของนก</p>	<p>ขั้นสรุป</p> <p>7. ครูให้เด็กเล่นเกมต่อภาพส่วนต่าง ๆ ของนก</p>
--	--

- ประเมินผล**
- สังเกตจากการตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็น
 - สังเกตจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม

นิทานเรื่อง นกน้อย

บนต้นไม้ใหญ่ในป่าแห่งหนึ่งมีนกสองตัวพี่น้อง พี่ชื่อใหญ่ น้องชื่อเล็ก ใหญ่กับเล็กอาศัยอยู่ในรังบนต้นไม้ วันหนึ่งในตอนบ่ายอากาศมีคลื่นร้อนขณะที่ใหญ่กับเล็กกำลังนอนหลับอยู่ มีพายุพัดมาอย่างแรง ทำให้รังนกตกลงมากระทบกับพื้นดิน เล็กปีกหักบินไม่ได้ แต่ใหญ่บินพยุงตัวไปได้ ขณะนั้นมีเด็กชายคนหนึ่งชื่อแก้ว ผ่านมาเห็นเข้า จึงวิ่งไปอุ้มเล็กนำไปที่บ้านให้คุณแม่ดู คุณแม่บอกให้เอาไปเลี้ยงไว้ก่อน แล้วให้อาหารกินและดูแลอย่างดี จนกระทั่งปีกแข็งแรง คุณแม่ของแก้ว จึงบอกกับแก้วว่า เอาลูกนกไปปล่อยเถอะมันจะได้ไปหากินอย่างอิสระ และการที่แก้วได้ช่วยเหลือลูกนกให้ปลอดภัยนั้นหมายความว่า แก้วมีเมตตากรุณาต่อสัตว์ แก้วจงจำไว้นะลูก แก้วจึงนำเล็กไปปล่อยในส่วนหลังบ้าน เล็กออกบินอย่างดีใจที่จะได้พบกับพี่ใหญ่

แผนการจัดประสบการณ์ แผนที่ 20

เรื่อง ไก่

เนื้อหา ไก่เป็นสัตว์ปีกแต่บินได้ไม่ไกลเหมือนนก ไก่มีขา 2 ขา มีขนสีสวยงาม โดยปกติตัวผู้จะสวยกว่าตัวเมีย มีปากแหลมคมไว้สำหรับจิกอาหาร บนหัวมีหงอกสีแดง และได้หางจะมีเหนียงสีแดง มีหางเป็นรูปโค้ง ถ้าเป็นไก่ตัวผู้ที่เท่าทั้ง 2 ข้างจะมีเคี้ยวแหลม โดยทั่วไปไก่จะกินข้าวเปลือกหรืออาหารไก่ แต่บางครั้งก็กินหนอนและปลวก การเจริญเติบโตของไก่

ไก่ออกลูกเป็นไข่ (มีลักษณะเป็นวงรีสีน้ำตาลออกเนื้อ ๆ) จากนั้นแม่ไก่จะกกไข่แล้วไข่ก็จะฟักออกเป็นตัว เรียกว่าลูกเจี๊ยบ แม่ไก่จะเลี้ยงโดยพาไปหาอาหารจนโต พอที่จะหาอาหารได้เอง ไก่จะค่อย ๆ เจริญเติบโตเป็นพ่อไก่หรือแม่ไก่ต่อไป

- จุดประสงค์**
1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกลักษณะของไก่และไข่ไก่ได้
 2. เพื่อให้เด็กสามารถบอกอาหารของไก่ได้
 3. เพื่อให้เด็กสามารถบอกลำดับขั้นการเจริญเติบโตของไก่ได้

ระยะเวลาที่ใช้ ใช้เวลาประมาณ 30 นาที

- สื่อและอุปกรณ์**
- ภาพไก่ตัวผู้ ไก่ตัวเมีย ลูกเจี๊ยบ ไข่ในถ้ำ
 - เพลงไก่ที่ฉันเลี้ยง
 - ของจำลอง : ไก่ตัวผู้และไก่ตัวเมีย
 - เพลงไก่โต้ง

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

การจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง	การจัดประสบการณ์แบบปกติ
<p>ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำอ่างปลาครุฑน้อย ๆ เปิดกระดาษซึ่งปิดภาพที่สะท้อน และให้เด็กบอกว่าเด็กสังเกตเห็นภาพอะไรบ้าง (ไก่ตัวผู้ ไก่ตัวเมีย ลูกเจี๊ยบ ไข่ในเส้า) 2. ครูสอนเด็กร้องเพลง ไก่ที่ฉันเลี้ยง โดยครูร้องให้เด็กฟัง 1 เที่ยว แล้วจึงให้เด็กร้องพร้อมกัน <p>ขั้นสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. ครูนำไก่จำลองตัวผู้และตัวเมียมาแนะนำให้เด็กรู้จัก และให้เด็กบอกลักษณะของไก่ทั้ง 2 ตัวตามที่ได้เห็นว่ามียลักษณะอย่างไร โดยครูจะคอยเพิ่มเติมในสิ่งที่ยังไม่พูดถึง 4. ครูให้เด็กร้องเพลง ไก่โต้ง พร้อมทำท่าทางประกอบ 5. ครูซักถามเกี่ยวกับเนื้อเพลงว่า ไก่ตัวผู้หรือไก่ตัวเมียที่ออกไข่ (ไก่ตัวเมีย) จากนั้นครูนำไข่ ออกไข่มาให้เด็กดู และสนทนากับเด็กเกี่ยวกับไข่ 6. ครูให้เด็กดูไข่ไก่ทั้งเปลือกและไข่ที่ตอกใส่ชามไว้ว่ามีลักษณะอย่างไรบ้าง 7. ครูบอกให้เด็กทำท่าไก่ก่อกไข่ จากนั้นครูนำภาพเคลื่อนไหวลูกเจี๊ยบออกจากไข่มาให้เด็กดู และสนทนากับเด็กเกี่ยวกับอาหารของไก่ 8. ครูแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน จากนั้นครูตกลงกับเด็กว่า วันนี้ครูมีเกมมาให้ 	<p>ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูค่อย ๆ เปิดกระดาษซึ่งปิดภาพที่สะท้อน และให้เด็กบอกว่าเด็กสังเกตเห็นภาพอะไรบ้าง (ไก่ตัวผู้ ไก่ตัวเมีย ลูกเจี๊ยบ ไข่ในเส้า) 2. ครูสอนเด็กร้องเพลง ไก่ที่ฉันเลี้ยง โดยครูร้องให้เด็กฟัง 1 เที่ยว แล้วจึงให้เด็กร้องพร้อมกัน <p>ขั้นสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. ครูนำหุ่นขี้ผึ้งรูปไก่มาทักทายกับเด็ก และชักชวนให้เด็ก ๆ มารู้อักกับเพื่อนของตน จากนั้นนำหุ่นจำลองรูปไก่ตัวผู้และไก่ตัวเมียมาให้เด็กดู และใช้หุ่นขี้ผึ้งพูดคุยกับเด็กถึงลักษณะของไก่ และไข่ไก่ โดยนำของจริงมาให้เด็กดู 4. ครูซักถามเด็กว่า เด็ก ๆ ทราบหรือไม่ว่า ไก่กินอะไรเป็นอาหาร จากนั้นนำข้าวเปลือกของจริง และรูปภาพหนอนมาให้เด็กดู 5. ครูนำแผนภูมิการเจริญเติบโตของไก่มาให้เด็กดู และสนทนาร่วมกับเด็กถึงขั้นตอนการเจริญเติบโตของไก่ 6. ครูนำภาพขั้นตอนการเจริญเติบโตของไก่แต่ละขั้นตอนมาติดไว้ตามมุมต่าง ๆ ของห้อง และตกลงกับเด็กว่า เมื่อเด็กได้ยินสัญญาณนกหวีดจากครู ให้เด็กทำท่าไก่ตามจินตนาการของตนวิ่งไปที่มุมตามที่ครูบอก 7. ครูสรุปอีกครั้งหนึ่งเกี่ยวกับลักษณะของไก่

<p>จากนั้นให้เด็กแข่งกันเรียงลำดับภาพการเจริญเติบโตของไก่</p> <p>10. ครูให้เด็กทุกคนคิดหาคำตอบอย่างอิสระและตอบคำถามอย่างน้อยคำถามละ 2 คำตอบ</p> <p>11. ครูคอยจับบันทึกคำตอบของเด็กทุกคนลงบนกระดานคำโดยแยกคำตอบตามกลุ่มของเด็ก</p> <p>12. หลังจากที่เด็กตอบคำถามครบทุกข้อแล้ว ครูกับเด็กช่วยกันจัดกลุ่มของคำตอบที่คล้ายกันหรือเหมือนกันเข้าด้วยกัน</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>13 ครูร่วมกับเด็กร้องเพลงไก่โต้ง</p>	<p>อาหารของไก่ และลำดับขั้นการเจริญเติบโตของไก่</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>8. ครูร่วมกับเด็กร้องเพลงไก่โต้ง</p>
--	--

ประเมินผล

1. สังเกตจากการตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็น
2. สังเกตจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม

เพลงไก่โต้ง

ไก่โต้งขันโอ้ก อี้ โอ้ก (ซ้ำ)

ตัวเมียไข่คก กระจ่ก กระจ่าก (ซ้ำ)

ออกไข่สบายใจมาก (ซ้ำ)

กระจ่ก กระจ่าก กระจ่ก กระจ่าก (ซ้ำ)

แผนการจัดประสบการณ์ แผนที่ 21

เรื่อง นก

เนื้อหา นกเป็นสัตว์ปีก บินได้ ไกล มีขา 2 ขา บางชนิดมีขนสีสวยงาม โดยทั่วไปนกจะกินหนอนเป็นอาหาร ที่อยู่ของนกคือรัง นกออกลูกเป็นไข่ จากนั้นแม่นกจะกกไข่ แล้วไข่จะฟักออกเป็นตัว เรียกว่าลูกนก แม่นกจะเลี้ยงลูกนกโดยบินไปหาอาหาร (หนอน) มาป้อนให้ลูกนกกิน เพราะลูกนกยังบินไม่ได้ จนกว่าลูกนกจะโตและบินไปหาอาหารเองได้ นกมีประโยชน์ดังนี้คือ มูลใช้เป็นปุ๋ยได้ นกยังจับสัตว์ที่เป็นศัตรูของพืชมากินเป็นอาหาร

- จุดประสงค์
1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกลักษณะของนกได้
 2. เพื่อให้เด็กสามารถบอกการเจริญเติบโตของนกได้
 3. เพื่อให้เด็กสามารถบอกประโยชน์ของนกได้

ระยะเวลาที่ใช้ : ใช้เวลาประมาณ 30 นาที

- สื่อและอุปกรณ์
- ของจำลอง : นก
 - คำคล้องจอง : นันคือนกกระเจิบ
 - เกมต่อภาพนก
 - เกมจับคู่ภาพเหมือน
 - เกมเรียงลำดับการเจริญเติบโตของนก

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

การจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง	การจัดประสบการณ์แบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูท่ายคำถามอะไรเอ่ย "มีขา 2 ขา มีปีก 2 ปีก หน้าตาคล้ายไก่ บินไปบินมา 2. ครูเฉลยคำตอบ คือ นก <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 3. ครูนำนกจำลองมาแนะนำให้เด็กรู้จัก และให้เด็กบอกลักษณะของนกที่เด็กได้เห็นว่า มีลักษณะอย่างไร โดยครูจะคอยเพิ่มเติมในสิ่งที่เด็กยังไม่ได้พูดถึง 4. ครูให้เด็กท่องคำคล้องจอง ฉันคือนกกระจิบ พร้อมทำท่าประกอบ 5. ครูซักถามเกี่ยวกับคำคล้องจองว่า นกเกิดมาจากอะไร (ไข่) จากนั้นนำไข่นกมาให้เด็กดู และสนทนาร่วมกับเด็ก 6. ครูให้เด็กดูไข่นกทั้งเปลือกและไข่ที่ตอกใส่ชามไว้ว่ามีลักษณะอย่างไร 7. ครูบอกให้เด็กทำท่านกตกไข่ จากนั้นครูนำภาพเคลื่อนไหวลูกนกออกจากไข่มาให้เด็กดู และสนทนาเกี่ยวกับอาหารของนก ประโยชน์ของนก 8. ครูแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน จากนั้นครูตกลงกับเด็กว่าวันนี้ครูมีทั้งเกมและคำถามมาให้เด็กช่วยกันเล่นและช่วยกันคิด โดยเด็กจะได้เล่นเกมสลับกับคำถามที่ครูเตรียมมา 9. ครูเริ่มถามคำถามกับเด็กครั้งละ 1 คำถาม 	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูท่ายคำถามอะไรเอ่ย "มีขา 2 ขา มีปีก 2 ปีก หน้าตาคล้ายไก่ บินไปบินมา 2. ครูเฉลยคำตอบ คือ นก <p><u>ขั้นสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 3. ครูแจกภาพชิ้นส่วนต่าง ๆ ของนกให้เด็กคนละ 1 ชิ้น จากนั้นให้เด็กออกมาทีละคน เพื่อนำชิ้นส่วนเหล่านั้นมาประกอบให้เป็นภาพนกให้สมบูรณ์ 4. ครูพูดคุยกับเด็กถึงลักษณะของนก ว่านกประกอบไปด้วยส่วนประกอบใดบ้าง และพูดคุยถึงหน้าที่ของชิ้นส่วนต่าง ๆ 5. ครูนำภาพแผนภูมิลำดับการเจริญเติบโตของนกมาใช้ประกอบการสนทนากับเด็กเกี่ยวกับการเจริญเติบโตของนก 6. ครูให้เด็กออกมาเล่าถึงประสบการณ์ที่เกี่ยวกับนกให้เพื่อน ๆ ฟัง 7. ครูให้เด็กบอกว่า นกมีประโยชน์อย่างไรบ้าง จากนั้นครูสรุปเพิ่มเติมเกี่ยวกับประโยชน์ของนก

<p>คำถามมีดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - เด็ก ๆ คิดว่านกมีรูปร่างคล้ายกับสิ่งใดบ้าง จากนั้นให้เด็กเล่นเกมต่อภาพนกแข่งกัน - เด็ก ๆ คิดว่านกมีประโยชน์อย่างไรบ้าง จากนั้นให้เด็กเล่นเกมจับคู่ภาพเหมือนนก แข่งกัน - เด็ก ๆ คิดว่าอะไรจะเกิดขึ้น ถ้านกไม่มีปีก แล้วบินไม่ได้ จากนั้นให้เด็กเล่นเกมเรียง ลำดับการเจริญเติบโตของนก <p>10. ครูให้เด็กทุกคนคิดหาคำตอบอย่างอิสระ และ ตอบคำถามอย่างน้อยคำถามละ 2 คำตอบ</p> <p>11. ครูคอยจดบันทึกคำตอบของเด็กทุกคนลงบน กระดานดำ โดยแยกคำตอบตามกลุ่มของเด็ก</p> <p>12. หลังจากที่เด็กตอบคำถามครบทุกข้อแล้ว ครู กับเด็กช่วยกันจัดกลุ่มของคำตอบที่คล้ายกัน หรือเหมือนกันเข้าด้วยกัน</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>13. ครูกับเด็กท่องคำคล้องจอง นันคือนกกระเจิบ</p>	<p>ขั้นสรุป</p> <p>8. ครูกับเด็กท่องคำคล้องจอง นันคือนกกระเจิบ</p>
--	---

ประเมินผล

1. สังเกตจากการตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็น
2. สังเกตจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม

คำคล้องจอง นันคือนกกระเจิบ

นันคือนกกระเจิบ	เกิดออกมาจากไข่
ไข่อะไรเล่าขณะ	ก็ไข่นกนะซี
แปลกอยู่ในหัวใจ	กว่าจะเกิดมาจาก ไข่นั้น ยากลำบากเอ๋ย

แผนการจัดประสบการณ์ แผนที่ 22

เรื่อง การคมนาคม

เนื้อหา การคมนาคมมี 3 ทาง คือ

1. การคมนาคมทางบก หมายถึง การเดินทางโดยบนพื้นดิน ถนนหรือรางรถไฟ โดยมียานพาหนะต่าง ๆ เช่น รถยนต์ รถจักรยานยนต์ รถไฟ ซึ่งต้องใช้ราง ฯลฯ
2. การคมนาคมทางน้ำ หมายถึง การเดินทางติดต่อกันโดยอาศัยแม่น้ำ ลำคลอง ทะเล หรือมหาสมุทร โดยมียานพาหนะต่าง ๆ เช่น เรือพาย เรือสำเภา เรือเดินสมุทร ฯลฯ
3. การคมนาคมทางอากาศ เป็นการเดินทางที่เร็วที่สุด โดยยานพาหนะจะต้อง อาศัยท้องฟ้า และยานพาหนะจะต้องอาศัยท้องฟ้า และยานพาหนะต่าง ๆ มีเครื่องบินเฮลิคอปเตอร์ ฯลฯ

สำหรับการเดินทางนั้นควรรู้จักระมัดระวังรักษาตนเองให้ปลอดภัยได้โดยการปฏิบัติตามกฎจราจร

- จุดประสงค์
1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกถึงความหมายของการคมนาคมได้
 2. เพื่อให้เด็กสามารถบอกชื่อยานพาหนะที่ใช้ในการเดินทางได้
 3. เพื่อให้เด็กสามารถบอกการปฏิบัติในการเดินทางได้

ระยะเวลาที่ใช้ ใช้เวลาประมาณ 30 นาที

สื่อและอุปกรณ์

- นิทานเรื่อง การคมนาคม
- ของจำลอง : รถยนต์ เรือ เครื่องบิน
- ภาพเด็กรอข้ามถนนตอนมีสัญญาณไฟแดง ภาพเด็กข้ามถนนตอนมีสัญญาณไฟเขียว
- เกมจับคู่ภาพเหมือนยานพาหนะ
- เกมยานพาหนะกับเส้นทาง
- เพลงคมนาคม

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

การจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง	การจัดประสบการณ์แบบปกติ
<p>ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเล่านิทานเรื่อง การคมนาคม 2. ครูสนทนากับเด็กเกี่ยวกับเนื้อเรื่องในนิทาน และซักถามเด็กว่าเด็ก ๆ ได้พบกับยานพาหนะใดบ้าง <p>ขั้นสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. ครูสนทนากับเด็กถึงการคมนาคมทั้ง 3 ทาง พร้อมทั้งให้ดูของจำลองและภาพเคลื่อนไหว จากนั้นให้เด็กเรียกชื่อยานพาหนะแต่ละชนิดให้ถูกต้อง 4. ครูสนทนาเกี่ยวกับการระมัดระวังรักษาตนให้ปลอดภัยจากการเดินทาง โดยใช้ภาพประกอบ และให้เด็กแสดงบทบาทสมมติตามจินตนาการของเด็ก 5. ครูแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน จากนั้นครูตกลงกับเด็กว่า วันนี้ครูมีทั้งเกมและคำถามมาให้เด็กช่วยกันเล่นและช่วยกันคิด โดยเด็กจะได้เล่นเกมสลับกับคำถามที่ครูเตรียมมา 6. ครูเริ่มถามคำถามกับเด็กครั้งละ 1 คำถาม มีดังนี้ 	<p>ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเล่านิทานเรื่อง การคมนาคม 2. ครูสนทนากับเด็กเกี่ยวกับเนื้อเรื่องในนิทาน และซักถามเด็กว่าเด็ก ๆ ได้พบกับยานพาหนะใดบ้าง <p>ขั้นสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. ครูให้เด็กบอกเพิ่มเติมถึงชื่อยานพาหนะที่ตนรู้จักและตีความให้เด็กดูและเรียกชื่อให้ถูกต้อง 4. ครูสนทนากับเด็กถึงความหมายของการคมนาคม 5. ครูให้เด็กออกมาเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับการเดินทางด้วยยานพาหนะชนิดต่าง ๆ 6. ครูนำภาพเด็กนั่งเรียบร้อยบนรถเมล์ และภาพเด็กยืนมือออกมานอกหน้าต่างของรถเมล์ มาให้เด็กดู และถามเด็กว่า ถ้าเด็ก ๆ ได้ขึ้นรถเมล์ เด็กจะเลือกปฏิบัติตามภาพใด เพราะเหตุใด 7. ครูพูดคุยกับเด็กถึงการปฏิบัติตนในการเดินทาง โดยใช้ภาพประกอบ 8. ครูให้เด็กแสดงบทบาทสมมติตามหัวข้อที่ครูกำหนดให้ คือ เมื่อขึ้นขึ้นรถเมล์....

<p>- ยานพาหนะที่ใช้ในการคมนาคมมีอะไรบ้าง จากนั้นให้เด็กเล่นเกมจับคู่ภาพเหมือนยานพาหนะแข่งกัน</p> <p>- ถ้าโลกนี้ไม่มีรถยนต์เลยแม่แต่คันเดียวเด็กๆ จะเดินทางไปไหนมาไหนได้ด้วยวิธีใดบ้าง จากนั้นให้เด็กเล่นเกมตีคภาพยานพาหนะให้ถูกต้องกับทางที่ใช้แข่งกัน</p> <p>- เด็ก ๆ จะปฏิบัติตนอย่างไรให้ปลอดภัยจากการเดินทาง จากนั้นให้เด็กวิ่งเข้ามุมภาพที่ครูติดไว้ให้ถูกต้อง</p> <p>7. ครูให้เด็กทุกคนคิดหาคำตอบอย่างอิสระ และตอบคำถามอย่างน้อยคำถามละ 2 คำตอบ</p> <p>8. ครูคอยจดบันทึกคำตอบของเด็กทุกคนลงบนกระดานดำ โดยแยกคำตอบตามกลุ่มของเด็ก</p> <p>9. หลังจากที่เด็กตอบคำถามครบทุกข้อแล้ว ครูกับเด็กช่วยกันจัดกลุ่มของคำตอบที่คล้ายกันหรือเหมือนกันเข้าด้วยกัน</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>10. ครูสอนเด็กร้องเพลงทำท่าทางประกอบเพลง "คมนาคม"</p>	<p>ขั้นสรุป</p> <p>9. ครูสอนเด็กร้องและทำท่าทางประกอบเพลง "คมนาคม"</p>
---	---

ประเมินผล

1. สังเกตจากการตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็น
2. สังเกตจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม

เพลง คมนาคม (ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

คมนาคมเมืองไทย	นั้นมีสามทางพอดี
ทางบกรถไฟเรามี	อีกรถยนต์แล่นรีเร็วไว
ทางน้ำมีเรือยนต์	และบนฟ้ายังไปได้
โดยสารเครื่องบิน	ทันใด
ฉันทิ้งวไป	ในอากาศเอ๋ย

แผนการจัดประสบการณ์ แผนที่ 23

เรื่อง การคมนาคมทางบก

เนื้อหา ในสมัยก่อนเราเดินทางโดยทางเท้า และขนส่งสินค้าโดยการแบกหาม เมื่อรู้จักนำสัตว์มาฝึกเพื่อทำงาน เราใช้สัตว์จำพวก ม้า วัว ควาย หรือลา มาลากแถวขน หรือแบกหามแทน ต่อมามีการสร้างจักรยานสองล้อ และเมื่อเรารู้จักใช้เชื้อเพลิง ประเภทน้ำมัน และแก๊ส จึงมีการสร้างยานพาหนะทางบกอีกมากมาย เช่น รถจักรยานยนต์ รถยนต์ รถบรรทุก รถไฟ ฯลฯ ประโยชน์ของยานพาหนะ ช่วยทำให้การเดินทางในแต่ละครั้งสะดวกรวดเร็วขึ้น

- จุดประสงค์
1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกชื่อยานพาหนะที่ใช้ทางบกได้
 2. เพื่อให้เด็กสามารถบอกประโยชน์ของยานพาหนะทางบกได้

ระยะเวลาที่ใช้ ใช้เวลาประมาณ 30 นาที

- สื่อและอุปกรณ์
- นิทานการคมนาคมทางบก
 - ภาพยานพาหนะทางบกชนิดต่าง ๆ
 - เกมจับคู่ภาพเหมือนยานพาหนะ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

การจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง	การจัดประสบการณ์แบบปกติ
<p><u>ขั้นนำ</u></p> <p>1. ครูเล่านิทานเรื่อง การคมนาคมทางบกให้เด็กฟัง</p> <p><u>ขั้นสอน</u></p> <p>2. ครูช่วยกันสรุปเกี่ยวกับเนื้อเรื่องในนิทาน และซักถามเกี่ยวกับยานพาหนะที่เด็กได้ฟังไปจากนิทาน พร้อมกับนำภาพยานพาหนะที่เด็กตอบมาติด และให้เด็กเรียกชื่อให้ถูกต้อง</p> <p>สนทนากับเด็กถึงการคมนาคมทั้ง 3 ทาง พร้อมทั้งให้ดูของจำลองและภาพเคลื่อนไหว จากนั้นให้เด็กเรียกชื่อยานพาหนะแต่ละชนิดให้ถูกต้อง</p> <p>3. ครูเพิ่มเติมเกี่ยวกับชื่อยานพาหนะทางบกที่เด็กยังไม่ตอบ และตีความให้เด็กดูและเรียกชื่อให้ถูกต้อง</p> <p>4. ครูสนทนากับเด็กว่ายานพาหนะเหล่านี้ต้องแล่นบนอะไร (ถนน, รางรถไฟ) และสนทนาถึงประโยชน์ของยานพาหนะ</p> <p>5. ครูแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน จากนั้นครูตกลงกับเด็กว่า วันนี้ครูมีทั้งเกมและคำถามมาให้เด็กช่วยกันเล่นและช่วยกันคิด โดยเด็กจะได้เล่นเกมสลับกับคำถามที่ครู</p>	<p><u>ขั้นนำ</u></p> <p>1. ครูเล่านิทานเรื่อง การคมนาคม</p> <p>2. ครูสนทนากับเด็กเกี่ยวกับเนื้อเรื่องในนิทาน และซักถามเด็กว่าเด็ก ๆ ได้พบกับยานพาหนะใดบ้าง</p> <p><u>ขั้นสอน</u></p> <p>3. ครูให้เด็กบอกเพิ่มเติมถึงชื่อยานพาหนะที่ตนรู้จักและตีความให้เด็กดูและเรียกชื่อให้ถูกต้อง</p> <p>4. ครูสนทนากับเด็กถึงความหมายของการคมนาคม</p> <p>5. ครูให้เด็กออกมาเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับการเดินทางด้วยยานพาหนะชนิดต่าง ๆ</p> <p>6. ครูนำภาพเด็กนั่งเรียบร้อยบนรถเมล์ และภาพเด็กยื่นมือออกมาออกหน้าต่างของรถเมล์ มาให้เด็กดู และถามเด็กว่า ถ้าเด็ก ๆ ได้ขึ้นรถเมล์ เด็กจะเลือกปฏิบัติตามภาพใด เพราะเหตุใด</p> <p>7. ครูพูดคุยกับเด็กถึงการปฏิบัติตนในการเดินทาง โดยใช้ภาพประกวด</p> <p>8. ครูให้เด็กแสดงบทบาทสมมติตามหัวข้อที่ครูกำหนดให้ คือ เมื่อนั่งขึ้นรถเมล์....</p>

<p>เตรียมมา</p> <p>6. ครูเริ่มถามคำถามกับเด็กครั้งละ 1 คำถาม คำถามมีดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ยานพาหนะทางบกมีอะไรบ้าง จากนั้นให้เด็ก เล่นเกมจับคู่ภาพเหมือนแข่งกัน - เด็ก ๆ คิดว่ายานพาหนะทางบกมีประโยชน์ อย่างไรบ้าง - ถ้าโลกนี้ไม่มีรถยนต์เลยแม่แต่คันเดียว เด็กๆ จะทำอย่างไร จากนั้นให้เด็กแข่งกันวิ่งเข้า ตามมุมของภาพ จากนั้นให้เด็กเล่นเกมติดภาพยานพาหนะให้ ถูกต้องกับทางที่ใช้แข่งกัน <p>7. ครูให้เด็กทุกคนคิดหาคำตอบอย่างอิสระ และ ตอบคำถามอย่างน้อยคำถามละ 2 คำตอบ</p> <p>8. ครูคอยจดบันทึกคำตอบของเด็กทุกคนลงบน กระดานดำ โดยแยกคำตอบตามกลุ่มของเด็ก</p> <p>9. หลังจากที่เด็กตอบคำถามครบทุกข้อแล้ว ครู กับเด็กช่วยกันจัดกลุ่มของคำตอบที่คล้ายกัน หรือเหมือนกันเข้าด้วยกัน</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>10. ครูสรุปเกี่ยวกับการคมนาคมทางบกและยาน พาหนะที่ใช้</p>	<p>ขั้นสรุป</p> <p>9. ครูสรุปเกี่ยวกับการคมนาคมทางบกและยาน พาหนะที่ใช้</p>
--	---

ประเมินผล

1. สังเกตจากการตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็น
2. สังเกตจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม

แผนการจัดประสบการณ์ แผนที่ 24

เรื่อง การคมนาคมทางน้ำ

เนื้อหา ยุคแรกการเดินทางข้ามแม่น้ำ เราใช้การสังเกตจากไม้ที่ลอยน้ำ เราจึงใช้วิธีการเกาะไม้แล้วพายตัวไปตามน้ำ ต่อมารู้จักนำไม้มาต่อเป็นแพ และขุดดินไม้เป็นร่องเพื่อนั่งไปไหน ๆ สะดวกขึ้น จากนั้นก็คิดแปลงมาสู่การสร้างเรือพาย เรือแจว คนรู้จักศึกษาธรรมชาติและรู้จักใช้ประโยชน์ของแรงลมมากขึ้น จากเรือพายจึงคิดแปลงมาสร้างเรือใบ เรือสำเภายขนาดใหญ่ จนถึงยุคของเครื่องจักรไอน้ำ ได้มีการสร้างเรือเดินสมุทร และปรับปรุงมาจนถึงเรือรบ เรือดำน้ำที่มีประสิทธิภาพสูงในปัจจุบัน

- จุดประสงค์**
1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกชื่อยานพาหนะที่ใช้ทางน้ำได้
 2. เพื่อให้เด็กสามารถบอกถึงวิวัฒนาการของยานพาหนะทางน้ำได้

ระยะเวลาที่ใช้ ใช้เวลาประมาณ 30 นาที

- สื่อและอุปกรณ์**
- เพลงพายเรือ
 - ของจำลอง : เรือ
 - เกมจับคู่ภาพกับเงาของยานพาหนะ
 - รูปภาพ : เรือชนิดต่าง ๆ
 - เกมเรียงลำดับวิวัฒนาการการคมนาคมทางน้ำ
 - เกมต่อภาพเรือ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

การจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง	การจัดประสบการณ์แบบปกติ
<p>ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสอนเด็กร้องเพลงพายเรือและทำท่าทางประกอบ <p>ขั้นสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. ครูสนทนาเกี่ยวกับเนื้อเพลงและซักถามเด็กว่าใครเคยนั่งเรือบ้าง และให้เด็กเล่าถึงประสบการณ์เดิม 3. ครูสนทนาเกี่ยวกับการคมนาคมทางน้ำและยานพาหนะที่ใช้ พร้อมกับให้เด็กดูของจำลอง และรูปภาพประกอบ 4. ครูซักถามเด็กว่า มีใครรู้จักเรือประเภทอื่นนอกเหนือจากที่กล่าวไปแล้วบ้าง และสนทนาถึงยานพาหนะเหล่านี้ต้องแล่นที่ไหน (แม่น้ำ ลำคลอง ทะเล มหาสมุทร) พร้อมทั้งสนทนาถึงประโยชน์ของยานพาหนะเหล่านี้ด้วย 5. ครูแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน จากนั้นครูตกลงกับเด็กว่า วันนี้ครูมีทั้งเกมและคำถามมาให้เด็กช่วยกันเล่น และช่วยกันคิด โดยเด็กจะได้เล่นเกมสลับกับคำถามที่ครูเตรียมมา 	<p>ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสอนเด็กร้องเพลงพายเรือและทำท่าทางประกอบ <p>ขั้นสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. ครูให้เด็กดูภาพเรือหรือหุ่นจำลองเรือชนิดต่าง ๆ เช่น เรือยนต์ เรือหางยาว เรือพาย แพ และให้เด็กเรียกชื่อยานพาหนะทางน้ำเหล่านั้นให้ถูกต้อง 3. ครูให้เด็กออกมาเล่าประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับการเดินทางทางน้ำ 4. ครูเล่าวิวัฒนาการของยานพาหนะทางน้ำให้เด็กฟัง โดยใช้ภาพประกอบ 5. ครูให้เด็กออกมาเรียงลำดับวิวัฒนาการของยานพาหนะทางน้ำ 6. ครูให้เด็กแสดงท่าพายเรือ แล้วพายเข้ามุ่มตามที่คุณกำหนดให้ โดยครูจะใช้สัญญาณนกหวีดเป่าให้กับเด็ก

<p>6. ครูเริ่มถามคำถามกับเด็กครั้งละ 1 คำถาม คำถามมีดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ยานพาหนะทางน้ำมีอะไรบ้าง จากนั้นให้เด็กเล่นเกมจับคู่ภาพกับเงาของยานพาหนะแข่งกัน - เด็ก ๆ คิดว่าถ้าไม่มีไม้มาทำเป็นเรือ เด็ก ๆ จะนำอะไรมาทำเป็นเรือได้อีกบ้าง จากนั้นให้เด็กเรียงลำดับวิวัฒนาการของยานพาหนะทางน้ำแข่งกัน - เด็ก ๆ คิดว่าเรือมีประโยชน์อย่างไรต่อเราบ้าง จากนั้นให้เด็กเล่นเกมต่อภาพเรือแข่งกัน <p>7. ครูให้เด็กทุกคนคิดหาคำตอบอย่างอิสระ และตอบคำถามอย่างน้อยคำถามละ 2 คำตอบ</p> <p>8. ครูคอยจดบันทึกคำตอบของเด็กทุกคนลงบนกระดานดำ โดยแยกคำตอบตามกลุ่มของเด็ก</p> <p>9. หลังจากที่เด็กตอบคำถามครบทุกข้อแล้ว ครูกับเด็กช่วยกันจัดกลุ่มของคำตอบที่คล้ายกันหรือเหมือนกันเข้าด้วยกัน</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>10. ครูและเด็กร่วมกันร้องเพลง พายเรือ และทำท่าทางประกอบ</p>	<p>ขั้นสรุป</p> <p>7. ครูและเด็กร่วมกันร้องเพลง พายเรือ และทำท่าทางประกอบ</p>
--	--

ประเมินผล

1. สังเกตจากการตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็น
2. สังเกตจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม

เพลง พายเรือ

พาย พาย พายเรือน้อย

พายไปในลำคลอง พายไป พายไป พายไป พายไป

พายไปในลำคลอง

คู่มือการใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยอัยยภาษา



คู่มือการใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยภาษา

ผู้วิจัยสร้างคู่มือการใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยภาษาฉบับนี้ขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้คือ

1. เพื่อเป็นแนวทางประกอบการใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยภาษา
2. เพื่อสร้างแนวทางและความเข้าใจที่ถูกต้องให้กับผู้ที่นำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยภาษาฉบับนี้ไปใช้

การเตรียมการทั่วไป

สิ่งที่จะต้องใช้ประกอบการนำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยภาษาไปใช้เพื่อทดสอบกับเด็กปฐมวัย

1. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยภาษา
2. แบบฟอร์มสำหรับกรอกคะแนนความคิดสร้างสรรค์
3. เครื่องบันทึกเสียง เทปเปล่าสำหรับบันทึกเสียง สมุดจด ปากกา เพื่อใช้ในการบันทึกคำตอบของเด็ก
4. นาฬิกาสำหรับจับเวลา
5. สื่อ อุปกรณ์ประกอบการถามคำถามในแบบทดสอบ อันได้แก่ ของจริง และรูปภาพซึ่งเกี่ยวกับคำถาม

ข้อปฏิบัติในการทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยภาษา

1. บันทึกชื่อ นามสกุล และอายุของเด็กลงในแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยภาษาแต่ละฉบับ
2. สนทนากับเด็กเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับรายละเอียดต่าง ๆ ของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยภาษาฉบับนี้ และเพื่อเป็นการสร้างความสนใจให้เด็กตั้งใจและเกิดความรู้สึกอยากตอบคำถาม
3. เริ่มให้เด็กทำแบบทดสอบครั้งละ 1 คน โดยเริ่มถามคำถามครั้งละ 1 ข้อ ขณะถามอาจใช้สื่อหรืออุปกรณ์ ซึ่งได้แก่ ของจริง และรูปภาพประกอบการถามคำถาม และผู้วิจัยเป็นผู้จับบันทึกคำตอบ พร้อมทั้งบันทึกเสียงคำตอบของเด็กลงในเทปเปล่าจนครบทั้ง 3 กิจกรรม ใช้เวลาในการทำแบบทดสอบฉบับนี้ 30 นาที โดยแต่ละกิจกรรมจะใช้เวลากิจกรรมละ 10 นาที จากนั้นจึงเริ่มถามคำถามในกิจกรรมต่อไปทันที

4. สร้างความมั่นใจให้กับเด็ก โดยบอกให้เด็กทราบว่า เด็กสามารถคิดหาคำตอบและตอบคำถามได้เต็มที่ และกระตุ้นให้เด็กตอบคำถามให้มาก แปรก และไม่ซ้ำกับคำตอบที่ตอบไปแล้ว

รายละเอียดของกิจกรรมในแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยภาษา

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยภาษาฉบับนี้ เป็นแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ซึ่งไม่มีรูปภาพประกอบ แบบทดสอบฉบับนี้ประกอบด้วยกิจกรรม 3 กิจกรรม กิจกรรมละ 6 ข้อ รวมทั้งสิ้น 18 ข้อ ซึ่งแต่ละกิจกรรมมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

กิจกรรมที่ 1 กิจกรรม “พวกเดียวกัน”

คำชี้แจงในการทำกิจกรรม

1. ลักษณะของกิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมวัดความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องของสิ่งของที่จัดอยู่ในพวกเดียวกัน

2. กิจกรรมนี้ใช้วัดความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม และความคิดยืดหยุ่น
3. กิจกรรมนี้ประกอบด้วยคำถามจำนวน 6 ข้อ ใช้เวลาทั้งหมด 10 นาที
4. ผู้วิจัยอ่านคำถามและให้เด็กตอบคำถามให้ได้มากที่สุด
5. ผู้วิจัยจดบันทึกคำตอบ และบันทึกเสียงที่เป็นคำตอบของเด็ก

กิจกรรมที่ 2 กิจกรรม “อะไรจะเกิดขึ้น”

คำชี้แจงในการทำกิจกรรม

1. ลักษณะของกิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมวัดความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องของการคาดคะเนผลที่จะเกิดขึ้นตามมา เมื่อกำหนดเหตุการณ์ต่าง ๆ มาให้

2. กิจกรรมนี้ใช้วัดความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว และความคิดยืดหยุ่น
3. กิจกรรมนี้ประกอบด้วยคำถามจำนวน 6 ข้อ ใช้เวลาทั้งหมด 10 นาที
4. ผู้วิจัยอ่านคำถามและให้เด็กตอบคำถามให้ได้มากที่สุด
5. ผู้วิจัยจดบันทึกคำตอบ และบันทึกเสียงที่เป็นคำตอบของเด็ก

กิจกรรมที่ 3 กิจกรรม “ความเหมือน”

คำชี้แจงในการทำกิจกรรม

1. ลักษณะของกิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมวัดความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องของความเหมือนหรือความคล้ายของสิ่งที่กำหนดให้

2. กิจกรรมนี้ใช้วัดความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม และความคิดคล่องแคล่ว
3. กิจกรรมนี้ประกอบด้วยคำถามจำนวน 6 ข้อ ใช้เวลาทั้งหมด 10 นาที
4. ผู้วิจัยอ่านคำถามและให้เด็กตอบคำถามให้ได้มากที่สุด
5. ผู้วิจัยจดบันทึกคำตอบ และบันทึกเสียงที่เป็นคำตอบของเด็ก

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยภาษา

ชื่อ _____ นามสกุล _____ อายุ _____ ปี

ชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนอรรณมิตร

วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____

กิจกรรมที่ 1 กิจกรรม "พวกเดียวกัน"

คำชี้แจงในการทำกิจกรรม

1. กิจกรรมนี้มี 6 ข้อ ใช้เวลา 10 นาที
2. ให้นักเรียนบอกชื่อ สิ่งของที่จัดอยู่ในพวกเดียวกันกับสิ่งที่กำหนดให้ โดยให้นักเรียน

บอกมาให้มากที่สุด ภายในเวลาที่กำหนดให้

ตัวอย่าง มีอะไรบ้างที่มีลักษณะ "แบน" ให้บอกมาให้มากที่สุด

คำตอบ กระดาษ ใบไม้ แผ่นเสียง ฟันโต๊ะ

1. มีอะไรบ้างที่มีลักษณะ "กลม" ให้บอกมาให้มากที่สุด

คำตอบ _____

2. มีอะไรบ้างที่ "เคลื่อนที่โดยอาศัยล้อ" ให้บอกมาให้มากที่สุด

คำตอบ _____

3. มีอะไรบ้างที่ทำให้เกิด "แสงสว่าง" ให้บอกมาให้มากที่สุด

คำตอบ _____

4. มีอะไรบ้างที่เป็น "น้ำ" ให้บอกมาให้มากที่สุด

คำตอบ _____

5. มีอะไรบ้างที่เป็นสิ่งที่ "มีกลิ่น" (หอมหรือเหม็นก็ได้) ให้บอกมาให้มากที่สุด

คำตอบ _____

6. มีอะไรบ้างที่มีลักษณะเหมือน "เชือก" ให้บอกมาให้มากที่สุด

คำตอบ _____

กิจกรรมที่ 2 กิจกรรม "อะไรจะเกิดขึ้น"

คำชี้แจงในการทำกิจกรรม

1. กิจกรรมนี้มี 6 ข้อ ใช้เวลา 10 นาที
2. กำหนดเหตุการณ์ให้ให้นักเรียนคาดคะเนผลที่จะเกิดตามมา โดยให้นักเรียนบอกมาให้มากที่สุด ภายในเวลาที่กำหนดให้

ตัวอย่าง ถ้าคนเราไม่จำเป็นต้องนอน อะไรจะเกิดขึ้นบ้าง ให้บอกมาให้มากที่สุด

คำตอบ - จะต้องทำงานมากขึ้น

- ไม่ต้องใช้นาฬิกาปลุก
- ไม่มีเพลงกล่อมเด็ก
- บ้านที่สร้างไม่ต้องมีห้องนอน

ฯลฯ

1. ถ้าหากปลาไม่มีปาก และบินได้ อะไรจะเกิดขึ้นบ้าง ให้บอกมาให้มากที่สุด

คำตอบ _____

2. ถ้าหากโลกของเราไม่มีพระอาทิตย์ขึ้น อะไรจะเกิดขึ้นบ้าง ให้บอกมาให้มากที่สุด

คำตอบ _____

3. ถ้าหากคนเราไม่ต้องกินข้าว อะไรจะเกิดขึ้นบ้าง ให้ออกมาให้มากที่สุด

คำตอบ

4. ถ้าเด็กทุกคนกลายเป็นคนดีหมด อะไรจะเกิดขึ้นบ้าง ให้ออกมาให้มากที่สุด

คำตอบ

5. ถ้าในแม่น้ำลำคลองมีแต่ขยะ อะไรจะเกิดขึ้นบ้าง ให้ออกมาให้มากที่สุด

คำตอบ

6. ถ้าหากเศษกระดาษกลายเป็นเงิน อะไรจะเกิดขึ้นบ้าง ให้ออกมาให้มากที่สุด

คำตอบ

กิจกรรมที่ 3 กิจกรรม "ความเหมือน"

คำชี้แจงในการทำกิจกรรม

1. กิจกรรมนี้มี 6 ข้อ ใช้เวลา 10 นาที
2. ให้นักเรียนบอกว่า จากสิ่งที่กำหนดให้มานั้น มีอะไรคล้ายกันหรือเหมือนกันบ้าง ให้นักเรียนบอกมาให้มากที่สุด ภายในเวลาที่กำหนดให้

ตัวอย่าง โต๊ะ กับ เก้าอี้ มีอะไรเหมือนกันบ้าง ให้บอกมาให้มากที่สุด

คำตอบ นั่งได้ มีขา ทำด้วยไม้ ทาสี แข็ง เป็นแผ่น

1. ควาย กับ สุนัข มีอะไรเหมือนกันบ้าง ให้บอกมาให้มากที่สุด

คำตอบ _____

2. ดวงอาทิตย์ กับ ดวงจันทร์ มีอะไรเหมือนกันบ้าง ให้บอกมาให้มากที่สุด

คำตอบ _____

3. เกลวียน กับ จักรยาน มีอะไรเหมือนกันบ้าง ให้บอกมาให้มากที่สุด

คำตอบ _____

4. กระดาษกับใบไม้ มีอะไรเหมือนกันบ้าง ให้บอกมาให้มากที่สุด

คำตอบ _____

5. ไข่ กับ เบ็ด มีอะไรเหมือนกันบ้าง ให้บอกมาให้มากที่สุด

คำตอบ _____

6. จักรยาน กับ จักรยานยนต์ (หรือมอเตอร์ไซด์) มีอะไรเหมือนกันบ้าง ให้บอกมาให้มากที่สุด

คำตอบ _____

ตัวอย่างการให้คะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยภาษา

การให้คะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยภาษา

เกณฑ์การให้คะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยภาษา มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

คะแนนความคิดริเริ่ม (originality)

การตรวจให้คะแนนความคิดริเริ่มจะตรวจให้คะแนนในกิจกรรมที่ 1 และกิจกรรมที่ 3 คะแนนความคิดริเริ่มให้คะแนนตามสัดส่วนความถี่ของคำตอบที่กลุ่มตัวอย่างตอบ ตามวิธีการของครอปเลย์ (Cropley, 1966) คำตอบใดที่กลุ่มตัวอย่างตอบซ้ำกันมาก ๆ ก็จะได้คะแนนน้อยหรือไม่ได้เลย ถ้าคำตอบซ้ำกับคนอื่นน้อยหรือไม่ ซ้ำกับคนอื่น จะได้คะแนนมากขึ้น เกณฑ์การให้คะแนนมีดังนี้

คำตอบที่ซ้ำกัน	คะแนนที่ได้
12%	0
6 - 11 %	1
3 - 5 %	2
2 %	3
ไม่เกิน 1%	4

การให้คะแนนความคิดริเริ่ม ใช้วิธีนับความถี่ของคำตอบที่กลุ่มตัวอย่างตอบโดยจัดเป็นรอยคะแนนความถี่จนครบทุก ๆ คน จึงตรวจสอบความถี่นั้น เทียบกับเกณฑ์ข้างต้นแล้วให้คะแนน

ตัวอย่างการตรวจให้คะแนนความคิดริเริ่ม

กิจกรรมที่ 1

มีอะไรบ้างที่มีลักษณะ "แบน" ให้บอกมาให้มากที่สุด

คำตอบ

กระดาษ ใบไม้ แผ่นเสียง ฟันโต๊ะ

จากคำตอบนำมานับจำนวนความถี่ของคำตอบ ซึ่งแต่ละคำตอบได้คะแนน ดังนี้

คำตอบ (%)	คะแนนที่ได้
กระดาษ (7 %)	1
ใบไม้ (2 %)	3
แผ่นเสียง (1 %)	4
ฟันโต๊ะ (2 %)	3
รวมคะแนน	11

กิจกรรมที่ 3

ถ้าคนเราไม่จำเป็นต้องนอน อะไรจะเกิดขึ้นบ้าง ให้บอกมาให้มากที่สุด

คำตอบ

1. ได้เล่นกับเพื่อนนาน ๆ
2. จะง่วงนอน
3. ไม่ได้ฟังนิทานก่อนนอน
4. จะปวดหัว

จากคำตอบนำมานับจำนวนความถี่ของคำตอบ ซึ่งในแต่ละคำตอบได้คะแนน ดังนี้

คำตอบ (%)	คะแนนที่ได้
ได้เล่นกับเพื่อนนาน ๆ (10 %)	1
จะง่วงนอน (5 %)	2
ไม่ได้ฟังนิทานก่อนนอน (6 %)	1
จะปวดหัว (2 %)	3
รวมคะแนน	7

คะแนนความคิดคล่องแคล่ว (Fluency)

การตรวจให้คะแนนความคิดคล่องแคล่ว จะตรวจให้คะแนนในกิจกรรมที่ 2 และกิจกรรมที่ 3 โดยการนับจำนวนคำตอบที่เด็กตอบ คำตอบละ 1 คะแนน คำตอบที่ซ้ำกันก็จะได้คะแนนเพียงคำตอบเดียว

ตัวอย่างการตรวจให้คะแนนความคิดคล่องแคล่ว

กิจกรรมที่ 2

โต๊ะกับเก้าอี้ มีอะไรเหมือนกันบ้าง ให้บอกมาให้มากที่สุด

คำตอบ

นั่งได้ มีขา เป็นไม้ แข็ง

การนับคะแนน

มีจำนวนคำตอบ 4 คำตอบ จะได้ 4 คะแนน

กิจกรรมที่ 3

ถ้าคนเราไม่จำเป็นต้องนอน อะไรจะเกิดขึ้นบ้าง ให้ออกมาให้มากที่สุด

คำตอบ

1. ได้เล่นกับเพื่อนนาน ๆ
2. จะว่างนอน
3. ไม่ได้ฟังนิทานก่อนนอน
4. จะปวดหัว

การนับคะแนน

มีจำนวนคำตอบ 4 คำตอบ จะได้ 4 คะแนน

คะแนนความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)

การตรวจให้คะแนนความคิดยืดหยุ่น จะตรวจในกิจกรรมที่ 1 และกิจกรรมที่ 2 การให้คะแนนจะให้จากจำนวนของประเภท ทิศทางของคำตอบ โดยคิดคะแนนประเภททิศทางละ 1 คะแนน ดังนี้

ตัวอย่างการตรวจให้คะแนนความคิดยืดหยุ่น

กิจกรรมที่ 1

มีอะไรบ้างที่มีลักษณะ "แบน" ให้ออกมาให้มากที่สุด

คำตอบ

กระดาษ ใบไม้ แผ่นเสียง ฟันโต๊ะ

เราสามารถนำมาจัดเป็นทิศทางได้หลายทิศทาง ดังนี้

ทิศทางที่ 1 ประเภทของใช้ คือ กระดาษ แผ่นเสียง ฟันโต๊ะ

ทิศทางที่ 2 ประเภทพืช คือ ใบไม้

การนับคะแนน

จากคำตอบสามารถแบ่งได้เป็น 2 ทิศทาง จะได้คะแนนเป็น 2 คะแนน

กิจกรรมที่ 2

โต๊ะกับเก้าอี้ มีอะไรเหมือนกันบ้าง ให้ออกมาให้มากที่สุด

คำตอบ

นั่งได้ มีขา เป็นไม้ แข็ง

เราสามารถนำมาจัดเป็นทิศทางได้หลายทิศทาง ดังนี้

ทิศทางที่ 1 ประเภทประโยชน์ คือ นั่งได้

ทิศทางที่ 2 ประเภทคุณลักษณะ คือ เป็นไม้ แข็ง

ทิศทางที่ 3 ประเภทรูปร่างลักษณะ คือ มีขา

การนับคะแนน

จากคำตอบสามารถแบ่งได้เป็น 3 ทิศทาง จะได้คะแนนเป็น 3 คะแนน

ผู้วิจัยสามารถสรุปคะแนนแต่ละด้านของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัย
ภาษา ดังนี้

กิจกรรมที่ ความคิด สร้างสรรค์	กิจกรรมที่ 1	กิจกรรมที่ 2	กิจกรรมที่ 3	คะแนนรวม ความคิด สร้างสรรค์ แต่ละด้าน
ความคิดริเริ่ม	11	-	7	18
ความคิดคล่องแคล่ว	-	4	4	8
ความคิดยืดหยุ่น	2	3	-	5
คะแนนรวมแต่ละ กิจกรรม	13	7	11	

จากตัวอย่างการให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ข้างต้น สามารถสรุปคะแนนรวมของความคิด
สร้างสรรค์ได้ดังนี้

กิจกรรมที่ ความคิด สร้างสรรค์	กิจกรรมที่ 1	กิจกรรมที่ 2	กิจกรรมที่ 3	คะแนนรวม ความคิด สร้างสรรค์ แต่ละด้าน
ความคิดริเริ่ม	11	-	7	18
ความคิดคล่องแคล่ว	-	4	4	8
ความคิดยืดหยุ่น	2	3	-	5
คะแนนรวมแต่ละ กิจกรรม	13	7	11	

นำคะแนนรวมของความคิดสร้างสรรค์ในแต่ละกิจกรรมมารวมกัน เพื่อคิดหาคะแนนรวม
ของความคิดสร้างสรรค์ของเด็กแต่ละคน ดังนี้

$$13 + 7 + 11 = 31$$

∴ เด็กคนนี้มีคะแนนรวมของความคิดสร้างสรรค์เป็น 31 คะแนน

ภาคผนวก ข

การคำนวณค่าทางสถิติ

1. หาค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยวิธีวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบฮอยท์ (Hoyt's Analysis of Variance)

$$\text{สูตร } r_{tt} = 1 - \frac{s^2_e}{s^2_p}$$

r_{tt} = ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
 s^2_e = ความแปรปรวนคลาดเคลื่อน
 s^2_p = ความแปรปรวนระหว่างบุคคล

(ประกอบ กรรณสูตร, 2529)

2. หาอำนาจจำแนกบุคคลของแบบทดสอบ
สมมุติฐาน H_0 : ไม่มีความแตกต่างระหว่างบุคคล

สูตร

$$F_{df} = \frac{MS_p}{MS_e}$$

F = นัยสำคัญทางสถิติที่ทดสอบอำนาจจำแนกบุคคล
 df = ชั้นแห่งความอิสระระหว่างบุคคล ความคลาดเคลื่อน
 MS_p = ความแปรปรวนของคะแนนระหว่างบุคคล
 MS_e = ความแปรปรวนคลาดเคลื่อน

(ประกอบ กรรณสูตร, 2529)

3. หาความคลาดเคลื่อนมาตรฐานในการวัดของคะแนนของแต่ละบุคคล Standard Error of Measurement of an Individual Score = SE) โดยใช้สูตรของ John, Palmer O : 1961)

สูตร

$$SE = \sqrt{\frac{\text{SS ของส่วนที่เหลือ}}{\text{df ระหว่างบุคคล}}}$$

(ประคอง กรรณสูตร, 2529)

สถิติพื้นฐาน

1. สูตร $\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$

N

\bar{X} = ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

$\sum X$ = ผลรวมของคะแนน

N = จำนวนข้อมูลในกลุ่มตัวอย่าง

(ประคอง กรรณสูตร, 2529)

2. สูตร

$$S.D. = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

S.D. = ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum X$ = ผลรวมของคะแนน

$\sum X^2$ = ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง

N = จำนวนข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง

(ประคอง กรรณสูตร, 2529)

ตารางสรุปผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบ Hoyt

แหล่งความปรวน (Sources of Variation)	ชั้นแห่งความอิสระ df = Degree of freedom)	กำลังสอง (SS) (Sum of Squares)	ความแปรปรวน $MS = S^2 = SS/df$
ระหว่างกลุ่ม (Between Individuals)	จำนวนผู้เข้าสอบ-1 $(N_p - 1)$	$SS_p = \sum x_p^2 - \frac{(\sum x_t)^2}{N}$	$MS_p = S_p^2 = \frac{SS_p}{(N_p - 1)}$
ระหว่างข้อ (Between Item)	จำนวนข้อสอบ-1 $(N_i - 1)$	$SS_t = \sum x_i^2 - \frac{(\sum x_t)^2}{N^p}$	$MS_i = S_i^2 = \frac{SS_i}{(N_i - 1)}$
ส่วนที่เหลือหรือ ความคลาดเคลื่อน (Error)	$(N-1) - (N_p-1) - (N_i-1)$ (N_i-1)	$SS_e = SS_t - SS_p - SS_i$	$MS_e = S_e^2 = \frac{SS_e}{(N-1) - (N_p-1) - (N_i-1)}$
ทั้งหมด (Total)	จำนวนข้อมูลทั้งหมด -1 $(N-1)$	$SS_t = \sum x_t^2 - \frac{(\sum x_t)^2}{N}$	

จากตาราง

เมื่อ	X_p	=	คะแนนของนักเรียนแต่ละคน
	X_i	=	คะแนนรวมของแต่ละข้อที่นักเรียนทุกคนได้รับ
	X_t	=	คะแนนแต่ละข้อของนักเรียนแต่ละคน
	N	=	จำนวนคะแนนทั้งหมดทุกรายการ คือ ผลคูณระหว่างจำนวนข้อสอบ (N_i) กับจำนวนผู้เข้าสอบ (N_p)
	$\sum X_t$	=	ผลบวกของคะแนนแต่ละข้อที่แต่ละคนได้รับ ($N_p = X_i$)
	$\sum X_t^2$	=	ผลบวกของกำลังสองของคะแนนแต่ละข้อที่แต่ละคนได้รับ
	$\sum X_p^2$	=	ผลบวกของกำลังสองของคะแนนที่แต่ละคนได้รับ
	$\sum X_i^2$	=	ผลบวกของกำลังสองของคะแนนรวมของแต่ละข้อที่ทุกคนได้รับ

ตารางที่ 7 วิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทั้งหมด

ลำดับที่	คะแนนความคิดสร้างสรรค์ข้อที่ (Xi)																		X	X2
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
1	3	2	4	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	4	1	3	3	5	45	2025
2	7	4	6	5	1	1	2	2	2	2	2	2	4	1	1	1	1	1	45	2025
3	12	5	8	6	3	2	2	3	3	2	4	2	4	4	3	3	2	2	70	4900
4	6	5	5	7	2	2	3	3	2	2	4	1	6	2	2	3	1	4	60	3600
5	3	4	2	2	1	1	2	3	2	2	2	3	3	3	4	4	1	1	43	1849
6	5	7	8	3	2	5	1	2	4	5	1	1	1	2	3	4	1	2	57	3249
7	4	2	4	5	1	2	2	4	3	5	1	6	9	1	2	3	1	1	56	3136
8	6	5	3	4	2	5	1	3	2	1	2	1	2	2	4	4	1	4	52	2704
9	8	4	2	5	2	4	3	2	5	3	3	2	2	2	1	1	2	1	52	2704
10	4	4	3	2	6	7	1	2	2	3	5	2	3	1	2	4	4	4	55	3025
11	4	3	2	6	7	1	2	2	3	5	2	3	1	2	4	4	4	4	59	3481
12	5	6	3	2	4	2	2	2	3	1	4	2	4	3	4	2	1	5	55	3025
13	3	6	5	2	2	3	4	1	2	1	3	1	4	2	3	1	3	4	50	2500
14	5	3	2	4	1	6	3	2	2	3	1	2	1	2	3	4	1	2	47	2209
15	7	3	2	5	4	1	1	2	2	3	3	2	1	2	4	1	3	4	50	2500
16	4	5	3	6	3	2	1	1	2	3	2	1	1	4	4	4	1	2	49	2401
17	3	5	6	4	2	3	4	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	3	46	2116
18	2	3	4	3	1	2	3	2	2	3	2	3	1	1	3	4	1	2	42	1764
19	6	4	5	3	4	2	1	2	2	2	2	3	3	1	1	1	3	1	46	2116
20	2	3	5	4	5	2	2	2	2	3	1	1	2	3	1	2	2	4	46	2116
21	4	4	4	3	2	4	2	1	3	3	2	2	4	3	1	1	1	2	46	2116
22	3	4	5	1	1	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	1	4	2	45	2025
23	7	6	5	7	3	4	4	5	3	3	3	2	2	3	5	4	4	4	74	5476
24	5	3	4	2	3	2	4	2	2	2	1	1	12	7	8	9	4	8	79	6241
25	8	5	4	7	4	4	1	3	3	2	3	2	2	3	5	1	2	1	60	3600
26	7	2	2	3	4	5	1	2	4	2	2	2	3	7	2	4	1	5	58	3364
27	8	7	5	4	6	3	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	4	4	55	3025
28	5	4	6	4	2	3	3	3	2	1	1	2	4	1	3	4	4	3	55	3025
29	6	3	5	4	5	3	5	2	1	1	2	2	2	1	1	1	4	1	49	2401
30	4	4	4	5	4	4	2	3	2	2	2	2	4	3	1	1	1	1	49	2401

ลำดับที่	คะแนนความคิดสร้างสรรค์ข้อที่ (Xi)																		X_p	X_p^2
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
X_i	157	127	130	122	85	82	75	69	73	72	64	60	93	78	82	78	64	84	$\sum X_p =$ 1595	$\sum X_p^2 =$ 87119
X_i^2	24649	16129	16900	14884	7225	6724	5625	4761	5325	5184	4096	3600	8649	6084	6724	6084	4096	7056	$\sum X_i^2 =$ 145150	
X_t^2	959	595	648	574	365	282	255	183	199	210	162	148	459	272	300	298	182	322	$\sum X_t^2 =$ 5413	

2. นำคะแนนจากตารางมาคำนวณโดยแทนค่าลงในสูตร ต่อไปนี้

$$SS_t = \frac{\sum x_t^2 - (\sum x_t)^2}{N}$$

$$= \frac{6413 - (1595)^2}{540}$$

$$= 6413 - 4711.158$$

$$= 1701.842$$

$$SS_p = \frac{\sum x_p^2}{N_i} - \frac{(\sum x_t)^2}{N}$$

$$= \frac{87119}{18} - \frac{(1595)^2}{540}$$

$$= 4839.945 - 4711.158$$

$$= 128.787$$

$$SS_i = \frac{\sum x_i^2}{N_i} - \frac{(\sum x_t)^2}{N}$$

$$= \frac{145150}{30} - \frac{(1595)^2}{540}$$

$$= 4838.334 - 4711.158$$

$$= 127.176$$

$$SS_e = SS_t - SS_p - SS_i$$

$$= 1701.842 - 128.787 - 127.176$$

$$= 1445.879$$

สรุปผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทั้งฉบับ

แหล่งความแปรปรวน (Source of Variation)	ชั้นแห่งความอิสระ (Degree of Freedom)	กำลังสอง (SS) (Sum of Squares)	ความแปรปรวน $MS = S^2 = SS/df$
ระหว่างบุคคล	$N_p - 1 = (30 - 1) = 29$	$SS_p = 128.787$	$MS_p = S^2_p = 4.441$
ระหว่างข้อ	$N_i - 1 = (18 - 1) = 17$	$SS_i = 127.176$	$S_i = S^2_i = 7.481$
ส่วนที่เหลือ	$N - 1 - (N_p - 1) - (N_i - 1)$ $540 - 1 - (30 - 1) -$ $(18 - 1) = 493$	$SS_p = 1445.879$	$MS_p = S^2_e = 2.933$
ทั้งหมด	$(540 - 1) = 539$	$SS_t = 1701.842$	

3. จากตาราง สรุปผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทั้งฉบับ นำมาหาค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยงของแบบทดสอบ อำนาจจำแนกบุคคลของแบบทดสอบ และหาค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานในการวัดของคะแนนแต่ละบุคคล โดยการแทนค่าในสูตรดังต่อไปนี้

3.1 หาค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยง ของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบฮอยท์ (Hoyt's Analysis of Variance)

$$\begin{aligned}
 \text{สูตร} \quad r_{tt} &= 1 - \frac{S^2_e}{S^2_p} \\
 &= 1 - \frac{2.933}{4.441} \\
 &= 0.661
 \end{aligned}$$

ค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยงของแบบทดสอบ โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบ Hoyt มีค่าเท่ากับ 0.67

3.2 หาค่าอำนาจจำแนกบุคคลของแบบทดสอบ โดยการทดสอบสมมติฐาน

H_0 : ไม่มีความแตกต่างระหว่างบุคคล

$$\begin{aligned} \text{สูตร} \quad F_{df} &= \frac{MS_p}{MS_p} \\ &= \frac{4.441}{2.933} \\ &= 1.515 \end{aligned}$$

ค่า .05 $F_{25,493}$ จากตารางเท่ากับ 1.64 แต่ค่า $F_{29,493}$ ที่ได้จากการคำนวณมีค่าเท่ากับ 1.515 แสดงว่าโดยเฉลี่ยแล้วผู้เข้าสอบได้คะแนนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นั่นคือแบบทดสอบสามารถจำแนกบุคคลได้

3.3 หาคความคลาดเคลื่อนในการวัดของคะแนนแต่ละบุคคล

$$\begin{aligned} \text{สูตร} \quad SE &= \sqrt{\frac{SS \text{ ของส่วนที่เหลือ}}{df \text{ ระหว่างบุคคล}}} \\ &= \sqrt{\frac{1445.879}{29}} \\ &= 7.061 \text{ หน่วยคะแนน} \end{aligned}$$

ความคลาดเคลื่อนมาตรฐานในการวัดของคะแนนแต่ละบุคคล มีค่าเท่ากับ 7.061

2. ทดสอบความมีนัยสำคัญของคะแนนหลังการทดลองระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัด
 ประสพการณ์ด้วยการระดมสมอง กับกลุ่มที่ได้รับการจัดประสพการณ์แบบปกติ ตามแผนการจัด
 ประสพการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน

2.1 ทดสอบความมีนัยสำคัญ ของความแตกต่างระหว่างคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลัง
 การทดลอง ของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดประสพการณ์ด้วยการระดมสมอง กับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการ
 จัดประสพการณ์แบบปกติ ตามแผนการจัดประสพการณ์ชั้นอนุบาล ปีที่ 3 สำนักงานคณะกรรมการ
 การการศึกษาเอกชน โดยการทดสอบค่าที (t-test) จากสูตร

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

D = ผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มทดลองที่ได้รับการ
 จัดประสพการณ์ด้วยการระดมสมองกับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัด
 ประสพการณ์แบบปกติ ตามแผนการจัดประสพการณ์ชั้นอนุบาลปี
 ที่ 3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน

$\sum D^2$ = ผลรวมของผลต่างยกกำลังสองของคะแนนความคิดสร้างสรรค์
 ของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดประสพการณ์ด้วยการระดมสมอง
 กับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดประสพการณ์แบบปกติ ตามแผน
 การจัดประสพการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 3 สำนักงานคณะกรรมการการ
 ศึกษาเอกชน

N = จำนวนนักเรียนในกลุ่ม

ก. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

$$\begin{aligned}\sum D &= 2015 & \sum D^2 &= 4060225 \\ N &= 15\end{aligned}$$

แทนค่าลงในสูตร

$$H_0 : \mu_1 > \mu_2$$

$$\begin{aligned}t &= \frac{2015}{\sqrt{\frac{(15 \times 346679) - (2015)^2}{15-1}}} \\ &= \frac{2015}{285.35} \\ &= 7.07\end{aligned}$$

ที่ระดับนัยสำคัญ .05 df (N-1) = 14 มีค่าเท่ากับ 1.761 ค่าที่คำนวณได้ มีค่าเท่ากับ 7.07 มากกว่า 1.761 แสดงว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง มีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบปกติตามแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน ที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

2.2 ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ตามองค์ประกอบทั้ง 4 ด้าน หลังการทดลองของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง กับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบปกติ ตามแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน โดยการทดสอบค่าที (t-test) จากสูตร

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

- D = ผลต่างของคะแนนหลังการทดลองของความคิดแต่ละด้าน (ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ) ของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมองกับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบปกติ ตามแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน
- $\sum D^2$ = ผลรวมของผลต่างยกกำลังสองของคะแนนความคิดสร้างสรรค์แต่ละด้าน หลังการทดลองของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดประสบการณ์ ด้วยการระดมสมองกับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดประสบการณ์ปกติตามแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน
- N = จำนวนนักเรียนในกลุ่ม

ก. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความคิดริเริ่ม

$$D = 1381 \quad D^2 = 193731$$

$$N = 15$$

แทนค่าลงในสูตร

$$H_0 : \mu_1 > \mu_2$$

$$t = \frac{1381}{\sqrt{\frac{(15 \times 193731) - (1381)^2}{15-1}}}$$

$$= \frac{1381}{267.101}$$

$$= 5.17$$

ที่ระดับนัยสำคัญ .05 $df (N-1) = 14$ มีค่าเท่ากับ 1.761 ค่าที่คำนวณได้มีค่าเท่ากับ 5.17 มากกว่า 1.761 แสดงว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมองมีความคิดริเริ่มสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบปกติ ตามแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน ที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

ข. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความคิดคล่องแคล่ว

$$\Sigma D = 328 \quad \Sigma D^2 = 12722$$

$$N = 15$$

แทนค่าลงในสูตร

$$H_0 : u_1 > u_2$$

$$\begin{aligned} t &= \frac{328}{\sqrt{\frac{(15 \times 12722) - (328)^2}{15-1}}} \\ &= \frac{328}{77.11} \\ &= 4.26 \end{aligned}$$

ที่ระดับนัยสำคัญ .05 $df (N-1) = 14$ มีค่าเท่ากับ 1.761 ค่าที่คำนวณได้มีค่าเท่ากับ 4.26 มากกว่า 1.761 แสดงว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยการ ระดมสมอง มีความคิดคล่องแคล่วสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบปกติตามแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน ที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

ค. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความคิดยืดหยุ่น

$$\Sigma D = 179 \quad \Sigma D^2 = 3151$$

$$N = 15$$

แทนค่าลงในสูตร

$$H_0 : u_1 > u_2$$

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{179}{\sqrt{\frac{(15 \times 3151) - (179)^2}{15-1}}} \\
 &= \frac{179}{32.976} \\
 &= 5.43
 \end{aligned}$$

ที่ระดับนัยสำคัญ .05 df (N-1) = 14 มีค่าเท่ากับ 1.761 ค่าที่คำนวณได้ มีค่าเท่ากับ 5.43 มากกว่า 1.761 แสดงว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง มีความคิดยืดหยุ่นสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบปกติตามแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน ที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

ง. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความคิดละเอียดลออ

$$\sum D = 127 \quad \sum D^2 = 1430$$

$$N = 15$$

แทนค่าลงในสูตร

$$H_0 : u_1 > u_2$$

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{127}{\sqrt{\frac{(15 \times 1430) - (127)^2}{15-1}}} \\
 &= \frac{127}{19.50} \\
 &= 6.52
 \end{aligned}$$

ที่ระดับนัยสำคัญ .05 df (N-1) = 14 มีค่าเท่ากับ 1.761 ค่าที่คำนวณได้ มีค่าเท่ากับ 6.52 มากกว่า 1.761 แสดงว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง มีความคิดละเอียด

ล่อสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบปกติตามแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน ที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

3. ทดสอบความมีนัยสำคัญของคะแนนก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

3.1 ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่าง ระหว่างคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง การทดสอบค่าที (t-test) จากสูตร

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

D = ผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง หลังการทดลองกับก่อนการทดลอง

$\sum D^2$ = ผลรวมของผลต่างยกกำลังสองของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง หลังการทดลองกับก่อนการทดลอง

N = จำนวนนักเรียนในกลุ่ม

ก. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

$$\sum D = 2422 \quad \sum D^2 = 465658$$

$$N = 15$$

แทนค่าลงในสูตร

$$H_0 : u_1 > u_2$$

$$t = \frac{2422}{\sqrt{\frac{(15 \times 465658) - (2422)^2}{15-1}}}$$

$$= \frac{2422}{282.689}$$

$$= \frac{282.689}{33} = 8.57$$

ที่ระดับนัยสำคัญ .05 df (N-1) = 14 มีค่าเท่ากับ 1.761 ค่าที่คำนวณได้ มีค่าเท่ากับ 8.57 มากกว่า 1.761 แสดงว่า เด็กปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น เมื่อได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

3.2 ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างคะแนนความคิดสร้างสรรค์ตามองค์ประกอบทั้ง 4 ด้าน ก่อนการทดลองและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง โดยการทดสอบค่าที (t-test) จากสูตร

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

D = ผลต่างของคะแนนแต่ละด้าน (ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ) หลังการทดลองกับก่อนการทดลอง

$\sum D^2$ = ผลรวมของผลต่างยกกำลังสองของคะแนนความคิดแต่ละด้านหลังการทดลองกับก่อนการทดลองของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง

N = จำนวนนักเรียนในกลุ่ม

ก. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความคิดริเริ่ม

$$\sum D = 1495 \quad \sum D^2 = 213347$$

$$N = 15$$

แทนค่าลงในสูตร

$$H_0 : u_1 > u_2$$

$$t = \frac{1495}{\sqrt{\frac{(15 \times 213347) - (1495)^2}{15-1}}}$$

$$= \frac{1495}{262.567}$$

$$= 5.70$$

ที่ระดับนัยสำคัญ .05 df (N-1) = 14 มีค่าเท่ากับ 1.761 ค่าที่คำนวณได้ มีค่าเท่ากับ 5.70 มากกว่า 1.761 แสดงว่า เด็กปฐมวัยมีความคิดริเริ่มสูงขึ้น เมื่อได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

ข. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความคิดคล่องแคล่ว

$$\sum D = 497 \quad \sum D^2 = 19911$$

$$N = 15$$

แทนค่าลงในสูตร

$$H_0 : u_1 > u_2$$

$$t = \frac{497}{\sqrt{\frac{(15 \times 19911) - (497)^2}{15-1}}}$$

$$= \frac{497}{60.743}$$

$$= 8.19$$

ที่ระดับนัยสำคัญ .05 df (N-1) = 14 มีค่าเท่ากับ 1.761 ค่าที่คำนวณได้ มีค่าเท่ากับ 8.19 มากกว่า 1.761 แสดงว่า เด็กปฐมวัยมีความคิดคล่องแคล่วสูงขึ้น เมื่อได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

ค. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความคิดยึดหยุ่น

$$\sum D = 315 \quad \sum D^2 = 75871$$

$$N = 15$$

แทนค่าลงในสูตร

$$H_0: u_1 > u_2$$

$$t = \frac{315}{\sqrt{\frac{(15 \times 75871) - (315)^2}{15-1}}}$$

$$= \frac{315}{32.271}$$

$$= 9.77$$

ที่ระดับนัยสำคัญ .05 df (N-1) = 14 มีค่าเท่ากับ 1.761 ค่าที่คำนวณได้ มีค่าเท่ากับ 9.77 มากกว่า 1.761 แสดงว่า เด็กปฐมวัยมีความคิดยึดหยุ่นสูงขึ้น เมื่อได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

ง. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความคิดละเอียดลออ

$$\sum D = 115 \quad \sum D^2 = 1367$$

$$N = 15$$

แทนค่าลงในสูตร

$$H_0: u_1 > u_2$$

$$t = \frac{115}{\sqrt{\frac{(15 \times 1367) - (115)^2}{15-1}}}$$

$$= \frac{115}{22.80}$$

$$= 5.05$$

ที่ระดับนัยสำคัญ .05 df (N-1) = 14 มีค่าเท่ากับ 1.761 ค่าที่คำนวณได้ มีค่าเท่ากับ 5.05 มากกว่า 1.761 แสดงว่า เด็กปฐมวัยมีความคิดละเอียดลออสูงขึ้น เมื่อได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

ตารางที่ 8 คะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองของกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง
กับกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบปกติตามแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 3 สำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาเอกชน

นักเรียน คู่ที่	คะแนนความคิดสร้างสรรค์	
	กลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์ ด้วยการระดมสมอง (X1)	กลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบปกติตาม แผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (X1)
	ก่อนการทดลอง	ก่อนการทดลอง
1	43	40
2	46	45
3	50	52
4	55	54
5	56	58
6	61	61
7	63	63
8	63	64
9	65	64
10	65	65
11	67	66
12	67	67
13	68	68
14	87	85
15	95	99
ΣX	951	951
\bar{X}	63.4	63.4
S.D.	13.7258	14.436
S ²	188.39	208.39

ตารางที่ 9 คะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมองกับกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบปกติตามแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 3 สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน

นักเรียน คู่ที่	คะแนนความคิดสร้างสรรค์			
	กลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง (X1)		กลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบปกติตามแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (X2)	
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง
1	95	245	99	157
2	87	192	85	115
3	68	209	68	102
4	67	215	67	99
5	67	284	66	96
6	65	200	64	99
7	63	416	65	89
8	65	158	64	98
9	63	331	63	94
10	61	252	61	84
11	56	195	58	64
12	55	134	54	74
13	50	147	52	72
14	46	170	45	62
15	43	225	40	53
ΣX	951	3373	951	1358
\bar{X}	63.4	224.8	63.4	90.53
S.D.	13.7258	74.2465	14.436	25.3232
S2	188.39	-	208.39	-

ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างมัชฌิมเลขคณิตของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ในการทดสอบความแปรปรวนของกลุ่ม ตัวอย่างใช้ F-test โดยตั้งสมมติฐานดังนี้

$$H_0: \sigma^2_1 = \sigma^2_2$$

$$H_1: \sigma^2_2 = \sigma^2_1$$

$$\begin{aligned} \text{สูตร F-test} &= \frac{S^2_1}{S^2_2} \\ &= \frac{188.39}{208.39} \\ &= 0.90 \end{aligned}$$

ที่ $\alpha = .05$, df 14, 14 $F = 2.48$ แสดงว่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ .05

ดังนั้นจึงทดสอบความมีนัยสำคัญของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองของกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมโดยการทดสอบค่าที (t-test)

ตารางที่ 10

คะแนนความคิดสร้างสรรค์แยกตามองค์ประกอบทั้ง 4 ด้านก่อนการทดลองและหลังการทดลองของกลุ่มที่เรียนโดยการจัดประสบการณ์ด้วยการระดมสมอง

นักเรียน คนที่	ก่อนการทดลอง				หลังการทดลอง			
	ความคิด ริเริ่ม	ความคิด คล่องแคล่ว	ความคิด ยืดหยุ่น	ความคิดละเอียด ละอ	ความคิด ริเริ่ม	ความคิด คล่องแคล่ว	ความคิด ยืดหยุ่น	ความคิดละเอียด ละอ
1	42	22	19	12	148	4	39	18
2	40	21	16	10	79	38	43	32
3	19	26	15	8	82	61	48	8
4	28	14	13	12	110	53	32	20
5	25	15	12	15	196	45	24	19
6	23	14	18	10	93	60	29	18
7	29	14	14	6	301	62	38	15
8	21	22	16	6	82	36	29	11
9	24	17	12	10	212	56	44	19
10	26	16	11	8	183	42	19	8
11	13	18	14	11	72	81	32	10
12	16	17	13	9	63	31	28	12
13	18	13	14	5	58	38	40	11
14	15	19	8	4	63	52	42	13
15	9	12	17	5	101	62	40	22
รวม	348	260	212	131	1843	721	527	236
ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	23.2	17.33	14.13	8.73	122.86	50.46	35.13	16.4
ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	9.17	3.99	14.17	3.12	70.72	13.49	8.25	6.04

ตารางที่ 11

คะแนนความคิดสร้างสรรค์แยกตามองค์ประกอบทั้ง 4 ด้านก่อนการทดลองและหลังการทดลองของ
กลุ่มที่เรียนโดยการจัดประสบการณ์แบบปกติตามแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 3
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน

นักเรียน คนที่	ก่อนการทดลอง				หลังการทดลอง			
	ความคิด ริเริ่ม	ความคิด คล่องแคล่ว	ความคิด ยืดหยุ่น	ความคิดละเอียด ละอ	ความคิด ริเริ่ม	ความคิด คล่องแคล่ว	ความคิด ยืดหยุ่น	ความคิดละเอียด ละอ
1	32	35	22	10	50	62	31	14
2	25	28	26	6	40	34	32	9
3	21	19	20	8	36	28	29	9
4	24	22	16	5	34	32	26	7
5	27	19	16	4	36	28	25	7
6	24	18	16	6	30	32	28	9
7	20	19	18	8	32	26	25	6
8	26	16	14	8	37	32	20	9
9	17	22	16	8	32	28	25	9
10	22	18	15	6	28	29	21	6
11	20	16	14	8	24	19	15	6
12	13	17	16	8	26	22	17	9
13	16	19	14	3	27	21	18	6
14	10	14	11	10	15	20	19	8
15	12	11	13	4	15	16	17	5
รวม	309	293	247	102	462	429	348	119
ค่าเฉลี่ย (X)	20.6	19.53	16.46	6.8	30.8	28.6	23.23	7.93
ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	6.11	5.75	3.77	2.14	9.06	10.73	5.45	2.21

ประวัติผู้วิจัย



นางสาวกนกวรรณ บางภักพ เกิดเมื่อวันที่ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2511 ที่กรุงเทพมหานคร สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ครุศาสตรบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา สาขาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2532 และเข้าศึกษาต่อในหลักสูตร ครุศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา สาขาการศึกษาปฐมวัย เมื่อปีการศึกษา 2533