

แผนการจัดกิจกรรมกลางแจ้ง โดยใช้ชุดเกมการเล่นเด็กไทย ชั้นอนุบาลปีที่ 2
แผนที่ 6 สาระที่ 4 สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก หน่วย การคมนาคม
สัปดาห์ที่ 23 กิจกรรม เกมขี่ม้าพาเที่ยว
สอนวันที่ 23 พฤศจิกายน พ.ศ. 2554 เวลา 10.15-11.00 น (45 นาที)

สาระสำคัญ การเล่นเกมขี่ม้าพาเที่ยว ไปเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาด้านร่างกายการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ได้อย่างคล่องแคล่ว การรอคอยตามลำดับก่อน-หลัง และการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ใช้กล้ามเนื้อ แขน ขา และมือ ในการวิ่งในขณะที่แบกเพื่อนได้อย่างคล่องแคล่ว
2. ใช้กล้ามเนื้อ แขน ขา และมือ ในการวิ่งในขณะที่แบกเพื่อนโดยไม่เสียการทรงตัว
3. ปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรเรียนรู้

 การเกมขี่ม้าพาเที่ยว

2. ประสบการณ์สำคัญ

 ด้านร่างกาย

 การเคลื่อนไหวเคลื่อนที่

 ด้านอารมณ์จิตใจ

 การเล่นนอกห้องเรียน

 การแสดงออกอย่างสนุกสนาน

 ด้านสังคม

 การเล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น

 ด้านสติปัญญา

 การแสดงความรูสึกด้วยการพูด

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. เด็ก่ร่วมกันจัดแถว 2 แถว แยกชาย 1 แถว หญิง 1 แถว เด็กไปที่สนาม เมื่อได้ยินเสียง

นกหวีด

ขั้นดำเนินกิจกรรม

2. เด็กจัดแถวเป็นรูปวงกลมกันอบอุ่นร่างกาย โดยการ

 - กระโดดตบ 10 ครั้ง

 - วิ่งอยู่กับที่นับ 1-10

3. แนะนำสาธิตวิธีเล่น เกมจี้ม้าพาเที่ยว ตามขั้นตอนดังนี้

3.1 ทหาอาสาสมัคร 2 คน ร่วมกับครูสาธิตการเล่น เกมจี้ม้าพาเที่ยว

3.2 เด็กจับคู่กัน โดยเด็กแต่ละคู่ต้องมีน้ำหนักไม่แตกต่างกันเพราะต้องให้เด็กขี่หลังกันจะได้รับน้ำหนักกันได้

3.3 ทั้งคู่ตกลงกันสมมติคนหนึ่งเป็นม้า อีกคนหนึ่งเป็นคนจี้ม้า

3.4 เด็กที่เป็นม้ายื่นย่อเข่าและย่อตัวเล็กน้อย คนเป็นคนจี้ม้าขี่หลังเพื่อนที่เป็นม้า ใช้มือกอดคอผู้ที่เป็นม้าหลวม ๆ คนเป็นม้าใช้แขนซ้ายรวบขาซ้ายคนจี้ม้า ใช้แขนขวารวบขาขวาคนจี้ม้าไว้ให้แน่น ยึดตัวขึ้นขยับตัวเพื่อไม่ให้เพื่อนที่อยู่บนหลังตก

เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มให้ผู้ที่เป็นม้าวิ่งออกจากเส้นเริ่ม โดยไม่ให้ผู้เป็นคนจี้หลังตกลงมา จนไปถึงเส้นชัย

3.4 ให้เด็กทั้ง 2 คนหมุนเวียนกันเป็นม้าและเป็นคนจี้จนครบทั้ง 2 คน

4. เด็กเล่นเกมจี้ม้าพาเที่ยว

5. ในขณะที่เด็กเล่นต้องคอยดูแลแนะนำเด็กอย่างใกล้ชิดเพื่อไม่ให้เด็กเกิดอันตรายได้

4. เมื่อเล่นเกมจี้ม้าพาเที่ยว เสร็จเด็กเลือกเล่นอิสระตามความสนใจ

5. เด็กพักคลายกล้ามเนื้อ หลังการเล่นนำเด็กไปทำความสะอาดร่างกายแล้ว

ขั้นสรุป

6. สรุปถึงประโยชน์ของการเล่นเกมจี้ม้าพาเที่ยว เป็นการช่วยพัฒนากล้ามเนื้อขาให้แข็งแรงการเล่นโดยไม่เกิดอันตราย

สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

1. นกหวีด

2. เกมจี้ม้าพาเที่ยว

การประเมินพัฒนาการ

วิธีประเมิน การสังเกตพฤติกรรมของเด็กตามจุดประสงค์การเรียนรู้

เครื่องมือ แบบสังเกตพฤติกรรมแนบท้ายแผน

รายการประเมิน

1. การใช้กล้ามเนื้อ แขน ขา และมือในได้อย่างคล่องแคล่ว

2. การใช้กล้ามเนื้อ แขน ขา ในการวิ่งในขณะที่แบกเพื่อนได้โดยไม่เสียการทรงตัว

3. การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

รายละเอียดเกณฑ์การประเมินพฤติกรรม

รายการ	เกณฑ์การสังเกตพฤติกรรม		
	ระดับคุณภาพ 3	ระดับคุณภาพ 2	ระดับคุณภาพ 1
การแขน ขา และมือในการปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างคล่องแคล่ว	การใช้กล้ามเนื้อมือ แขน ขา ปฏิบัติกิจกรรมได้ ถูกต้องและคล่องแคล่ว	การใช้กล้ามเนื้อมือ แขน ขา ปฏิบัติกิจกรรมการเล่นได้ ถูกต้องแต่ไม่คล่องแคล่ว	การใช้กล้ามเนื้อมือ แขน ขา ปฏิบัติกิจกรรมไม่ถูกต้องไม่คล่องแคล่ว
การใช้กล้ามเนื้อ แขน ขา และมือในการวิ่งในขณะที่แบกเพื่อนได้ โดยไม่เสียการทรงตัว	ใช้กล้ามเนื้อ แขน ขา และมือในการวิ่งในขณะที่แบกเพื่อนได้ โดยไม่เสียการทรงตัว ตลอดถึงเส้นชัย	ใช้กล้ามเนื้อ แขน ขา และมือในการวิ่งในขณะที่แบกเพื่อนได้แต่ ล้มบ้างเป็นบางครั้ง	ใช้กล้ามเนื้อ แขน ขา และมือในการวิ่งในขณะที่แบกเพื่อนไม่ได้
การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น	ปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น โดยมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันและกัน	ปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น โดยมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันและกันเป็นบางครั้ง	ปฏิบัติกิจกรรมคนเดียวเป็นส่วนใหญ่

แบบสังเกตพฤติกรรมการพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่โดยใช้ชุดเกมการเล่นเด็กไทย

ที่	ชื่อสกุล	การแขนขา และมือใน การปฏิบัติ กิจกรรมได้ อย่าง คล่องแคล่ว	การใช้ กล้ามเนื้อแขน ขาและมือใน การวิ่งใน ขณะที่แยก เพื่อนได้โดยไม่ เสียการทรงตัว	การ ปฏิบัติ กิจกรรม ร่วมกับ ผู้อื่น	สรุปผล			
					รวม	เฉลี่ย	สรุป	ผ/มผ
		3	3	3				
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								

เกณฑ์การประเมิน

ระดับคุณภาพ 1 ปรับปรุง คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00-1.49 ผลสรุปไม่ผ่าน

ระดับคุณภาพ 2 พอใช้ คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.50-2.49 ผลสรุปผ่าน

ระดับคุณภาพ 3 ดี คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.50-3.00 ผลสรุปผ่าน

