

คู่มือการจัดประสบการณ์ กิจกรรมเกมการศึกษา ชุดไข่น้อยชวนไขปริศนา  
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3

3

แผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมเกมการศึกษา ชุดไข่น้อยชวนไขปริศนา

เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหา

สาระที่ควรเรียนรู้ เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก หน่วยการเรียนรู้ โรงเรียนของพระราชา

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ 1

เหตุการณ์ปัญหา ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับตนเอง

สัปดาห์ที่ .....

เวลา 30 นาที (14.00-14.30 น.)

สอนวันที่ .....

1.มาตรฐาน/ตัวบ่งชี้/สภาพพึงประสงค์

มาตรฐาน	ตัวบ่งชี้	สภาพพึงประสงค์
มาตรฐานที่ 9 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย	ตัวบ่งชี้ที่ 1 สนทนาได้ตอบ / เล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ	สภาพที่พึงประสงค์ที่ 1 สนทนาได้ตอบ / เล่าเป็นเรื่องราวได้
มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดและการแก้ปัญหาได้เหมาะสมตามวัย	ตัวบ่งชี้ที่ 1 มีความคิดรวบยอดในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ	สภาพที่พึงประสงค์ที่ 1 จำแนกสิ่งของได้ตามสี รูปร่าง ขนาด น้ำหนัก
มาตรฐานที่ 12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีวิธีในการแสวงหาความรู้	ตัวบ่งชี้ที่ 1 สนใจเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว	สภาพที่พึงประสงค์ที่ 1 ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจ ตั้งแต่ต้นจนจบ อย่างมีความสุข
	ตัวบ่งชี้ที่ 2 แสวงหาคำตอบด้วยวิธีการที่หลากหลาย	สภาพที่พึงประสงค์ที่ 1 ถามคำถาม / แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่สนใจ
		สภาพที่พึงประสงค์ที่ 2 แสวงหาคำตอบ / ขอสงสัย ด้วยวิธีการต่างๆที่หลากหลาย

## 2. จุดประสงค์การเรียนรู้ (บอกเหตุและผล)

- 2.1 เด็กคาดคะเนเหตุการณ์จากภาพสถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน” ได้
- 2.2 เด็กเล่าสถานการณ์ปัญหาจากภาพ “ไข่น้อยไปโรงเรียน” ได้
- 2.3 เด็กเล่นเกม คูดีดี มีคำตอบ สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน” ได้
- 2.4 เด็กร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจและมีความสุข

## 3. สาระการเรียนรู้

### 3.1 สาระที่ควรเรียนรู้

- 1) ความรับผิดชอบต่อน้ำที่และการตรงต่อเวลา
- 2) การปฏิบัติตนในการไปโรงเรียน
- 3) สี ความเหมือน ความต่างของบัตรภาพสมบูรณ์และบัตรชิ้นส่วนเกมคูดีดี มีคำตอบ

### 3.2 ประสบการณ์สำคัญ

- 1) การสนทนา แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพสถานการณ์ปัญหา
- 2) การคาดคะเนเหตุการณ์จากภาพสถานการณ์ปัญหา
- 3) การเล่าสถานการณ์ปัญหาจากภาพสถานการณ์ที่กำหนด
- 4) การจำแนกสี ความเหมือน ความต่าง และสังเกตรายละเอียดของบัตรชิ้นส่วนเกมคูดีดี

มีคำตอบ

- 5) การเปรียบเทียบบัตรภาพสมบูรณ์และบัตรชิ้นส่วนเกมคูดีดี มีคำตอบ
- 6) การตัดสินใจและการลงความเห็นในการเลือกคำตอบ
- 7) การเล่นเกมคูดีดี มีคำตอบ
- 8) การร้องเพลง
- 9) การร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจและมีความสุข
- 10) การทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกับผู้อื่น



#### 4.1 ขั้นนำ

1) ครูเตรียมเด็กให้สงบก่อนดำเนินการกิจกรรม โดยให้เด็กนั่งเป็นวงกลม หลังจากนั้นให้เด็กร่วมกันร้องเพลง “โรงเรียนของเรา” 2 รอบ เพื่อเตรียมความพร้อม

#### 4.2 ขั้นสอน

- 1) ครูแนะนำชื่อเกม คูดีดี มีคำตอบ สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน”
- 2) เด็กดูบัตรภาพสมบรูณ์สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน” แล้วสนทนาเรื่องราวจากภาพสถานการณ์ ร่วมกับครูและเพื่อน โดยครูบอกชื่อของคนที่อยู่ในภาพสถานการณ์และใช้คำถามเพื่อกระตุ้นให้เด็กคิดและคาดคะเนเหตุการณ์จากภาพสถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน ดังนี้
  - เด็กๆสังเกตเห็นอะไรในภาพบ้าง
  - ภาพที่เด็กๆเห็นเกิดขึ้นที่ไหน
  - เด็กนักเรียนกำลังทำอะไร
  - จากภาพเด็กๆคิดว่าเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้น
- 3) ตัวแทนอาสาสมัครเด็กออกมาเล่าเรื่องราวจากภาพสถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน”
- 4) ครูสาธิตวิธีการเล่นเกม คูดีดี มีคำตอบ สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน”
- 5) เด็กแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน โดยใช้วิธีการหยิบลูกบอลสี เด็กที่หยิบลูกบอลได้สีเหมือนกันอยู่กลุ่มเดียวกัน จากนั้นให้สมาชิกแต่ละกลุ่มช่วยกันตั้งชื่อกลุ่มของตนเอง
- 6) เด็กแต่ละกลุ่มเลือกหัวหน้ากลุ่ม และหลังจากนั้นให้หัวหน้ากลุ่มออกมาหยิบเกม คูดีดี มีคำตอบ จากสถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน” และกระดานปริศนาที่ 1 ที่มุมเกมการศึกษา
- 7) สมาชิกในกลุ่มช่วยกันหยิบบัตรชิ้นส่วนเกม คูดีดี มีคำตอบ วางเรียงลงบนพื้น
- 8) เด็กสังเกตและสนทนาเกี่ยวกับสี ความเหมือน ความต่าง และสังเกตรายละเอียดของบัตรชิ้นส่วนเกมคูดีดี มีคำตอบ สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน” จากนั้นนำภาพที่คล้ายกันมาเปรียบเทียบกันและนำมาเปรียบเทียบกับภาพสมบรูณ์สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน”
- 9) เด็กสนทนาร่วมกับครูเกี่ยวกับบัตรชิ้นส่วนเกมคูดีดี มีคำตอบ สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน” โดยครูใช้คำถาม
  - ในบัตรชิ้นส่วนมีภาพอะไรบ้าง

- บัตรชิ้นส่วนภาพไหนบ้างที่เหมือนกับภาพสมบูรณ์ของสถานการณ์ปัญหา “ไขนุ้ยไปโรงเรียน”

10) เด็กแต่ละกลุ่มเล่นเกมดูดีดีมีคำตอบ โดยร่วมกันลงความเห็นในการเลือกคำตอบและช่วยกันนำบัตรชิ้นส่วนของเกม ดูดีดี มีคำตอบ ที่เหมือนกับภาพสมบูรณ์วางบนกระดานปริศนาที่ 1

11) ครูตรวจผลงานเด็กและกล่าวชมเชย

#### 4.3 ขั้นสรุป

1) เด็กแต่ละกลุ่มช่วยกันเล่าเรื่องราวจากการเล่นเกม ดูดีดี มีคำตอบ สถานการณ์ปัญหา “ไขนุ้ยไปโรงเรียน” จนเป็นเรื่องราวที่สมบูรณ์ และหมุนเวียนเล่าจนครบทุกกลุ่ม

2) เด็กและครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับเกม ดูดีดี มีคำตอบ สถานการณ์ปัญหา “ไขนุ้ยไปโรงเรียน” โดยใช้คำถาม ดังนี้

- มีใครอยู่ในภาพนี้บ้าง
- เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นที่ไหน
- เพื่อนของไขนุ้ยกำลังทำอะไร
- ทำไมไขนุ้ยยืนคนเดียวไม่ไปเข้าแถวกับเพื่อน
- เด็กๆคิดว่าเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้น

3) เด็กๆเก็บบัตรชิ้นส่วนเกมดูดีดี มีคำตอบ สถานการณ์ปัญหา “ไขนุ้ยไปโรงเรียน” ใส่ในกล่องให้เรียบร้อย และนำไปวางที่มุมเกมการศึกษา

4) ครูกล่าวชมเชยเด็กที่ร่วมกิจกรรมด้วยความตั้งใจ และเปิดโอกาสให้เด็กกล่าวชมเชยเพื่อนๆ



5.1 บัตรภาพสมบูรณ์กิจกรรมที่ 1 เกม ดูดีดี มีคำตอบ สถานการณ์ปัญหา “ไขนุ้ยไปโรงเรียน” ขนาด 20 X 30 เซนติเมตร จำนวน 1 ชุด / กลุ่ม

5.2 บัตรชิ้นส่วนเกมดูดีดี มีคำตอบ สถานการณ์ปัญหา “ไขนุ้ยไปโรงเรียน” จำนวน 12 ชิ้น จำนวน 1 ชุด / กลุ่ม

5.3 กระดาษปริศนาที่ 1 จำนวน 1 แผ่น / กลุ่ม

5.4 กล่องใส่เกม

5.5 เพลง “โรงเรียนของเรา”



### 6.1 วิธีการ

- 1) สังเกตการคาดคะเนเหตุการณ์จากภาพสถานการณ์ปัญหา
- 2) สังเกตการเล่าสถานการณ์ปัญหาจากภาพ
- 3) สังเกตการเล่นเกมคู่มือ มีคำตอบ
- 4) สังเกตการร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจและมีความสุข

### 6.2 เครื่องมือ

- 1) แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมความสามารถในการคิดแก้ปัญหา

### 6.3 เกณฑ์การวัดผลและประเมินผล

พัฒนาการที่วัด	ระดับ	ผลการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน
1. การคาดคะเนเหตุการณ์จากภาพสถานการณ์ปัญหา	3	ดี	เด็กสามารถคาดคะเนเหตุการณ์จากภาพสถานการณ์ปัญหาได้ด้วยตนเองและถูกต้องทั้งหมด
	2	พอใช้	เด็กสามารถคาดคะเนเหตุการณ์จากภาพสถานการณ์ปัญหาได้ด้วยตนเองและถูกต้องบางส่วนหรือถูกต้องทั้งหมดเมื่อมีผู้ชี้แนะ
	1	ปรับปรุง	เด็กไม่สามารถคาดคะเนเหตุการณ์จากภาพสถานการณ์ปัญหาได้หรือคาดคะเนไม่ถูกต้อง
2. การเล่าสถานการณ์ปัญหาจากภาพ	3	ดี	เด็กเล่าสถานการณ์ปัญหาจากภาพได้ด้วยตนเองและถูกต้องทั้งหมด
	2	พอใช้	เด็กเล่าสถานการณ์ปัญหาจากภาพได้ด้วยตนเองและถูกต้องบางส่วนหรือถูกต้องทั้งหมดเมื่อมีผู้ชี้แนะ
	1	ปรับปรุง	เด็กไม่สามารถเล่าสถานการณ์ปัญหาจากภาพได้หรือเล่าสถานการณ์ไม่ถูกต้อง
3. การเล่นเกมคู่มือมีคำตอบ	3	ดี	เด็กจำแนกบัตรชิ้นส่วนและเล่นเกมคู่มือ มีคำตอบได้ถูกต้องทั้งหมดด้วยตนเอง
	2	พอใช้	เด็กจำแนกบัตรชิ้นส่วนและเล่นเกมคู่มือ มีคำตอบได้ด้วยตนเองและถูกต้องบางส่วนหรือถูกต้องทั้งหมดเมื่อมีผู้ชี้แนะ

พัฒนาการที่วัด	ระดับ	ผลการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน
	1	ปรับปรุง	เด็กไม่สามารถจำแนกบัตรขึ้นส่วนและเล่นเกมคูดีดี มีคำตอบได้หรือจำแนกบัตรขึ้นส่วนและเล่นเกมคูดีดี มีคำตอบไม่ถูกต้อง
4. การร่วมกิจกรรม ด้วยความสนใจและมี ความสุข	3	ดี	เด็กสนใจและมีส่วนร่วมในการเล่นเกอย่าง มีความสุขตลอดการจัดกิจกรรม
	2	พอใช้	เด็กสนใจและมีส่วนร่วมในการเล่นเกอย่าง มีความสุขบางช่วงเวลาที่น่าสนใจ
	1	ปรับปรุง	เด็กไม่สนใจและไม่มีส่วนร่วมในการเล่นเกม

7. ความคิดเห็น / ข้อเสนอแนะของผู้บริหาร หรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

.....

(.....)

ผู้อำนวยการ โรงเรียน.....

8. บันทึกผลหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

8.1 จำนวนเด็กในชั้นเรียน ..... คน ไม่มา ..... คน กี่เลขที่ .....

8.2 ผลการประเมินความสามารถในการคิดแก้ปัญหา

- |  |                     |
|--|---------------------|
| 1) การคาดคะเนเหตุการณ์จากภาพสถานการณ์ปัญหา | คิดเป็นร้อยละ ..... |
| ได้ระดับ 3 จำนวน .....คน                   | คิดเป็นร้อยละ ..... |
| ได้ระดับ 2 จำนวน .....คน                   | คิดเป็นร้อยละ ..... |
| ได้ระดับ 1 จำนวน .....คน                   | คิดเป็นร้อยละ ..... |
| 2) การเล่าสถานการณ์ปัญหาจากภาพ             | คิดเป็นร้อยละ ..... |
| ได้ระดับ 3 จำนวน .....คน                   | คิดเป็นร้อยละ ..... |
| ได้ระดับ 2 จำนวน .....คน                   | คิดเป็นร้อยละ ..... |
| ได้ระดับ 1 จำนวน .....คน                   | คิดเป็นร้อยละ ..... |
| 3) การเล่นเกมคู่มือ มีคำตอบ                | คิดเป็นร้อยละ ..... |
| ได้ระดับ 3 จำนวน .....คน                   | คิดเป็นร้อยละ ..... |
| ได้ระดับ 2 จำนวน .....คน                   | คิดเป็นร้อยละ ..... |
| ได้ระดับ 1 จำนวน .....คน                   | คิดเป็นร้อยละ ..... |
| 4) การร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจและมีความสุข  | คิดเป็นร้อยละ ..... |
| ได้ระดับ 3 จำนวน .....คน                   | คิดเป็นร้อยละ ..... |
| ได้ระดับ 2 จำนวน .....คน                   | คิดเป็นร้อยละ ..... |
| ได้ระดับ 1 จำนวน .....คน                   | คิดเป็นร้อยละ ..... |

.....

.....

.....

.....

### 8.3 ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

### 8.4 ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง..... วิทยฐานะ.....



แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมความสามารถในการคิดแก้ปัญหา

กิจกรรมที่ 1 เกมดูดีดี มีคำตอบ สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน”

เลขที่	ชื่อ – สกุล	พฤติกรรมความสามารถในการคิด แก้ปัญหา				รวม	เฉลี่ยระดับคุณภาพ	แปลความหมายระดับคุณภาพ	สรุปผล ผ่าน / ไม่ผ่าน
		การคาดคะเนเหตุการณ์จากภาพ สถานการณ์ ปัญหา	การเล่าสถานการณ์ปัญหาจากภาพ	การเล่นเกมดูดีดี มีคำตอบ	การร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจและมี ความสุข				
		(3)	(3)	(3)	(3)				
คะแนนรวมทั้งหมด							รวมจำนวนเด็ก (คน)		
เฉลี่ยร้อยละ								ดี=.....	ผ่าน =.....
คะแนนของระดับคุณภาพ								พอใช้=.....	ไม่ผ่าน=.....
แปลความหมายระดับคุณภาพ								ปรับปรุง=...	

หมายเหตุ

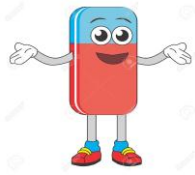
เกณฑ์การประเมินผลของแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมความสามารถในการคิดแก้ปัญหาใช้เกณฑ์  
ดังนี้

ดี                      ค่าคะแนน 3    หมายถึง มีระดับคะแนนเฉลี่ยอยู่ในช่วง    2.51 – 3.00  
พอใช้                ค่าคะแนน 2    หมายถึง มีระดับคะแนนเฉลี่ยอยู่ในช่วง    2.00 - 2.50  
ปรับปรุง            ค่าคะแนน 1    หมายถึง มีระดับคะแนนเฉลี่ยอยู่ในช่วง    1.00 – 1.99  
เกณฑ์ผ่าน ใช้ระดับคุณภาพตั้งแต่ 2.00 ขึ้นไป (อยู่ในระดับพอใช้)

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง..... วิทยฐานะ.....

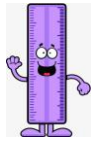
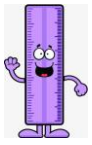


เกมการศึกษาชุดที่ 1 ไข่น้อยไปโรงเรียน  
กิจกรรมที่ 1 เกมดูดีดี มีคำตอบ สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน”  
บัตรภาพสมบูรณ์









กิจกรรมที่ 1 เกมดูดีดี มีคำตอบ สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน”



กระดานปริศนาที่ 1

เกมคูดีดี มีคำตอบ




กระดานปริศนาที่ 1



เพลงโรงเรียนของเรา

คำร้อง/ทำนอง กัมปนาท โนนศรี

โรงเรียนของเรา (ซ้ำ)

นั่นห้องเรียน นี่ห้องสมุด

โรงเรียนของเรา (ซ้ำ)

มาโรงเรียนอย่างมีความสุข

ช่างน่าเรียนน่ารู้มีห้องมากมาย

ยามพักเล่นเครื่องเล่น แสนสนุกสนาน

พวกหนูรู้ตั้งใจศึกษา

เรียนเล่นสนุกกับเพื่อนแสนดี

