



กิจกรรมเสริมสร้างประสบการณ์

เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางวิชาการ

สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 1



นางสาวกมนมาศ สารमान

โรงเรียนบ้านคลองทราย

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาระยอง เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ



การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางวิชาการ สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 1 เล่มนี้ เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานด้านภาษาไทย ด้านภาษาอังกฤษ ด้านคณิตศาสตร์ จำนวนทั้งสิ้น 34 กิจกรรม มุ่งเน้นให้ผู้เรียน เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาความสามารถทางสติปัญญาเป็นไปตามวัยอันเหมาะสม ทั้งนี้การใช้เกมประกอบการจัดประสบการณ์ให้เด็กปฐมวัยได้รับการส่งเสริมให้เป็นไปตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในกิจกรรม ดังนั้นผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะเป็นประโยชน์ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนระดับปฐมวัยต่อไป

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร คณะครู และนักเรียนที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดทำกิจกรรมการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางวิชาการ สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 1 นี้ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

นางสาวกมนมาศ สาระมาน





จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์
2. เพื่อฝึกทักษะทางภาษาไทย
3. เพื่อฝึกทักษะทางภาษาอังกฤษ
4. เพื่อฝึกทักษะการเปรียบเทียบ
5. เพื่อฝึกให้ผู้เรียนสามารถสนทนาและตอบคำถามร่วมกับครูและเพื่อนได้
6. เพื่อให้ผู้เรียนทำกิจกรรมด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน



การจัดประสบการณ์โดยใช้เกม

การจัดประสบการณ์โดยใช้เกม ในแต่ละครั้งเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นได้ เคลื่อนไหวร่างกายปฏิบัติกิจกรรมร่วมกันอย่างสนุกสนานและเกิดทักษะพื้นฐานทางวิชาการ ซึ่งมีขั้นตอนดำเนินกิจกรรมดังนี้

1. จัดเตรียมแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกม เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางวิชาการ วันละ 20 นาที
2. การปฏิบัติกิจกรรมแต่ละครั้งควรคำนึงถึงความเป็นระเบียบ ความปลอดภัยและจัดเตรียมอุปกรณ์ให้พร้อมและเพียงพอต่อผู้เรียน
3. การนำเข้าสู่บทเรียนการจัดกิจกรรมเกมคือ
 - 3.1 สนทนาเกี่ยวกับการเกมพร้อมตั้งคำถาม
4. การสาธิตเกมโดยผู้เรียนและครูร่วมกันดำเนินกิจกรรมดังนี้
 - 4.1 ครูและผู้เรียนร่วมกันสร้างข้อตกลงวิธีการเล่นเกม
 - 4.2 ผู้เรียนแบ่งกลุ่มปฏิบัติกิจกรรมเกมตามข้อตกลงที่สร้างร่วมกัน
 - 4.3 ใกล้เคียงเวลาให้ผู้เรียนช่วยกันจัดเก็บสื่อ/อุปกรณ์ให้เรียบร้อย
5. การสรุปผลการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมดังนี้
 - 5.1 ผู้เรียนและครูร่วมกันสรุปทักษะพื้นฐานทางวิชาการที่ได้จากเกม
6. ระยะเวลาดำเนินการ
 - 6.1 ประเมินทักษะพื้นฐานทางวิชาการก่อนการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมที่ 1 ถึง 34
 - 6.2 สัปดาห์ที่ 1 – 34 ดำเนินการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมเริ่มจากกิจกรรมที่ 1 ถึง กิจกรรมที่ 34 โดยการสังเกตพฤติกรรมและบันทึกผลลงในแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมทักษะพื้นฐานทางวิชาการ
 - 6.3 ประเมินทักษะพื้นฐานทางวิชาการ หลังการจัดกิจกรรมครบ 1 – 34 กิจกรรมจากรายการประเมินทักษะพื้นฐานทางวิชาการ เช่นเดียวกับก่อนการจัดกิจกรรมสังเกตและบันทึกผลในแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมทักษะพื้นฐานทางวิชาการ



บทบาทของครูและนักเรียน

บทบาทของครู

ในการจัดประสบการณ์โดยใช้เกม

1. ศึกษาแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมให้เข้าใจก่อนลงมือจัดกิจกรรม
2. ศึกษาข้อมูลและเตรียมสื่อ/อุปกรณ์และสถานที่ในการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมให้อยู่ในสภาพที่เรียบร้อยและปลอดภัยทุกครั้ง เพื่อป้องกันอันตราย
3. นำเข้าสู่บทเรียน
 - 3.1 สนทนาเกี่ยวกับเกมพร้อมตั้งคำถาม
4. สร้างความเข้าใจโดยแนะนำกฎกติกาวิธีการเล่นเกมในการปฏิบัติกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจชัดเจนเกี่ยวกับเรื่องราวและขั้นตอนในการลงมือปฏิบัติ
5. แนะนำข้อตกลงเบื้องต้นเกี่ยวกับกิจกรรมเกม เพื่อให้เป็นไปตามขั้นตอนและเวลาที่กำหนด
6. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมคิดแก้ปัญหาและค้นหาคำตอบด้วยตนเองในบรรยากาศที่เป็นอิสระและสนุกสนาน
7. กระตุ้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะพื้นฐานทางวิชาการ สังเกตพฤติกรรมที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียนในแต่ละช่วงเวลาของการเล่น
8. พยายามจัดกิจกรรมให้อยู่ในช่วงเวลาที่กำหนดและเป็นช่วงที่อยู่ในความสนใจของผู้เรียน
9. สังเกตพฤติกรรมการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางวิชาการของผู้เรียนทุกคนบันทึกและนำมาหาแนวทางแก้ไขเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางวิชาการอย่างเต็มศักยภาพ
10. ครูต้องอยู่กับผู้เรียนตลอดเวลาไม่ปล่อยให้ผู้เรียนเล่นตามลำพังเน้นเรื่องความปลอดภัยเป็นสำคัญ

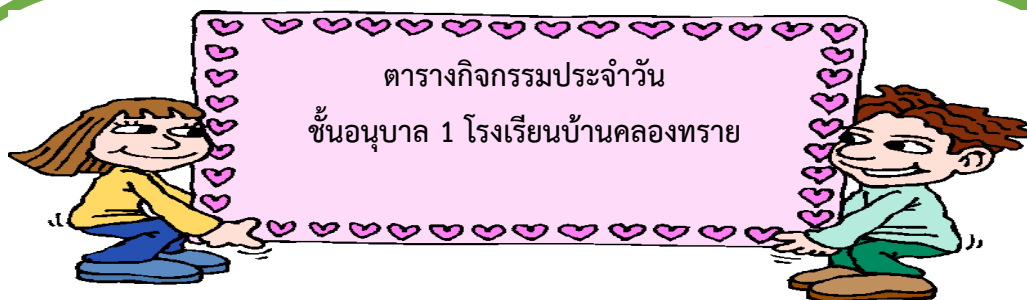
บทบาทผู้เรียน

ครูควรชี้ให้ผู้เรียนเห็นบทบาทของตนเองดังนี้

1. ปฏิบัติกิจกรรมตามที่กำหนดไว้
2. เมื่อผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมเกม เสร็จเรียบร้อยแล้วผู้เรียนสามารถพูดแสดงพฤติกรรมเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางวิชาการได้ โดยที่ครูคอยกระตุ้นให้ความช่วยเหลือเมื่อผู้เรียนต้องการ

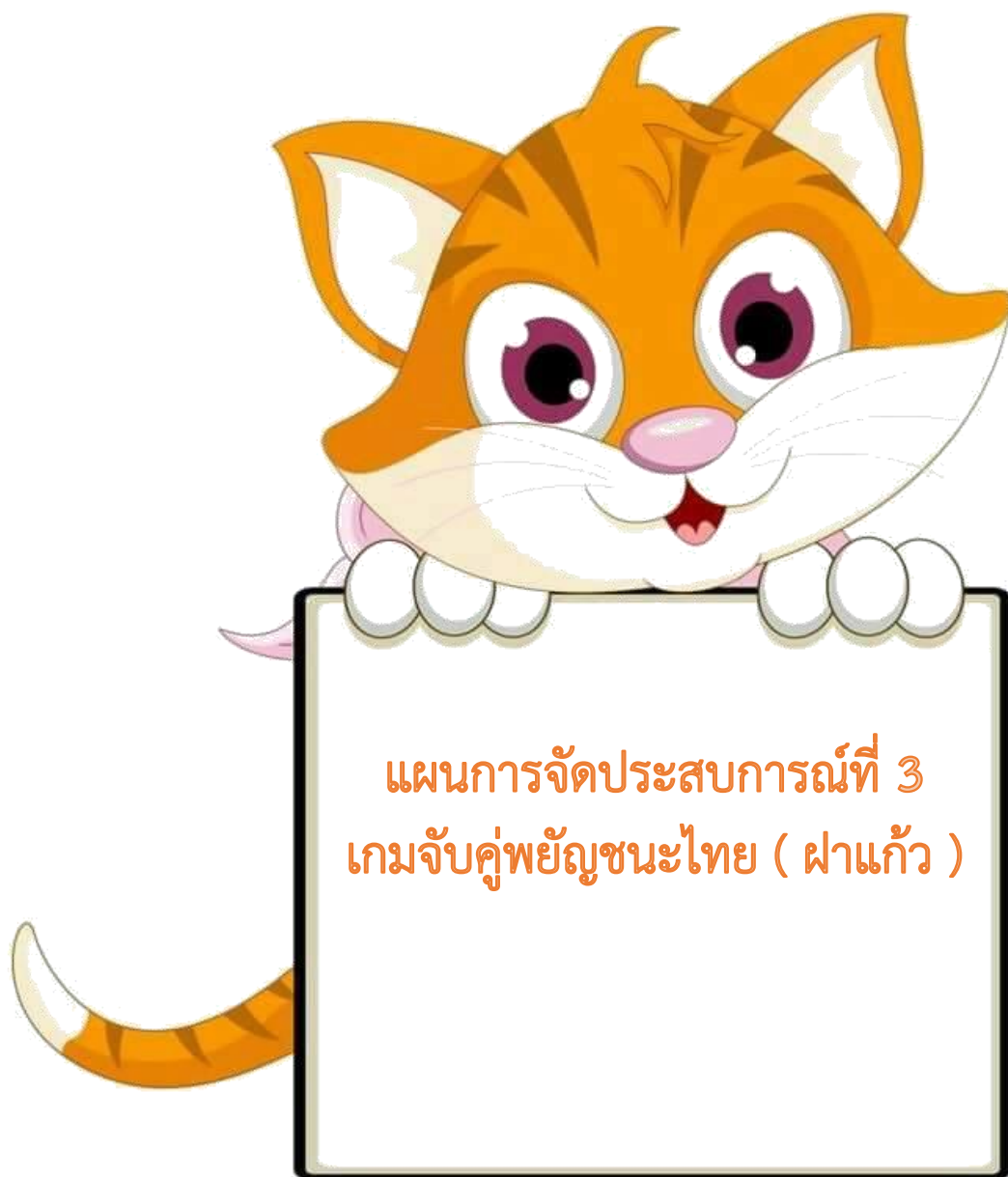


การจัดกิจกรรมการเรียนรู้



07.00 – 07.40 น.	รับเด็ก ตรวจสอบภาพ บันทึกสุขภาพ
07.40 – 08.00 น.	เคารพธงชาติ และสวดมนต์
08.00 – 08.30 น.	ตรวจสอบสุขภาพ สนทนาข่าวและเหตุการณ์ อบรม
08.30 – 08.50 น.	กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ
08.50 – 09.10 น.	กิจกรรมสร้างสรรค์
09.10 – 09.30 น.	กิจกรรมเล่นตามมุม/เสรี
09.30 – 09.40 น.	พัก (อาหารว่างเช้า)
09.40 – 10.20 น.	กิจกรรมเสริมประสบการณ์
10.20 – 11.00 น.	กิจกรรมกลางแจ้ง
11.00 – 12.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
12.00 – 14.00 น.	นอนหลับพักผ่อน
14.00 – 14.20 น.	เก็บที่นอน ล้างหน้า
14.20 – 14.40 น.	พัก(ดื่มนม)
14.40 – 15.10 น.	กิจกรรมเกมการศึกษา
15.10 – 15.30 น.	สรุป กลับบ้าน

หมายเหตุ การจัดกิจกรรมในแต่ละวันสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม



แผนการจัดประสบการณ์ที่ 3
เกมจับคู่พยัญชนะไทย (ฝาแก้ว)

การจัดกิจกรรมเสริมสร้างประสบการณ์
เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางวิชาการ สำหรับเด็กปฐมวัย
ชั้นอนุบาล 1

กิจกรรมที่ 3 เกมจับคู่พยัญชนะไทย

จุดประสงค์

1. จับคู่ตัวพยัญชนะกับรูปภาพได้
2. สังเกต จำแนก เปรียบเทียบ
3. มีความรับผิดชอบเก็บของเข้าที่ได้

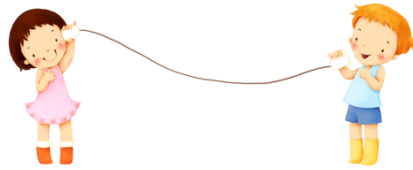


อุปกรณ์

1. ตัวพยัญชนะไทยพลาสติก
2. ฝาแก้วพลาสติกที่มีรูปพยัญชนะไทยติดอยู่

เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม 20 นาที





1. นำฝากล้ามมาวางเรียงไว้บนโต๊ะ
2. จากนั้นให้นักเรียนนำตัวพยัญชนะพลาสติกมาวางบนฝากล้าม โดยที่ตัวพยัญชนะต้องตรงกับภาพพยัญชนะบนฝากล้ามด้วย



ภาพกิจกรรมเกมจับคู่พยัญชนะไทย









พรนิภา ในกระโทก.(2553).กิจกรรมบูรณาการหลากหลายเสริมการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานBBL(Brain Based Learning)และตามแนวคิดพหุปัญญา(อัจฉริยภาพ8 ด้าน).กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์เอมพันธ์ จำกัด.
ศรีวรารักษ์ สาเงิน. (2556). แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ชั้นปฐมวัยปีที่1(อายุ 3 ปี)เล่ม1.กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์เอมพันธ์.
สถาบันพัฒนาคุณภาพการศึกษา.(2549). แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์บริษัทสถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) จำกัด.
สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ.(2537).เกมการศึกษาหน่วยการเรียนรู้ในแผนการจัดประสบการณ์ชั้นเด็กเล็ก(ฉบับปรับปรุง). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา.



นางสาวกมนมาศ สารमान

โรงเรียนบ้านคลองทราย

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาระยอง เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ