

แผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมเกมการศึกษา ชุดไข่น้อยชวนไขปริศนา

เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหา

สาระที่ควรเรียนรู้ เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก หน่วยการเรียนรู้ โรงเรียนของพระราชา

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ 2

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 / ข้อเสนอด้วยวิธีการต่างๆที่หลากหลาย



2. จุดประสงค์การเรียนรู้ (บอกเหตุการณ์)

- 2.1 เด็กคิดเชื่อมโยงภาพสถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน” ด้วยคำถาม ใคร ทำอะไร กับใคร ที่ไหน เมื่อไหร่ อย่างไร ได้
- 2.2 เด็กเล่นเกมไขปริศนาหาคู่ สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน” ได้
- 2.3 เด็กบอกสาเหตุและผลที่เกิดขึ้นจากภาพสถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน” ได้
- 2.4 เด็กร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจและมีความสุข



3. สารการเรียนรู้

3.1 สารที่ควรเรียนรู้

- 1) ความรับผิดชอบต่อน้ำที่และการตรงต่อเวลา
- 2) การปฏิบัติตนในการไปโรงเรียน
- 3) สาเหตุและผลที่เกิดขึ้นจากการไปโรงเรียนไม่ทันเข้าแถว
- 4) สี ความเหมือน ความต่างของบัตรภาพสมบูรณ์และบัตรชิ้นส่วนเกมไขปริศนาหาคู่

3.2 ประสบการณ์สำคัญ

- 1) การสนทนา แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพสถานการณ์ปัญหา
- 2) การคาดคะเนเหตุการณ์จากภาพสถานการณ์ปัญหา
- 3) การเล่าสถานการณ์ปัญหาจากภาพสถานการณ์ที่กำหนด
- 4) การจำแนกสี ความเหมือน ความต่าง และสังเกตรายละเอียดของบัตรชิ้นส่วนเกมไขปริศนาหาคู่
- 5) การเปรียบเทียบบัตรภาพสมบูรณ์และบัตรชิ้นส่วนเกมไขปริศนาหาคู่
- 6) การตัดสินใจและการลงความเห็นในการเลือกคำตอบ
- 7) การเล่นเกมไขปริศนาหาคู่
- 8) การร้องเพลง
- 9) การร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจและมีความสุข
- 10) การทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกับผู้อื่น









4.1 ขั้นนำ

- 1) ครูเตรียมเด็กให้สงบก่อนดำเนินการกิจกรรมโดยให้เด็กฝึกสมาธิด้วยเพลง “ดั่งดอกไม้บาน” 2

รอบ

4.2 ขั้นสอน

- 1) ครูแนะนำชื่อเกมไขปริศนาหาคู่ สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน”
- 2) เด็กดูบัตรภาพสมบรูณ์สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน” แล้วสนทนาเรื่องราวจากภาพ โดยครูใช้คำถามเพื่อกระตุ้นให้เด็กทบทวนถึงเหตุการณ์ในภาพสมบรูณ์
 - เด็กๆสังเกตเห็นอะไรในภาพบ้าง
 - เกิดเหตุการณ์อะไรขึ้น
- 3) ครูสาธิตวิธีการเล่นเกมไขปริศนาหาคู่ สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน”
- 4) เด็กแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 4 – 5 คน โดยใช้กลุ่มเดิมของกิจกรรมวันที่ 1
- 5) เด็กแต่ละกลุ่มเลือกหัวหน้ากลุ่มโดยต้องไม่ซ้ำกับผู้ที่เป็หัวหน้ากิจกรรมของวันที่ 1 และหลังจากนั้นให้หัวหน้ากลุ่มออกมาหยิบเกมไขปริศนาหาคู่ สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน” และกระดานปริศนาที่ 2 ที่มุมเกมการศึกษา
- 6) เด็กแต่ละกลุ่มช่วยกันหยิบบัตรชิ้นส่วนเกมไขปริศนาหาคู่ สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน” วางเรียงลงบนพื้น จากนั้นจำแนกสี ความเหมือน ความต่าง และสังเกตรายละเอียดของบัตรชิ้นส่วน พร้อมทั้งสนทนาและเล่ารายละเอียดของบัตรชิ้นส่วนเกมไขปริศนาหาคู่
- 7) เด็กแต่ละกลุ่มนำบัตรชิ้นส่วนเกมไขปริศนาหาคู่ที่คล้ายกันมาเปรียบเทียบกัน และนำมาเปรียบเทียบกับภาพสมบรูณ์สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน”
- 8) เด็กเล่นเกมไขปริศนาหาคู่ สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน” โดยครูอ่านคำถามและให้เด็กแต่ละกลุ่มระดมความคิดและเลือกบัตรชิ้นส่วนเกมไขปริศนาหาคู่ไปวางบนกระดานปริศนาที่ 2 ให้ตรงกับข้อความที่ครูถาม โดยครูถามคำถามครั้งละ 1 ข้อ ข้อละ 2 รอบ ดังนี้

- | | | |
|-----------------|---|--|
| 1.ชื่อใคร |  | สถานการณ์นี้เกิดขึ้นกับใคร (ไข่น้อย) |
| 2.ชื่อทำอะไร |  | ไข่น้อยกำลังทำอะไร (ไข่น้อยกำลังวิ่งไปโรงเรียน) |
| 3.ชื่อกับใคร |  | ไข่น้อยยืนหน้าเสาธงกับใคร (เพื่อนๆ) |
| 4.ชื่อที่ไหน |  | สถานการณ์นี้เกิดขึ้นที่ไหน (โรงเรียน) |
| 5.ชื่อเมื่อไหร่ |  | สถานการณ์นี้เกิดขึ้นเมื่อไหร่ (กลางวัน) |
| 6.ชื่ออย่างไร |  | สรุปว่าสถานการณ์นี้เป็นอย่างไร (ไข่น้อยไปโรงเรียนสาย |

ไม่ได้ทำกิจกรรมหน้าเสาธงร่วมกับเพื่อนๆ)

9) ครูตรวจผลงานเด็กแต่ละกลุ่มและกล่าวชมเชย จากนั้นครูสนทนากับเด็กเกี่ยวกับสาเหตุและผลที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน” โดยครูใช้คำถามเพื่อกระตุ้นให้เด็กคิด ดังนี้

- ทำไมไข่น้อยยืนคนเดียว ไม่ไปทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนๆ
- เด็กๆคิดว่าพฤติกรรมของไข่น้อยควรทำตามหรือไม่ เพราะอะไร
- ทำไมไข่น้อยไปโรงเรียนสาย
- เด็กๆคิดว่าการไปโรงเรียนสายทำให้เกิดผลเสียอย่างไร
- ถ้าไข่น้อยไปโรงเรียนสายทุกวันจะเกิดอะไรขึ้น

10) ครูเปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มทุกคนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นตามความคิดอิสระและเล่าให้สมาชิกในกลุ่มของตนเองฟังจากนั้นให้แต่ละกลุ่มคัดเลือกตัวแทนนำเสนอให้สมาชิกกลุ่มอื่นฟังจนครบทุกกลุ่ม

4.3 ขั้นสรุป

- 1) เด็กและครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับสถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน” ว่าใคร ทำอะไร กับใคร ที่ไหน เมื่อไหร่ อย่างไร
- 2) ตัวแทนอาสาสมัครเด็กออกมาสรุปเกี่ยวกับสาเหตุและผลที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน”
- 3) เด็กแต่ละกลุ่มช่วยกันเก็บชิ้นส่วนเกมไขปริศนาหาคู่ สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน” ใส่ในกล่องให้เรียบร้อย และนำไปวางที่มุมเกมการศึกษา
- 4) ครูกล่าวชมเชยเด็กที่ร่วมกิจกรรมด้วยความตั้งใจ และเปิดโอกาสให้เด็กกล่าวชมเชยเพื่อนๆ

5. สื่อการเรียนรู้

- 5.1 บัตรภาพสมบูรณกิจกรรมที่ 2 เกมไขปริศนาหาคู่ สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน” ขนาด 20 X 30 เซนติเมตร จำนวน 1 ชุด / กลุ่ม
- 5.2 บัตรชิ้นส่วนเกมไขปริศนาหาคู่ สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน” จำนวน 12 ชิ้น จำนวน 1 ชุด / กลุ่ม
- 5.3 กระดาษปริศนาที่ 2 จำนวน 1 แผ่น / กลุ่ม
- 5.4 เพลงดังคอกไม้บ้าน
- 5.5 กล้องใส่นก

6. การวัดและประเมิน

6.1 วิธีการ

- 1) สังเกตการคิดเชื่อมโยงภาพสถานการณ์ “ไข่น้อยไปโรงเรียน” ด้วยคำถาม ใคร ทำอะไร กับใคร ที่ไหน เมื่อไหร่ อย่างไร
- 2) สังเกตการเล่นเกมไขปริศนาหาคู่
- 3) สังเกตการบอกสาเหตุและผลที่เกิดขึ้นจากภาพสถานการณ์ปัญหา
- 4) สังเกตการร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจและมีความสุข

6.2 เครื่องมือ

- 1) แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมความสามารถในการคิดแก้ปัญหา

6.3 เกณฑ์การวัดผลและประเมินผล

พัฒนาการที่วัด	ระดับ	ผลการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน
1. การคิดเชื่อมโยงภาพสถานการณ์ ด้วยคำถาม ใคร ทำอะไร กับใคร ที่ไหน เมื่อไหร่ อย่างไร	3	ดี	เด็กคิดเชื่อมโยงภาพสถานการณ์ ด้วยคำถาม ใคร ทำอะไร กับใคร ที่ไหน เมื่อไหร่ อย่างไรได้ด้วยตนเองและถูกต้องทั้งหมด
	2	พอใช้	เด็กคิดเชื่อมโยงภาพสถานการณ์ ด้วยคำถาม ใคร ทำอะไร กับใคร ที่ไหน เมื่อไหร่ อย่างไรได้ด้วยตนเองและถูกต้องบางส่วนหรือถูกต้องทั้งหมดโดยมีผู้ชี้แนะ

พัฒนาการที่วัด	ระดับ	ผลการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน
	1	ปรับปรุง	เด็กไม่สามารถคิดเชื่อมโยงภาพสถานการณ์ด้วยคำถาม ใคร ทำอะไร กับใคร ที่ไหน เมื่อไหร่ อย่างไรได้หรือคิด เชื่อมโยงภาพสถานการณ์ไม่ถูกต้อง
2. การเล่นเกมไข ปริศนาหาคู่	3	ดี	เด็กสามารถจำแนกบัตรชิ้นส่วนและเล่นเกมไขปริศนา หาคู่ได้ถูกต้องทั้งหมดด้วยตนเอง
	2	พอใช้	เด็กสามารถจำแนกบัตรชิ้นส่วนและเล่นเกมไขปริศนา หาคู่ได้ด้วยตนเองและถูกต้องบางส่วนหรือถูกต้อง ทั้งหมดโดยมีผู้ชี้แนะ
	1	ปรับปรุง	เด็กไม่สามารถจำแนกบัตรชิ้นส่วนและเล่นเกมไข ปริศนาหาคู่ได้หรือจำแนกบัตรชิ้นส่วนและเล่นเกมไข ปริศนาหาคู่ไม่ถูกต้องหรือไม่เล่น
3. การบอกสาเหตุ และผลที่เกิดขึ้นจาก ภาพสถานการณ์ ปัญหา	3	ดี	เด็กบอกสาเหตุและผลที่เกิดขึ้นจากภาพสถานการณ์ ปัญหาได้ด้วยตนเองและถูกต้องทั้งหมด
	2	พอใช้	เด็กบอกสาเหตุและผลที่เกิดขึ้นจากภาพสถานการณ์ ปัญหาได้ด้วยตนเองและถูกต้องบางส่วนหรือถูกต้อง ทั้งหมดโดยมีผู้ชี้แนะ
	1	ปรับปรุง	เด็กไม่สามารถบอกสาเหตุและผลที่เกิดขึ้นจากภาพ สถานการณ์ปัญหาได้หรือบอกไม่ถูกต้อง
4. การร่วมกิจกรรม ด้วยความสนใจและมี ความสุข	3	ดี	เด็กสนใจและมีส่วนร่วมในการเล่นอย่าง มีความสุขตลอดการจัดกิจกรรม
	2	พอใช้	เด็กสนใจและมีส่วนร่วมในการเล่นอย่าง มีความสุขบางช่วงเวลาที่ตนสนใจ
	1	ปรับปรุง	เด็กไม่สนใจและไม่มีส่วนร่วมในการเล่น

7. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหาร หรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

.....

(.....)

ผู้อำนวยการโรงเรียน.....

8. บันทึกผลหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

8.1 จำนวนเด็กในชั้นเรียน คน ไม่มา คน คือเลขที่

8.2 ผลการประเมินความสามารถในการคิดแก้ปัญหา

1) การคิดเชื่อมโยงภาพสถานการณ์ ด้วยคำถาม ใคร ทำอะไร กับใคร ที่ไหน เมื่อไหร่ อย่างไร
คิดเป็นร้อยละ

ได้ระดับ 3 จำนวนคน

คิดเป็นร้อยละ

ได้ระดับ 2 จำนวนคน

คิดเป็นร้อยละ

ได้ระดับ 1 จำนวนคน

คิดเป็นร้อยละ

2) การเล่นเกมไขปริศนาหาคู่

คิดเป็นร้อยละ

ได้ระดับ 3 จำนวนคน

คิดเป็นร้อยละ

ได้ระดับ 2 จำนวนคน

คิดเป็นร้อยละ

ได้ระดับ 1 จำนวนคน

คิดเป็นร้อยละ

3) การบอกสาเหตุและผลที่เกิดขึ้นจากภาพสถานการณ์ปัญหา

คิดเป็นร้อยละ

ได้ระดับ 3 จำนวนคน

คิดเป็นร้อยละ

ได้ระดับ 2 จำนวนคน

คิดเป็นร้อยละ

ได้ระดับ 1 จำนวนคน

คิดเป็นร้อยละ

4) การร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจและมีความสุข

คิดเป็นร้อยละ

ได้ระดับ 3 จำนวนคน

คิดเป็นร้อยละ

ได้ระดับ 2 จำนวนคน

คิดเป็นร้อยละ

ได้ระดับ 1 จำนวนคน

คิดเป็นร้อยละ

8.3 ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

8.4 ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง..... วิทยฐานะ.....

แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมความสามารถในการคิดแก้ปัญหา

กิจกรรมที่ 2 เกมไขปริศนาหาคู่ สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน”

เลขที่	ชื่อ – สกุล	พฤติกรรมความสามารถในการคิด แก้ปัญหา				รวม	เฉลี่ยระดับคุณภาพ	แปลความหมายระดับคุณภาพ	สรุปผล ผ่าน / ไม่ผ่าน
		การคิดเชื่อมโยงภาพสถานการณ์ ด้วยคำถาม ใคร ทำอะไร กับใคร ที่ไหน เมื่อไหร่ อย่างไร	การเล่นเกมไขปริศนาหาคู่	การบอกสาเหตุและผลที่เกิดขึ้นจากภาพ สถานการณ์ปัญหา	การร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจและมี ความสุข				
		(3)	(3)	(3)	(3)	(12)	(3.00)		
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.....





บัตรชิ้นส่วนเกมไขปริศนาหาคู่
สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน”

1. ชื่อใคร



สถานการณ์นี้เกิดขึ้นกับใคร



ไข่น้อย



ต้นไม้



(ต่อ) บัตรชิ้นส่วนเกมไขปริศนาหาคู่
สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน”



2. ข้อทำอะไร

ไข่น้อยกำลังทำอะไร



ไข่น้อยวิ่งไปโรงเรียน



ไข่น้อยเตะฟุตบอล



(ต่อ) บัตรชิ้นส่วนเกมไขปริศนาหาคู่
สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน”



3. ซื้อกับใคร

ไข่น้อยยื่นหน้าเสาชงกับใคร



แม่ของไข่น้อย



เพื่อนๆ



(ต่อ) บัตรชิ้นส่วนเกมไขปริศนาหาคู่
สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน”

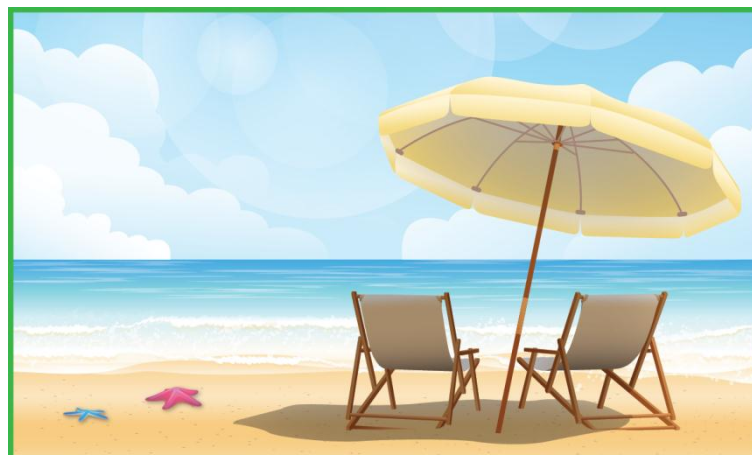
4. ข้อที่ไหน



สถานการณ์นี้เกิดขึ้นที่ไหน



โรงเรียน



ทะเล



(ต่อ) บัตรชิ้นส่วนเกมไขปริศนาหาคู่
สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน”

5. ข้อเมื่อไหร่



สถานการณ์นี้เกิดขึ้นเมื่อไหร่



กลางวัน



กลางคืน



(ต่อ) บัตรชิ้นส่วนเกมไขปริศนาหาคู่
สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน”

อย่างไร ?

6. ข้ออย่างไร

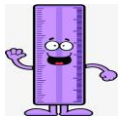
สรุปว่าสถานการณ์นี้เป็นอย่างไร



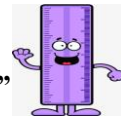
ไข่น้อยไปโรงเรียนไม่ทันเข้าแถว
ไม่ได้ทำกิจกรรมหน้าเสาธงร่วมกับเพื่อนๆ



ไข่น้อยยืนเข้าแถวกับเพื่อนๆ



กิจกรรมที่ 2 เกมไขปริศนาหาคู่ สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน”



1. ชื่อใคร

สถานการณ์นี้เกิดขึ้นกับใคร



ไข่น้อย



2. ชื่อทำอะไร

ไข่น้อยกำลังทำอะไร



ไข่น้อยวิ่งไปโรงเรียน

3. ข้อกับใคร



ไข้อยู่ไหนหน้าเสาธงกับใคร



เพื่อนๆ

4. ข้อที่ไหน



สถานการณ์นี้เกิดขึ้นที่ไหน



โรงเรียน

5. ข้อเมื่อไหร่



สถานการณ์นี้เกิดขึ้นเมื่อไหร่



กลางวัน

6. ข้ออย่างไร



สรุปว่าสถานการณ์นี้เป็นอย่างไร



ไข่น้อยไปโรงเรียนไม่ทันเช้าแถว
ไม่ได้ทำกิจกรรมหน้าเสาธงร่วมกับเพื่อนๆ

กระดานปริศนาที่ 2

เกมไขปริศนาหาคู่



ใคร
?



ทำอะไร
?



กับใคร
?



ที่ไหน
?



เมื่อไร
?

อย่างไร

?

กระดานปริศนาที่ 2

เพลงดั่งดอกไม้บาน

คำร้อง / ทำนอง คุณทวีศักดิ์ อุซุกตานนท์

ลมหายใจเข้า ลมหายใจออก

ดั่งดอกไม้บาน

ภูเขาใหญ่กว้าง

ดั่งสายน้ำน้ำเย็น

ดั่งนภาอากาศ

อันบางเบา

ที่มา <http://oknation.nationtv.tv/blog/DragogballGT/2007/12/06/entry-1>

