

## กิจกรรมส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ ของเด็กปฐมวัย

นำเสนอเมื่อ : 23 ต.ค. 2551

กิจกรรมเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ กิจกรรม มีความสนุกสนานร่าเริง ( ดานสุข ) ชื่อกิจกรรม ของเล่นเด็กไทย

### กิจกรรมเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ กิจกรรม มีความสนุกสนานร่าเริง ( ดานสุข ) ชื่อกิจกรรม ของเล่นเด็กไทย

#### จุดประสงค์ในการจัดกิจกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนพัฒนาความสามารถและความคิดสร้างสรรค์
2. เพื่อให้นักเรียนพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ และกล้ามเนื้อเล็ก
3. ฝึกการปรับตัวร่วมเล่นกับผู้อื่นอย่างมีความสุข สนุกสนานในการเล่น
4. เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้คุณค่าของวัสดุในครัวเรือน
5. ฝึกหัดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม
6. นักเรียนรู้จักหาของเล่นเล่นได้อย่างปลอดภัย
7. เพื่อให้นักเรียนรู้จักการแบ่งปัน ช่วยเหลือผู้อื่น
8. เพื่อพัฒนาความสามารถในการสื่อสาร

9. เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้สึกพึงพอใจ และมีความสุข

10. นักเรียนเกิดความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน  
เป็นการสร้างความสมดุล

ของสมองซีกซ้ายและขวา

## วิธีดำเนินการจัดกิจกรรม

### ขั้นตอนที่ 1 ขั้นเตรียม

1. ครูจัดเตรียมอุปกรณ์ต่างๆ ในการทำกิจกรรมให้พร้อม
2. ครูจัดฐานกิจกรรม โดยแบ่งเป็น 4 ฐาน คือ เดินกะลามากานกล้วย

หมากเก็บ ปีนก้านกล้วย

3. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 4 กลุ่ม ๆ ละเท่า ๆ กัน

4. ครูจัดให้นักเรียนเข้าฐานที่ละฐานที่ละกลุ่ม  
เพื่อให้นักเรียนร่วมทำกิจกรรม

ตามฐาน

### ขั้นตอนที่ 2 ขั้นปฏิบัติ

#### ฐานเดินกะลา

1. ครูแนะนำนักเรียนดูภาพการเล่นเดินกะลา  
พร้อมทั้งสาธิตให้นักเรียนดู

วิธีเล่น

เริ่มจากขึ้นไปยืนบนกะลาโดยใช้นิ้วหัวแม่มือเท้าและนิ้วชี้หนีบเส้นเชือกเอาไว้ใช้มือ  
ดึงตรงกลางเชือกเอาไว้ และเริ่มเดินได้

2. นักเรียนทดลองเล่น

### 3. ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่น และจดบันทึกข้อมูล ฐานม้าก้านกล้วย

1. ครูแนะนำนักเรียนดูภาพการเล่นม้าก้านกล้วย พร้อมทั้งสาธิตนักเรียนดู

วิธีเล่น เริ่มจากขี่คร่อมม้าก้านกล้วย กำหนดจุดเริ่มต้น และเส้นชัยใครถึงเส้นชัยก่อนชนะ

2. นักเรียนลองเล่นวิ่งควมม้าแข่งกับเพื่อนๆ ใครจะถึงเส้นชัยก่อนกัน

3. ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่น และจดบันทึกข้อมูล

### ฐานหมากรุกเก็บ

1. ครูแนะนำนักเรียนดูภาพการเล่นหมากรุกเก็บ พร้อมทั้งสาธิตนักเรียนดู วิธีเล่น

ขึ้นร้านเสี่ยงทายว่าใครเป็นผู้เริ่ม ขึ้นร้านคือการนำก้อนหินทั้ง 5 ก้อนโยนขึ้นแล้วใช้หลังมือรับแล้วโยนอีกครั้งแต่ใช้ฝ่ามือรับ ใครได้มากที่สุดจะเป็นผู้เล่นคนแรก

หมากรุกที่ 1 หวานหินลงพื้น แล้วหยิบขึ้นมา 1 ก้อนโยนขึ้น และหยิบก้อนหินทั้ง 4 ขึ้นทีละก้อนพร้อมทั้งรับก้อนหินที่โยนขึ้นให้ได้ ถ้ารับไม่ได้ถือว่าตาย ถ้าขณะที่หยิบแล้วมือไปโดนหินก้อนอื่นก็ถือว่าตาย ต้องให้คนอื่นเล่นต่อ

หมากรุกที่ 2 เก็บทีละ 2 ก้อน

หมากรุกที่ 3 เก็บ 3 ก้อน และ 1 ก้อน

หมากรุกที่ 4 เก็บ 4 ก้อนแล้วขึ้นร้านนับคะแนน

2. นักเรียนทดลองเล่นหมากรุกเก็บ

3. ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่น และจดบันทึกข้อมูล

### ฐานป็นก้านกล้วย

1. ครูแนะนำนักเรียนดูภาพการเล่นปืนก้านกล้วย พร้อมทั้งสาธิตนักเรียนดู

วิธีเล่น นำปืนก้านกล้วย จับด้ามหักส่วนกรีดไว้ นั้น หักขึ้นด้านบน แล้วใช้มือปัดให้หักลงแรง ๆ จะเกิดเสียงดัง

2. นักเรียนทดลองเล่นปืนก้านกล้วย

3. ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่น และจดบันทึกข้อมูล

### ขั้นตอนที่ 3 สรุป

1. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปถึงการเล่นหรือการร่วมกิจกรรมกับเพื่อน ๆ ทุกคนต้องเล่นด้วยความระมัดระวังไม่เล่นของที่ทำให้เกิดอันตราย ต้องรู้จักแบ่งปันกัน ต้องรู้จักอดทน รอคอย รู้จักสามัคคีกันและเล่นตามกฎกติกา จึงจะเล่นได้ด้วยความสนุกสนาน

2. ครูกล่าวคำชมเชยทุกครั้งที่นักเรียนร่วมกิจกรรม

#### แบบสังเกตความฉลาดทางอารมณ์

#### กิจกรรม ( ด้านสุข ) สนุกสนานรื่นเริง

**คำแนะนำ** ข้อความต่อไปนี้เป็นกรอธิบายถึงอารมณ์ความรู้สึกและพฤติกรรมของนักเรียนระดับปฐมวัย ชั้นอนุบาล 3 โปรดใส่เครื่องหมาย “ P ” ในช่องที่ท่านคิดว่าตรงกับตัวนักเรียน

#### เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ 4 = เป็นประจำ หมายถึง ทำทุกครั้งเมื่อเกิดสถานการณ์นั้น

ระดับ 3 = เป็นบ่อยครั้ง หมายถึง ทำบ่อย ๆ หรือเกือบทุกครั้ง

ระดับ 2 = เป็นบางครั้ง หมายถึง นาน ๆ ครั้ง หรือทำบ้างไม่ทำบ้าง

ระดับ 1 = ไม่เป็นเลย หมายถึง ไม่เคยปรากฏ

สังเกตอารมณ์ ความรู้สึกและพฤติกรรม ด.ช. / ด.ญ.....

ผู้สังเกต..... วันที่.....

ข้อที่	รายการความรู้สึกและพฤติกรรม	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
1	ร่วมเล่นสนุกสนานกับคนอื่น ๆ ได้				
2	รู้จักค้นหาของมาเล่นเพื่อสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน				
3	ถึงแม้ไม่เคยเล่นก็สนุกกับการดูคนอื่นเล่นได้				
4	เมื่อเห็นคนอื่นเล่นสนุกก็อยากเข้าไปเล่นสนุกด้วย				
5	แสดงอารมณ์สนุกพร้อมดูมไปกับสิ่งที่เห็น เช่น ร้องเพลงกระโดดโลดเต้น หัวเราะเฮฮา				
6	เก็บตัว ไม่เล่นสนุกสนานกับเด็กคนอื่น ๆ				
	คะแนน				
	รวม				