

ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในการคิดแก้ปัญหาโดยใช้
เกมการศึกษา แบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดแก้ปัญหาโดยใช้เกมการศึกษา

- | | |
|-------------------------------------|--|
| 1. รองศาสตราจารย์วิราพร พงศ์อาจารย์ | ข้าราชการบำนาญ อาจารย์พิเศษ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามผู้เชี่ยวชาญ
ด้านระเบียบวิจัยและการวัดประเมินผลทาง
การศึกษา |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์พวงทอง ไสยวรรณ | ข้าราชการบำนาญอาจารย์ ผู้เชี่ยวชาญด้าน
จิตวิทยาการศึกษาปฐมวัย |
| 3. อาจารย์สุวรรณา ทาสีเพชร | ครูชำนาญการพิเศษโรงเรียนวัดวังสำโรง สำนัก
งานเขตพื้นที่การศึกษาพิจิตรเขต 2 ผู้เชี่ยวชาญ
ด้านหลักสูตรและการสอน |
| 4. อาจารย์สุภาภรณ์ บัณฑิตย์ | ประธานสาขาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ผู้เชี่ยวชาญ
ด้านการศึกษาปฐมวัย |
| 4. อาจารย์จุไรรัตน์ เทียนปั้น | ครูชำนาญการพิเศษโรงเรียนวัดวังสำโรง สำนัก
งานเขตพื้นที่การศึกษาพิจิตรเขต 2 ผู้เชี่ยวชาญ
ด้านจัดการศึกษาปฐมวัย |

ภาคผนวก ข.

ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในการ
คิดแก้ปัญหาโดยใช้เกมการศึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญ

มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์บุรีรัมย์

การประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้แผนที่ 1-16 ในงานวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษาของผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

รายการตรวจสอบคุณภาพ เครื่องมือ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	ระดับความ เหมาะสม
	1	2	3	4	5		
1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด							
1.1 ตรงตามหลักสูตรการศึกษา ปฐมวัย พุทธศักราช 2546	-	5	5	5	5	5	มากที่สุด
1.2 มาตรฐานการเรียนรู้		5	5	5	5	5	มากที่สุด
2. สาระสำคัญ							
2.1 มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับ สาระการเรียนรู้	-	5	5	5	5	5	มากที่สุด
2.2 มีความสอดคล้องและ ครอบคลุมกับจุดประสงค์ การเรียนรู้	-	5	5	5	5	5	มากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้							
3.1 มีความสอดคล้องสัมพันธ์ กับสาระการเรียนรู้	-	5	5	5	5	5	มากที่สุด
3.2 ภาษาที่ใช้ชัดเจน และ เข้าใจง่าย	-	5	5	5	5	5	มากที่สุด
3.3 เหมาะสมกับระดับ ความสามารถของผู้เรียน	-	5	5	5	5	5	มากที่สุด
4. สาระการเรียนรู้							
4.1 มีความถูกต้อง และชัดเจน	-	5	5	5	5	5	มากที่สุด
4.2 มีความถูกต้อง เหมาะสมกับ ระดับของผู้เรียน	-	4	4	4	4	4	มาก
4.3 กำหนดเนื้อหาเหมาะสมกับ เวลาเรียน	-	4	4	4	4	4	มาก
5. ประสพการณ์สำคัญ							
5.1 สอดคล้องกับประสพการณ์ สำคัญ	-	5	5	5	5	5	มากที่สุด

ภาคผนวก ค

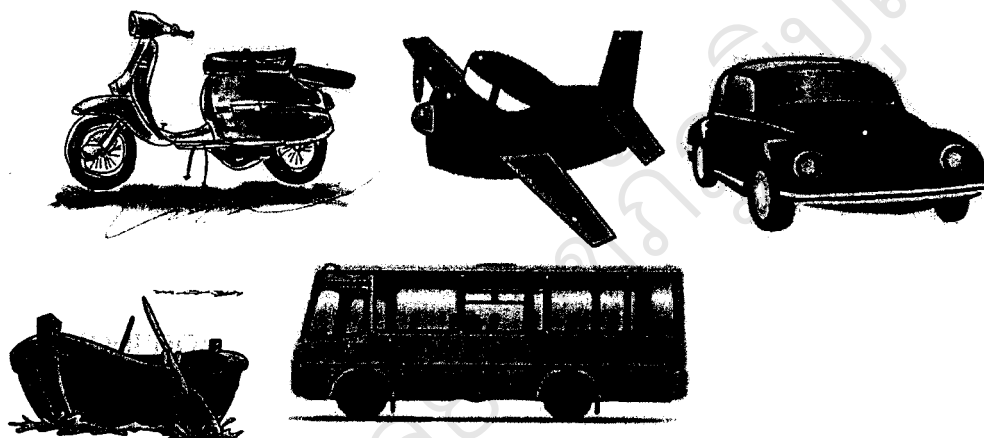
แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรวิทยาสังคราม

แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ในการคิดแก้ปัญหา
โดยใช้เกมการเรียงลำดับขนาดยานพาหนะ
ระดับชั้น ปฐมวัย 3 - 4 ปี

สาระที่ควรเรียนรู้ที่ 4 สิ่งต่างๆรอบตัวเด็ก
หน่วยย่อย ความหมายของยานพาหนะ

หน่วย ยานพาหนะ



โดย นางรุ่งทิพย์ ศรีสิงห์
ตำแหน่ง ครู

ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กโรงเรียนวัดวังสำโรง
สังกัดองค์การบริหารส่วนตำบลวังสำโรง
อำเภอตะพานหิน จังหวัดพิจิตร

แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ในการคิดแก้ปัญหาโดยใช้เกมการศึกษาชั้นปฐมวัย 3-4 ปี
 สาระที่ควรเรียนรู้ที่ 4 สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก หน่วย ยานพาหนะ
 สปีดาร์ที่ หน่วยย่อย ความหมายของยานพาหนะ
 เกมการศึกษา – เกมการเรียงลำดับขนาดเล็ก กลาง ใหญ่ ของยานพาหนะ
 สอนวันที่ 1 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2559 เวลา 30 นาที ผู้สอน นางรุ่งทิพย์ ศรีสิงห์

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐานที่ 2 กล้ามเนื้อใหญ่ และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรงใช้ได้อย่างคล่องแคล่ว
 และสัมพันธ์กัน

ตัวบ่งชี้ที่ 2.1 มีทักษะในการเคลื่อนไหวร่างกายตามเพลง

มาตรฐานที่ 5 ชื่นชม และแสดงออกทางศิลปะดนตรี เคลื่อนไหว และรักการออกกำลังกาย

ตัวบ่งชี้ที่ 5.2 ชื่นชมในศิลปะดนตรี

มาตรฐานที่ 8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดี
 ของสังคมในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

ตัวบ่งชี้ที่ 8.2 ปฏิบัติตนตามข้อตกลง และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิด และการแก้ปัญหาได้เหมาะสมกับวัย

ตัวบ่งชี้ที่ 10.4 การเรียงลำดับขนาดของยานพาหนะได้อย่างน้อย 3
 ขนาด

สาระสำคัญ

ยานพาหนะ หมายถึง สิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในการเดินทาง และขนส่ง
 สามารถเคลื่อนย้ายสิ่งของได้ ทั้งเคลื่อนที่บนพื้นที่มีล้อ เคลื่อนที่ทางอากาศ เคลื่อนที่ทางน้ำ

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านร่างกาย	ด้านอารมณ์-จิตใจ	ด้านสังคม	ด้านสติปัญญา
เด็กสามารถ เคลื่อนไหวร่างกาย ได้คล่องแคล่ว ว่องไวได้ในการเดิน ประกอบเพลง ยานพาหนะได้	เด็กสามารถแสดง ออกอย่างมีความสุข สนุกสนาน ยิ้มแย้ม แจ่มใส ขณะทำท่าทาง ประกอบเพลง ยานพาหนะได้	เด็กสามารถปฏิบัติ ตนตามข้อตกลงและ ทำงานร่วมกับผู้อื่นใน การเล่นเกมการ เรียงลำดับขนาด ยานพาหนะได้ 3 ขนาด	เด็กบอกความหมายของ ยานพาหนะได้ โดยการ เรียงลำดับขนาดเล็ก ขนาดกลาง ขนาดใหญ่ ของยานพาหนะได้

สาระที่ควรเรียนรู้

ประเภทของยานพาหนะ

ประสบการณ์สำคัญ

ด้านร่างกาย	ด้านอารมณ์	ด้านสังคม	ด้านสติปัญญา
การเคลื่อนไหวร่างกายตามเพลง	มีความสุข สนุกสนาน ในการเคลื่อนไหวร่างกาย	การรับรู้ ว่า ข้อตกลงเป็นสิ่งที่ ต้องยึดถือปฏิบัติ ร่วมกัน	การเรียงลำดับขนาดเล็ก ขนาดกลาง ขนาดใหญ่ ของยานพาหนะ ได้ 3 ขนาด

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอนสอบก่อนการจัดประสบการณ์

1. ครูให้เด็กทำแบบทดสอบความสามารถในการคิดแก้ปัญหาโดยการเรียงลำดับขนาดเล็ก ขนาดกลาง ขนาดใหญ่ของยานพาหนะ - การจัดหมวดหมู่ประเภทของยานพาหนะ-การต่อภาพประโยชน์ของยานพาหนะ-การจับคู่ภาพอุปกรณ์ที่ใช้ในการปฏิบัติสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวนทั้งหมด 4 ข้อ

2. เมื่อเด็กทำแบบทดสอบเสร็จเรียบร้อยแล้วให้เด็กนำมาส่งที่โต๊ะครู

(ใช้เวลา 10 นาที)

1. ขั้นนำ

1.1 ครูเปิด วิทยุทัศน์ เพลงยานพาหนะ ใช้เวลา 01.30 นาที ครั้งที่ 1 ให้เด็ก ๆ ได้สังเกตภาพ และทำทางประกอบตามเพลง

1.2 เด็กและครูสนทนาร่วมกันเกี่ยวกับเพลงยานพาหนะ โดยครูตั้งประเด็นคำถาม เพื่อให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น ดังนี้

2.1 ในเพลงนี้มียานพาหนะอะไรบ้าง (เครื่องบิน รถยนต์ รถไฟ เรือยนต์)

2.2 สิ่งที่เกิดกพุดมา เขาเรียกว่าอะไร (ยานพาหนะ)

2.2 เด็ก ๆ ใช้ยานพาหนะอะไรมาโรงเรียน

2.3 นอกจากเราใช้ยานพาหนะในการเดินทางมาโรงเรียนแล้ว เรายังใช้ยานพาหนะทำอะไรได้อีก (ขนส่งสิ่งของต่างๆ)

(เด็กและครูสรุปร่วมกัน) “วันนี้เราจะมาเรียนรู้กันว่า ความหมายของยานพาหนะ” คืออะไร

2. ขั้นสอน

(ขั้นที่ 1 ขั้นการรับรู้ปัญหาตามเกมเรียงลำดับที่ครูจัดไว้ให้ ตามสาระการเรียนรู้ที่ครูสอน)

2.1 ครูแบ่งกลุ่มเด็ก เป็น 4 กลุ่ม โดยการทำเป็นฉลากที่เป็นภาพยานพาหนะ จัดกลุ่มเป็นชื่อยานพาหนะ 4 ชนิด ได้แก่ เครื่องบิน รถยนต์ รถไฟ เรือยนต์

2.2 ครูเปิดวีดิทัศน์ เพลงยานพาหนะอีก 1 ครั้ง แล้วให้เด็กเคลื่อนไหวตามจังหวะเพลง 1 ครั้ง แล้วอธิบายถึงว่า ยานพาหนะ หมายถึง สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในการเดินทาง และขนส่ง สามารถเคลื่อนย้ายสิ่งของได้ ทั้งเคลื่อนที่บนพื้นที่มีล้อ เคลื่อนที่ทางอากาศ เคลื่อนที่ทางน้ำ

(เด็กและครูสรุปร่วมกัน) “ต่อไปเราจะเล่นเกมการเรียงลำดับขนาดภาพยานพาหนะ“

2.3 ครูให้เด็กเล่นเกมการเรียงลำดับขนาดของภาพยานพาหนะ โดยครูแจกแผ่น

ภาพเกมการศึกษาแบ่งให้เด็กกลุ่มละ 1 ชุด มีจำนวน 6 ภาพ เป็นภาพรถสิบล้อ 3 ภาพ ภาพยานพาหนะทางน้ำ 3 ภาพ ภาพยานพาหนะทางอากาศ 3 ภาพ โดยคว่ำภาพทั้งหมดไว้ก่อน

2.4 ครูบอกชื่อเกมการเรียงลำดับขนาดภาพยานพาหนะ และอธิบายวิธีในการเล่นเกมว่าชื่อ “ เกมการเรียงลำดับขนาดภาพยานพาหนะ “ กับเด็ก มีขั้นตอน ดังนี้

2.4.1 ครูให้เด็กดูตัวอย่างภาพของยานพาหนะต่างๆ และอธิบายวิธีการสังเกตภาพลักษณะของยานพาหนะ 1 ชุด

ลักษณะของเกมการเรียงลำดับขนาดภาพยานพาหนะ ใน 1 ชุดประกอบด้วย 6 ภาพ แต่ละภาพมีขนาด 12 X 9 เซนติเมตร ภาพแถวที่ 1 เป็นภาพรถสิบล้อ 3 ขนาด ภาพแถวที่ 3 ภาพเรือ 3 ขนาด ภาพทั้งหมดเรียงเป็นแถว 2 แถวอยู่ในฟิวเจอร์บอร์ดขนาด 55X40 เซนติเมตร การให้คะแนนคือ ด้านความเร็ว และ ความถูกต้อง ครูเป่านกหวีด 1 ครั้ง ให้เด็กได้เริ่มต้นเล่นเกมการเรียงลำดับขนาดภาพยานพาหนะ

(ขั้นที่ 2 ขั้นแสวงหาเค้าเงื่อน คือ หาวิธีการว่าควรจะทำอย่างไรจึงจะสามารถทำได้ประสบความสำเร็จ ถูกต้อง)

เด็กเริ่มลงมือเล่นเกม เด็กๆ แต่ละคนจะช่วยกันเรียงลำดับภาพ แต่ละกลุ่มจะเจอปัญหาการเรียงแผ่นภาพผิดช่อง และวางภาพกลับหัว เด็กๆ จะร่วมกันแก้ปัญหาที่จะทำอย่างไรกลุ่มของตนเองจะเป็นผู้เล่นเกมได้ถูกต้อง และเป็นผู้ชนะ และหากกลุ่มไหนเสร็จก่อนให้ยกมือ และนำผลงานส่งที่โต๊ะครู

(ขั้นที่ 3 ขั้นตรวจสอบความถูกต้อง คือ เด็กสามารถเปรียบเทียบผลการจัด เรียงลำดับ ขนาดเล็ก กลาง ใหญ่ ของยานพาหนะ ของตนเองได้ว่าถูกต้องหรือไม่ โดยการเฉลย อธิบาย แนะนำของครู)

2.5 ครูตรวจผลงานในการเล่นเกมการศึกษาของเด็กทุกกลุ่ม และเมื่อมีเด็กเล่นเกม การเรียงลำดับขนาดภาพยานพาหนะ ได้ถูกต้องให้ครูพูดชมเชย หากมีเด็กเล่นเกมการเรียงลำดับขนาดของภาพยานพาหนะไม่ถูกต้อง ก็ให้คำแนะนำวิธีในการเล่นเกมการศึกษาที่ถูกต้องกับเด็ก

2.6 ครูให้คะแนนกลุ่ม ในด้านความเร็ว และความถูกต้องในการเล่นเกมการศึกษา ดัดไว้ที่บอร์ดหน้าชั้นเรียน

3. ขั้นสรุป

ครูและเด็กร่วมกันสรุปและอภิปรายผลเกี่ยวกับ ความหมายของยานพาหนะ โดย ประเด็นคำถามหลักในการอภิปรายคือ “ วัตถุประสงค์ที่ครูเปิดมีเขาพูดถึงอะไร ในเพลงมียานพาหนะ อะไรบ้าง นอกจากยานพาหนะจะใช้มาโรงเรียน ยานพาหนะยังทำอะไรได้อีกโดยครูย้ายานพาหนะ หมายถึง สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในการเดินทาง และขนส่ง สามารถเคลื่อนย้าย สิ่งของได้ ทั้งเคลื่อนที่บนพื้นมีล้อ เคลื่อนที่ทางอากาศ เคลื่อนที่ทางน้ำ

(ใช้เวลา 20 นาที)

สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. วีดิทัศน์ เพลงยานพาหนะ เวลา 01.30 นาที

2. แผ่นภาพยานพาหนะ 1 ชุดมีจำนวน 6 ภาพ แต่ละภาพมีขนาด 12 X 9 เซนติเมตร เป็นภาพรถสิบล้อ 3 ภาพ ภาพเรือ 3 ภาพ เรียงเป็นแถว 2 แถวๆละ 3 ภาพ อยู่ในฟิวเจอร์บอร์ดขนาด 60X40 เซนติเมตร สำหรับเด็ก 4 กลุ่ม จำนวน 4 ชุด

3. นกหวีด 1 อัน

การประเมินพัฒนาการ

รายการประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ
บอกความหมายของยานพาหนะได้ โดยการเล่นเกมเรียงลำดับขนาดเล็ก ขนาดกลาง ขนาดใหญ่ของยานพาหนะได้	1.การสนทนา และการแสดงความคิดเห็น 2. การตรวจผลงาน	แบบประเมินพฤติกรรมแบบกลุ่ม และแบบรายบุคคล

เกณฑ์การประเมินผล

เกณฑ์การประเมินผล	เกณฑ์การประเมินสรุปผล
ระดับที่ 3 : ปฏิบัติได้ด้วยตนเอง	ระดับ 3 หมายถึง ดี สามารถเล่นเกมการเรียงลำดับขนาดภาพ ยานพาหนะ ได้ 5 - 6 ชั้น
ระดับที่ 2 : ปฏิบัติได้โดยมีคนคอย ชี้แนะบ้างเป็นบางครั้ง	ระดับ 2 หมายถึง พอใช้ สามารถเล่นเกมการเรียงลำดับขนาดภาพ ยานพาหนะ ได้ 3 - 4 ชั้น
ระดับที่ 1 : ปฏิบัติไม่ได้	ระดับ 1 หมายถึง ปรับปรุง สามารถเล่นเกมการเรียงลำดับขนาดภาพ ยานพาหนะได้เลย ได้ 1 - 2 ชั้น

บันทึกผลหลังการจัดประสบการณ์เรียนรู้

สรุปผลการจัดประสบการณ์เรียนรู้ (เด็กปฐมวัย ทั้งหมด คน)

ผ่านเกณฑ์การประเมิน ระดับดี.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ได้แก่

ผ่านเกณฑ์การประเมิน ระดับปานกลาง.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ไ ด้ แ ก่

ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน ระดับปรับปรุง.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ได้แก่

ปัญหา / อุปสรรค /แนวทางแก้ไข

(ลงชื่อ)

ผู้สอน

(นางรุ่งทิพย์ ศรีสิงห์)

ตำแหน่ง ครู

(...../...../.....)

ภาคผนวก

เพลงยานพาหนะ

หึ่ม หึ่ม หึ่ม เครื่องบินกระหึ่มบนฟ้า
 บึ่น บึ่น บึ่น รถยนต์แล่นมาแต่ไกล
 บู๊น บู๊น บู๊น นั้นเสียงวูดของรถไฟ
 ตึก ตึก ตึกตึก ตึก ตึก
 เรือยนต์แล่นในแม่น้ำลำคลอง

(ใช้เวลา 01.30 นาที)

โรงเรียนพิริยะโยธิน. (2556). เพลงยานพาหนะ

เข้าถึงได้จาก: <https://www.youtube.com/watch?v=4KIOmGYzx4w>

แบบบันทึกผลการประเมินพัฒนาการประจำวัน

สัปดาห์ที่ หน่วย ยานพาหนะ หน่วยย่อย ความหมายของยานพาหนะ

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน									รวม 12 คะแนน	ระดับ คุณ ภาพ	สรุปผล		
		เด็กสามารถเคลื่อนไหวร่างกายในท่าทางประกอบ เพลงยานพาหนะ ได้อย่างคล่องแคล่ว ว่องไวได้			เด็กสามารถแสดงออกอย่างมีความสุข สนุกสนาน ยิ้มแย้ม แจ่มใส ขณะทำท่าทาง ประกอบเพลงยานพาหนะได้			เด็ก สามารถปฏิบัติตามขั้นตอนข้อตกลงและทำงานร่วมกับผู้อื่นใน การเล่นเกมการเรียงลำดับขนาดยานพาหนะ ได้					เด็กสามารถบอกความหมายของยานพาหนะได้ และสามารถ เล่นเกมเรียงลำดับขนาดเล็ก ขนาดกลาง ขนาดใหญ่ของ ยานพาหนะได้		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1.	ด.ช บุญทณภัทร สุขโช														
2.	ด.ช ปรีดา ใจเยี่ยม														
3.	ด.ช กวเดช ปุยฝ้าย														
4.	ด.ช กิตติพิศ ศรีนาราง														
5.	ด.ช วชิรวิทย์ หงษ์อ้อม														
6.	ด.ช ชาญณรงค์ แพนนท์														
7.	ด.ช ธนาเดช แห่งทอง														
8.	ด.ช ศุภวิชญ์ สุวรรณวงศา														
9.	ด.ญ อมราพร นวมเขียน														
10.	ด.ญ เพชรดา โตหุ้ย														
11.	ด.ญ ณัฐนรี สงค์ประเสริฐ														
12.	ด.ญ วิภาดา ศรีสำอาง														
13.	ด.ญ ขวัญจิรา แก้วเมือง														
14.	ด.ญ ธัญชนก นาคเกิด														
15.	ด.ญ กัญติชา อุดแก้ว														
16.	ด.ญ ศิรินทรา ฐิมาขัน														

ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การประเมิน
คะแนน 9 - 12 = 3	3 หมายถึง สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ถูกต้องด้วยตนเองตามลำพัง
คะแนน 5 - 8 = 2	2 หมายถึง สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้บ้าง แต่ต้องมีผู้ชี้แนะ
คะแนน 1- 4 = 1	1 หมายถึง ไม่สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ด้วยตนเอง มีผู้ชี้แนะตลอด

การประเมินพัฒนาการ

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
เด็กสามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้คล่องแคล่ว ว่องไวได้ในการเดิน ประกอบเพลงยานพาหนะได้	ระดับ 3 หมายถึง ดี สามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้ มีการประสานของกล้ามเนื้อใหญ่ กล้ามเนื้อเล็ก ได้อย่างคล่องแคล่ว ว่องไวได้ต่อเนื่อง และสนุกสนาน
	ระดับ 2 หมายถึง พอใช้ สามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้ มีการประสานของกล้ามเนื้อใหญ่ กล้ามเนื้อเล็ก ได้อย่างคล่องแคล่ว ว่องไว ได้บ้าง แต่ไม่ต่อเนื่อง
	ระดับ 1 หมายถึง ปรับปรุง การเคลื่อนไหวร่างกายไม่คล่องแคล่ว ไม่คล่องแคล่ว จะต้องได้รับการกระตุ้นให้ปฏิบัติกิจกรรมตลอด
เด็กสามารถแสดงออกอย่างมีความสุข สนุกสนาน ยิ้มแย้ม แจ่มใส ขณะทำท่าทางประกอบเพลงยานพาหนะได้	ระดับ 3 หมายถึง ดี การแสดง ออกอย่างมีความสุข สนุกสนาน ยิ้มแย้ม แจ่มใส ขณะทำท่าทางประกอบเพลงยานพาหนะได้ สนุกสนาน ทุกช่วงกิจกรรม
	ระดับ 2 หมายถึง พอใช้ มีการทำท่าทาง และแสดงออกเป็นบางช่วงกิจกรรม โดยต้องได้รับการกระตุ้นจากครู
	ระดับ 1 หมายถึง ปรับปรุง ไม่แสดงออก ไม่ยอมทำท่าทาง ประกอบเพลงยานพาหนะ ยืนเฉย มองดูผู้อื่นปฏิบัติกิจกรรม
	ระดับ 3 หมายถึง ดี

เด็กสามารถปฏิบัติตนตามข้อตกลงและทำงานร่วมกับผู้อื่นในการเล่นเกมการเรียงลำดับขนาดภาพยานพาหนะ ได้	สามารถปฏิบัติตนตามข้อตกลงและทำงานร่วมกับผู้อื่นในการเล่นเกมการเรียงลำดับขนาดภาพยานพาหนะได้อย่าง ค่อนข้างคล่องแคล่ว
	ระดับ 2 หมายถึง พอใช้ สามารถปฏิบัติตนตามข้อตกลงและทำงานร่วมกับผู้อื่นในการเล่นเกมการเรียงลำดับขนาดภาพยานพาหนะ โดยต้องได้รับการกระตุ้นให้ตอบคำถาม เป็นบางครั้ง
	ระดับ 1 หมายถึง ปรับปรุง ไม่ร่วมสนทนา ไม่ตอบคำถามเกี่ยวกับความหมายของยานพาหนะ จะนั่งมองดูผู้อื่นเพียงอย่างเดียว
เด็กสามารถเรียงลำดับขนาดเล็ก ขนาดกลาง ขนาดใหญ่ ของยานพาหนะได้ 3 ขนาด ได้	ระดับ 3 หมายถึง ดี สามารถเล่นเกมการเรียงลำดับขนาดภาพยานพาหนะ ได้ 5 - 6 ชิ้น
	ระดับ 2 หมายถึง พอใช้ สามารถเล่นเกมการเรียงลำดับขนาดภาพยานพาหนะ ได้ 3 - 4 ชิ้น
	ระดับ 1 หมายถึง ปรับปรุง สามารถเล่นเกมการเรียงลำดับขนาดภาพยานพาหนะ ได้ 1 - 2 ชิ้น

ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การประเมิน
คะแนน 9 - 12 = 3	3 หมายถึง สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ถูกต้องด้วยตนเองตามลำพัง
คะแนน 5 - 8 = 2	2 หมายถึง สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้บ้าง แต่ต้องมีผู้ชี้แนะ
คะแนน 1- 4 = 1	1 หมายถึง ไม่สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ด้วยตนเอง มีผู้ชี้แนะตลอด

แบบบันทึกผลการทดสอบก่อนการจัดประสบการณ์
การวัดความสามารถในการคิดแก้ปัญหา โดยใช้แบบทดสอบ เกี่ยวกับ
เกมการจัดหมวดหมู่ - -เกมการเรียงลำดับ-การต่อภาพ -เกมการจับคู่

สัปดาห์ที่ หน่วย ยานพาหนะ

หน่วยย่อย ความหมายของยานพาหนะ

ที่	ชื่อ - นามสกุล	การเรียงลำดับขนาดเล็ก กลาง ใหญ่ ของยานพาหนะ	การจัดหมวดหมู่ประเภทของ ยานพาหนะ	การต่อภาพประกอบของยานพาหนะ	การจับคู่ภาพที่สัมพันธ์กันของการ ปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะ	ผลคะแนน
1.	ด.ช บุญทณภัทร สุขโช					
2.	ด.ช ปรีดา ใจเยี่ยม					
3.	ด.ช ภูวเดช ปุ้ยฝ้าย					
4.	ด.ช กิตติพิศ ศรีนาราง					
5.	ด.ช วชิรวิทย์ หงษ์อ้อม					
6.	ด.ช ชาญณรงค์ แพนนท์					
7.	ด.ช ธนาเดช แท่งทอง					
8.	ด.ช ศุภวิชญ์ สุวรรณวงศา					
9.	ด.ญ อมราพร นวมเขียน					
10.	ด.ญ เพชรดา โตหุ้ย					
11.	ด.ญ ณัฐนรี สงค์ประเสริฐ					
12.	ด.ญ วิภาดา ศรีสำอาง					
13.	ด.ญ ขวัญจิรา แก้วเมือง					
14.	ด.ญ ธัญชนก นาคเกิด					
15.	ด.ญ กันติชา อุดแก้ว					
16.	ด.ญ ศิริทรา รุฒาชัน					

หมายเหตุ ตอบถูกได้ 1 คะแนน

ตอบผิดได้ 0 คะแนน

แบบฟอร์มประเมินผลวิทยานิพนธ์การศึกษาระดับปริญญาโท

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ จังหวัดปทุมธานี

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน											รวม 12 คะแนน	ระดับคุณภาพ	
		แสดงความคิดเห็นในขณะ ปฏิบัติกิจกรรม			การคิดแก้ปัญหาในขณะ ปฏิบัติกิจกรรม			มีส่วนร่วมและทำงานร่วมกับ ผู้อื่นได้			ความสำเร็จของผลงาน				
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2			1
1	ด.ช บุญทนต์ สุธไช														
2	ด.ช ปรีดา ใจเยี่ยม														
3	ด.ช ภูวเดช บุญฝ้าย														
4	ด.ช กิตติพิศ ศรีนาราง														
5	ด.ช วชิรวิทย์ หงษ์อ้อม														
6	ด.ช ชาญณรงค์ แพนนท์														
7	ด.ช ธนาเดช แห่งทอง														
8	ด.ช สุภาวิชญ์ สุวรรณวงศา														
9	ด.ญ อมราพร นวมเขียน														
10	ด.ญ เพชรดา โตหุ้ย														
11	ด.ญ ณัฐนรี สงค์ประเสริฐ														
12	ด.ญ วิภาดา ศรีสำออง														
13	ด.ญ ขวัญจิรา แก้วเมือง														
14	ด.ญ ชัญชนก นาคเกิด														
15	ด.ญ กันติษา อุดแก้ว														
16	ด.ญ ศิรินทรา ฐิมาชนัน														

เกณฑ์การให้คะแนน	เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ	
	ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติกิจกรรมได้ถูกต้องด้วยตนเองตามลำดับ	ระดับ 3 หมายถึง	ดี
ปฏิบัติกิจกรรมได้ โดยครูชี้แนะเป็นบางครั้ง	ระดับ 2 หมายถึง	พอใช้
ปฏิบัติกิจกรรมได้ โดยครูชี้แนะตลอดเวลา	ระดับ 1 หมายถึง	ปรับปรุง

(ลงชื่อ)

ผู้สอน

(นางรุ่งทิพย์ ศรีสิงห์)

ตำแหน่ง ครู

แผนปฏิบัติการส่งเสริมสุขภาพเด็กและเยาวชนกลุ่ม

เกมการเรียงลำดับขนาดเล็ก ขนาดกลาง ขนาดใหญ่ ยานพาหนะ

ชื่อกลุ่ม.....

สมาชิกในกลุ่ม 1. 2.
3. 4.

พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับพฤติกรรม		
	3	2	1
1. การช่วยเหลือกันในการแก้ปัญหาภายในกลุ่ม			
2. การปฏิบัติตามข้อตกลง และตามกติกา			
3. ความรวดเร็ว			
4. การประสพผลสำเร็จของผลงาน			
รวม			
สรุป ระดับคุณภาพ			

เกณฑ์การให้คะแนน	เกณฑ์การตัดสิน ระดับคุณภาพ	
	ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติกิจกรรมได้ถูกต้องด้วยตนเองตามลำดับ ระดับ 3 หมายถึง ดี	9 - 12	ดี
ปฏิบัติกิจกรรมได้ โดยครูชี้แนะเป็นบางครั้ง ระดับ 2 หมายถึง พอใช้	5 - 8	พอใช้
ปฏิบัติกิจกรรมได้ โดยครูชี้แนะตลอดเวลา ระดับ 1 หมายถึง ปรับปรุง	1- 4	ปรับปรุง

(ลงชื่อ)

ผู้สอน

(นางรุ่งทิพย์ ศรีสิงห์)

ตำแหน่ง ครู

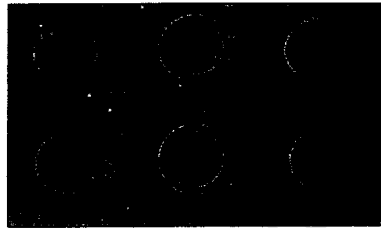
(...../...../.....)

เกมการศึกษาที่ 9

เกมเรียงลำดับขนาดของยานพาหนะ



ตาราง 3 ช่อง สำหรับเรียงขนาด



จุดประสงค์

เด็กสามารถเรียงลำดับขนาดของยานพาหนะได้ 3 ขนาด

สื่อ/อุปกรณ์การเล่น

ภาพรถสิบล้อ 3 ภาพ 3 ขนาด ภาพเรือ 3 ภาพ 3 ขนาด รวมทั้งหมด 6 ภาพ และตาราง 3 ช่อง สำหรับไว้เรียงลำดับขนาด

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งกลุ่มเด็ก เป็น 4 กลุ่ม โดยการทำป้ายติดที่อกเป็นภาพยานพาหนะ จัดกลุ่มเป็นชื่อยานพาหนะ 4 ชนิด ได้แก่ เครื่องบิน รถยนต์ รถไฟ เรือยนต์
2. ครูให้เด็กดูตัวอย่างการเรียงลำดับขนาดยานพาหนะ และอธิบายวิธีเรียงลำดับ 1 ชุด คือ ให้เรียงลำดับยานพาหนะขนาดเล็ก ยานพาหนะขนาดกลาง ยานพาหนะขนาดใหญ่
3. ครูแจกยานพาหนะจำลอง แบ่งให้เด็กกลุ่มละ 3 ชุด มีจำนวน 9 ชิ้น
4. ครูเป่านกหวีด 1 ครั้ง ให้เด็กได้เริ่มต้นเล่นเกมเรียงลำดับขนาดยานพาหนะ กลุ่มไหนเสร็จก่อนให้ยกมือ และนำผลงานส่งที่โต๊ะครู ถ้ามีกลุ่มที่เล่นเกมได้ช้าให้ครูช่วยแนะนำ
5. ครูตรวจผลงานในการเล่นของเด็กทุกกลุ่ม และเมื่อมีเด็กเล่นเกมได้ถูกต้องให้ครูพูดชมเชย หากมีเด็กเล่นเกมไม่ถูกต้องก็ให้คำแนะนำวิธีในการเล่นเกมการศึกษาที่ถูกต้องกับเด็ก
6. ครูให้คะแนนกลุ่มในด้านความเร็ว และความถูกต้องในการเล่นเกมติดไว้ที่บอร์ดหน้าชั้นเรียน

แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ในการคิดแก้ปัญหา
โดยใช้เกมการจัดหมวดหมู่ประเภทยานพาหนะ
ระดับชั้น ปฐมวัย 3-4 ปี

สาระที่ควรเรียนรู้ที่ 4 สิ่งต่างๆรอบตัวเด็ก
หน่วยย่อย ประเภทของยานพาหนะ

หน่วย ยานพาหนะ



โดย นางรุ่งทิพย์ ศรีสิงห์
ตำแหน่ง ครู

ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กโรงเรียนวัดวังสำโรง
สังกัดองค์การบริหารส่วนตำบลวังสำโรง
อำเภอตะพานหิน จังหวัดพิจิตร

แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ในการคิดแก้ปัญหาโดยใช้เกมการศึกษาชั้นปฐมวัย 3-4 ปี
สาระที่ควรเรียนรู้ที่ 4 สิ่งต่างๆรอบตัวเด็ก หน่วย ยานพาหนะ

สัปดาห์ที่ หน่วยย่อย ประเภทของยานพาหนะ

เกมการศึกษา – เกมการจัดหมวดหมู่ภาพประเภทของยานพาหนะ

สอนวันที่ 2 กุมภาพันธ์ พ.ศ 2559 เวลา 30 นาที ผู้สอน นางรุ่งทิพย์ ศรีสิงห์

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐานที่ 2 กล้ามเนื้อใหญ่ และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรงใช้ได้อย่างคล่องแคล่ว
และสัมพันธ์กัน

ตัวบ่งชี้ที่ 2.1 มีความรู้ และทักษะในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ กล้ามเนื้อเล็ก
มาตรฐานที่ 5 ชื่นชม และแสดงออกทางศิลปะดนตรี เคลื่อนไหว

ตัวบ่งชี้ที่ 5.2 เคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย

มาตรฐานที่ 8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และปฏิบัติตนตามข้อตกลง
เบื้องต้น

ตัวบ่งชี้ที่ 8.2 ปฏิบัติตนเป็นผู้นำตามที่ดีเล่น และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิด และการแก้ปัญหาได้เหมาะสมกับวัย

ตัวบ่งชี้ที่ 10.3 การจัดหมวดหมู่ ตามลักษณะประเภท

สาระสำคัญ

ยานพาหนะแต่ละประเภทจะมีการใช้เส้นทางแตกต่างกัน 3 ทาง คือ ทางบก ทางน้ำ
และทางอากาศ

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านร่างกาย	ด้านอารมณ์-จิตใจ	ด้านสังคม	ด้านสติปัญญา
เด็กสามารถ เคลื่อนไหวร่างกาย ประกอบเพลง ยานพาหนะได้อย่าง คล่องแคล่ว ว่องไว	เด็กสามารถแสดง ออกอย่างมีความสุข สนุกสนาน ยิ้มแย้ม แจ่มใส ขณะทำท่า ทางประกอบเพลง ยานพาหนะได้	เด็กสามารถปฏิบัติตน ตามข้อตกลงและ ทำงานร่วมกับผู้อื่นใน การเล่นเกมการจัด หมวดหมู่ภาพประเภท ของยานพาหนะได้	เด็กสามารถจัด หมวดหมู่ประเภทของ ยานพาหนะได้ โดยการ จัดหมวดหมู่ประเภท ของ ยานพาหนะทางบก ทางน้ำ ทางอากาศ ได้

สาระที่ควรเรียนรู้

ประเภทของยานพาหนะ

ประสบการณ์สำคัญ

ด้านร่างกาย	ด้านอารมณ์	ด้านสังคม	ด้านสติปัญญา
การเคลื่อนไหวร่างกายตามเพลง	มีความสุข สนุกสนานในการเคลื่อนไหวร่างกาย	การรับรู้ว่าข้อตกลงเป็นสิ่งที่ต้องยึดถือปฏิบัติร่วมกัน	การจัดหมวดหมู่ตามลักษณะประเภทในการเดินทาง

วิธีการดำเนินกิจกรรม

1. ชี้นำ

1.1 ครูเปิด วิตทัศน์ เพลงยานพาหนะ ใช้เวลา 01.30 นาที ครั้งที่ 1 ให้เด็ก ๆ ได้สังเกตภาพ และทำทางประกอบตามเพลง

1.2 เด็กและครูสนทนาร่วมกันเกี่ยวกับเพลงยานพาหนะ โดยครูตั้งประเด็นคำถามเพื่อให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น ดังนี้

1.2.1 ในเพลงนี้มียานพาหนะอะไรบ้าง

1.2.2 ยานพาหนะที่วิ่งอยู่บนถนน มีอะไรบ้าง

1.2.3 ยานพาหนะที่อยู่ในน้ำ มีอะไรบ้าง

1.2.4 ยานพาหนะที่อยู่บนท้องฟ้า มีอะไรบ้าง

1.2.5 การใช้ยานพาหนะเดินทางไปได้ทางไหนบ้าง (ทางบก ทางน้ำ และทางอากาศ)

(เด็กและครูสรุปร่วมกัน) “วันนี้เราจะมาเรียนรู้กันว่า ประเภทของยานพาหนะ”

2. ชี้นสอน

(ขั้นที่ 1 ขั้นการรับรู้ปัญหาตามเกมจัดหมวดหมู่ภาพประเภทของยานพาหนะ ที่ครูจัดไว้ให้ ตามสาระการเรียนรู้ที่ครูสอน

2.1 ครูแบ่งกลุ่มเด็ก เป็น 4 กลุ่ม โดยใช้กลุ่มเดิม จัดกลุ่มเป็นชื่อยานพาหนะ 4 ชนิด ได้แก่ เครื่องบิน รถยนต์ รถไฟ เรือยนต์

2.2 ครูเปิดวิตทัศน์ เพลงยานพาหนะอีก 1 ครั้ง แล้วให้เด็กเคลื่อนไหวตามจังหวะเพลง 1 ครั้ง แล้วอธิบายถึงว่า ยานพาหนะแต่ละประเภทจะมีการใช้เส้นทางแตกต่างกัน 3 ทาง คือ ทางบก ทางน้ำ และทางอากาศ

(เด็กและครูสรุปร่วมกัน) “ต่อไปเราจะเล่นเกมการจัดหมวดหมู่ภาพประเภทของยานพาหนะ”

2.3 ครูให้เด็กเล่นเกมการจัดหมวดหมู่ภาพประเภทของยานพาหนะ โดยครูแจกแผ่น

ภาพเกมการศึกษาแบ่งให้เด็กกลุ่มละ 1 ชุด มี 15 ภาพ แบ่งเป็นภาพยานพาหนะทางบก 5 ภาพ ภาพยานพาหนะทางน้ำ 5 ภาพ และภาพยานพาหนะทางอากาศ 5 ภาพ โดยให้คร่ำภาพทั้งหมดไว้ก่อน

2.4 ครูบอกชื่อเกมการจัดหมวดหมู่ภาพประเภทของยานพาหนะ และอธิบายวิธีในการเล่นเกมน่าชื่อ “เกมการจัดหมวดหมู่ภาพประเภทของยานพาหนะ” กับเด็ก
มีขั้นตอน ดังนี้

2.5 ครูให้เด็กดูตัวอย่างภาพของยานพาหนะต่างๆ และอธิบายวิธีการเลือกภาพยานพาหนะแต่ละประเภท 1 ชุด

ลักษณะของเกมการจัดหมวดหมู่ภาพประเภทของยานพาหนะ ใน 1 ชุด ประกอบด้วย 15 ภาพ แต่ละภาพมีขนาด 12 X 12 เซนติเมตร เป็นภาพยานพาหนะทางน้ำ ประกอบด้วย ภาพเรือพาย เรือโดยสาร เรือท่องเที่ยว ภาพยานพาหนะทางบก ภาพรถจักรยาน รถบัส รถสิบล้อ ยานพาหนะทางอากาศ ภาพเครื่องบินโดยสาร เครื่องร่อน เครื่องบินรบ การให้คะแนนคือ ด้านความเร็ว และความถูกต้อง ครูเป่านกหวีด 1 ครั้ง ให้เด็กได้เริ่มต้นเล่นเกมการจัดหมวดหมู่ภาพประเภทของยานพาหนะ

(ขั้นที่ 2 ขั้นแสวงหาเค้าเงื่อน คือ ทหาวิธีการว่าควรจะทำอย่างไรจึงจะสามารถทำได้ประสบผลสำเร็จ ถูกต้อง)

เด็กเริ่มลงมือเล่นเกม เด็กๆ แต่ละคนจะช่วยกันจัดหมวดหมู่ภาพประเภทของยานพาหนะ แต่ละกลุ่มจะเจอปัญหาการวางภาพผิดช่อง และการวางภาพกลับหัว เด็กๆ จะร่วมกันแก้ปัญหาที่จะทำอย่างไรกลุ่มของตนเองจะเป็นผู้เล่นเกมได้ถูกต้อง และเป็นผู้ชนะ และหากกลุ่มไหนเสร็จก่อนให้ยกมือ และนำผลงานส่งที่โต๊ะครู

(ขั้นที่ 3 ขั้นตรวจสอบความถูกต้อง คือเด็กสามารถเปรียบเทียบผลการจัดหมวดหมู่ภาพประเภทของยานพาหนะ ของตนเองได้ว่าถูกต้องหรือไม่ โดยการเฉลยอธิบาย แนะนำของครู)

2.5 ครูตรวจผลงานในการเล่นเกมนการศึกษาของเด็กทุกกลุ่ม และเมื่อมีเด็กเล่นเกม

จัดหมวดหมู่ภาพประเภทของยานพาหนะได้ถูกต้องให้ครูพูดชมเชย หากมีเด็กเล่นเกมการจัด

หมู่ภาพประเภทของยานพาหนะไม่ถูกต้อง ก็ให้คำแนะนำวิธีในการเล่นเกมนการศึกษาที่ถูกต้องกับเด็ก

2.6 ครูให้คะแนนกลุ่ม ในด้านความเร็ว และความถูกต้องในการเล่นเกมนการศึกษา
ติดไว้ที่บอร์ดหน้าชั้นเรียน

3. ชั้นสรุป

ครูและเด็กร่วมกันสรุปและอภิปรายผลเกี่ยวกับ ความหมายของการออกกำลังกาย โดยประเด็นคำถามหลักในการอภิปราย คือ “ทำไมภาพนี้จึงจัดว่าเป็นยานพาหนะทางน้ำ ทำไมภาพนี้จึงจัดเป็นภาพยานพาหนะทางบก และทำไมภาพนี้จึงจัดเป็นภาพยานพาหนะทางอากาศ” โดยครูย้ำประเภทของยานพาหนะว่า ยานพาหนะแต่ละประเภทจะมีการใช้เส้นทางแตกต่างกัน 3 ทาง คือ ทางบก ทางน้ำ และทางอากาศ

(ใช้เวลา 30 นาที)

สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. วีดิทัศน์ เพลงยานพาหนะ เวลา 01.30 นาที

2. บัตรภาพยานพาหนะทางน้ำประกอบด้วย ภาพยานพาหนะทางน้ำประกอบด้วย ภาพ เรือพาย เรือแจว ภาพยานพาหนะทางบก ภาพรถจักรยาน รถเก๋ง ยานพาหนะทางอากาศ ภาพเครื่องบินโดยสาร เครื่องร่อน ใน 1 ชุดประกอบด้วย 6 ภาพ แต่ละภาพมีขนาด 12 X 12 เซนติเมตร สำหรับเด็ก 4 กลุ่ม จำนวน 4 ชุด

3. นกหวีด 1 อัน

การประเมินพัฒนาการ

รายการประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ
บอกประเภทของยานพาหนะได้ โดยการเล่นเกมจัดหมวดหมู่ ยานพาหนะทางบก ทางน้ำ ทางอากาศ ได้	1.การสนทนา และการแสดงความคิดเห็น 2. การตรวจผลงาน	แบบประเมินพฤติกรรมแบบกลุ่ม และแบบรายบุคคล

เกณฑ์การประเมินผล

เกณฑ์การประเมินผล	เกณฑ์การประเมินสรุปผล
ระดับที่ 3 : ปฏิบัติได้ด้วยตนเอง	ระดับ 3 หมายถึง ดี สามารถเล่นเกมการจัดหมวดหมู่ภาพประเภทของยานพาหนะ ได้ 5 - 6 ชิ้น
ระดับที่ 2 : ปฏิบัติได้โดยมีคนคอยชี้แนะบ้างเป็นบางครั้ง	ระดับ 2 หมายถึง พอใช้ สามารถเล่นเกมการจัดหมวดหมู่ภาพประเภทของยานพาหนะ ได้ 3 - 4 ชิ้น
ระดับที่ 1 : ปฏิบัติไม่ได้	ระดับ 1 หมายถึง ปรับปรุง สามารถเล่นเกมการจัดหมวดหมู่ภาพประเภทของยานพาหนะ ได้ 1-2 ชิ้น

บันทึกผลหลังการจัดประสบการณ์เรียนรู้

สรุปผลการจัดประสบการณ์เรียนรู้ (เด็กปฐมวัย ทั้งหมด คน)

ผ่านเกณฑ์การประเมิน ระดับดี.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ได้แก่

.....

ผ่านเกณฑ์การประเมิน ระดับปานกลาง.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ได้แก่

.....

.....

ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน ระดับปรับปรุง.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ได้แก่

ปัญหา / อุปสรรค /แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

.....

(ลงชื่อ)

ผู้สอน

(นางรุ่งทิพย์ ศรีสิงห์)

ตำแหน่ง ครู

(...../...../.....)

มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์

ภาคผนวก

เพลงยานพาหนะ

หึ่ม หึ่ม หึ่ม เครื่องบินกระหึ่มบนฟ้า
 บึ่น บึ่น บึ่น รถยนต์แล่นมาแต่ไกล
 บู๊น บู๊น บู๊น นั้นเสียงวูดของรถไฟ
 ตึก ตึก ตึกตึก ตึก ตึก
 เรือยนต์แล่นในแม่น้ำลำคลอง

(ใช้เวลา 01.30 นาที)

โรงเรียนพิริยะโยธิน. (2556). เพลงยานพาหนะ

เข้าถึงได้จาก: <https://www.youtube.com/watch?v=4KIOmGYzx4w>

แบบบันทึกผลการประเมินพัฒนาการประจำวัน

สัปดาห์ที่ หน่วย ยานพาหนะ

หน่วยย่อย ประเภทของยานพาหนะ

ท.ล	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน												รวม 12 คะแนน	ระดับ คุณภาพ	สรุปผล	
		เด็กสามารถเคลื่อนไหวร่างกาย ประกอบเพลง ยานพาหนะ ได้อย่างคล่องแคล่ว ว่องไว			เด็กสามารถแสดงออกอย่างมีความสุข ยิ้มแย้ม แจ่มใส และทำท่าทาง ประกอบเพลงยานพาหนะได้			เด็กสามารถปฏิบัติตนตามข้อตกลงและทำงานร่วมกับผู้อื่นในการเล่นเกมการจัดหมวดหมู่ภาพประเภทของยานพาหนะได้			เด็กสามารถจัดประเภทของยานพาหนะ การเล่นเกมการจัดหมวดหมู่ยานพาหนะได้					ผ่าน	ไม่ผ่าน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1				
1.	ด.ช บุญทณภัทร สุขโข																
2.	ด.ช ปรีดา ใจเยี่ยม																
3.	ด.ช ภูวเดช ปุยฝ้าย																
4.	ด.ช กิตติพิศ ศรีนาวาง																
5.	ด.ช วชิรวิทย์ หงษ์อ้อม																
6.	ด.ช ชาญณรงค์ แพนนท์																
7.	ด.ช ธนาเดช แท่งทอง																
8.	ด.ช ศุภวิชญ์ สุวรรณวงศา																
9.	ด.ญ อมราพร นวมเขียน																
10.	ด.ญ เพชรดา โตทัย																
11.	ด.ญ ณัฐนรี สงค์ประเสริฐ																
12.	ด.ญ วิภาดา ศรีสำอาง																
13.	ด.ญ ขวัญจิรา แก้วเมือง																
14.	ด.ญ รัชชนก นาคเกิด																
15.	ด.ญ กันติชา อุดแก้ว																
16.	ด.ญ ศิรินทรา ฐิมำขัน																

ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การประเมิน
คะแนน 9 - 12 = 3	3 หมายถึง สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ถูกต้องด้วยตนเองตามลำพัง
คะแนน 5 - 8 = 2	2 หมายถึง สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้บ้าง แต่ต้องมีผู้ชี้แนะ
คะแนน 1-4 = 1	1 หมายถึง ไม่สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ด้วยตนเอง มีผู้ชี้แนะตลอด

การประเมินพัฒนาการ

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
เด็กสามารถเคลื่อนไหวร่างกาย ประกอบเพลง ยานพาหนะได้อย่างคล่องแคล่ว ว่องไว	ระดับ 3 หมายถึง ดี สามารถเคลื่อนไหวร่างกาย ประกอบเพลง ยานพาหนะได้อย่างคล่องแคล่ว ว่องไว ได้ต่อเนื่อง
	ระดับ 2 หมายถึง พอใช้ สามารถเคลื่อนไหวร่างกาย ประกอบเพลง ยานพาหนะได้อย่างคล่องแคล่ว ว่องไว ได้บ้าง แต่ไม่ต่อเนื่อง ครูต้องกระตุ้นเป็นบางครั้ง
	ระดับ 1 หมายถึง ปรับปรุง การเคลื่อนไหวร่างกายไม่คล่องแคล่ว ไม่คล่องแคล่ว จะต้องได้รับการกระตุ้นให้ปฏิบัติกิจกรรมตลอด
เด็กสามารถแสดง ออกอย่างมีความสุข สนุกสนาน ยิ้มแย้ม แจ่มใส ขณะทำท่าทางประกอบเพลง ยานพาหนะได้	ระดับ 3 หมายถึง ดี การแสดง ออกอย่างมีความสุข สนุกสนาน ยิ้มแย้ม แจ่มใส ขณะทำท่าทางประกอบเพลง ยานพาหนะได้อย่างสนุกสนาน ทุกช่วงกิจกรรม
	ระดับ 2 หมายถึง พอใช้ มีการทำท่าทาง และแสดง ออกเป็นบางช่วงกิจกรรมโดยต้องได้รับการกระตุ้นจากครู
	ระดับ 1 หมายถึง ปรับปรุง ไม่แสดงออก ไม่ยอมทำท่าทางประกอบเพลง ยานพาหนะ ยืนเฉย มองดูผู้อื่นปฏิบัติกิจกรรม

<p>เด็กสามารถปฏิบัติตามข้อตกลงและทำงานร่วมกับผู้อื่นในการเล่นเกมการจัดหมวดหมู่ภาพประเภทของยานพาหนะได้</p>	<p>ระดับ 3 หมายถึง ดี สามารถปฏิบัติตามข้อตกลงและทำงานร่วมกับผู้อื่นในการเล่นเกมการจัดหมวดหมู่ภาพประเภทของยานพาหนะได้ได้อย่างคล่องแคล่ว</p>
	<p>ระดับ 2 หมายถึง พอใช้ สามารถปฏิบัติตามข้อตกลงและทำงานร่วมกับผู้อื่นในการเล่นเกมการจัดหมวดหมู่ภาพประเภทของยานพาหนะได้ โดยรับการกระตุ้น เป็นบางครั้ง</p>
	<p>ระดับ 1 หมายถึง ปรับปรุง ไม่ร่วมปฏิบัติกิจกรรมเกี่ยวกับประเภทของยานพาหนะ จะนั่งมองดูผู้อื่นเพียงอย่างเดียว</p>
<p>เด็กสามารถจัดประเภทของยานพาหนะ โดยการเล่นเกมการจัดหมวดหมู่ภาพประเภทของยานพาหนะ ได้</p>	<p>ระดับ 3 หมายถึง ดี สามารถเล่นเกมการจัดหมวดหมู่ภาพประเภทของยานพาหนะ ได้ 5 - 6 ชั้น</p>
	<p>ระดับ 2 หมายถึง พอใช้ สามารถเล่นเกมการจัดหมวดหมู่ภาพประเภทของยานพาหนะ ได้ 3 - 4 ชั้น</p>
	<p>ระดับ 1 หมายถึง ปรับปรุง สามารถเล่นเกมการจัดหมวดหมู่ภาพประเภทของยานพาหนะ ได้ 1-2 ชั้น</p>

แบบประเมินการปฏิบัติกิจกรรมภายในชมรม

คณะกรรมการประเมินกิจกรรมชมรมโรงเรียนวัดหนองหญ้าไซ จังหวัดสุพรรณบุรี

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน									รวม 12 คะแนน	ระดับคุณภาพ				
		แสดงความคิดเห็นในขณะ ปฏิบัติกิจกรรม			การคิดแก้ปัญหาในขณะ ปฏิบัติกิจกรรม			มีส่วนร่วมและทำงานร่วมกับ ผู้อื่นได้					ความสำเร็จของผลงาน			
		3	2	1	3	2	1	3	2	1			3	2	1	
1	ด.ช บุญทณภัทร สุขโช															
2	ด.ช ปรีดา ใจเยี่ยม															
3	ด.ช ภูวเดช ปุ้ยฝ้าย															
4	ด.ช กิตติพิศ ศรีนาราง															
5	ด.ช วชิรวิทย์ หงษ์อ้อม															
6	ด.ช ชาญณรงค์ แสนนทร์															
7	ด.ช ธนาเดช แห่งทอง															
8	ด.ช ศุภวิชญ์ สุวรรณวงศา															
9	ด.ญ อมราพร นวมเขียน															
10	ด.ญ เพชรดา โตหุ่ย															
11	ด.ญ ณัฐนรี สงค์ประเสริฐ															
12	ด.ญ วิภาดา ศรีสาอาง															
13	ด.ญ ขวัญจิรา แก้วเมือง															
14	ด.ญ ชัญชนก นาคเกิด															
15	ด.ญ กันติชา อุดแก้ว															
16	ด.ญ ศิรินทรา ฐิมาขันธ์															
เกณฑ์การให้คะแนน		เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ														
		ช่วงคะแนน										ระดับคุณภาพ				
ปฏิบัติกิจกรรมได้ถูกต้องด้วยตนเองตามลำดับ		ระดับ 3			หมายถึง			ดี			9 - 12			ดี		
ปฏิบัติกิจกรรมได้ โดยครูชี้แนะเป็นบางครั้ง		ระดับ 2			หมายถึง			พอใช้			5 - 8			พอใช้		
ปฏิบัติกิจกรรมได้ โดยครูชี้แนะตลอดเวลา		ระดับ 1			หมายถึง			ปรับปรุง			1- 4			ปรับปรุง		

(ลงชื่อ)

ผู้สอน

(นางรุ่งทิพย์ ศรีสิงห์)

ตำแหน่ง ครู

แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนงานภาคเรียน

เกมการจัดหมวดหมู่ยานพาหนะ ทางบก ทางน้ำ ทางอากาศ

ชื่อกลุ่ม.....

สมาชิกในกลุ่ม 1. 2.

3. 4.

พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับพฤติกรรม		
	3	2	1
1. การช่วยเหลือกันในการแก้ปัญหาภายในกลุ่ม			
2. การปฏิบัติตามข้อตกลง และตามกติกา			
3. ความรวดเร็ว			
4. การประสบผลสำเร็จของผลงาน			
รวม			
สรุป ระดับคุณภาพ			

เกณฑ์การให้คะแนน	เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ	
	ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติกิจกรรมได้ถูกต้องด้วยตนเองตามลำดับ ระดับ 3 หมายถึง ดี	9 - 12	ดี
ปฏิบัติกิจกรรมได้ โดยครูชี้แนะเป็นบางครั้ง ระดับ 2 หมายถึง พอใช้	5 - 8	พอใช้
ปฏิบัติกิจกรรมได้ โดยครูชี้แนะตลอดเวลา ระดับ 1 หมายถึง ปรับปรุง	1- 4	ปรับปรุง

(ลงชื่อ)

ผู้สอน

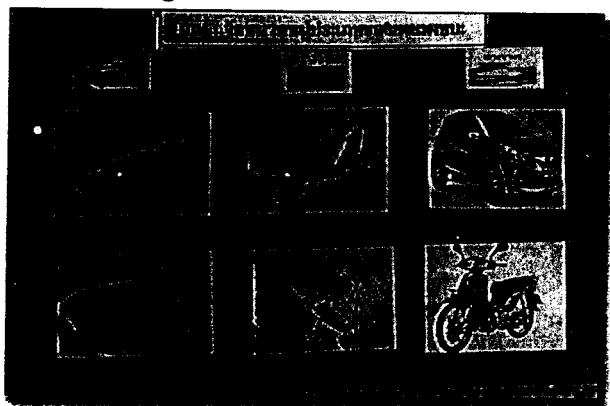
(นางรุ่งทิพย์ ทรสิงห์)

ตำแหน่ง ครู

(...../...../.....)

เกมการศึกษาที่ 10

เกมการจัดหมวดหมู่ประเภทของยานพาหนะ



จุดประสงค์

เด็กสามารถ จัดหมวดหมู่ประเภทของยานพาหนะได้

สื่อ/อุปกรณ์การเล่น

1. บัตรภาพยานพาหนะทางอากาศ ขนาด 12 X 12 เซนติเมตร จำนวน 2 ภาพ
2. บัตรภาพยานพาหนะทางน้ำ ขนาด 12 X 12 เซนติเมตร จำนวน 2 ภาพ
3. บัตรภาพยานพาหนะทางบก ขนาด 12 X 12 เซนติเมตร จำนวน 2 ภาพ

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งกลุ่มเด็ก เป็น 4 กลุ่ม โดยใช้กลุ่มเดิม จัดกลุ่มเป็นชื่อยานพาหนะ 4 ชนิด ได้แก่ เครื่องบิน รถยนต์ รถไฟ เรือยนต์
2. ครูให้เด็กดูตัวอย่างภาพการจัดหมวดหมู่ประเภทของยานพาหนะ และอธิบายวิธีการเลือกภาพยานพาหนะ 1 ชุด คือ ภาพยานพาหนะทางอากาศ ภาพยานพาหนะทางน้ำ ภาพยานพาหนะทางบก ให้นำภาพยานพาหนะที่อยู่ในประเภทเดียวกันมาเรียงอยู่ในแถวเดียวกัน
3. ครูแจกแผ่นภาพเกมการจัดหมวดหมู่ประเภทของยานพาหนะแบ่งให้เด็กกลุ่มละ 1 ชุด มี 6 ภาพ โดยให้คว่ำภาพทั้งหมดไว้ก่อน
4. ครูเป่านกหวีด 1 ครั้ง ให้เด็กได้เริ่มต้นเล่นเกมจัดหมวดหมู่ประเภทของยานพาหนะกลุ่มไหนเสร็จก่อนให้ยกมือ และนำผลงานส่งที่โต๊ะครู
5. ครูตรวจผลงานในการเล่นของเด็กทุกกลุ่ม และเมื่อมีเด็กเล่นเกมได้ถูกต้องให้ครูพูดชมเชย หากมีเด็กเล่นเกมไม่ถูกต้องก็ให้คำแนะนำวิธีในการเล่นเกมที่ถูกต้องกับเด็ก
6. ครูให้คะแนนกลุ่มในด้านความเร็ว และความถูกต้องในการเล่นเกมติดไว้ที่บอร์ดหน้าชั้นเรียน

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรม

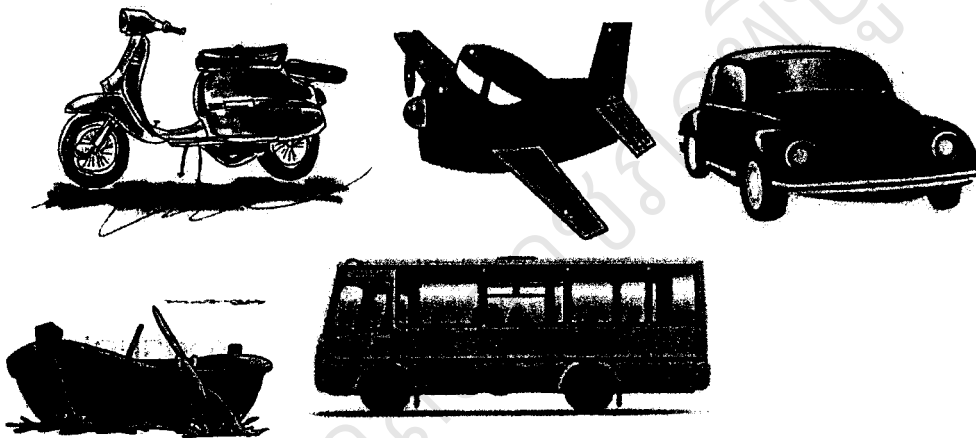
การเล่นเกมการจัดหมวดหมู่ภาพประเภทของยานพาหนะ

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
การแสดงความ คิดเห็นในขณะ ปฏิบัติกิจกรรม	1. แสดงความคิดเห็นในขณะที่กำลังปฏิบัติกิจกรรม ได้อย่างคล่องแคล่ว
	2. แสดงความคิดเห็นในขณะที่กำลังปฏิบัติกิจกรรม โดยต้องได้รับการกระตุ้น เป็นบางครั้ง
	3. ไม่แสดงความคิดเห็นใดๆ แต่จะมองผู้อื่นปฏิบัติกิจกรรม
การคิดแก้ปัญหา ในขณะปฏิบัติ กิจกรรม	1. รู้จักแก้ปัญหาด้วยตนเอง ได้อย่างคล่องแคล่ว
	2. รู้จักแก้ปัญหาได้ เมื่อได้รับการชี้แนะ
	3. แก้ปัญหาด้วยตนเองได้ไม่ได้ ต้องรอผู้ชี้แนะ
การมีส่วนร่วม และ ทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้	1. มีส่วนร่วม และปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้
	2. มีส่วนร่วม และปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้โดยต้องได้รับคำชี้แนะ
	3. ต้องได้รับการกระตุ้น จึงจะปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
ความสำเร็จของ ผลงาน	1. สามารถเล่นเกมการจัดหมวดหมู่ภาพประเภทของยานพาหนะ ได้ 7 - 9 ชิ้น
	2. สามารถเล่นเกมการจัดหมวดหมู่ภาพประเภทของยานพาหนะ ได้ 4 - 6 ชิ้น
	3. สามารถเล่นเกมการจัดหมวดหมู่ภาพประเภทของยานพาหนะ ได้ 1- 3 ชิ้น

แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ในการคิดแก้ปัญหา
โดยใช้เกมภาพตัดต่อประโยชน์ของยานพาหนะ
ระดับชั้น ปฐมวัย 3-4 ปี

สาระที่ควรเรียนรู้ที่ 4 สิ่งต่างๆรอบตัวเด็ก
หน่วยย่อย ประโยชน์ของยานพาหนะ

หน่วย ยานพาหนะ



โดย นางรุ่งทิพย์ ศรีสิงห์
ตำแหน่ง ครู

ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กโรงเรียนวัดวังสำโรง
สังกัดองค์การบริหารส่วนตำบลวังสำโรง
อำเภอตะพานหิน จังหวัดพิจิตร

แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ในการคิดแก้ปัญหาโดยใช้เกมการศึกษาชั้นปฐมวัย 3-4 ปี
 สาระที่ควรเรียนรู้ที่ 4 สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก หน่วย ยานพาหนะ
 สปีดคาร์ที่ หน่วยย่อย ประโยชน์ของยานพาหนะ
 เกมการศึกษา - เกมภาพตัดต่อประโยชน์ของยานพาหนะ
 สอนวันที่ 3 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2559 เวลา 30 นาที ผู้สอน นางรุ่งทิพย์ ศรีสิงห์

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐานที่ 2 กล้ามเนื้อใหญ่ และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรงใช้ได้อย่างคล่องแคล่ว
 และสัมพันธ์กัน

ตัวบ่งชี้ที่ 2.1 มีทักษะในการเคลื่อนไหวร่างกายตามเพลง

มาตรฐานที่ 5 ชื่นชม และแสดงออกทางศิลปะดนตรี เคลื่อนไหว และรักการออกกำลังกาย

ตัวบ่งชี้ที่ 5.2 ชื่นชมในศิลปะดนตรี

มาตรฐานที่ 8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดี
 ของสังคมในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

ตัวบ่งชี้ที่ 8.2 ปฏิบัติตนตามข้อตกลง และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิด และการแก้ปัญหาได้เหมาะสมกับวัย

ตัวบ่งชี้ที่ 10.3 การเปรียบเทียบรอยต่อภาพที่เหมือนกัน ตามลักษณะของ

ยานพาหนะ -

สาระสำคัญ

ยานพาหนะทุกประเภทใช้ประโยชน์ในการเดินทางได้สะดวก รับจ้างขนส่งสิ่งของได้แต่
 ละครั้งได้จำนวนมาก และรวดเร็ว

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านร่างกาย	ด้านอารมณ์	ด้านสังคม	ด้านสติปัญญา
เด็กสามารถเคลื่อนไหว ร่างกาย ประกอบเพลง ยานพาหนะได้อย่าง คล่องแคล่ว ว่องไว	เด็กสามารถแสดง ออกอย่างมีความสุข สนุกสนาน ขณะ ทำท่าทางประกอบ เพลงยานพาหนะได้	เด็กสามารถปฏิบัติตน ตามข้อตกลงและ ทำงานร่วมกับผู้อื่นใน การเล่นเกมการต่อ ภาพประโยชน์ของ ยานพาหนะ ได้	เด็กสามารถบอก ประโยชน์ของ ยานพาหนะได้โดยการ ภาพตัดต่อประโยชน์ ของยานพาหนะได้

สาระที่ควรเรียนรู้

ประโยชน์ของยานพาหนะ

ประสบการณ์สำคัญ

ด้านร่างกาย	ด้านอารมณ์ - จิตใจ	ด้านสังคม	ด้านสติปัญญา
การเคลื่อนไหว ร่างกาย ตามเพลง	มีความสุข สนุกสนาน ในการเคลื่อนไหว ร่างกาย	รับรู้ว่าข้อตกลงเป็น สิ่งที่ต้องยึดถือปฏิบัติ ร่วมกัน	การเปรียบเทียบ ส่วนประกอบของ ภาพรถยนต์โดยสาร

วิธีการดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 ครูเปิด วีดิทัศน์ เพลงดอกไม้ ใช้เวลา 01.30 นาที ครั้งที่ 1 ให้เด็กๆ ได้สังเกตภาพ และทำทางประกอบเพลง

1.2 เด็กและครูสนทนาร่วมกันเกี่ยวกับเพลงยานพาหนะ โดยครูตั้งประเด็นคำถาม เพื่อให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น ดังนี้

1.2.1 ในเพลงนี้มียานพาหนะอะไรบ้าง (เครื่องบิน รถยนต์ รถไฟ เรือยนต์)

1.2.2 นอกจากเครื่องบิน รถยนต์ รถไฟ เรือยนต์ เด็กๆ รู้จักยานพาหนะอะไรบ้าง

1.2.3 ยานพาหนะที่เด็กๆ พุดมานั้น มันมีประโยชน์อย่างไรบ้าง (ยานพาหนะทุกประเภทใช้ประโยชน์ในการเดินทางได้สะดวก รับจ้างขนส่งสิ่งของได้แต่ละครั้งได้จำนวนมาก และรวดเร็ว)

(เด็กและครูสรุปร่วมกัน) “วันนี้เราจะมาเรียนรู้กันว่า ยานพาหนะมีประโยชน์อะไรบ้าง “

2. ขั้นสอน

(ขั้นที่ 1 ขั้นการรับรู้ปัญหาตามเกมภาพตัดต่อประโยชน์ของยานพาหนะที่ครูจัดไว้ให้ ตามสาระการ เรียนรู้ที่ครูสอน)

2.1 ครูแบ่งกลุ่มเด็กเป็น 4 กลุ่ม โดยใช้กลุ่มเดิม จัดกลุ่มเป็นชื่อยานพาหนะ 4 ชนิด ได้แก่ เครื่องบิน รถยนต์ รถไฟ เรือยนต์

2.2 ครูเปิดวีดิทัศน์ เพลงดอกไม้ อีก 1 ครั้ง แล้วให้เด็กเคลื่อนไหวตามจังหวะเพลง 1 ครั้ง แล้วอธิบายถึง ประโยชน์ของยานพาหนะ ยานพาหนะทุกประเภทใช้ประโยชน์ในการเดินทางได้สะดวก รับจ้างขนส่งสิ่งของได้แต่ละครั้งได้จำนวนมาก และรวดเร็ว

(เด็กและครูสรุปร่วมกัน) “ต่อไปเราจะเล่นเกมต่อภาพประโยชน์ของยานพาหนะ “

2.3 ครูให้เด็กเล่นเกมการศึกษา โดยครูแจกแผ่นเกมต่อภาพประโยชน์ของยานพาหนะแบ่งให้เด็กกลุ่มละ 1 ชุด มี 6 เป็นภาพ รถยนต์โดยสาร ภาพเรือโดยสาร

2.4 ครูบอกชื่อเกมการศึกษา และอธิบายวิธีในการเล่นเกมที่ชื่อ “เกมต่อภาพ
ประโยชน์ของยานพาหนะ” กับเด็ก

มีขั้นตอน ดังนี้

2.4.1 ครูให้เด็กดูตัวอย่างภาพประโยชน์ของยานพาหนะ ได้แก่ เครื่องบิน
โดยสาร แล้วอธิบายวิธีการเลือกภาพประโยชน์ของยานพาหนะ 1 ชุด

ลักษณะของเกมต่อภาพประโยชน์ของยานพาหนะ ใน 1 ชุด ประกอบด้วย 2
ภาพ แต่ละภาพมีขนาด 18 X 15 เซนติเมตร เรียงเป็นแถวอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยม ขนาด 30 X 21
เซนติเมตร เป็นภาพ รถบัสประจำทาง ภาพเรือโดยสาร โดยทุกภาพตัดภาพออกเป็น 3 ส่วน
การให้คะแนนคือ ด้านความเร็ว และ ความถูกต้อง ครูเป่านกหวีด 1 ครั้ง ให้เด็กได้เริ่มต้น เล่น
เกมต่อภาพประโยชน์ของยานพาหนะ

(ขั้นที่ 2 ขั้นแสวงหาเค้าเงื่อน คือ หาวิธีการว่าควรจะทำอย่างไรจึง
จะสามารถทำได้ประสบผลสำเร็จ ถูกต้อง)

เด็กเริ่มลงมือเล่นเกม เด็กๆ แต่ละคนจะช่วยกันต่อภาพประโยชน์ของ
ยานพาหนะ แต่ละกลุ่มจะเจอปัญหาการเรียงแผ่นภาพผิดช่อง และวางภาพกลับหัว เด็กๆ จะ
ร่วมกันแก้ปัญหาที่จะทำอย่างไรกลุ่มของตนเองจะเป็นผู้เล่นเกมได้ถูกต้อง และเป็นผู้ชนะ และ
หากกลุ่มไหนเสร็จก่อนให้ยกมือ และนำผลงานส่งที่โต๊ะครู

(ขั้นที่ 3 ขั้นตรวจสอบความถูกต้อง คือ เด็กสามารถเปรียบเทียบผล
การต่อภาพประโยชน์ของยานพาหนะ ของตนเองได้ว่าถูกต้องหรือไม่ โดยการเฉลย
อธิบาย แนะนำของครู)

2.6 ครูตรวจผลงานในการเล่นเกการศึกษาของเด็กทุกกลุ่ม และเมื่อมีเด็กเล่นเกม
ภาพต่อภาพประโยชน์ของยานพาหนะได้ถูกต้องให้ครูพูดชมเชย หากมีเด็กเล่นเกมต่อภาพ
ประโยชน์ของยานพาหนะไม่ถูกต้องก็ให้คำแนะนำวิธีในการเล่นเกการศึกษาที่ถูกต้องกับเด็ก

2.7 ครูให้คะแนนกลุ่ม ในด้านความเร็ว และความถูกต้องในการเล่นเกการศึกษา
ติดไว้ที่บอร์ดหน้าชั้นเรียน

3. ขั้นสรุป

ครูและเด็กร่วมกันสรุปและอภิปรายผลเกี่ยวกับ ประโยชน์ของยานพาหนะโดย
ประเด็นคำถามหลักในการอภิปราย คือ ใน วิถีทัศน์ เขาพูดถึงยานพาหนะต่างๆ ยานพาหนะที่
เด็กๆ รู้จักมีอะไรบ้าง และยานพาหนะที่เด็กๆ พูดถึงมีประโยชน์อย่างไรบ้าง โดยครูเน้นย้ำว่า
ยานพาหนะทุกประเภทใช้ประโยชน์ในการเดินทางได้สะดวก รับผิดชอบต่อสิ่งของได้แต่ละครั้งได้
จำนวนมาก และรวดเร็ว

(ใช้เวลา 30 นาที)

สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. วีดิทัศน์ เพลงดอกไม้ เวลา 02.30 นาที

2. แผ่นภาพประโยชน์ของยานพาหนะ ใน 1 ชุด มี จำนวน 2 ภาพ แต่ละภาพมีขนาด 18 X 15 เซนติเมตร เรียงเป็นแถวอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยม ขนาด 30 X 21 เซนติเมตร เป็นภาพรถบัสประจำทาง ภาพเรือโดยสาร โดยทุกภาพตัดภาพออกเป็น 3 ส่วน สำหรับเด็ก 4 กลุ่ม

3. นกหวีด 1 อัน

การประเมินพัฒนาการ

รายการประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ
บอกประโยชน์ของยานพาหนะได้ โดยการเล่นเกมการภาพตัดต่อประโยชน์ของยานพาหนะได้	1.การสนทนา และการแสดงความคิดเห็น 2. การตรวจผลงาน	แบบประเมินพฤติกรรมแบบกลุ่ม และแบบรายบุคคล

เกณฑ์การประเมินผล

เกณฑ์การประเมินผล	เกณฑ์การประเมินสรุปผล
ระดับที่ 3 : ปฏิบัติได้ด้วยตนเอง	ระดับ 3 หมายถึง ดี
ระดับที่ 2 : ปฏิบัติได้โดยมีคนคอยชี้แนะบ้างเป็นบางครั้ง	สามารถเล่นเกมต่อภาพประโยชน์ของยานพาหนะ ได้ 5 - 6 ชิ้น
ระดับที่ 1 : ปฏิบัติไม่ได้	ระดับ 2 หมายถึง พอใช้ สามารถเล่นเกมต่อภาพประโยชน์ของยานพาหนะ ได้ 3-4 ชิ้น
	ระดับ 1 หมายถึง ปรับปรุง สามารถเล่นเกมต่อภาพประโยชน์ของยานพาหนะ ได้ 1-2 ชิ้น

บันทึกผลหลังการจัดประสบการณ์เรียนรู้

สรุปผลการจัดประสบการณ์เรียนรู้ (เด็กปฐมวัย ทั้งหมด คน)

ผ่านเกณฑ์การประเมิน ระดับดี.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ได้แก่

.....

ผ่านเกณฑ์การประเมิน ระดับปานกลาง.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ได้แก่

.....

.....

ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน ระดับปรับปรุง.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ได้แก่

ปัญหา / อุปสรรค /แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

.....

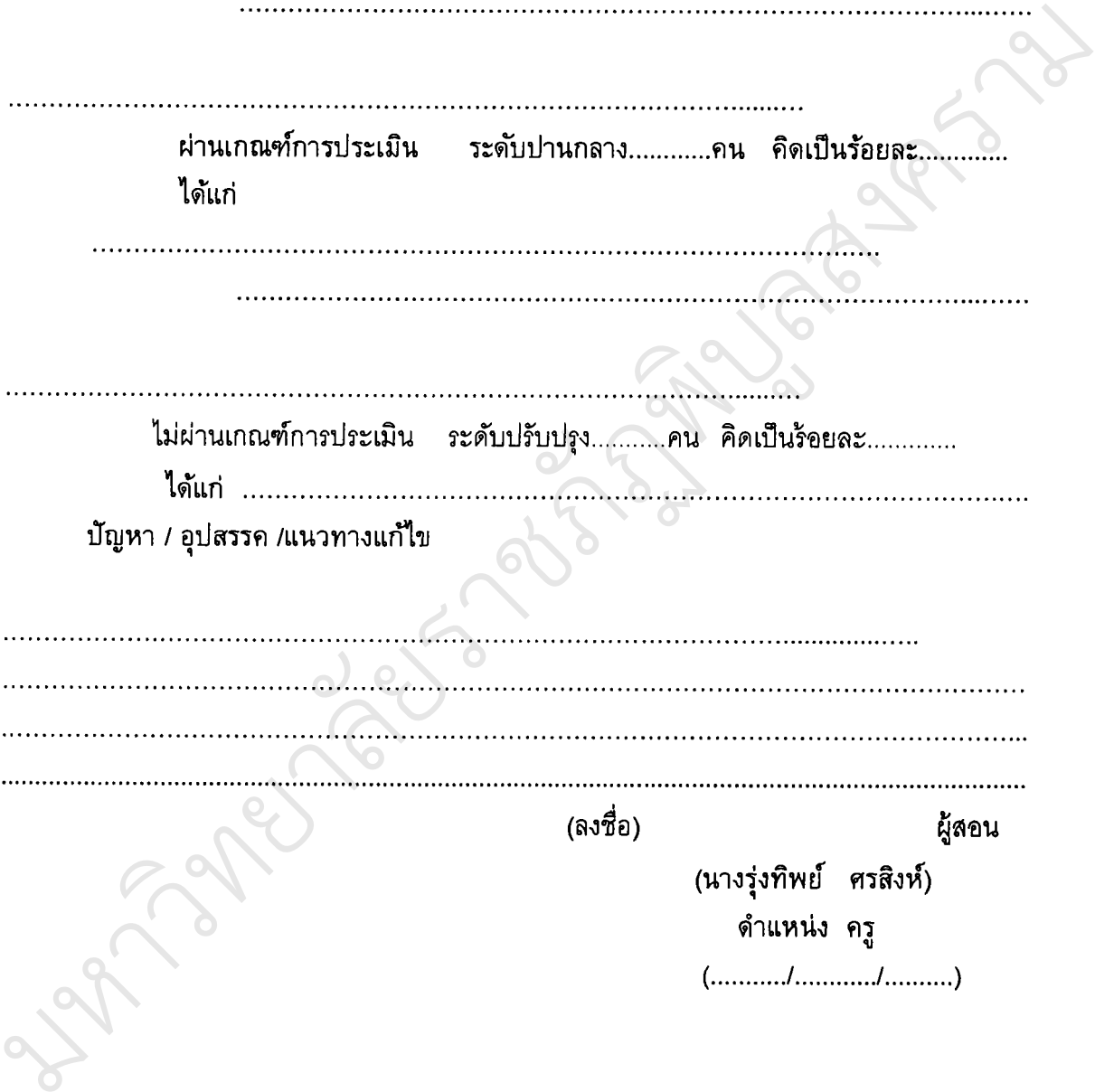
(ลงชื่อ)

ผู้สอน

(นางรุ่งทิพย์ ศรีสิงห์)

ตำแหน่ง ครู

(...../...../.....)



ภาคผนวก

เพลงยานพาหนะ

หึ่ม หึ่ม หึ่ม เครื่องบินกระหึ่มบนฟ้า
 บึ่น บึ่น บึ่น รถยนต์แล่นมาแต่ไกล
 บู๊น บู๊น บู๊น นั้นเสียงวูดของรถไฟ
 ตึก ตึก ตึกตึก ตึก ตึก
 เรือยนต์แล่นในแม่น้ำลำคลอง

(ใช้เวลา 01.30 นาที)

โรงเรียนพริยะโยธิน. (2556). เพลงยานพาหนะ

เข้าถึงได้จาก: <https://www.youtube.com/watch?v=4KIOmGYzx4w>

แบบบันทึกผลการประเมินพัฒนาการประจำวัน
 สัปดาห์ที่ หน่วย ยานพาหนะ
 ยานพาหนะ

หน่วยย่อย ประโยชน์ของ

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน									รวม 12 คะแนน	ระดับ คุณภาพ	สรุปผล	
		เด็กสามารถเคลื่อนไหวร่างกาย ประกอบเพลง ยานพาหนะได้อย่างคล่องแคล่ว ว่องไว			เด็กสามารถแสดงออกอย่างมีความสุข สนุกสนาน ยิ้มแย้ม แจ่มใส ขณะทำท่าทางประกอบเพลง ยานพาหนะได้			เด็กเด็กสามารถปฏิบัติตนตามข้อตกลงและทำงาน ร่วมกับผู้อื่นในการเล่นการต่อภาพประโยชน์ของ ยานพาหนะ ได้					ผ่าน	ไม่ ผ่าน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1				
1.	ด.ช บุญทนต์พร สุขโข													
2	ด.ช ปรีดา ใจเยี่ยม													
3	ด.ช ภูวเดช ปุยฝ้าย													
4	ด.ช กิตติพิศ ศรีนาราง													
5	ด.ช วชิรวิทย์ หงษ์อ้อม													
6	ด.ช ชาญณรงค์ แพนนท์													
7	ด.ช ธนาเดช แห่งทอง													
8	ด.ช ศุภวิชญ์ สุวรรณวงศา													
9.	ด.ญ อมราพร นวมเขียน													
10	ด.ญ เพชรดา ไตหุ้ย													
11	ด.ญ ณัฐนรี สงค์ประเสริฐ													
12	ด.ญ วิภาดา ศรีสำอาง													
13	ด.ญ ขวัญจิรา แก้วเมือง													
14	ด.ญ ธัญชนก นาคเกิด													
15	ด.ญ กันติชา อุดแก้ว													
16	ด.ญ ศิรินทรา ฐิมาขัน													

ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การประเมิน
คะแนน 9 - 12 = 3	3 หมายถึง สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ถูกต้องด้วยตนเองตามลำพัง
คะแนน 5 - 8 = 2	2 หมายถึง สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้บ้าง แต่ต้องมีผู้ชี้แนะ
คะแนน 1 - 4 = 1	1 หมายถึง ไม่สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ด้วยตนเอง มีผู้ชี้แนะตลอด

การประเมินพัฒนาการ

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
<p>เด็กสามารถเคลื่อนไหวร่างกาย ประกอบเพลงยานพาหนะได้อย่างคล่องแคล่ว ว่องไว</p>	<p>ระดับ 3 หมายถึง ดี สามารถเคลื่อนไหวร่างกาย ประกอบเพลงยานพาหนะได้อย่างคล่องแคล่ว ว่องไวได้ด้วยตนเอง</p>
	<p>ระดับ 2 หมายถึง พอใช้ สามารถเคลื่อนไหวร่างกาย ประกอบเพลงยานพาหนะได้บ้าง แต่ไม่ต่อเนื่อง ครูดึงคอยกระตุ้นเป็นบางครั้ง</p>
	<p>ระดับ 1 หมายถึง ปรับปรุง ไม่สามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้ ไม่คล่องแคล่ว จะต้องได้รับการกระตุ้นให้ปฏิบัติกิจกรรมตลอดเวลา</p>
<p>เด็กสามารถแสดงออกอย่างมีความสุข สนุกสนาน ขณะทำท่าทางประกอบเพลงยานพาหนะได้</p>	<p>ระดับ 3 หมายถึง ดี เด็กสามารถแสดงออกอย่างมีความสุข สนุกสนาน ขณะทำท่าทางประกอบเพลงยานพาหนะได้</p>
	<p>ระดับ 2 หมายถึง พอใช้ เด็กสามารถแสดงออกอย่างมีความสุข สนุกสนาน ขณะทำท่าทางประกอบเพลงยานพาหนะได้บ้างเป็นบางครั้ง โดยมีครูคอยกระตุ้น</p>
	<p>ระดับ 1 หมายถึง ปรับปรุง ไม่แสดงท่าทางประกอบเพลง นั่งเฉย ไม่โต้ตอบ ต้องให้ครูกระตุ้นให้กระทำตลอดเวลา</p>

<p>เด็กสามารถปฏิบัติตามข้อตกลงและทำงานร่วมกับผู้อื่นในการเล่นเกมการต่อภาพประโยชน์ของยานพาหนะ ได้</p>	<p>ระดับ 3 หมายถึง ดี สามารถปฏิบัติตามข้อตกลงและทำงานร่วมกับผู้อื่นในการเล่นเกมการต่อภาพประโยชน์ของยานพาหนะ ได้ ด้วยตนเอง</p>
	<p>ระดับ 2 หมายถึง พอใช้ สามารถปฏิบัติตามข้อตกลงและทำงานร่วมกับผู้อื่นในการเล่นเกมการต่อภาพประโยชน์ของยานพาหนะ ได้ ได้บ้างเป็นบางครั้ง โดยต้องมีครูคอยชี้แนะ</p>
	<p>ระดับ 1 หมายถึง ปรับปรุง ไม่สามารถปฏิบัติตามข้อตกลงและทำงานร่วมกับผู้อื่นในการเล่นเกมการต่อภาพประโยชน์ของยานพาหนะ ได้ เลยครูต้องกระตุ้นตลอดเวลา</p>
<p>เด็กสามารถคิดแก้ปัญหาในการเล่นเกมการต่อภาพโทษของดอกไม้ ได้ ถูกต้องตามกติกาที่กำหนดไว้ได้</p>	<p>ระดับ 3 หมายถึง ดี สามารถเล่นเกมต่อภาพประโยชน์ของยานพาหนะ ได้ 5 - 6 ชั้น</p>
	<p>ระดับ 2 หมายถึง พอใช้ สามารถเล่นเกมต่อภาพประโยชน์ของยานพาหนะ ได้ 3-4 ชั้น</p>
	<p>ระดับ 1 หมายถึง ปรับปรุง สามารถเล่นเกมต่อภาพประโยชน์ของยานพาหนะ ได้ 1-2 ชั้น</p>

กรมการประถมศึกษาจังหวัดศรีสะเกษ

รายงานผลการปฏิบัติงาน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๕

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน												รวม 12 คะแนน	ระดับคุณภาพ	
		แสดงความคิดเห็นในขณะปฏิบัติกิจกรรม			การคิดแก้ปัญหาในขณะปฏิบัติกิจกรรม			มีส่วนร่วมและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้			ความสำเร็จของผลงาน					
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			
1	ด.ช บุญทนต์ภัทร สุขโช															
2	ด.ช ปรีดา ใจเยี่ยม															
3	ด.ช กุวเดช ปุยฝ้าย															
4	ด.ช กิตติพิศ ศรีนาราง															
5	ด.ช วชิรวิทย์ หงษ์อ้อม															
6	ด.ช ชาญณรงค์ แพนนท์															
7	ด.ช ธนาเดช แห่งทอง															
8	ด.ช ศุภวิชญ์ สุวรรณวงศา															
9	ด.ญ อมราพร นวมเขียน															
10	ด.ญ เพชรดา โตหุ่ย															
11	ด.ญ ณัฐนรี สงค์ประเสริฐ															
12	ด.ญ วิภาดา ศรีสำอาง															
13	ด.ญ ขวัญจิรา แก้วเมือง															
14	ด.ญ ธัญชนก นาคเกิด															
15	ด.ญ กันติชา อุดแก้ว															
16	ด.ญ ศิรินทรา รุฒิมาชน															
เกณฑ์การให้คะแนน		เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ														
		ช่วงคะแนน												ระดับคุณภาพ		
ปฏิบัติกิจกรรมได้ถูกต้องด้วยตนเองตามลำดับ		ระดับ 3 หมายถึง ดี			9 - 12			ดี								
ปฏิบัติกิจกรรมได้ โดยครูชี้แนะเป็นบางครั้ง		ระดับ 2 หมายถึง พอใช้			5 - 8			พอใช้								
ปฏิบัติกิจกรรมได้ โดยครูชี้แนะตลอดเวลา		ระดับ 1 หมายถึง ปรับปรุง			1 - 4			ปรับปรุง								

(ลงชื่อ)

ผู้สอน

(นางรุ่งทิพย์ ศรีสิงห์)

ตำแหน่ง ครู

เกมภาพตัดต่อประโยชน์ของ ยานพาหนะ

ชื่อกลุ่ม.....

สมาชิกในกลุ่ม 1. 2.

3. 4.

พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับพฤติกรรม		
	3	2	1
1. การช่วยเหลือกันในการแก้ปัญหาภายในกลุ่ม			
2. การปฏิบัติตามข้อตกลง และตามกติกา			
3. ความรวดเร็ว			
4. การประสพผลสำเร็จของผลงาน			
รวม			
สรุป ระดับคุณภาพ			

เกณฑ์การให้คะแนน	เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ	
	ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติกิจกรรมได้ถูกต้องด้วยตนเองตามลำดับ ระดับ 3 หมายถึง ดี	9 - 12	ดี
ปฏิบัติกิจกรรมได้ โดยครูชี้แนะเป็นบางครั้ง ระดับ 2 หมายถึง พอใช้	5 - 8	พอใช้
ปฏิบัติกิจกรรมได้ โดยครูชี้แนะตลอดเวลา ระดับ 1 หมายถึง ปรับปรุง	1- 4	ปรับปรุง

(ลงชื่อ)

ผู้สอน

(นางรุ่งทิพย์ ศรีสิงห์)

ตำแหน่ง ครู

(...../...../.....)

เกมการศึกษาที่ 11

เกมภาพตัดต่อยานพาหนะ



จุดประสงค์

เด็กสามารถเปรียบเทียบรอยต่อของภาพภาพประโยชน์ของยานพาหนะได้

สื่อ/อุปกรณ์การเล่น

- | | |
|----------------------------|------------------------------------|
| 1. บัตรภาพ รถเมล์โดยสาร | ขนาด 18 X 15 เซนติเมตร จำนวน 1 ภาพ |
| 2. บัตรภาพตัดต่อเรือโดยสาร | ขนาด 18 X 15 เซนติเมตร จำนวน 1 ภาพ |

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งกลุ่มเด็กเป็น 4 กลุ่ม โดยใช้กลุ่มเดิม จัดกลุ่มเป็นชื่อยานพาหนะ 4 ชนิด ได้แก่ เครื่องบิน รถยนต์ รถไฟ เรือยนต์
2. ครูให้เด็กดูตัวอย่างภาพตัดต่อยานพาหนะ 3 ประเภท และอธิบายวิธีเล่นเกมภาพตัดต่อ 1 ชุด คือ ให้เด็กนำชิ้นส่วนของภาพจำนวน 3 ชิ้น มาประกอบกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์
3. ครูแจกแผ่นเกมภาพตัดต่อยานพาหนะ แบ่งให้เด็กกลุ่มละ 1 ชุด มี 2 ภาพ แต่ละภาพตัดออกเป็น 3 ชิ้น โดยให้คิดว่าภาพทั้งหมดไว้ก่อน
4. ครูเป่านกหวีด 1 ครั้ง ให้เด็กได้เริ่มต้นเล่นเกมภาพตัดต่อยานพาหนะ กลุ่มไหนเสร็จก่อนให้ยกมือ และนำผลงานส่งที่โต๊ะครู ถ้ามีกลุ่มที่เล่นเกมได้ช้าให้ครูช่วยแนะนำ
5. ครูตรวจผลงานในการเล่นของเด็กทุกกลุ่ม และเมื่อมีเด็กเล่นเกมได้ถูกต้องให้ครูพูดชมเชย หากมีกลุ่มใดเล่นไม่ถูกต้องก็ให้คำแนะนำวิธีในการเล่นเกมที่ถูกต้องกับเด็ก
6. ครูให้คะแนนกลุ่มในด้านความเร็ว และความถูกต้องในการเล่นเกมติดไว้ที่บอร์ดหน้าชั้นเรียน

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรม

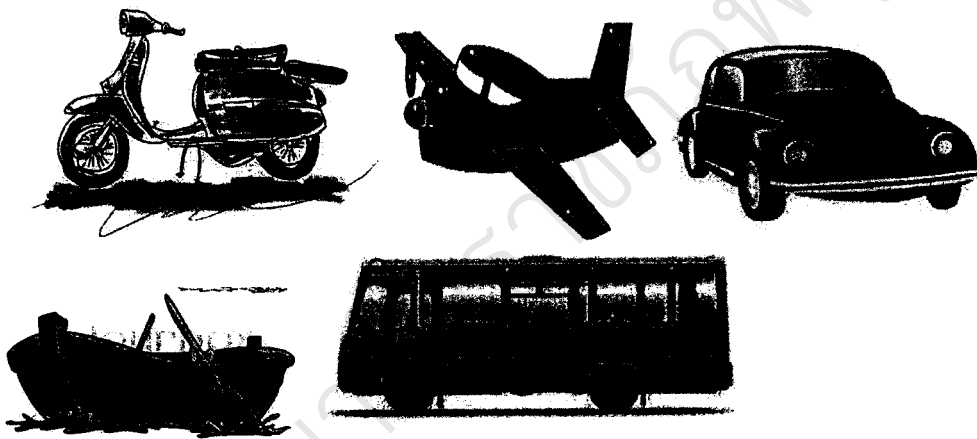
การเล่นเกมภาพตัดต่อประโยชน์ของยานพาหนะ

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
การแสดงความคิดเห็น ในขณะปฏิบัติกิจกรรม	1. แสดงความคิดเห็นในขณะที่กำลังปฏิบัติกิจกรรม ได้อย่างคล่องแคล่ว
	2. แสดงความคิดเห็นในขณะที่กำลังปฏิบัติกิจกรรม โดยต้องได้รับการกระตุ้น เป็นบางครั้ง
	3. ไม่แสดงความคิดเห็นใดๆ แต่จะมองผู้อื่นปฏิบัติกิจกรรม
การคิดแก้ปัญหา ในขณะปฏิบัติกิจกรรม	1. รู้จักแก้ปัญหาด้วยตนเอง ได้อย่างคล่องแคล่ว
	2. รู้จักแก้ปัญหาคได้ เมื่อได้รับการชี้แนะ
	3. แก้ปัญหาด้วยตนเองได้ไม่ได้ ต้องรอผู้ชี้แนะ
การมีส่วนร่วม และ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	1. มีส่วนร่วม และปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้
	2. มีส่วนร่วม และปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้โดยต้องได้รับคำชี้แนะ
	3. ต้องได้รับการกระตุ้น จึงจะปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
ความสำเร็จของผลงาน	1. สามารถเล่นเกมภาพตัดต่อประโยชน์ของยานพาหนะ ได้ 5-6 ชิ้น
	2. สามารถเล่นเกมภาพตัดต่อประโยชน์ของยานพาหนะ ได้ 3-4 ชิ้น
	3. สามารถเล่นเกมภาพตัดต่อประโยชน์ของยานพาหนะ ได้ 1-2 ชิ้น

แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ในการคิดแก้ปัญหา
โดยใช้เกมการจับคู่ภาพการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะ
ระดับชั้น ปฐมวัย 3-4 ปี

สาระที่ควรเรียนรู้ที่ 4 สิ่งต่างๆรอบตัวเด็ก
หน่วยย่อย การปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะ

หน่วย ยานพาหนะ



โดย นางรุ่งทิพย์ ศรีสิงห์
ตำแหน่ง ครู

ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กโรงเรียนวัดวังสำโรง
สังกัดองค์การบริหารส่วนตำบลวังสำโรง
อำเภอตะพานหิน จังหวัดพิจิตร

แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ในการคิดแก้ปัญหาโดยใช้เกมการศึกษาชั้นปฐมวัย 3-4 ปี
 สาระที่ควรเรียนรู้ที่ 4 สิ่งต่างๆรอบตัวเด็ก หน่วย ยานพาหนะ
 สัปดาห์ที่ หน่วยย่อย การปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะ
 เกมการศึกษา – เกมการจับคู่ภาพที่สัมพันธ์กันของการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะ
 สอนวันที่ 4 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2559 เวลา 30 นาที ผู้สอน นางรุ่งทิพย์ ศรีสิงห์

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐานที่ 2 กล้ามเนื้อใหญ่ และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรงใช้ได้อย่างคล่องแคล่ว
 และสัมพันธ์กัน

ตัวบ่งชี้ที่ 2.1 มีทักษะในการเคลื่อนไหวร่างกายตามเพลง

มาตรฐานที่ 5 ชื่นชม และแสดงออกทางศิลปะดนตรี เคลื่อนไหว และรักการออก
 กำลังกาย

ตัวบ่งชี้ที่ 5.2 ชื่นชมในศิลปะดนตรี

มาตรฐานที่ 8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดี
 ของสังคมในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

ตัวบ่งชี้ที่ 8.2 ปฏิบัติตนตามข้อตกลง และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิด และการแก้ปัญหาได้เหมาะสมกับวัย

ตัวบ่งชี้ที่ 10.3 การบอกความสัมพันธ์ตามลักษณะของการใช้ยานพาหนะ

สาระสำคัญ

ในการใช้ยานพาหนะให้ปลอดภัยจากการเดินทาง คือ รัดสายเข็มขัดนิรภัยในรถยนต์
 สวมเสื้อชูชีพเมื่อเดินทางเรือ สวมหมวกกันน็อคเมื่อขี่หรือซ้อนรถมอเตอร์ไซด์

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านร่างกาย	ด้านอารมณ์-จิตใจ	ด้านสังคม	ด้านสติปัญญา
เด็กสามารถ เคลื่อนไหว ร่างกาย ประกอบ เพลงยานพาหนะ ได้อย่างคล่องแคล่ว ว่องไว	เด็กสามารถแสดง ออกอย่างมีความสุข สนุกสนายิ้มแย้ม แจ่มใส ขณะทำท่า ทางประกอบเพลง ยานพาหนะได้	เด็กสามารถปฏิบัติตน ตามข้อตกลงและ ทำงานร่วมกับผู้อื่นใน การเล่นเกมจับคู่ภาพ การปฏิบัติตนในการใช้ ยานพาหนะ	เด็กสามารถบอกการปฏิบัติ ตนในการใช้ยานพาหนะได้ โดยการจับคู่ภาพที่สัมพันธ์ กันของการปฏิบัติตนในการ ใช้ยานพาหนะได้

สาระที่ควรเรียนรู้

หลักในการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะ

ประสบการณ์สำคัญ

ด้านร่างกาย	ด้านอารมณ์	ด้านสังคม	ด้านสติปัญญา
การเคลื่อนไหวร่างกายตามเพลง	มีความสุขสนุกสนาน ในการเคลื่อนไหวร่างกาย	รับรู้ว่าคุณคือคนเป็นสิ่งที่ต้องยึดถือปฏิบัติร่วมกัน	การจับคู่ภาพที่สัมพันธ์กันตามลักษณะการใช้ยานพาหนะ

วิธีการดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1.1 ครูเปิด วีดิทัศน์ เพลงยานพาหนะ ใช้เวลา 01.30 นาที ครั้งที่ 1 ให้เด็ก ๆ ได้สังเกตภาพ และทำทางประกอบตามเพลง

1.2 เด็กและครูสนทนาร่วมกันเกี่ยวกับเพลงยานพาหนะ โดยครูตั้งประเด็นคำถามเพื่อให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น ดังนี้

1.2.1 ในเพลงนี้มียานพาหนะอะไรบ้าง (เครื่องบิน รถยนต์ รถไฟ เรือยนต์)

1.2.2 จากเพลง ยานพาหนะอะไรบ้างที่อยู่บนฟ้า ยานพาหนะใดที่อยู่บนถนน ยานพาหนะใดที่อยู่บนราง ยานพาหนะใดที่อยู่ในน้ำ

1.2.3 เด็ก ๆ เคยใช้ประโยชน์อะไรบ้างจากยานพาหนะบ้าง

1.2.4 เด็ก ๆ รู้ไหมว่าถ้าเราจะใช้ยานพาหนะที่อยู่ในเพลงเราต้องปฏิบัติอย่างไร เพื่อให้ปลอดภัย

(เด็กและครูสรุปร่วมกัน) “วันนี้เราจะมาเรียนรู้กันว่า หลักในการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะ ” คืออะไร

2. ขั้นสอน

(ขั้นที่ 1 ขั้นการรับรู้ปัญหาตาม เกมจับคู่ภาพการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะ ที่ครูจัดไว้ให้ ตามสาระการเรียนรู้ที่ครูสอน)

2.1 ครูแบ่งกลุ่มเด็ก เป็น 4 กลุ่ม โดยใช้กลุ่มเดิม กลุ่มยานพาหนะ 4 ชนิด ได้แก่ เครื่องบิน รถยนต์ รถไฟ เรือยนต์

2.2 ครูเปิดวีดิทัศน์ เพลงยานพาหนะอีก 1 ครั้ง แล้วให้เด็กเคลื่อนไหวตามจังหวะเพลง 1 ครั้ง แล้วอธิบายถึงว่า หลักในการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะให้ปลอดภัยจากการเดินทาง คือ ระวังเข็มขัดนิรภัยในรถยนต์ และเครื่องบิน สวมเสื้อชูชีพเมื่อเดินทางเรือ สวมหมวกกันน็อคเมื่อขับขี่รถมอเตอร์ไซด์หรือจักรยาน

(เด็กและครูสรุปร่วมกัน) “ต่อไปเราจะเล่นเกมการจับคู่ภาพการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะ”

2.3 ครูให้เด็กเล่นเกมการศึกษา โดยครูแจกแผ่นภาพ เกมการจับคู่ภาพการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะ แบ่งให้เด็กกลุ่มละ 1 ชุด เป็นภาพอุปกรณ์ในการปฏิบัติตนใช้ยานพาหนะต่างๆ จับคู่กับยานพาหนะที่สัมพันธ์กันในแผ่นฟิวเจอร์บอร์ดขนาด 60X40 เซนติเมตร จำนวน 4 คู่ แต่ละภาพมีขนาด 8X8 เซนติเมตร ลักษณะของการจับคู่จะใช้เชือกที่อยู่ทางซ้ายมือ ไปร้อยรูของภาพที่อยู่ทางด้านขวามือ โดยคว่ำภาพทั้งหมดไว้ก่อน

2.4. ครูบอกชื่อเกมการศึกษา และอธิบายวิธีในการเล่นเกมที่ชื่อ “การจับคู่ภาพการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะ” กับเด็ก

มีขั้นตอน ดังนี้

2.4.1 ครูให้เด็กดูตัวอย่าง ภาพการใช้ยานพาหนะ กับการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะชนิดต่างๆ แล้วอธิบายวิธีการสังเกตลักษณะของภาพ เพื่อจับคู่ภาพการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะ 1 ชุด

ลักษณะของเกมการจับคู่ภาพการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะ 1 ชุด ประกอบด้วยภาพอุปกรณ์ในการปฏิบัติตนใช้ยานพาหนะต่างๆ จับคู่กับยานพาหนะที่สัมพันธ์กัน จำนวน 4 คู่ คู่ที่ 1 เป็นภาพรถยนต์กับภาพคนขี่มอเตอร์ไซด์สวมหมวกกันน็อก คู่ที่ 2 เรือโดยสาร กับ ภาพคนนั่งในเรือสวมเสื้อชูชีพ คู่ที่ 3 ภาพจักรยาน กับภาพคนคาดเข็มขัดนิรภัยนั่งในรถยนต์ คู่ที่ 4 ภาพรถจักรยานยนต์ กับภาพเด็กสวมหมวกกันน็อก แต่ละภาพมีขนาด 8X8 เซนติเมตร จับคู่กันอยู่ในแผ่นฟิวเจอร์บอร์ดขนาด 60X40 เซนติเมตร การให้คะแนนคือ ด้านความเร็ว และ ความถูกต้อง ครูเป่านกหวีด 1 ครั้ง ให้เด็กได้เริ่มต้นเล่นเกมการจับคู่ภาพการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะ

(ขั้นที่ 2 ขั้นแสวงหาเค้าเงื่อน คือ หาวิธีการว่าควรจะทำอย่างไรจึงจะสามารถทำได้ประสบผลสำเร็จ ถูกต้อง)

เด็กเริ่มลงมือเล่นเกม เด็กๆ แต่ละคนจะช่วยกันจับคู่ภาพการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะ แต่ละกลุ่มจะเจอปัญหาการร้อยเชือกจับคู่ผิดรู เชือกพันกัน และเชือกหลุดจากแผ่นเกม เด็กๆ จะร่วมกันแก้ปัญหาที่จะทำอย่างไรกลุ่มของตนเองจะเป็นผู้เล่นเกมได้ถูกต้อง และเป็นผู้ชนะ และหากกลุ่มไหนเสร็จก่อนให้ยกมือ และนำผลงานส่งที่โต๊ะครู

(ขั้นที่ 3 ขั้นตรวจสอบความถูกต้อง คือ เด็กสามารถเปรียบเทียบผลการจัด เรียงลำดับ ขนาดเล็ก กลาง ใหญ่ ของยานพาหนะ ของตนเองได้ว่าถูกต้องหรือไม่ โดยการเฉลย อธิบาย แนะนำของครู)

2.5 ครูตรวจผลงานในการเล่นเกมการศึกษาของเด็กทุกกลุ่ม และเมื่อมีเด็กเล่นเกม การจับคู่ภาพการปฏิบัติตนในการได้ถูกต้องให้ครูพูดชมเชย หากมีเด็กเล่นเกมการจับคู่ภาพการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะ ไม่ถูกต้องก็ให้คำแนะนำวิธีในการเล่นเกมการศึกษาที่ถูกต้องกับเด็ก

2.6 ครูให้คะแนน ในด้านความเร็ว และความถูกต้องในการเล่นเกมการศึกษา ดัดไว้ที่บอร์ดหน้าชั้นเรียน

3. ชั้นสรุป

ครูและเด็กร่วมกันสรุปและอภิปรายผลเกี่ยวกับหลักในการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะ โดยประเด็นคำถามหลักในการอภิปราย จากเพลงในวิดีโอที่มียานพาหนะอะไรบ้าง เราใช้ประโยชน์จากยานพาหนะทำอะไรบ้าง ยานพาหนะที่อยู่บนฟ้า บนถนน และอยู่ในน้ำ มียานพาหนะอะไรบ้าง และในการใช้ยานพาหนะให้ปลอดภัยจากการเดินทางต้องทำอะไร โดยครูย้ำหลักในการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะ คือ ระวังเข็มขัดนิรภัยในรถยนต์ และเครื่องบิน สวมเสื้อชูชีพเมื่อเดินทางเรือ การข้ามทางม้าลาย และใช้สะพานลอยเมื่อจะข้ามถนน มีมารยาทในการเข้าคิว เมื่อซื้อตั๋วเดินทาง การรู้จักแบ่งปันหรือเอื้อเฟื้อที่นั่ง ให้แก่ผู้อื่น การไม่นำอาหาร และเครื่องดื่มไปรับประทานบนรถสาธารณะ

(ใช้เวลา 20 นาที)

ขั้นทดสอบหลังการจัดประสบการณ์

1.ครูให้เด็กทำแบบทดสอบความสามารถในการคิดแก้ปัญหาโดยการเรียงลำดับขนาดเล็ก ขนาดกลาง ขนาดใหญ่ของยานพาหนะ - การจัดหมวดหมู่ประเภทของยานพาหนะ-การต่อภาพประโยชน์ของยานพาหนะ-การจับคู่ภาพอุปกรณ์ที่ใช้ในการปฏิบัติสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวนทั้งหมด 4 ข้อ

2. เมื่อเด็กทำแบบทดสอบเสร็จเรียบร้อยแล้วให้เด็กนำมาส่งที่โต๊ะครู

(ใช้เวลา 10 นาที)

สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. วิดีทัศน์ เพลงยานพาหนะ เวลา 01.30 นาที
2. แผ่นภาพร้อยเชือกจับคู่ 1 ชุด ประกอบด้วย ภาพรถแท็กซี่ เรือโดยสาร รถจักรยาน รถจักรยานยนต์ เครื่องบิน จับคู่กับ ภาพหมวกกันน็อคสำหรับจักรยาน เข็มขัดนิรภัย (สำหรับเครื่องบิน) เสื้อชูชีพ เข็มขัดนิรภัย (สำหรับรถยนต์) หมวกกันน็อคสำหรับรถจักรยานยนต์ แต่ละภาพมีขนาด 8X8 เซนติเมตร จับคู่กันอยู่ในแผ่นฟิวเจอร์บอร์ดขนาด 60X40 เซนติเมตร จำนวน 5 คู่ สำหรับเด็กจำนวน 4 กลุ่ม จำนวน 4 ชุด
3. นกหวีด 1 อัน

การประเมินพัฒนาการ

รายการประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ
บอกการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะได้ โดยการเล่นเกมจับคู่ภาพที่สัมพันธ์กันของการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะได้	1. การสนทนา และการแสดงความคิดเห็น 2. การตรวจผลงาน	แบบประเมินพฤติกรรมแบบกลุ่มและแบบรายบุคคล

เกณฑ์การประเมินผล

เกณฑ์การประเมินผล	เกณฑ์การประเมินสรุปผล
ระดับที่ 3 : ปฏิบัติได้ด้วยตนเอง	ระดับ 3 หมายถึง ดี
ระดับที่ 2 : ปฏิบัติได้โดยมีคนคอยชี้แนะบ้างเป็นบางครั้ง	สามารถเล่นเกมการจับคู่ภาพการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะ ตามกติกาที่ได้กำหนดไว้ได้ 4-5 คู่
ระดับที่ 1 : ปฏิบัติไม่ได้	ระดับ 2 หมายถึง พอใช้ สามารถเล่นเกมการจับคู่ภาพการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะ ได้ ตามกติกาที่ได้กำหนดไว้ได้ 2-3 คู่
	ระดับ 1 หมายถึง ปรับปรุง สามารถเล่นเกมการจับคู่ภาพการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะ ได้ ตามกติกาที่ได้กำหนดไว้ ได้ 1 คู่

ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....
.....
.....

(ลงชื่อ)

ผู้บริหาร

(นายสมเกียรติ แท่งทอง)

ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดวังสำโรง

(...../...../.....)

บันทึกผลหลังการจัดประสบการณ์เรียนรู้

สรุปผลการจัดประสบการณ์เรียนรู้ (เด็กปฐมวัย ทั้งหมด คน)

ผ่านเกณฑ์การประเมิน ระดับดี.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ได้แก่

ผ่านเกณฑ์การประเมิน ระดับปานกลาง.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ได้แก่

ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน ระดับปรับปรุง.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ได้แก่

ปัญหา / อุปสรรค /แนวทางแก้ไข

.....
.....
.....

(ลงชื่อ)

ผู้สอน

(นางรุ่งทิพย์ ศรีสิงห์)

ตำแหน่ง ครู

(...../...../.....)

ภาคผนวก

เพลงยานพาหนะ

หึ่ม หึ่ม หึ่ม เครื่องบินกระหึ่มบนฟ้า
 ปึ่น ปึ่น ปึ่น รถยนต์แล่นมาแต่ไกล
 บึ่น บึ่น บึ่น นั้นเสียงวูดของรถไฟ
 ตึก ตึก ตึกตึก ตึก ตึก
 เรือยนต์แล่นในแม่น้ำลำคลอง

(ใช้เวลา 01.30 นาที)

โรงเรียนพิริยะโยธิน. (2556). เพลงยานพาหนะ

เข้าถึงได้จาก: <https://www.youtube.com/watch?v=4KIOmGYzx4w>

แบบบันทึกผลการประเมินพัฒนาการ ประจำวัน

สัปดาห์ที่ หน่วย ยานพาหนะ หน่วยย่อย หลักในการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะ

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน												รวม 12 คะแนน	ระดับ คุณภาพ	สรุปผล		
		เด็กสามารถเคลื่อนไหวร่างกายไปประกอบเพลง ยานพาหนะ ได้อย่างคล่องแคล่ว ว่องไวได้			เด็กสามารถแสดงออกอย่างมีความสุข สนุกสนาน ยิ้ม แย้ม แจ่มใส ขณะทำท่าทางประกอบเพลง ยานพาหนะได้			เด็กสามารถปฏิบัติตามข้อตกลงและทำงานร่วมกับ ผู้อื่นในการเล่นเกมจับคู่ภาพการปฏิบัติตนในการใช้			เด็กสามารถบอกการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะได้ โดยการเล่นเกมจับคู่ภาพยานพาหนะกับการปฏิบัติตนใน การใช้ยานพาหนะได้					ผ่าน	ไม่ ผ่าน	
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1					
1.	ด.ช บุญทณภัทร สุขไช																	
2.	ด.ช ปรีดา ใจเยี่ยม																	
3.	ด.ช ภูวเดช ปุยฝ้าย																	
4.	ด.ช กิตติพิศ ศรีนาราง																	
5.	ด.ช วชิรวิทย์ หงษ์อ้อม																	
6.	ด.ช ชาญณรงค์ แพนนท์																	
7.	ด.ช ธนาเดช แท่งทอง																	
8.	ด.ช ศุภวิชญ์ สุวรรณวงศา																	
9.	ด.ญ อมราพร นวมเขียน																	
10.	ด.ญ เพชรดา โตหุ้ย																	
11.	ด.ญ ณัฐนรี สงค์ประเสริฐ																	
12.	ด.ญ วิภาดา ศรีสำอาง																	
13.	ด.ญ ขวัญจิรา แก้วเมือง																	
14.	ด.ญ ธัญชนก นาคเกิด																	
15.	ด.ญ กันติชา อุดแก้ว																	
	ด.ญ ศิรินทรา ฐิมานัน																	

ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การประเมิน
คะแนน 9 - 12 = 3	3 หมายถึง สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ถูกต้องด้วยตนเองตามลำพัง
คะแนน 5 - 8 = 2	2 หมายถึง สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้บ้าง แต่ต้องมีผู้ชี้แนะ
คะแนน 1- 4 = 1	1 หมายถึง ไม่สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ด้วยตนเอง มีผู้ชี้แนะตลอด

การประเมินพัฒนาการ

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
เด็กสามารถเคลื่อนไหวร่างกาย ประกอบเพลง ยานพาหนะ ได้อย่างคล่องแคล่ว ว่องไว	ระดับ 3 หมายถึง ดี เด็กสามารถเคลื่อนไหวร่างกาย ประกอบเพลง ยานพาหนะ ได้อย่างคล่อง ได้ด้วยตนเอง
	ระดับ 2 หมายถึง พอใช้ เด็กสามารถเคลื่อนไหวร่างกาย ประกอบเพลง ยานพาหนะ ได้บ้างเป็น บางครั้งโดยมีครูคอยกระตุ้น
	ระดับ 1 หมายถึง ปรับปรุง ไม่สามารถเคลื่อนไหวร่างกาย ประกอบเพลง ยานพาหนะ ได้เลย ยืนเฉย ไม่แสดงอาการโต้ตอบ
เด็กสามารถแสดงออกอย่างมี สนุกสนาน ยิ้ม แยมแจ่มใส ขณะทำท่าทางประกอบเพลง ยานพาหนะได้	ระดับ 3 หมายถึง ดี การแสดง ออกอย่าง สนุกสนาน ยิ้มแยมแจ่มใส ขณะทำท่าทางประกอบ เพลง ยานพาหนะได้ ทุกช่วงกิจกรรม
	ระดับ 2 หมายถึง พอใช้ สามารถแสดงออกอย่าง สนุกสนาน ยิ้มแยมแจ่มใส ขณะทำท่า ทางประกอบเพลง ยานพาหนะโดยต้อง ได้รับการกระตุ้นจากครู เป็นบางครั้ง
	ระดับ 1 หมายถึง ปรับปรุง ไม่แสดงออก ไม่ยอมทำท่าทาง ประกอบเพลง ยานพาหนะ ยืนเฉย มองดูผู้อื่นปฏิบัติกิจกรรม

<p>เด็กสามารถปฏิบัติตนตามข้อตกลงและทำงานร่วมกับผู้อื่นในการเล่นเก็บบัญชีภาพการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะ</p>	<p>ระดับ 3 หมายถึง ดี สามารถปฏิบัติตนตามข้อตกลงและทำงานร่วมกับผู้อื่นในการเล่นเก็บบัญชีภาพการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะได้ด้วยตนเอง</p>
	<p>ระดับ 2 หมายถึง พอใช้ สามารถปฏิบัติตนตามข้อตกลงและทำงานร่วมกับผู้อื่นในการเล่นเก็บบัญชีภาพการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะได้เป็นบางครั้ง โดยมีครูคอยช่วยเหลือ</p>
	<p>ระดับ 1 หมายถึง ปรับปรุง ไม่สามารถปฏิบัติตนตามข้อตกลงและทำงานร่วมกับผู้อื่นในการเล่นเก็บบัญชีภาพการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะได้เลย</p>
<p>เด็กบอกการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะได้ โดยการเล่นเก็บบัญชีภาพที่สัมพันธ์กันของการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะได้</p>	<p>ระดับ 3 หมายถึง ดี สามารถเล่นเก็บบัญชีภาพการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะตามกติกาที่ได้กำหนดไว้ ได้ 4-5 คู่</p>
	<p>ระดับ 2 หมายถึง พอใช้ สามารถเล่นเก็บบัญชีภาพการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะได้ ตามกติกาที่ได้กำหนดไว้ ได้ 2-3 คู่</p>
	<p>ระดับ 1 หมายถึง ปรับปรุง สามารถเล่นเก็บบัญชีภาพการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะได้ ตามกติกาที่ได้กำหนดไว้ ได้ 1 คู่</p>

**แบบบันทึกผลการทดสอบ หลังการจัดประสบการณ์
วัดความสามารถในการคิดแก้ปัญหาโดยใช้แบบทดสอบ เกี่ยวกับเกมการศึกษา
การเรียงลำดับ -การจัดหมวดหมู่-การต่อภาพ-การจับคู่**

สัปดาห์ที่ หน่วย ยานพาหนะ

ที่	ชื่อ - นามสกุล	การเรียงลำดับขนาดเล็ก ขนาดกลาง ขนาดใหญ่ของยานพาหนะ	การจัดหมวดหมู่ตามประเภทของยานพาหนะ	การต่อภาพประกอบของยานพาหนะ	การจับคู่ภาพที่สัมพันธ์กันของยานพาหนะกับภาพปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะ สำหรับเด็กปฐมวัย	ผลคะแนน
1.	ด.ช บุญทณภัทร สุขโช					
2.	ด.ช ปรีดา ใจเยี่ยม					
3.	ด.ช ภูวเดช ปุ้ยผ้าย					
4.	ด.ช กิตติพิศ ศรีนาราง					
5.	ด.ช วชิรวิทย์ หงษ์อ้อม					
6.	ด.ช ชาญณรงค์ แพนนท์					
7.	ด.ช ธนาเดช แห่งทอง					
8.	ด.ช ศุภวิชญ์ สุวรรณวงศา					
9.	ด.ญ อมราพร นวมเขียน					
10.	ด.ญ เพชรดา โตหุ้ย					
11.	ด.ญ ณิชุนรี สงค์ประเสริฐ					
12.	ด.ญ วิภาดา ศรีสำอาง					
13.	ด.ญ ขวัญจิรา แก้วเมือง					
14.	ด.ญ ธัญชนก นาคเกิด					
15.	ด.ญ กันติชา อุดแก้ว					
16.	ด.ญ ศิรินทรา ฐิมาชนัน					

แบบประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้รายบุคคล

แบบประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้รายบุคคล (แบบประเมินการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้รายบุคคล) ปี ๒๕๖๓-๒๕๖๔

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน												รวม 12 คะแนน	ระดับคุณภาพ	
		แสดงความคิดเห็นในขณะ ปฏิบัติกิจกรรม			การคิดแก้ปัญหาในขณะ ปฏิบัติกิจกรรม			มีส่วนร่วมและทำงานร่วมกับ ผู้อื่นได้			ความสำเร็จของผลงาน					
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			12
1	ด.ช บุญทดภัทร สุขโช															
2	ด.ช ปรีดา ใจเยี่ยม															
3	ด.ช ภูวเดช ปุยฝ้าย															
4	ด.ช กิตติพิศ ศรีนาราง															
5	ด.ช วชิรวิทย์ หงษ์อ้อม															
6	ด.ช ชาญณรงค์ แพนนท์															
7	ด.ช ธนาเดช แทงทอง															
8	ด.ช ศุภาวิทย์ สุวรรณวงศา															
9	ด.ญ อมราพร นวมเขียน															
10	ด.ญ เพชรดา โตหุ้ย															
11	ด.ญ ณัฐนรี สงค์ประเสริฐ															
12	ด.ญ วิภาดา ศรีสำอาง															
13	ด.ญ ขวัญจิรา แก้วเมือง															
14	ด.ญ ธัญชนก นาคเกิด															
15	ด.ญ กันติชา อุดแก้ว															
16	ด.ญ ศิริทรา ฐิมาขัน															
เกณฑ์การให้คะแนน												เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ				
												ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ			
ปฏิบัติกิจกรรมได้ถูกต้องด้วยตนเองตามลำดับ												ระดับ 3	หมายถึง ดี	9 - 12	ดี	
ปฏิบัติกิจกรรมได้ โดยครูชี้แนะเป็นบางครั้ง												ระดับ 2	หมายถึง พอใช้	5 - 8	พอใช้	
ปฏิบัติกิจกรรมได้ โดยครูชี้แนะตลอดเวลา												ระดับ 1	หมายถึง ปรับปรุง	1- 4	ปรับปรุง	

(ลงชื่อ)

ผู้สอน

(นางรุ่งทิพย์ ศรีสิงห์)

ตำแหน่ง ครู

แบบประเมินการปฏิบัติงาน

เกมการจับคู่ภาพการปฏิบัติตนในการใช้การใช้นานพาทนะ

ชื่อกลุ่ม.....

สมาชิกในกลุ่ม 1. 2.
3. 4.

พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับพฤติกรรม		
	3	2	1
1. การช่วยเหลือกันในการแก้ปัญหาภายในกลุ่ม			
2. การปฏิบัติตามข้อตกลง และตามกติกา			
3. ความรวดเร็ว			
4. การประสพผลสำเร็จของผลงาน			
รวม			
สรุป ระดับคุณภาพ			

เกณฑ์การให้คะแนน	เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ	
	ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
ปฏิบัติตามกิจกรรมได้ถูกต้องด้วยตนเองตามลำดับ ระดับ 3 หมายถึง ดี	9 - 12	ดี
ปฏิบัติตามกิจกรรมได้ โดยครูชี้แนะเป็นบางครั้ง ระดับ 2 หมายถึง พอใช้	5 - 8	พอใช้
ปฏิบัติตามกิจกรรมได้ โดยครูชี้แนะตลอดเวลา ระดับ 1 หมายถึง ปรับปรุง	1- 4	ปรับปรุง

(ลงชื่อ)

ผู้สอน

(นางรุ่งทิพย์ ตรีสิงห์)

ตำแหน่ง ครู

(...../...../.....)

เกมการศึกษาที่ 12

เกมจับคู่ภาพที่สัมพันธ์กันการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะ



จุดประสงค์

เด็กสามารถจำแนกสิ่งที่มีสัมพันธ์กันของลักษณะวิธีการออกวิธีการสำหรับเด็กปฐมวัยได้
สื่อ/อุปกรณ์การเล่น

แผ่นเกมพิวเจอร์บอร์ดมีขนาด 50X40 เซนติเมตร 1 ชุด ประกอบด้วยภาพ
เด็กจับคู่โดยใช้เชือกร้อยรู กับอุปกรณ์ต่างๆ ที่เป็นการออกกำลังกาย จำนวน 5 คู่
วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งกลุ่มเด็ก เป็น 4 กลุ่ม โดยใช้การจับฉลากในการจัดแบ่งกลุ่ม ได้แก่ กลุ่ม
ไม้เบต กลุ่มเรือ กลุ่มรถไฟ กลุ่มรถยนต์ กลุ่มเครื่องบิน
2. ครูให้เด็กดูตัวอย่างเกมจับคู่ภาพวิธีการออกกำลังกายสำหรับเด็กปฐมวัย และอธิบาย
วิธีเล่น 1 ชุด คือ ให้เด็กสังเกตภาพวิธีการออกกำลังกายสำหรับเด็กปฐมวัย จับคู่ภาพที่สัมพันธ์
กันในการปฏิบัติ โดยการจับคู่จะใช้วิธีการใช้เชือกที่อยู่ทางซ้ายมือ ไปร้อยรูภาพทางขวามือ
3. ครูเป่านกหวีด 1 ครั้ง ให้เด็กได้เริ่มต้นเล่นเกมจับคู่ภาพวิธีการออกกำลังกาย
สำหรับเด็กกลุ่มไหนเสร็จก่อนให้ยกมือ และนำผลงานส่งที่โต๊ะครู ถ้ามีกลุ่มที่เล่นเกมได้ช้าให้ครู
ช่วยแนะนำ
5. ครูตรวจผลงานในการเล่นของเด็กทุกกลุ่ม และเมื่อมีเด็กเล่นเกมได้ถูกต้องให้ครู
พูดชมเชย หากมีเด็กเล่นเกมไม่ถูกต้องก็ให้คำแนะนำวิธีในการเล่นเกมที่ถูกต้องกับเด็ก
6. ครูให้คะแนนกลุ่มในด้านความเร็ว และความถูกต้องในการเล่นเกมติดไว้ที่บอร์ดหน้า
ชั้นเรียน

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรม

การเล่นเกมภาพตัดต่อประโยชน์ของยานพาหนะ

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
การแสดงความคิดเห็น ในขณะปฏิบัติกิจกรรม	1. แสดงความคิดเห็นในขณะที่กำลังปฏิบัติกิจกรรม ได้อย่างคล่องแคล่ว
	2. แสดงความคิดเห็นในขณะที่กำลังปฏิบัติกิจกรรม โดยต้องได้รับการกระตุ้น เป็นบางครั้ง
	3. ไม่แสดงความคิดเห็นใดๆ แต่จะมองผู้อื่นปฏิบัติกิจกรรม
การคิดแก้ปัญหา ในขณะปฏิบัติกิจกรรม	1. รู้จักแก้ปัญหาด้วยตนเอง ได้อย่างคล่องแคล่ว
	2. รู้จักแก้ปัญหาได้ เมื่อได้รับการชี้แนะ
	3. แก้ปัญหาด้วยตนเองได้ไม่ได้ ต้องรอผู้ชี้แนะ
การมีส่วนร่วม และ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	1. มีส่วนร่วม และปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้
	2. มีส่วนร่วม และปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้โดยต้องได้รับคำชี้แนะ
	3. ต้องได้รับการกระตุ้น จึงจะปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
ความสำเร็จของผลงาน	1. สามารถเล่นเกมภาพตัดต่อประโยชน์ของยานพาหนะ ได้ 5-6 ชิ้น
	2. สามารถเล่นเกมภาพตัดต่อประโยชน์ของยานพาหนะ ได้ 3-4 ชิ้น
	3. สามารถเล่นเกมภาพตัดต่อประโยชน์ของยานพาหนะ ได้ 1-2 ชิ้น

ภาคผนวก ง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
2. แบบประเมินแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดแก้ปัญหาโดยใช้เกมการศึกษา
3. แบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดแก้ปัญหาโดยใช้เกมการศึกษา

แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ในงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย

โดยการใช้เกมการศึกษา

(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง โปรดพิจารณาแผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ ดังแนบว่ามีความเหมาะสมในด้านต่าง ๆ ตามประเด็นที่กำหนดในระดับใด แล้วเขียน ผลการพิจารณาของท่าน โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “ระดับความเหมาะสม” ตามความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

- 5 หมายถึง รายการประเมินมีความเหมาะสมมากที่สุด
- 4 หมายถึง รายการประเมินมีความเหมาะสมมาก
- 3 หมายถึง รายการประเมินมีความเหมาะสมปานกลาง
- 2 หมายถึง รายการประเมินมีความเหมาะสมน้อย
- 1 หมายถึง รายการประเมินมีความเหมาะสมน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด					
1.1 ตรงตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546					
1.2 มาตรฐานการเรียนรู้ ครอบคลุมสาระการเรียนรู้					
2. สาระสำคัญ					
2.1 มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับสาระการเรียนรู้					
2.2 มีความสอดคล้องและครอบคลุมกับจุดประสงค์ การเรียนรู้					
3. จุดประสงค์การเรียนรู้					
3.1 มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับสาระการเรียนรู้					
3.2 ภาษาที่ใช้ชัดเจน และเข้าใจง่าย					
3.3 เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน					

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
4. สารการเรียนรู้					
4.1 มีความถูกต้อง และชัดเจน					
4.2 มีความถูกต้อง เหมาะสมกับ ระดับของผู้เรียน					
4.3 กำหนดสารการเรียนรู้เหมาะสมกับเวลาเรียน					
5. ประสพการณ์สำคัญ					
5.1 สอดคล้องกับพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน					
5.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
5.3 ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้					
5.4 น่าสนใจและเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน					
6. สื่อ /แหล่งเรียนรู้					
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
6.2 เหมาะสมกับวัย ความสนใจและความสามารถ ของผู้เรียน					
6.3 ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ บรรลุผลที่คาดหวัง					
7. การประเมินพัฒนาการ					
7.1 สอดคล้องกับสารการเรียนรู้					
7.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
7.3 ใช้เครื่องมือประเมินได้เหมาะสม					

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(.....)

ผู้ประเมิน


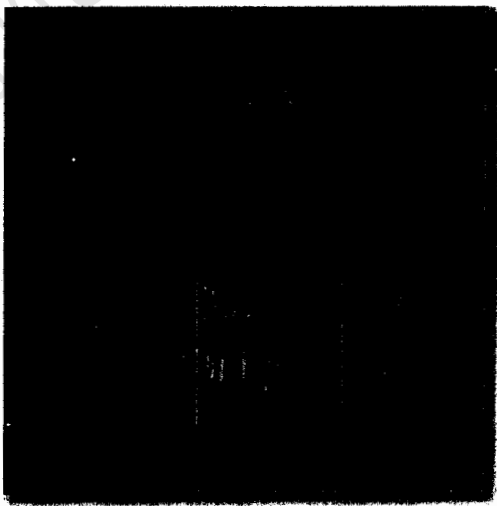
แบบประเมินแบบทดสอบ


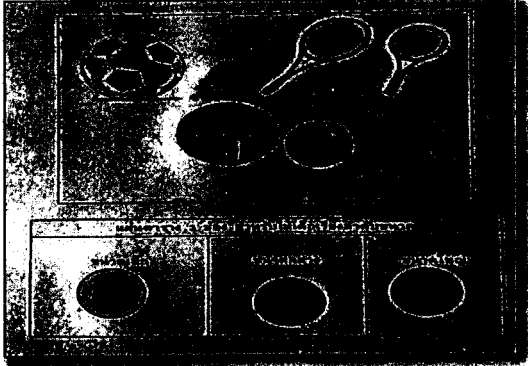


วัดความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)




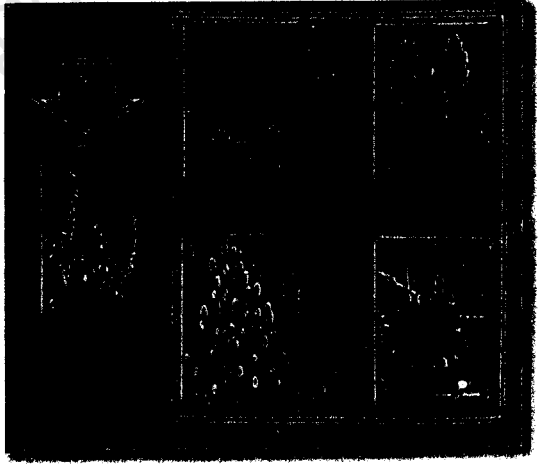
คำชี้แจง ขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญโปรดพิจารณาความเหมาะสมของแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษาว่ามีความสอดคล้องกับเนื้อหา รูปภาพและจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดหรือไม่ โดยเขียนเครื่องหมาย \sqrt ลงในช่องว่าง “ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ” ตามความคิดเห็นของท่าน โดยมีเกณฑ์พิจารณาดังนี้


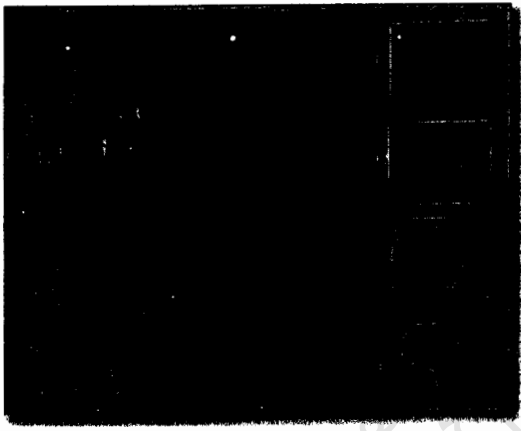

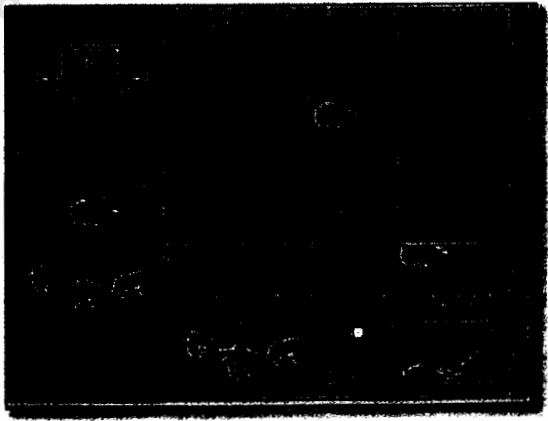
- +1 เมื่อแน่ใจว่าแบบทดสอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาการเรียนรู้ที่กำหนด
- 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาการเรียนรู้ที่กำหนด
- 1 เมื่อแน่ใจว่าแบบทดสอบไม่มีความสอดคล้องกับเนื้อหาการเรียนรู้ที่กำหนด


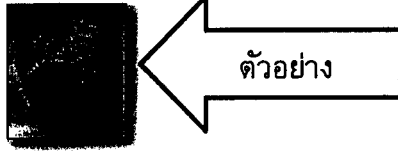
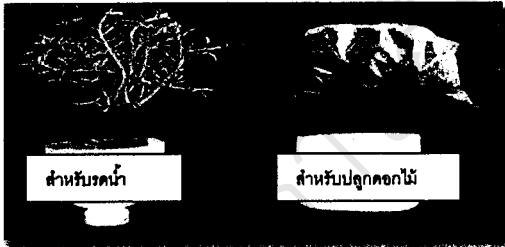



คำชี้แจง ครูใช้ข้อคำถามเดียวอ่านให้เด็กฟังทุกข้อ ตั้งแต่ข้อ 1 – 10 และหัวข้อใช้สัญลักษณ์เป็นตัวเลข และภาพผลไม้


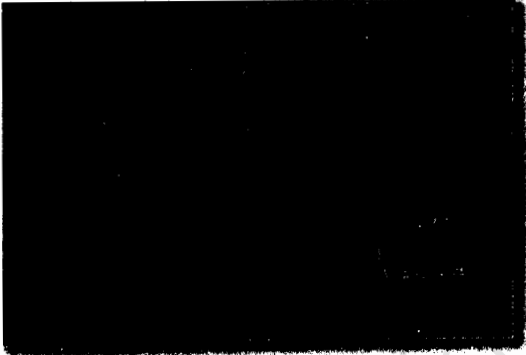

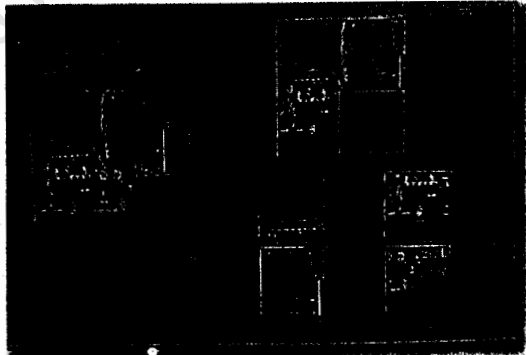
จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบทดสอบ	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
1. เด็กสามารถบอกความหมายของการออกกำลังกายได้ โดยการจัดหมวดหมู่ภาพความหมายของการออกกำลังกายได้	<p>คำสั่ง (ครูอ่านให้เด็กฟัง)</p> <p>ให้เด็กๆ ทำเครื่องหมายกากบาท (X) ทับภาพที่อยู่ด้านล่าง ที่เด็กๆ คิดว่าเป็นภาพที่จัดประเภทเดียวกับภาพตัวอย่างที่กำหนดให้</p> <p>(ข้อ.1 )</p> 				

<p>2. เด็กสามารถบอกอุปกรณ์ที่ใช้ในการออกกำลังกายได้ โดยการเรียงลำดับขนาดอุปกรณ์กีฬาสำหรับเด็กปฐมวัยได้อย่างน้อย 3 ขนาด</p>	<p>(ข้อ.2 ) คำสั่ง (ครูอ่านให้เด็กฟัง) ให้เด็กๆ เลือกภาพ อุปกรณ์กีฬาที่อยู่ในประเภทเดียวกัน จำนวน 3 ชิ้น แล้วนำมาเรียงลำดับขนาดในตาราง 3 ช่อง โดยสีเหลืองขนาดเล็ก สีเขียวขนาดกลาง สีแดงขนาดใหญ่</p> 				
<p>3. เด็กสามารถบอกประโยชน์ของการออกกำลังกายได้ โดยการต่อภาพประโยชน์ของการออกกำลังกายได้</p>	<p>(ข้อ.3 ) คำสั่ง (ครูอ่านให้เด็กฟัง) ให้เด็กๆ ดูภาพเด็กชกเยอทางซ้ายมือ และ ให้สังเกตภาพเด็กชกเยอที่อยู่ในกรอบ สีเหลืองว่ามีส่วนใดของภาพที่ขาดหายไป แล้วให้เลือกภาพที่อยู่ด้านล่าง โดยการทำเครื่องหมายกากบาท (X) ทับบนภาพ เพื่อนำมาประกอบให้เป็นภาพเหมือนตัวอย่าง</p> 				

<p>4.เด็กสามารถบอกวิธีการออกกำลังกายสำหรับเด็กปฐมวัย โดยการเล่นเกมจับคู่ภาพที่สัมพันธ์กันของวิธีการออกกำลังกายสำหรับเด็กปฐมวัย</p>	<p>(ข้อ.4 ) คำสั่ง (ครูอ่านให้เด็กฟัง) ให้เด็กๆ โยงเส้นจับคู่ภาพอุปกรณ์ที่สัมพันธ์กันของวิธีการออกกำลังกายโดยวิธีทำงานบ้าน และการออกกำลังกายโดยวิธีเล่น</p> <p>กี พ ้า</p> 				
<p>1.เด็กสามารถจัดหมวดหมู่ตามลักษณะสีของดอกไม้ที่เหมือนกันได้</p>	<p>(ข้อ.1 ) คำสั่ง (ครูอ่านให้เด็กฟัง) ให้เด็กๆ ดูภาพดอกไม้ ทางซ้ายมือแล้วให้ทำเครื่องหมายกากบาท (X) ทับบนภาพดอกไม้ที่อยู่ในกรอบสีเหลือง ที่มีสีเหมือนกับดอกไม้ ตามตัวอย่างที่กำหนดให้</p> 				

<p>2.เด็กสามารถบอก โทษของดอกไม้ โดยการจับคู่ภาพ ที่สัมพันธ์กันของ โทษดอกไม้ได้</p>	<p>(ข้อ.2 ) คำสั่ง (ครูอ่านให้เด็กฟัง) ให้เด็กๆ โยงเส้นจับคู่ภาพที่มี ความสัมพันธ์กันของ โทษจากดอกเข็ม และ โทษจากดอกกรัก</p> 				
<p>3.เด็กสามารถบอก ประโยชน์ของ ดอกไม้โดยต่อการ ต่อภาพประโยชน์ ของดอกไม้ได้</p>	<p>(ข้อ.3 ) คำสั่ง (ครูอ่านให้เด็กฟัง) ให้เด็กๆ ดูภาพพวงมาลัยทางซ้ายมือ และ ให้สังเกตภาพพวงมาลัยที่อยู่ในกรอบ สี่เหลี่ยม ว่ามีส่วนใดของภาพที่ขาดหายไป แล้วให้เลือกภาพที่อยู่ด้านล่าง โดยการทำ เครื่องหมายกากบาท (X) ทับบนภาพ เพื่อ นำมาประกอบให้เป็นภาพเหมือนตัวอย่าง</p> 				

<p>4. เด็กสามารถเรียงลำดับขั้นตอนของการปลูกดอกไม้ได้ 3 ขั้นตอน</p>	<p>(ข้อ.4 )</p>  <p>ตัวอย่าง</p> <p>คำสั่ง</p> <p>ให้เด็ก ๆ ปลูกดอกคุณนายตื่นสายลงในกระถางที่เตรียมให้ โดยลำดับขั้นตอนดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> นำดินใส่ขวดโพลาลิส นำดอกคุณนายตื่นสายจำนวน 5 กิ่งปักลงในดิน รดน้ำดอกไม้ที่ปลูกเสร็จแล้ว <p>อุปกรณ์ในการปลูกดอกไม้</p> 				
<p>1. คำสั่งให้เด็ก ๆ เรียงลำดับขนาดของยานพาหนะ 3 ขนาด โดยนำมาเรียงลำดับขนาดในตาราง 3 ช่อง สีเหลืองคือขนาดเล็ก สีเขียวคือขนาดกลาง สีแดงขนาดใหญ่</p>	<p>(ข้อ.1 )</p> <p>คำสั่ง</p> <p>ให้เด็ก ๆ เรียงลำดับขนาดของยานพาหนะ 3 ขนาด โดยนำมาเรียงลำดับขนาดในตาราง 3 ช่อง สีเหลืองคือขนาดเล็ก สีเขียวคือขนาดกลาง สีแดงขนาดใหญ่</p>  				

<p>2. เด็กสามารถบอกประเภทของยานพาหนะได้โดยการจัดหมวดหมู่ยานพาหนะได้</p>	<p>(ข้อ.2 ) คำสั่ง (ครูอ่านให้เด็กฟัง) ให้เด็กดูรูปภาพรถแท็กซี่แล้วให้ทำเครื่องหมายกากบาท (X) ที่บนภาพของยานพาหนะที่อยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมที่เด็ก ๆ คิดว่าเป็นประเภทเดียวกับรถแท็กซี่</p> 				
<p>3. เด็กสามารถบอกประโยชน์ของยานพาหนะได้โดยการต่อภาพของยานพาหนะได้</p>	<p>(ข้อ.3 ) คำสั่ง (ครูอ่านให้เด็กฟัง) ให้เด็กดูภาพรถโดยสารทางซ้ายมือและให้สังเกตภาพรถโดยสารที่อยู่ในกรอบสี่เหลี่ยม ว่ามีส่วนใดของภาพที่ขาดหายไปแล้วให้เลือกภาพที่อยู่ด้านล่าง โดยการทำเครื่องหมายกากบาท (X) ที่บนภาพเพื่อนำมาประกอบให้เป็นภาพเหมือนตัวอย่าง</p> 				

4. เด็กสามารถบอกหลักในการปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะ โดยการจับคู่ภาพที่สัมพันธ์กันได้

(ข้อ.4 )

คำสั่ง (ครูอ่านให้เด็กฟัง)

ให้เด็กๆ โยงเส้นจับคู่ภาพที่มีความสัมพันธ์กันของการปฏิบัติตนในการใช้รถเก๋ง และรถมอเตอร์ไซด์

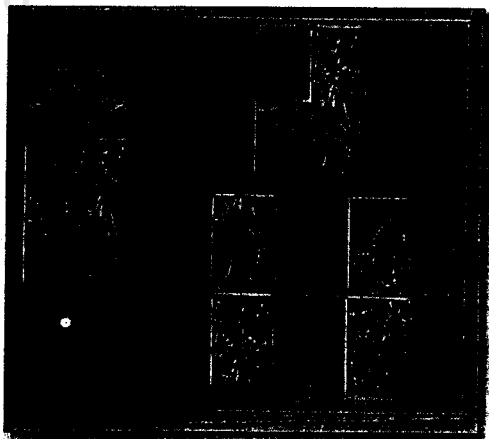


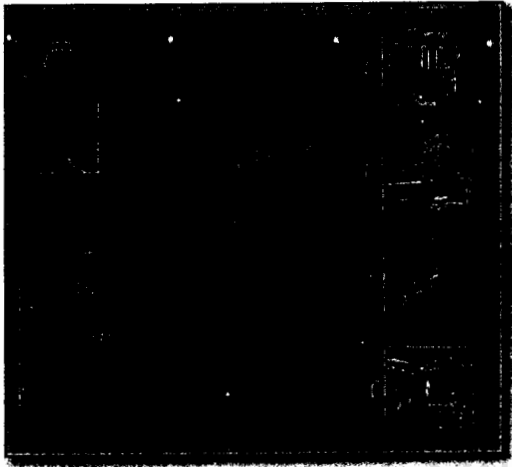
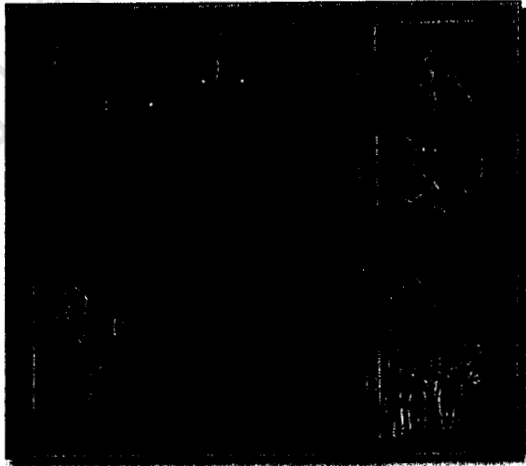
1. เด็กสามารถบอกความหมายของอาชีพได้ โดยการต่อภาพอาชีพได้



(ข้อ.1 )

คำสั่ง (ครูอ่านให้เด็กฟัง)

ให้เด็กๆ คนขายผลไม้ทางซ้ายมือ และ ให้สังเกตภาพคนขายผลไม้ที่อยู่ในกรอบสี่เหลี่ยม ว่ามีส่วนใดของภาพที่ขาดหายไป แล้วให้เลือกภาพที่อยู่ด้านล่าง โดยการทำเครื่องหมายกากบาท (X) ทับบนภาพ เพื่อนำมาประกอบให้เป็นภาพเหมือนตัวอย่าง



<p>2. เด็กสามารถบอกสถานที่ทำงานของแต่ละอาชีพได้ โดยการจับคู่ความสัมพันธ์กันของภาพอาชีพ</p>	<p>(ข้อ.2) คำสั่ง (ครูอ่านให้เด็กฟัง) ให้เด็กๆ โยงเส้นจับคู่ภาพที่มีความสัมพันธ์กันของสถานที่ทำงานของอาชีพ หมอ และอาชีพแม่ค้า</p> 				
<p>3. เด็กสามารถบอกหน้าที่ของแต่ละอาชีพ โดยการจับคู่ภาพที่สัมพันธ์ของอาชีพกับหน้าที่ได้</p>	<p>(ข้อ.3) คำสั่ง (ครูอ่านให้เด็กฟัง) ให้เด็กๆ โยงเส้นจับคู่ภาพที่มีความสัมพันธ์กันของ หน้าที่ของหมอ และหน้าที่ของแม่ค้า</p> 				

<p>4. เด็กสามารถบอกเครื่องมือที่ใช้ในแต่ละอาชีพได้ โดยการจัดหมวดหมู่ประเภทของเครื่องมือแต่ละอาชีพได้</p>	<p>(ข้อ.4 ) คำสั่ง (ครูอ่านให้เด็กฟัง) ให้เด็ก ๆ ดูภาพกุญแจมือที่อยู่ทางซ้ายมือ แล้วทำเครื่องหมายกากบาท (X) ที่บนภาพที่อยู่ในกรอบสี่เหลี่ยม ที่เด็ก ๆ คิดว่าเป็นภาพประเภทเดียวกับภาพ ตัวอย่าง</p> 				
--	--	--	--	--	--

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(.....)

ผู้ประเมิน

ภาคผนวก จ

ผลการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

การประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้แผนที่ 1-16 ในงานวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษาของผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

รายการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	ระดับความเหมาะสม
	1	2	3	4	5		
1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด							
1.1 ตรงตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546	-	5	5	5	5	5	มากที่สุด
1.2 มาตรฐานการเรียนรู้		5	5	5	5	5	มากที่สุด
2. สาระสำคัญ							
2.1 มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับสาระการเรียนรู้	-	5	5	5	5	5	มากที่สุด
2.2 มีความสอดคล้องและครอบคลุมกับจุดประสงค์ การเรียนรู้	-	5	5	5	5	5	มากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้							
3.1 มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับสาระการเรียนรู้	-	5	5	5	5	5	มากที่สุด
3.2 ภาษาที่ใช้ชัดเจน และเข้าใจง่าย	-	5	5	5	5	5	มากที่สุด
3.3 เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน	-	5	5	5	5	5	มากที่สุด
4. สาระการเรียนรู้							
4.1 มีความถูกต้อง และชัดเจน	-	5	5	5	5	5	มากที่สุด
4.2 มีความถูกต้อง เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	-	4	4	4	4	4	มาก
4.3 กำหนดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน	-	4	4	4	4	4	มาก
5. ประสพการณ์สำคัญ							
5.1 สอดคล้องกับประสพการณ์	-	5	5	5	5	5	มากที่สุด

สำคัญ							
5.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	-	4	4	4	4	4	มาก
5.3 ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้	-	5	5	4	5	5	มาก
5.4 น่าสนใจและเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน	-	5	5	5	5	5	มาก
6. สื่อ /แหล่งเรียนรู้							
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	-	5	5	5	5	5	มาก
6.2 เหมาะสมกับวัย ความสนใจและความสามารถ ของผู้เรียน	-	5	5	5	5	5	มาก
6.3 ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ บรรลุผลที่ คาดหวัง	-	5	5	5	5	5	มาก
7. การประเมินพัฒนาการ							
7.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	-	5	5	5	5	5	มากที่สุด
7.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	-	5	5	5	5	5	มาก
7.3 ใช้เครื่องมือประเมินได้เหมาะสม	-	4	4	4	4	4	มาก
รวมเฉลี่ย						4.79	มากที่สุด

ผลการพิจารณาความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง การคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา ของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
1	0	0	+1	+1	+1	0.6	ใช้ได้
2	0	0	+1	+1	+1	0.6	ใช้ได้
3	0	0	+1	+1	+1	0.6	ใช้ได้
4	0	0	+1	+1	+1	0.6	ใช้ได้
1	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
1	0	+1	+1	+1	+1	0.8	ใช้ได้
2	0	+1	+1	+1	+1	0.8	ใช้ได้
3	0	+1	+1	+1	+1	0.8	ใช้ได้
4	0	+1	+1	+1	+1	0.8	ใช้ได้
1	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้

ผลการพิจารณาสัดส่วนของกลุ่มสูง (P_H) กลุ่มต่ำ (P_L) ค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจ
จำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดแก้ปัญหาโดยใช้เกมการศึกษา

ข้อที่	(P_U)	(P_L)	ค่าความยาก (P)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
1	8	5	0.18	0.37
2	8	5	0.62	0.25
3	6	7	0.93	0.12
4	7	7	0.87	0
5	8	6	0.56	1
6	7	8	0.93	0.87
7	8	7	0.12	0.25
8	8	7	0.93	0.25
9	8	7	0.93	0.12
10	5	3	0.50	0.25
11	6	4	0.18	0.37
12	7	8	0.93	0.12
13	7	6	0.87	0
14	8	6	0.81	0.12
15	6	7	0.93	0.12
16	7	7	0.18	0.12

ผลการพิจารณาสัดส่วนของกลุ่มสูง (P_H) กลุ่มต่ำ (P_L) ค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดแก้ปัญหาโดยใช้เกมการศึกษา

ข้อที่	(P_H)	(P_L)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ค่าความยาก (P)
1	8	5	0.37	0.43
2	8	5	0.5	0.37
3	6	7	0.25	0.5
4	7	7	0.5	0.37
5	8	6	0.37	0.56
6	7	8	0.37	0.43
7	8	7	0.37	0.56
8	8	7	0.37	0.43
9	8	7	0.75	0.5
10	5	3	0.75	0.5
11	6	4	0.5	0.37
12	7	8	0.75	0.5
13	7	6	0.75	0.5
14	8	6	0.75	0.5
15	6	7	0.29	0.37
16	7	7	0.5	0.43

ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ มีค่าเท่ากับ 0.85

ภาคผนวก จ

คะแนนแบบวัดความสามารถในการคิดแก้ปัญหา
โดยใช้เกมการศึกษา

คะแนนวัดความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการจัดประสบการณ์โดยใช้แบบวัดความสามารถในการคิดแก้ปัญหาโดยใช้เกมการศึกษา

เด็กปฐมวัย คนที่	คะแนนวัดความสามารถในการคิดแก้ปัญหาโดยใช้เกมการศึกษา	
	ก่อนจัดประสบการณ์	หลังจัดประสบการณ์
คนที่ 1	3	14
คนที่ 2	3	13
คนที่ 3	3	13
คนที่ 4	4	14
คนที่ 5	5	13
คนที่ 6	5	12
คนที่ 7	6	14
คนที่ 8	4	13
คนที่ 9	6	13
คนที่ 10	7	15
คนที่ 11	6	13
คนที่ 12	4	12
คนที่ 13	7	14
คนที่ 14	3	14
คนที่ 15	4	11
คนที่ 16	7	14
คะแนนเฉลี่ย	5.0625	13.25

ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการคิดแก้ปัญหาโดยใช้เกมการศึกษา ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ของเด็กปฐมวัย

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	5.06	16	1.340	.335
Posttest	13.25	16	1.000	.250

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest- Posttest	-8.187	1.376	.344	-8.921	-7.453	-23.785	15	.000

ภาคผนวก ช

หนังสือขอความอนุเคราะห์ตรวจสอบเครื่องมือ

มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม



ที่ ศธ ๐๕๓๘.๑(๘)/๑๕๖

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๐ มีนาคม ๒๕๕๘

เรื่อง ขออนุญาตตรวจสอบเครื่องมือ

เรียน รองศาสตราจารย์ วิภาพร พงศ์อาจารย์

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. เครื่องมือในการวิจัย จำนวน ๑ ชุด
๒. คำโครงการวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นางรุ่งทิพย์ ศรีสิงห์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน รุ่นที่ ๙ กำลังดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา โดยมี อาจารย์ ดร.พรชัย ทองเจือ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ผ่องลักษณ์ จิตต์การุญ เป็นคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถด้านการศึกษาเป็นอย่างดี จึงใคร่ขออนุญาตจากท่านตรวจสอบเครื่องมือในครั้งนี้ เพื่อนักศึกษาจะได้นำไปปรับปรุงแก้ไขและดำเนินการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุวรีย์ วงศ์วัฒนา)

คณบดีบัณฑิตศึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

โทร/โทรสาร ๐-๕๕๖๔-๑๗๑๑



ที่ ศธ ๐๕๓๘.๑(๘)/๑๕๖

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๐ มีนาคม ๒๕๕๘

เรื่อง ขออนุญาตตรวจสอบเครื่องมือ

เรียน ผู้ช่วย ศาสตราจารย์พวงทอง ไสยวรรณ

สิ่งที่ส่งมาด้วย	๑. เครื่องมือในการวิจัย	จำนวน ๑ ชุด
	๒. คำโครรวิทยานิพนธ์	จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นางรุ่งทิพย์ ศรีสิงห์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน รุ่นที่ ๔ กำลังดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา โดยมี อาจารย์ ดร.พรชัย ทองเจือ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ผ่องลักษณ์ จิตต์การุญ เป็นคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถด้านการวิจัยเป็นอย่างดี จึงใคร่ขออนุญาตจากท่านตรวจสอบเครื่องมือในครั้งนี้ เพื่อนักศึกษาจะได้นำไปปรับปรุงแก้ไขและดำเนินการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุวรีย์ วงศ์วัฒนา)

คณบดีบัณฑิตศึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

โทร/โทรสาร ๐-๕๕๖๔-๑๗๑๑



ที่ ศธ ๐๕๓๘.๑(๘)/๑๕๖

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๐ มีนาคม ๒๕๕๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจสอบเครื่องมือ

เรียน นางสุวรรณา ทาสีเพชร

สิ่งที่ส่งมาด้วย	๑. เครื่องมือในการวิจัย	จำนวน ๑ ชุด
	๒. คำโครงการวิทยานิพนธ์	จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นางรุ่งทิพย์ ศรีสิงห์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน รุ่นที่ ๔ กำลังดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา โดยมี อาจารย์ ดร.พรชัย ทองเจือ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ผ่องลักษณ์ จิตต์การุญ เป็นคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถด้านการวิจัยเป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านตรวจสอบเครื่องมือในครั้งนี้ เพื่อนักศึกษาจะได้นำไปปรับปรุงแก้ไขและดำเนินการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุวารีย์ วงศ์วัฒนา)

คณบดีบัณฑิตศึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

โทร/โทรสาร ๐-๕๕๒๔-๑๗๑๑



ที่ ศธ ๐๕๓๘.๑(๘)/๑๕๖

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏศิลปสงคราม

อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๐ มีนาคม ๒๕๕๘

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ตรวจสอบเครื่องมือ

เรียน นางสาวสุภาภรณ์ บัณฑิตย์

สิ่งที่ส่งมาด้วย	๑. เครื่องมือในการวิจัย	จำนวน ๑ ชุด
	๒. คำโครงการวิทยานิพนธ์	จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นางรุ่งทิพย์ ศรีสิงห์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน รุ่นที่ ๔ กำลังดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา โดยมี อาจารย์ ดร.พรชัย ทองเจือ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มองลักษณ์ จิตต์การุญ เป็นคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏศิลปสงคราม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถด้านการวิจัยเป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านตรวจสอบเครื่องมือในครั้งนี้ เพื่อนักศึกษาจะได้นำไปปรับปรุงแก้ไขและดำเนินการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุวรีย์ วงศ์วัฒนา)

คณบดีบัณฑิตศึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏศิลปสงคราม

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏศิลปสงคราม

โทร/โทรสาร ๐-๕๕๒๔-๑๗๑๑



ที่ ศธ ๐๕๓๘.๑(๘)/๖๑๕๖

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๐ มีนาคม ๒๕๕๘

เรื่อง ขออนุญาตตรวจเช็คเครื่องมือ

เรียน นางจุไรรัตน์ เทียนมัน

สิ่งที่ส่งมาด้วย	๑. เครื่องมือในการวิจัย	จำนวน ๑ ชุด
	๒. คำโครงการวิทยานิพนธ์	จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นางรุ่งทิพย์ ศรีสิงห์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน รุ่นที่ ๔ กำลังดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา โดยมี อาจารย์ ดร.พรชัย ทองเจือ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ผ่องลักษณ์ จิตต์การุญ เป็นคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถด้านการวิจัยเป็นอย่างดี จึงใคร่ขออนุญาตจากท่านตรวจสอบเครื่องมือในครั้งนี้ เพื่อนักศึกษาจะได้นำไปปรับปรุงแก้ไขและดำเนินการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุวารีย์ วงศ์วัฒนา)

คณบดีบัณฑิตศึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

โทร/โทรสาร ๐-๕๕๒๔-๑๗๑๑

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ -นามสกุล	นางรุ่งทิพย์ ศรสิงห์
วัน เดือน ปีเกิด	27 เมษายน 2515
สถานที่เกิด	48 หมู่ 2 ตำบลวังสำโรง อำเภอตะพานหิน จังหวัดพิจิตร 66110
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	48 หมู่ 2 ตำบลวังสำโรง อำเภอตะพานหิน จังหวัดพิจิตร 66110
ตำแหน่ง	ครู
สถานที่ทำงาน	ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กโรงเรียนวัดวังสำโรง ตำบลวังสำโรง อำเภอ ตะพานหินจังหวัดพิจิตร

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2535	มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวังสำโรงวังหว่า อ. ตะพานหิน จังหวัดพิจิตร
พ.ศ. 2538	ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โรงเรียนเทคโนโลยีอาชีวตะพานหิน
พ.ศ. 2550	ครุศาสตรบัณฑิต (สาขาปฐมวัย) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
พ.ศ. 2559	ครุศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาหลักสูตรและการสอน) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม