รายงานผลการใช้นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน

เรื่อง หนูน้อยนักวิทย์ เสริมสร้างทักษะการคิด ด้วยกิจกรรม PBL : (Problem-Based Learning)

สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
จังหวัดอุบลราธานี ปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๗

นางสาว วิมลพรรณ พันธ์สูง
ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนบ้านท่าบ่อ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

คำนำ

รายงานผลการใช้นวัตกรรมเรื่อง หนูน้อยนักวิทย์ เสริมสร้างทักษะการคิด ด้วยกิจกรรม PBL : (Problem-Based Learning) จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อรายงานผลการใช้นวัตกรรม ทักษะด้านการคิดของเด็กปฐมวัย โดยใช้การจัดประสบการณ์รูปแบบปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) ซึ่งเป็นรูปแบบกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้เด็กได้เกิดกระบวนการคิด จากการลงมือปฏิบัติ คิดวิเคราะห์ ระดมความคิด และหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาร่วมกันโดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์เข้ามาบูรณาการ ทำให้เด็กได้เรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง

กิจกรรมที่มุ่งเน้นให้เด็กได้เกิดกระบวนการคิด จากการลงมือปฏิบัติ คิดวิเคราะห์ ระดมความคิด และหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาร่วมกันโดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์เข้ามาบูรณาการ ทำให้เด็กได้เรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า กิจกรรม หนูน้อยนักวิทย์ เสริมสร้างทักษะการคิด ด้วยกิจกรรม PBL : (Problem-Based Learning) นี้จะเป็นต้นแบบที่ดีในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงบูรณาการ และเป็นแรงบันดาลใจให้นักเรียน ครู ผู้บริหารสถานศึกษา และผู้ปกครองร่วมกันขับเคลื่อนการจัดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนทั้งในระดับบุคคล และชุมชน

วิมลพรรณ พันธ์สูง
ครู ชำนาญการพิเศษ

สารบัญ

คำนำ

สารบัญ

รายงานผลการใช้นวัตกรรมการสอน เรื่อง หนูน้อยนักวิทย์ เสริมสร้างทักษะการคิด ด้วยกิจกรรม PBL : (Problem-Based Learning)

ผู้จัดทำ 1
ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม 1
ที่มาและความสำคัญ 1
วัตถุประสงค์ 2
กลุ่มเป้าหมาย 2
เครื่องมือที่ใช้ 2
กระบวนการพัฒนานวัตกรรม 2
แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง 5
กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้ 6
ผลที่เกิดกับกลุ่มเป้าหมาย 9
บทเรียนที่ได้รับ 10
เงื่อนไขความสำเร็จ 10
ภาพกิจกรรม 11
ภาคผนวก ก : แผนการจัดการเรียนรู้ 11

การรายงานผลการใช้นวัตกรรม
โรงเรียนบ้านท่าบ่อ สพป.อุบลราชธานี เขต 1

1. **ชื่อนวัตกรรม** หนูน้อยนักวิทย์ เสริมสร้างทักษะการคิด ด้วยกิจกรรม PBL : (Problem-Based Learning)
2. **ผู้จัดทำ** นางสาววิมลพรรณ พันธ์สูง
3. **ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม** 1 ตุลาคม 2567 – 31 มีนาคม 2568
4. **ที่มาและความสำคัญ**

เป็นที่ทราบกันดีว่าในยุคปัจจุบันเทคโนโลยีมีการ เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วมาก ส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในทุกมิติ แม้แต่การจัดการเรียนการสอนในสถานศึกษา การศึกษาที่ต้องเตรียมเด็กให้มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 วิจารณ์ พานิช. (2555) ซึ่งในการจะพัฒนาให้เด็กมีทักษะดังกล่าวไม่ได้หมายความว่ารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบเดิม ๆ ในชั้นเรียนที่ครูเป็นผู้บรรยายเนื้อหาความรู้โดยการเขียนจดบันทึกข้อมูลบนกระดานแล้วให้เด็กนักเรียนคัดลอกข้อมูลลงบนสมุดจะหายไป แต่ครูผู้สอนจะต้องปรับวิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อให้เด็กได้ใช้ทักษะในการสืบค้นข้อมูลและนำความรู้ที่ได้จากการสืบค้นข้อมูลไปใช้ให้เกิดประโยชน์

ดังนั้น เด็กนักเรียนควรจะได้รับการพัฒนาทักษะกระบวนการคิดซึ่งรวมถึงการคิดแก้ปัญหาและทักษะการสืบค้นข้อมูลเพื่อพัฒนาให้เกิดองค์ความรู้ที่จำเป็นในการดำรงชีวิตในอนาคต การพัฒนาคนอย่างยั่งยืน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะกระบวนการคิด การวิเคราะห์ มีเวลาทำกิจกรรมเพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะความสามารถ และ ประสบการณ์ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2561)

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมี การดำเนินการโดยกำหนดปัญหาหรือสถานการณ์ที่เป็นปัญหา โดยมีกระบวนการกลุ่มในการร่วมกันแสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับความรู้และประสบการณ์เดิม สืบค้นข้อมูลที่จำเป็นเพื่อ ใช้ในการแก้ปัญหา หาวิธีการแก้ปัญหา และตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม และนำเสนอวิธีการแก้ปัญหาให้ ผู้อื่นได้รับทราบ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้โดยใช้คำถามลักษณะของคำถามหรือสถานการณ์ปัญหาอาจจะมาจากปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน รวมถึงสถานการณ์ปัญหาที่ครูกำหนดขึ้นโดยคำนึงถึงความสอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้หรือเรื่องที่เด็กๆ สนใจ (ไพศาล สุวรรณน้อย, 2558)

จากบทความข้างต้นที่กล่าวมา ข้าพเจ้าจึงได้เกิดแนวคิดในการพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ทักษะด้านการคิด โดยการจัดประสบการณ์แบบปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) มาประยุกต์และปรับให้เหมาะกับผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากปัญหา สู่กระบวนการคิดแก้ไขปัญหาในกิจกรรมและสรุปความรู้ที่ได้เป็นความรู้ใหม่ของตนเอง

5. วัตถุประสงค์

1) เพื่อพัฒนาทักษะด้านการคิดของเด็กปฐมวัยโรงเรียนบ้านท่าบ่อ

2) เพื่อให้เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 3 โรงเรียนบ้านท่าบ่อ เกิดทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

6. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 22 คน โรงเรียนบ้านท่าบ่อ

7. เครื่องมือที่ใช้

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
ร้อยละของเด็กอนุบาล ๓ ที่ลงมือปฏิบัติกิจกรรม	การสังเกต	ชิ้นงาน
ร้อยละของนักเรียนที่มีความสนใจในการทำกิจกรรม	การสังเกต	แบบสังเกต

8. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

ที่	กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน
1.	วิเคราะห์หลักสูตรปฐมวัย ปี 60 และสภาพการจัดประสบการณ์	- สาระการเรียนรู้ - ประสบการณ์สำคัญ - มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์
2.	ศึกษาทฤษฎีและแนวทางจัดกิจกรรมรูปแบบปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)	- ไพศาล สุวรรณน้อย. (2558) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน - แนวทางจัดกิจกรรมของนักทฤษฎี John Dewey - มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์
3.	วิเคราะห์ผู้เรียน	- ประเมินพัฒนาการและความพร้อมในการเรียนรู้ - สภาพแวดล้อมที่มีผลต่อการเรียนรู้ - ประสบการณ์เดิม/ความรู้เดิม
4.	วางแผนการออกแบบกิจกรรม รวมทั้งการผลิตสื่อและอุปกรณ์ โดยกำหนดจุดมุ่งหมายและรูปแบบของสื่อ ให้เหมาะสมกับพัฒนาการตามวัยของเด็ก	- จัดทำกำหนดการสอนและโครงสร้างแผนจัดประสบการณ์ - ออกแบบกิจกรรมเสริมประสยการณ์โดยบูรณาการเข้ากับกิจกรรม PBL
5.	จัดกิจกรรม PBL (ปัญหาเป็นฐาน) บูรณาการเข้ากับสาระการเรียนรู้ตามหน่วยปฐมวัย โดยใช้กระบวนการ	

ที่	กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน
6	การดำเนินการตามกิจกรรม	**ชง** = เด็กได้รับเรื่องราวหรือสถานการณ์หนึ่งจากการค้นคว้าทดลองหรือสำรวจ จากนั้นครูใช้คำถามกระตุ้นการคิด ความรู้สึกของเด็ก **เชื่อม** = เป็นขั้นของการแลกเปลี่ยน และตรวจสอบ เป็นการเชื่อมโยงสิ่งที่ตนเองรู้กับสิ่งที่คนอื่นรู้เป็นการระดมความคิดเพื่อวิเคราะห์โจทย์และหาแนวทางแก้ไขปัญหาที่ได้รับแล้วนำมาสรุปร่วมกันเป็นองค์ความรู้ใหม่/ความคิดรวบยอด **ใช้** = เป็นขั้นตอนที่จะทำให้เด็กเข้าใจกระบวนการเรียนรู้ สร้างความเข้าใจให้คมชัดขึ้น เด็กได้ความรู้ในขั้นเชื่อมมาใช้ ครูได้เห็นความเข้าใจ/กระบวนการคิดและทักษะของเด็กแต่ละคนว่าได้จากกิจกรรมมากน้อยเพียงใด

9. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมี การดำเนินการโดยกำหนดปัญหาหรือสถานการณ์ที่เป็นปัญหา โดยมีกระบวนการกลุ่มในการร่วมกันแสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับความรู้และประสบการณ์เดิม สืบค้นข้อมูลที่จำเป็นเพื่อ ใช้ในการแก้ปัญหา หาวิธีการแก้ปัญหา และตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม และนำเสนอวิธีการแก้ปัญหาให้ ผู้อื่นได้รับทราบ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้โดยใช้คำถามลักษณะของคำถามหรือสถานการณ์ปัญหาอาจจะมาจากปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน รวมถึงสถานการณ์ปัญหาที่ครูกำหนดขึ้นโดยคำนึงถึงความสอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้หรือเรื่องที่เด็กๆ สนใจ (ไพศาล สุวรรณน้อย, 2558)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem–based Learning : PBL) คือรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาที่ใกล้ตัวและพบเจอในชีวิตประจำวันเป็นตัวนำหรือเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ เพื่อนำมาสู่การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้เพื่อจัดการกับปัญหาดังกล่าว ซึ่งการจัดการเรียนรู้รูปแบบนี้แตกต่างจากระบบเดิม ที่ใช้ความรู้เป็นตัวนำ คือครูเป็นผู้สอนความรู้ให้ผู้เรียนจดจำ แล้วจึงยกตัวอย่างขึ้นมาประกอบ

การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน ถูกพัฒนาขึ้นครั้งแรกในช่วงปลาย ค.ศ. 1969 โดยคณะวิทยาศาสตร์สุขภาพ (Faculty of Health Science) ของ McMasterUniversity ประเทศแคนนาดา ซึ่งได้ใช้กับการฝึกทักษะของนักศึกษาแพทย์ฝึกหัดโดยให้วิเคราะห์ถึงปัญหาทางการรักษาต่าง ๆ ก่อนที่ในปี ค.ศ. 1980 จะขยายไปสู่มหาวิทยาลัย และสาขาวิชาอื่น ๆ อีกหลายแห่ง ทำให้แนวการจัดการเรียนรู้รูปแบบนี้เป็นหนึ่งในแนวการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมอย่างมาก

การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยเริ่มต้นจากปัญหาที่เกิดขึ้น ซึ่งต้องเป็นปัญหาที่ใกล้ตัวและพบเจอในชีวิตประจำวัน เพราะผู้เรียนจะรับทราบและเข้าถึงผู้เรียนได้ง่าย และสร้างองค์ความรู้ให้เกิดขึ้นโดยใช้กระบวนการทำงานแบบกลุ่ม เพื่อให้เกิดการแก้ปัญหาดังกล่าว ทำให้ตัวของปัญหานั้นคือจุดสำคัญของการจัดการเรียนรู้รูปแบบนี้ โดยลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานนั้นประกอบด้วย

1. ต้องมีสถานการณ์ที่เป็นปัญหาและใช้ปัญหานั้นมาเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้
2. ปัญหาที่นำมาใช้ ต้องมาจากสิ่งใกล้ตัวผู้เรียน และผู้เรียนมีโอกาสพบเจอ
3. ผู้เรียนเรียนรู้และเลือกเฟ้นวิธีการและประเมินผลด้วยตัวเอง
4. เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อย เพื่อประโยชน์ในการค้นหาความรู้ และรับส่งข้อมูลร่วมกัน
5. เป็นการเรียนรู้แบบบูรณาการความรู้และทักษะกระบวนการต่างๆเข้าด้วยกัน
6. ความรู้ที่จะเกิดขึ้น เมื่อจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแล้วเท่านั้น
7. ใช้การประเมินผลตามสภาพจริง โดยพิจารณาความก้าวหน้าในการปฏิบัติงานของผู้เรียน

และด้วยความที่การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานนั้น จำเป็นต้องใช้ปัญหาในการดำเนินกิจกรรม ดังนั้นการกำหนดปัญหาอย่างเหมาะสม จึงถือเป็นหัวใจสำคัญของการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบนี้ ซึ่งแนวทางในการเลือกปัญหาอย่างเหมาะสมกับการเรียนรู้รูปแบบนี้นั้น มีหลักการดังนี้

- ต้องเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงและเกิดจากประสบการณ์ของผู้เรียนหรือมีโอกาสที่ผู้เรียนจะต้องเผชิญ
- ต้องเป็นปัญหาที่พบบ่อย มีความสำคัญ และมีข้อมูลเพียงพอสำหรับการค้นคว้า
- ต้องเป็นปัญหาที่ยังไม่มีคำตอบที่ชัดเจนตายตัว มีความซับซ้อน คลุมเครือ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสงสัยใคร่รู้
- ต้องเป็นปัญหาที่มีประเด็นขัดแย้ง กันถกเถียงกัน เพื่อให้เกิดการอภิปราย
- ต้องเป็นปัญหาที่อยู่ในความสนใจของผู้เรียน
- ต้องเป็นปัญหาที่จำเป็นต้องระดมความคิดเห็นจากหลาย ๆ คนก่อนตัดสินใจ
- ต้องเป็นปัญหาที่ส่งเสริมให้เกิดการพิสูจน์ข้อเท็จจริง
- ต้องเป็นปัญหาที่สามารถมีคำตอบได้หลากหลายแนวทาง
- ต้องเป็นปัญหาที่เหมาะสมกับวุฒิภาวะและพื้นฐานความรู้ของผู้เรียน
- ต้องเป็นปัญหาที่จำเป็นต้องสำรวจ ค้นคว้า รวบรวมข้อมูล รวมถึงทดลอง ก่อนที่จะได้คำตอบ
- ต้องเป็นปัญหาที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนเรียนรู้

สำหรับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้น ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน อันได้แก่

ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา

ผู้สอนสร้างสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นผู้เรียน โดยอาจเป็นการแนะนำแนวทาง ยกตัวอย่างสถานการณ์หรือถามคำถามที่ให้คิดต่อ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมองเห็นปัญหา มีโอกาสเลือกเฟ้นและเสนอปัญหาที่หลากหลาย และสามารถแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ซึ่งก่อนที่จะกำหนดปัญหานั้น ครูผู้สอนควรทดสอบความรู้พื้นฐานของผู้เรียนเสียก่อน เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการกำหนดปัญหา ซึ่งต้องเหมาะสมกับความรู้พื้นฐานที่ผู้เรียนมี

ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจกับปัญหา

ผู้สอนจะกระตุ้นผู้เรียนด้วยคำถามหรือการเสริมแรง เพื่อให้ผู้เรียนทำความเข้าใจกับปัญหาที่อยากรู้ โดยเน้นให้เกิดการระดมสมอง เพื่อหาแนวทางและวิธีการในการหาคำตอบ โดยมีครูผู้สอนคอยดูแลตรวจสอบเพื่อให้เกิดความถูกต้อง

ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ผู้เรียนจะต้องดำเนินการศึกษาค้นคว้าอย่างเป็นระบบร่วมกัน โดยมีการกำหนดกติกา วางเป้าหมาย และดำเนินกิจกรรมตามระยะเวลาที่กำหนด โดยมีครูผู้สอนคอยให้คำชี้แนะและอำนวยความสะดวก

ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้

ผู้เรียนแต่ละคนสังเคราะห์ความรู้ที่ได้จากการค้นคว้า โดยมีการนำเสนอกันภายในกลุ่ม เพื่อหาข้อสรุป ทบทวนและตรวจสอบความถูกต้อง โดยมีครูผู้สอนถามคำถามโดยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเกิดความคิดรวบยอด

ขั้นที่ 5 สรุปและประเมินค่าของคำตอบ

ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำข้อสรุปที่ได้มาสร้างเป็นองค์ความรู้ใหม่ และเลือกวิธีที่จะนำเสนอสู่ภายนอก โดยผ่านความเห็นชอบจากครูผู้สอนในการตรวจสอบความถูกต้อง และความเหมาะสมในการนำเสนอ

ขั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผลงาน

ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำองค์ความรู้ที่ได้ไปนำเสนอตามวิธีการที่ได้กำหนดไว้ เพื่อเผยแพร่ออกสู่สาธารณะ โดยครูผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้จากการดำเนินงานของผู้เรียนตามสภาพจริง

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน นับว่าเป็นหนึ่งในแนวการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับการศึกษาในศตวรรษที่ 21 เพราะเป็นหนึ่งในแนวการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยสามารถนำมาใช้กับผู้เรียนแทบทุกระดับชั้น โดยขึ้นอยู่กับการค้นหาปัญหาที่เหมาะสมกับพื้นฐานความรู้ของผู้เรียน

สำหรับข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้รูปแบบนี้ คือ จะต้องมีพื้นที่เพียงพอให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติการแบบกลุ่มย่อย มีแหล่งศึกษาค้นคว้าที่เหมาะสมและเข้าถึงง่าย และสำคัญที่สุด คือครูและบุคลากรที่เกี่ยวข้องจะต้องมีความเข้าใจและมีทัศนคติที่ดีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน จึงจะสามารถดำเนินการตามแนวการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานได้อย่างเหมาะสม (นรรัชต์ ฝันเชียร,2562)

10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

1. PBL 5 กิจกรรม

หน่วย อาหารดีมีประโยชน์	ไม่ชอบทานผัก	แซนวิชผักสลัด
หน่วย ดิน หิน ทราย	ต้นไม้ไม่เจริญเติบโต	ปุ๋ยหมักออแกนิค
หน่วย โลกสวยด้วยสีสัน	เสื้อขาวหมอง/เก่า	มัดย้อมแสนสนุก
หน่วย แรงและพลังงาน	หลงป่า ไม่มีไม้ขีดไฟ	มายากลจากแสงอาทิตย์
หน่วย วันพ่อแห่งชาติ	ดอกรักหายากและเหี่ยวไว	พวงมาลัยจากกระดาษแก้ว

2. จัดกิจกรรม PBL (ปัญหาเป็นฐาน) บูรณาการเข้ากับสาระการเรียนรู้ตามหน่วยปฐมวัย โดยใช้กระบวนการ

ชง → ได้รับเรื่องราวหรือสถานการณ์หนึ่งจากการค้นคว้า ทดลองหรือสำรวจ จากนั้นครูใช้คำถามกระตุ้นการคิด ความรู้สึกของเด็ก

- สถานการณ์สมมติ
- ปัญหาที่พบในชีวิตประจำวัน
- สร้างสถานการณ์ปัญหาขึ้นมา
- ครูตั้งคำถาม

หน่วย อาหารดีมีประโยชน์

ชง : เด็กๆได้รับชมนิทานหนูนิดไม่ยอมทานผัก ครูใช้คำถามกระตุ้นถาม ความรู้สึก ความคิดเห็นของเด็กๆเกี่ยวกับนิทาน และคาดคะเนสาเหตุของการไม่ทานผักของหนูนิด

หน่วย ดิน หิน ทราย

ชง : เด็กๆได้สำรวจดินพื้นที่หน้าอาคารในโรงเรียน ครูกระตุ้นใช้คำถาม สิ่งที่เด็กๆสังเกตได้จากดินบริเวณต่างๆ ทำไมพืชและดอกไม้บางพื้นที่ถึงเหี่ยวเฉา เด็กๆมีความคิดเห็นอย่างไร

หน่วย โลกสวยด้วยสีสัน

ชง : ครูนำปัญหาในชีวิตประจำวันที่พบมาเล่าถึงสถานการณ์ปัญหาจากน้ำประปาสีขุ่น เชื่อมโยงกับประสบการ์เดิมของเด็ก ครูแนะให้เห็นถึงผลกระทบจากน้ำประปา พบว่าถ้าน้ำประปาข่นจะทำให้เสื้อขาวที่นำมาซักสีหมองได้

หน่วย แรงและพลังงาน

ชง : เด็กและครูร่วมแสดงบทบาทสมมติโดยเป็นเหตุการณ์เดินสำรวจป่า ครูสร้างสถานการณ์จำลองขึ้นมาว่า เด็กๆและครูเกิดการหลงทางในป่าลึก ไม่มีอุปกรณ์อำนวยความสะดวกและต้องขอความช่วยเหลือ ครูและเด็กๆจะทำอย่างไร

หน่วย วันพ่อแห่งชาติ

ชง : เด็กๆได้เรียนเรื่องความสำคัญในสัปดาห์วันพ่อแห่งชาติ คุณครูให้ทำงานศิลปะประดิษฐ์พวงมาลัย แต่คุณครูต้องการให้คุณพ่อเก็บพวงมาลัยได้นานๆโดยไม่เหี่ยว ครูใช้คำถามกระตุ้น ทำอย่างไรพวงมาลัยถึงเก็บได้นาน เด็กๆมีความคิดว่าอย่างไร

เชื่อม → เป็นขั้นของการแลกเปลี่ยน และ ตรวจสอบ เป็นการเชื่อมโยงสิ่งที่ตนเองรู้กับสิ่งที่คนอื่นรู้ เป็นการระดมความคิดเพื่อวิเคราะห์โจทย์และหาแนวทางแก้ไขปัญหาที่ได้รับแล้วนำมาสรุปร่วมกันเป็นองค์ความรู้ใหม่/ความคิดรวบยอด

- ครูอำนวยความสะดวก
- ครูสร้างบรรยากาศการเรียนรู้
- กระตุ้นและชี้แนวทาง
- Learn
- Show & share
- สรุปร่วมกัน

หน่วย อาหารดีมีประโยชน์

เชื่อม : เด็กๆระดมความคิดและเสนอแนวทางการแก้ไขปัญการไม่ทานผักของตนเอง และได้เลือกวิธีการแก้ปัญหา คือ การนำผักมารับประทานกับอาหารชนิดอื่นเพื่อลดกลิ่นฉุนและเพิ่มรสชาติให้อร่อย น่ากินมากขึ้น

หน่วย ดิน หิน ทราย

เชื่อม : เด็กๆระดมความคิดและแสดงความคิดเห็นถึงสาเหตุที่พืชและดอกไม้เหี่ยวเฉา เด็กๆเสนอแนวทางแก้ปัญหาและเลือกวิธีการทำปุ๋ยดินจากธรรมชาติ เช่น ใบไม้ มูลสัตว์ และถ่าน โดยแบ่งเป็นกลุ่มละ 3 คน

หน่วย โลกสวยด้วยสีสัน

เชื่อม : เด็กๆระดมความคิดและเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาของตน และเลือกวิธีการแก้ปัญหาของน้องกีตาร์คือการนำเสื้อเก่ามาย้อมสี เด็กๆได้เรียนรู้ขั้นตอนการย้อมจากวิดีโอใน Youtube และได้ลงมือทดลองทำด้วยตนเองโดยมีครูอำนวยความสะดวก

หน่วย แรงและพลังงาน

เชื่อม : เด็กๆระดมความคิดโดยจะแบ่งเป็นคู่ช่วยกันคิดวิธีแก้ไขปัญหาและเสนอวิธีการแก้ไขของตนเอง เด็กๆได้เลือกวิธีการจุดไฟขอความช่วยเหลือซึ่งเห็นมาจากภาพยนตร์โดยจะใช้แว่นขยายที่มีอยู่ กับใบไม้แห้งในป่าในการจุดไฟจากแสงอาทิตย์

หน่วย วันพ่อแห่งชาติ

เชื่อม : เด็กๆระดมความคิดและเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาโดยและโหวตเลือกวิธีการทำพวงมาลัยจากกระดาษแก้ว โดยใช้กระดาษแก้ว 4 สี ขาว เหลือง แดง เขียวซึ่งจะจะคล้ายสีของพวงมาลัยจริง

ใช้ → เป็นเป็นขั้นตอนที่จะทำให้เด็กเข้าใจกระบวนการเรียนรู้ สร้างความเข้าใจให้คมชัดขึ้น เด็กได้ความรู้ในขั้นเชื่อมมาใช้ ครูได้เห็นความเข้าใจ/กระบวนการคิดและทักษะของเด็กแต่ละคนว่าได้จากกิจกรรมมากน้อยเพียงใด

- สะท้อนกิจกรรม
- การสร้างชิ้นงาน
- เกิดทักษะการคิด
- นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน
- ต่อยอดการเรียนรู้ได้

ขั้นใช้

หน่วย อาหารดีมีประโยชน์	→	เด็กได้ทำแซนวิชผักสลัด
หน่วย ดิน หิน ทราย	→	เด็กได้ทำปุ๋ยหมักสูตรจากธรรมชาติ
หน่วย โลกสวยด้วยสีสัน	→	เด็กได้ทำเสื้อมัดย้อม
หน่วย แรงและพลังงาน	→	เด็กได้ทดลองจุดไฟโดยใช้พลังงานความร้อนจากแสง
หน่วย วันพ่อแห่งชาติ	→	เด็กได้ทำพวงมาลัยกระดาษแก้ว

11. ผลที่เกิดกับกลุ่มเป้าหมาย

ผลการใช้นวัตกรรมที่ส่งผลต่อนักเรียน

หลังจากนำนวัตกรรม หนูน้อยนักวิทย์ เสริมสร้างทักษะการคิด ด้วยกิจกรรม PBL : (Problem-Based Learning) ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ พบว่านักเรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้นในหลายด้าน ได้แก่

- นักเรียนให้ความสนใจ และให้ความร่วมมือ กับกิจกรรม PBL เป็นอย่างดี
- นักเรียนมีความพร้อม และต้องการที่จะเรียนรู้
- นักเรียนมีพื้นฐานประสบการณ์เดิมที่ดี

ผลการใช้นวัตกรรมที่ส่งผลต่อครู

- คุณครูมีความมุ่งมั่นในการพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
- ครูให้ความสำคัญต่อกิจกรรมการสอน เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อเด็กมากที่สุด

ผลการใช้นวัตกรรมที่ส่งผลต่อสถานศึกษา

โรงเรียนบ้านท่าบ่อ มีนวัตกรรมที่ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สำหรับเด็กปฐมวัย

ผลการใช้นวัตกรรมที่ส่งผลต่อชุมชน

- ผู้ปกครองมีความพึงพอใจต่อผลการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย
- ผู้ปกครองเห็นความสำคัญของกิจกรรม PBL และให้ความร่วมมือสนับสนุน วัสดุ อุปกรณ์ในการทำกิจกรรม

12. บทเรียนที่ได้รับ

1. เด็กทุกคนมีวิธีการคิดวิเคราะห์ หาแนวทางในการแก้ปัญหาที่ต่างกัน ไม่มีวิธีไหนที่ดีที่สุด กระบวนการทั้งหมดส่วนหนึ่งมาจากประสบการณ์เดิม และความพร้อมทางวุฒิภาวะของเด็กปฐมวัย

2. รูปแบบการจัดประสบการณ์แบบ PBL ส่งผลต่อความอยากเรียนรู้ของเด็ก สามารถดึงศักยภาพ ทักษะการคิด การแก้ไขปัญหา รวมถึงการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองได้ดี

3. ผู้ปกครองมีความพึงพอใจในกิจกรรมการสอน พร้อมสนับสนุนวัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ทำกิจกรรมอย่างดี

4. รูปแบบการสอนแบบ PBL จะประสบความสำเร็จได้ เด็กต้องสนใจและให้ความร่วมมือในการดำเนินกิจกรรม

13. เงื่อนไขความสำเร็จ

ความสำเร็จของนวัตกรรม หนูน้อยนักวิทย์ เสริมสร้างทักษะการคิด ด้วยกิจกรรม PBL : (Problem-Based Learning) นั้น มิได้เกิดขึ้นโดยลำพังของผู้ใดผู้หนึ่ง หากแต่เป็นผลจากการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนอย่างสอดประสาน โดยมีเงื่อนไขแห่งความสำเร็จที่สำคัญใน 4 ด้าน ได้แก่ เด็ก ครู ผู้บริหาร และผู้ปกครอง

เด็ก ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก นักเรียนให้ความสนใจ ให้ความร่วมมือ กับกิจกรรม PBL เป็นอย่างดีมีความพร้อม ต้องการที่จะเรียนรู้และมีพื้นฐานประสบการณ์เดิมที่ดี

ครู ในฐานะผู้ออกแบบและดำเนินการนวัตกรรม คุณครูมีความมุ่งมั่นในการพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ให้ความสำคัญต่อกิจกรรมการสอน เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อเด็กมากที่สุด

ผู้บริหารสถานศึกษา นั้นมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนทั้งด้านนโยบายและทรัพยากร โดยต้องสร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ที่ส่งเสริมนวัตกรรมใหม่ ๆ เปิดโอกาสให้ครูได้พัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ และประสานความร่วมมือกับชุมชนเพื่อให้กิจกรรมมีความยั่งยืน ทั้งยังควรติดตามและประเมินผลอย่างเป็นระบบเพื่อให้แน่ใจว่านวัตกรรมที่ดำเนินอยู่เกิดผลสัมฤทธิ์อย่างแท้จริง

ผู้ปกครอง ซึ่งมีบทบาทในการเสริมแรงสนับสนุนจากครอบครัว หากผู้ปกครองเข้าใจและเห็นคุณค่าของกิจกรรม ก็จะส่งผลให้บุตรหลานมีแรงจูงใจในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ผู้ปกครองควรมีส่วนร่วมในการติดตาม พูดคุย และส่งเสริมการเรียนรู้นอกห้องเรียนของนักเรียน ให้ความร่วมมือสนับสนุน วัสดุ อุปกรณ์ในการทำกิจกรรม

14. ภาพกิจกรรม

ภาคผนวก

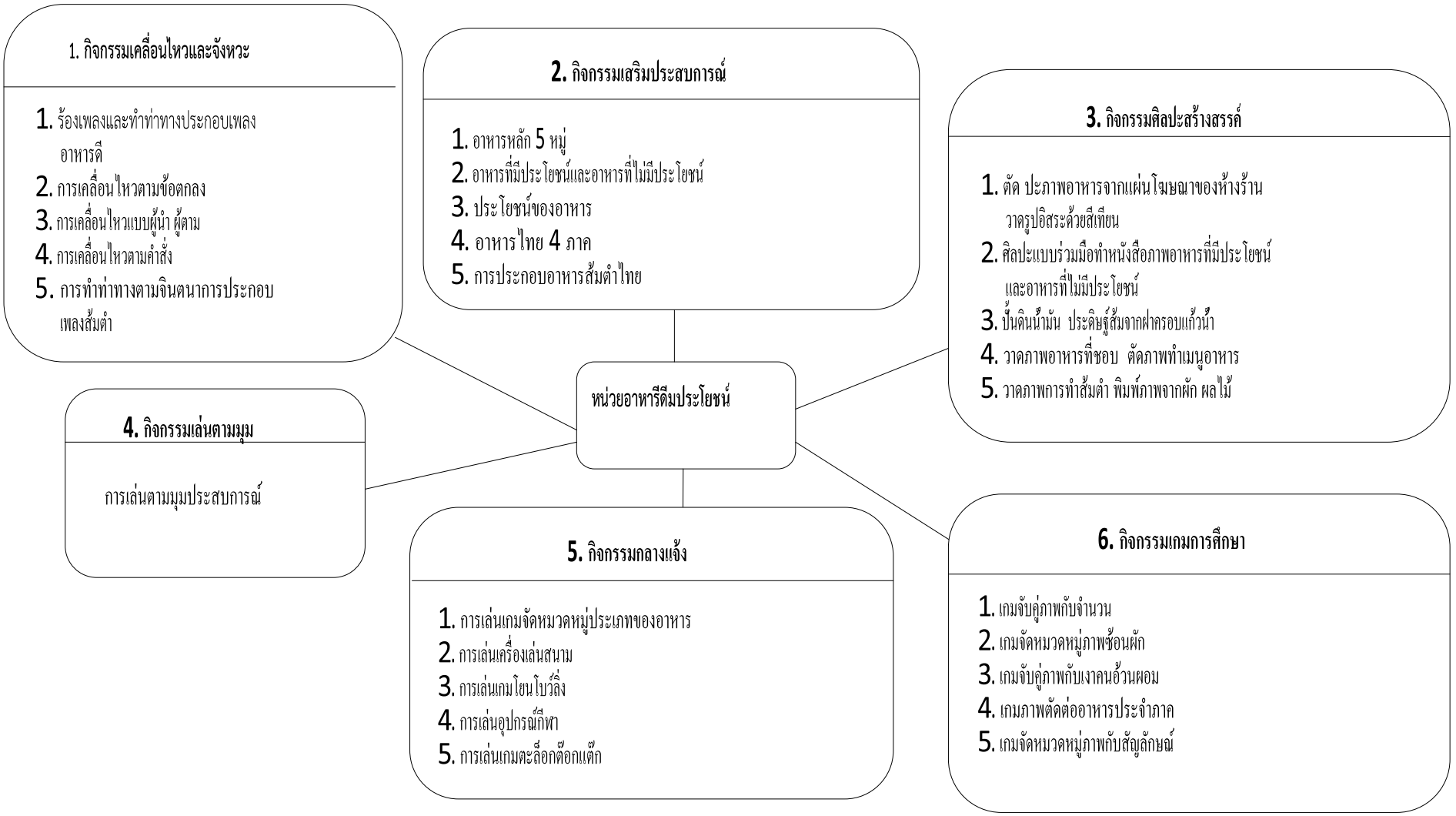
การวางแผนกิจกรรมรายหน่วยการจัดประสบการณ์ ชั้น อนุบาลปีที่ 3 หน่วยอาหารดีมีประโยชน์

วันที่	กิจกรรม					
	เคลื่อนไหวและจังหวะ	**เสริมประสบการณ์**	**ศิลปะสร้างสรรค์**	**เล่นตามมุม**	**กลางแจ้ง**	**เกมการศึกษา**
1	- เคลื่อนไหวพื้นฐาน - ร้องเพลงและทำ ท่าทาง ประกอบเพลง อาหารดี	-นำอาหารของจริงมาให้เด็กดู -สนทนาเกี่ยวกับอาหาร หลัก 5 หมู่ -จำแนกและจัดกลุ่มอาหารตามหมู่อาหาร	-ตัด ปะภาพอาหารจากแผ่นโฆษณาของห้างร้าน - วาดรูปอิสระด้วยสี เทียน	-เล่นมุมประสบการณ์ในห้องเรียน มุมใหม่คือมุมบทบาทสมมุติร้านขายผลไม้	เล่นเกมจัดหมวดหมู่ ประเภทของอาหาร	เกมจับคู่ภาพกับจำนวน
2	- การเคลื่อนไหวพื้นฐาน - การเคลื่อนไหวตาม จังหวะ เมื่อเคาะจังหวะ หยุด ให้เด็กที่ถือภาพ อาหารที่มีประโยชน์ เข้ารวมกลุ่มกันและเด็ก ที่ถือภาพอาหารที่ไม่มี ประโยชน์เข้ารวมกลุ่มกัน	-วิทยากรบรรยาย อาหารที่มีประโยชน์ และอาหารที่ไม่มีประโยชน์ -อภิปรายเกี่ยวกับลักษณะของอาหารที่มีประโยชน์และอาหารที่ ไม่มีประโยชน์ -จำแนก และจัดกลุ่ม ภาพอาหารที่มีประโยชน์และอาหารที่ ไม่มีประโยชน์	-ศิลปะแบบร่วมมือทำหนังสือภาพอาหารที่มีประโยชน์ และอาหารที่ไม่มีประโยชน์	เล่นมุมประสบการณ์ในห้องเรียน	เล่นเครื่องเล่นสนาม	เกมจัดหมวดหมู่ภาพซ้อนผัก

3	- การเคลื่อนไหวพื้นฐาน - การปฏิบัติตนเป็นผู้นำ ผู้ตาม	- เล่านิทาน โจ้ เอก หน่อย - นำภาพเด็กที่อ้วนมาก เด็กที่สุขภาพดี และเด็กที่	-ปั้นดินน้ำมัน -ประดิษฐ์ส้มจากฝาครอบแก้วน้ำ	เล่นมุมประสบการณ์ในห้องเรียน	เล่นเกมโยนโบว์ลิ่ง	เกมจับคู่ภาพกับเงาคน อ้วน-ผอม
วันที่	**กิจกรรม**					
	เคลื่อนไหวและจังหวะ	**เสริมประสบการณ์**	**ศิลปะสร้างสรรค์**	**เล่นตามมุม**	**กลางแจ้ง**	**เกมการศึกษา**
		มีรูปร่างผอมมาให้เด็กดู - สนทนาเกี่ยวกับ ประโยชน์ของการ รับประทานอาหาร และ โทษของการไม่รับประทานอาหาร -จำแนกและจัดกลุ่มเด็กอ้วน- ผอม				

4	- การเคลื่อนไหวพื้นฐาน - การเคลื่อนไหวอยู่กับที่ - การเคลื่อนไหวตามคำสั่ง	-ดูวีดีทัศน์รายการกระจกหกด้าน ตอน อาหารไทย -นำภาพอาหารประจำ ภาคต่างๆมาให้เด็กดู -สนทนาเกี่ยวกับอาหาร ประจำภาค -แสดงบทบาทสมมุติ เป็นคนภาคต่างๆ แนะนำอาหารประจำ ภาค	-วาดภาพอาหารที่ชอบ -ตัดภาพทำเมนูอาหาร	เล่นมุมประสบการณ์ในห้องเรียน มุมใหม่คือมุมบทบาทสมมุติห้องครัว ประกอบอาหาร	เล่นอุปกรณ์กีฬา	เกมภาพตัดต่ออาหารประจำภาค
5	-เคลื่อนไหวพื้นฐาน -ทำท่าทางตามจินตนาการประกอบเพลงส้มตำ	-แนะนำวัสดุอุปกรณ์ -สนทนาเกี่ยวกับการทำส้มตำ -ลงมือทำส้มตำ	-วาดภาพการทำส้มตำ -พิมพ์ภาพจากผัก ผลไม้	เล่นมุมประสบการณ์ในห้องเรียน	-เล่นเกมตะล็อกต๊อกแต๊ก	เกมจัดหมวดหมู่ภาพกับสัญลักษณ์

ผังความคิดแผนการจัดประสบการณ์หน่วย อาหารดีมีประโยชน์ ชั้นอนุบาลปีที่ 3



แบบสังเกตพฤติกรรมเด็ก หน่วยการจัดประสบการณ์ที่ 6 อาหารดีมีประโยชน์ ชั้นอนุบาลปีที่ 3

เลขที่	ชื่อ-สกุล	พัฒนาการ													หมายเหตุ
		ด้านร่างกาย		ด้านอารมณ์จิตใจ			ด้านสังคม		ด้านสติปัญญา						
		1. เล่น ทำกิจกรรมและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัยได้ตนเอง	2. ใช้กรรไกรตัดกระดาษตามแนวเส้นได้	3. กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์	4. สนใจมีความสุขและแสดงออกผ่านงานศิลปะ	5.สนใจ มีความสุข และแสดง ท่าทางเคลื่อนไหวประกอบเพลง จังหวะดนตรี คำสั่งและคำบรรยาย	6.เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนอย่างมีเป้าหมายได้	7.ปฏิบัติตนเป็นที่ยอมรับของผู้ใหญ่ได้เหมาะสมกับสถานการณ์	8. บอกชื่ออักษรและเด่นของอาหารแต่ละภาคได้	9. จับคู่และเปรียบเทียบความ แตกต่างและความเหมือนของสิ่งต่างๆได้	10. จำแนกและจัดกลุ่มผัก – ผลไม้ได้	11. จำแนกและจัดกลุ่มอาหารได้	12. จำแนกและจัดกลุ่มอาหารที่มีประโยชน์และอาหารที่ไม่มีประโยชน์ได้	13. บอกลำดับขั้นตอนการประกอบอาหารสม้ตำไทยได้	
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
11															
12															

เลขที่	ชื่อ-สกุล	พัฒนาการ												หมายเหตุ
		ด้านร่างกาย		ด้านอารมณ์จิตใจ			ด้านสังคม		ด้านสติปัญญา					
		1. เล่น ทำกิจกรรมและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัยได้ด้วยตนเอง	2. ใช้กรรไกรตัดกระดาษตามแนวเส้นได้คล่อง	3. กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์	4. สนใจมีความสุขและแสดงออกผ่านงานศิลปะ	5.สนใจ มีความสุข และแสดง ท่าทางเคลื่อนไหวประกอบเพลง จังหวะดนตรี คำสั่งและคำบรรยาย	6.เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนอย่างมีเป้าหมายได้	7.ปฏิบัติตนเป็นผู้นำผู้ตามได้เหมาะสมกับสถานการณ์	8. บอกชื่ออักษรและเล่นของอาหารแต่ละภาคได้	9. จับคู่และเปรียบเทียบความ แตกต่างและความเหมือนของสิ่งต่างๆได้	10. จำแนกและจัดกลุ่มอาหาร – ผลไม้ได้	11. จำแนกและจัดกลุ่มอาหารได้	12. จำแนกและจัดกลุ่มอาหารที่มีประโยชน์และอาหารที่ไม่มีประโยชน์ได้	13. บอกลำดับขั้นตอนการประกอบอาหารสมำ่เสมอได้	
14															
15															
16															
17															
18															
๑๙															
๒๐															

คำอธิบาย ครูสังเกตพฤติกรรมเด็กรายบุคคล จดบันทึกสรุปเป็นรายสัปดาห์ระบุระดับคุณภาพเป็น ๓ ระดับ คือ ระดับ ๓ ดี ระดับ ๒ พอใช้

ระดับ ๑ ควรส่งเสริม

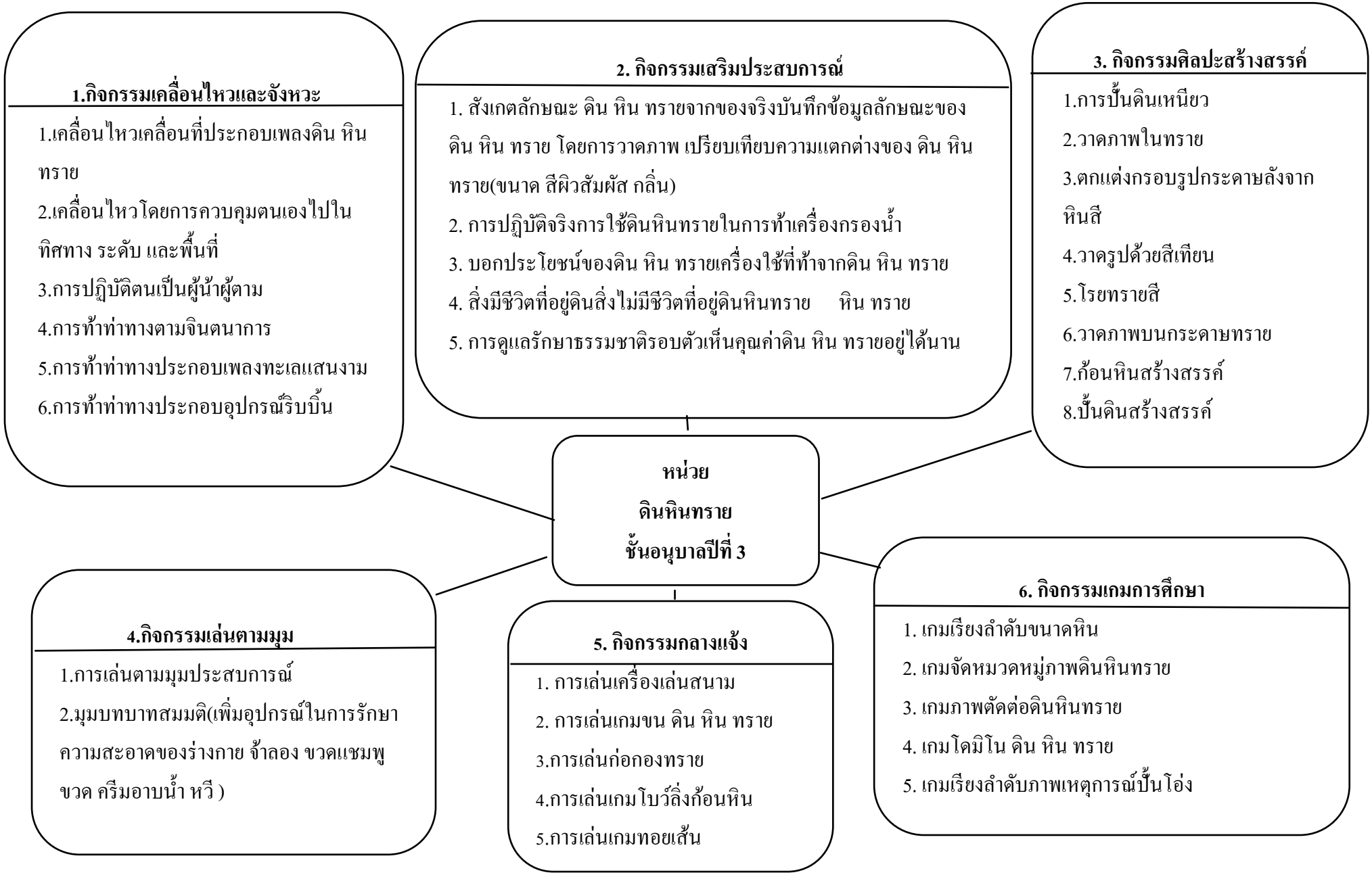
แผนการจัดประสบการณ์รายสัปดาห์ หน่วย ดิน หิน ทราย ชั้นอนุบาลปีที่ 3

วันที่	กิจกรรม					
	เคลื่อนไหวและจังหวะ	**เสริมประสบการณ์**	**ศิลปะสร้างสรรค์**	**เล่นตามมุม**	**กลางแจ้ง**	**เกมการศึกษา**
1	- เคลื่อนไหวเคลื่อนประกอบเพลงดิน หิน ทราย - เคลื่อนไหวโดยการควบคุมตนเองไปในทิศทาง ระดับ และพื้นที่	- สังเกตลักษณะ ดิน หิน ทรายจากของจริง - บันทึกข้อมูลลักษะของดิน หิน ทราย โดยการวาดภาพ - เปรียบเทียบความแตกต่างของดิน หินทราย (ขนาด สี ผิวสัมผัส กลิ่น)	- ปั้นดินเหนียว - วาดภาพในทราย	- เล่นตามมุมประสบการณ์(เล่นเสรี) - มุมธรรมชาติศึกษา(ดิน หินทราย)	- เล่นเครื่องเล่นสนาม	- เกมเรียงล้าดับขนาดหิน
2	- การปฏิบัติตนเป็นผู้ตาม	- ปฏิบัติจริงการใช้หินทรายในการทำเครื่องกรองน้ำ	- การวาดภาพ - ตกแต่งกรอบรูปกระดาษลังจากหินสี	- เล่นตามมุมประสบการณ์ในห้องเรียน	- การเล่นเกมขน ดิน หิน ทราย	- เกมจัดหมวดหมู่ภาดินหินทราย
3	- การทำท่าทางตามจินตนาการ	- บอกประโยชน์ของดิน หิน ทราย - เครื่องใช้ที่ทำจากดิน หิน ทราย	– วาดรูปด้วยสีเทียน - โรยทรายสี	- เล่นตามมุมประสบการณ์(เล่นเสรี) มุมใหม่คือมุมก่อสร้าง	- การเล่นก่อกองทราย	- เกมภาพตัดต่อดิน หิน ทราย

4	- การทำท่าทางประกอบเพลงทะเลแสนงาม	- สิ่งมีชีวิตที่อยู่ดิน หินทราย - สิ่งไม่มีชีวิตที่ดิน หิน ทราย	– ฉีกตัดปะกระดาษ - วาดภาพบกระดาษทราย	- เล่นตามมุมประสบการณ์(เล่นเสรี) มุมใหม่คือมุมสร้างบ้าน	- การเล่นเกมโบว์ลิ่งก้อนหิน	- เกมโดมิโน ดิน หิน ทราย

วันที่	กิจกรรม					
	เคลื่อนไหวและจังหวะ	**เสริมประสบการณ์**	**ศิลปะสร้างสรรค์**	**เล่นตามมุม**	**กลางแจ้ง**	**เกมการศึกษา**
5	- การท้าท่าทางประกอบอุปกรณ์ริบบิ้น	การดูแลรักษาธรรมชาติรอบตัวเห็นคุณค่าดินหิน ทรายอยู่ได้นาน	- ปั้นดินสร้างสรรค์ - ก้อนหินสร้างสรรค์	- เล่นตามมุมประสบการณ์ในห้องเรียน	- การเล่นเกมทอยเส้น	- เกมเรียงล้าดับภาพเหตุการณ์การปั้นโอ่ง

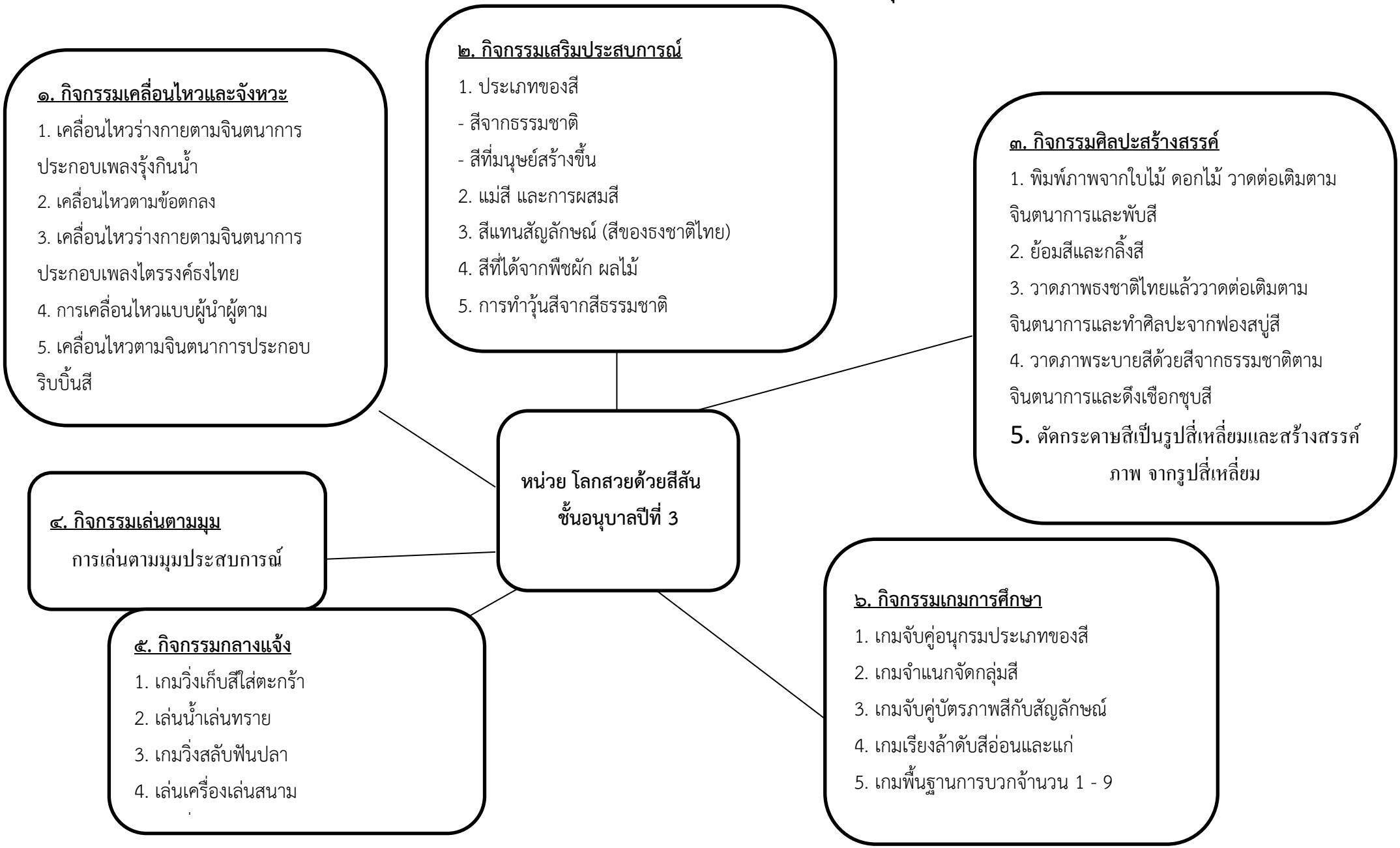
ผังความคิดแผนการจัดประสบการณ์ หน่วย ดิน หิน ทราย ชั้นอนุบาลปีที่ 3



เลขที่	ชื่อ-สกุล	ประเมินพัฒนาการ																	หมายเหตุ
		ด้านร่างกาย		ด้านอารมณ์และจิตใจ				ด้านสังคม		ด้านสติปัญญา									
		1.การเล่นอย่างปลอดภัยด้วยตนเอง	.2.การวิ่งหลบหลีกสิ่งกีดขวาง	3.การพูดแสดงออกต่อหน้ากลุ่มหรือห้องเรียนอย่างเหมาะสมบางสถานการณ์	4.การสร้างผลงานศิลปะเพื่อสื่อสารความคิดความรู้สึกของตนเองต่อผู้อื่น	5.การแสดงท่าทาง/เคลื่อนไหวประกอบเพลง จังหวะ และดนตรี	6.การทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง	7.การใช้สิ่งของเครื่องใช้อย่างประหยัดและพอเพียงด้วยตนเอง	8.การดูแลรักษาวัฒนธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมด้วยตนเอง	9.การเล่าเป็นเรื่องราวต่อเนื่อง	10.การพูดอธิบายเกี่ยวกับลักษณะของดินหินทราย	11.การบอกลักษณะส่วนประกอบของดินหินทราย จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส	12.การอธิบายความแตกต่างและความเหมือนของดินหินทรายโดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบ2ลักษณะขึ้นไป	13.การจำแนกและจัดกลุ่มรายละเอียดภาพดินหินทราย	14.การเรียงลำดับขนาดภาพก้อนหินจากเล็ก-ใหญ่,ใหญ่-เล็ก	15.การคาดคะเนสิ่งที่อาจจะเกิดขึ้นและมีส่วนร่วมในการลงความคิดเห็นจากข้อมูลอย่างมีเหตุผล	16.การมีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ	17.การค้นหาคำตอบข้อสงสัยลักษณะของดิน หิน ทราย ตามวิธีการตนเอง	
1.																			
2.																			
3.																			
4.																			
5.																			
6.																			
7.																			
8.																			
9.																			
10.																			

เลขที่	ชื่อ-สกุล	ประเมินพัฒนาการ																	
		ด้านร่างกาย		ด้านอารมณ์และจิตใจ				ด้านสังคม		ด้านสติปัญญา									หมายเหตุ
		1.การเล่นอย่างปลอดภัยด้วยตนเอง	.2.การวิ่งหลบหลีกสิ่งกีดขวาง	3.การพูดแสดงออกต่อหน้ากลุ่มหรือห้องเรียนอย่างเหมาะสมบางสถานการณ์	4.การสร้างผลงานศิลปะเพื่อสื่อสารความคิดความรู้สึกของตนเองต่อผู้อื่น	5.การแสดงท่าทาง/เคลื่อนไหวประกอบเพลง จังหวะ และดนตรี	6.การทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง	7.การใช้สิ่งของเครื่องใช้อย่างประหยัดและพอเพียงด้วยตนเอง	8.การดูแลรักษาธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมด้วยตนเอง	9.การเล่าเป็นเรื่องราวต่อเนื่อง	10.การพูดอธิบายเกี่ยวกับลักษณะของดินหินทราย	11.การบอกลักษณะส่วนประกอบของดินหินทราย จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส	12.การอธิบายความแตกต่างและความเหมือนของดินหินทรายโดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบ2ลักษณะขึ้นไป	13.การจำแนกและจัดกลุ่มรายละเอียดภาพดินหินทราย	14.การเรียงลำดับขนาดภาพก้อนหินจากเล็ก-ใหญ่,ใหญ่-เล็ก	15.การคาดคะเนสิ่งที่อาจจะเกิดขึ้นและมีส่วนร่วมในการลงความคิดเห็นจากข้อมูลอย่างมีเหตุผล	16.การมีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ	17.การค้นหาคำตอบข้อสงสัยลักษณะของดิน หิน ทรายตามวิธีการตนเอง	
11.																			
12.																			
13.																			
14.																			
15.																			
16.																			
17.																			
18.																			
19.																			

ผังความคิดแผนการจัดประสบการณ์หน่วย โลกสวยด้วยสีสัน ชั้นอนุบาลปีที่ 3

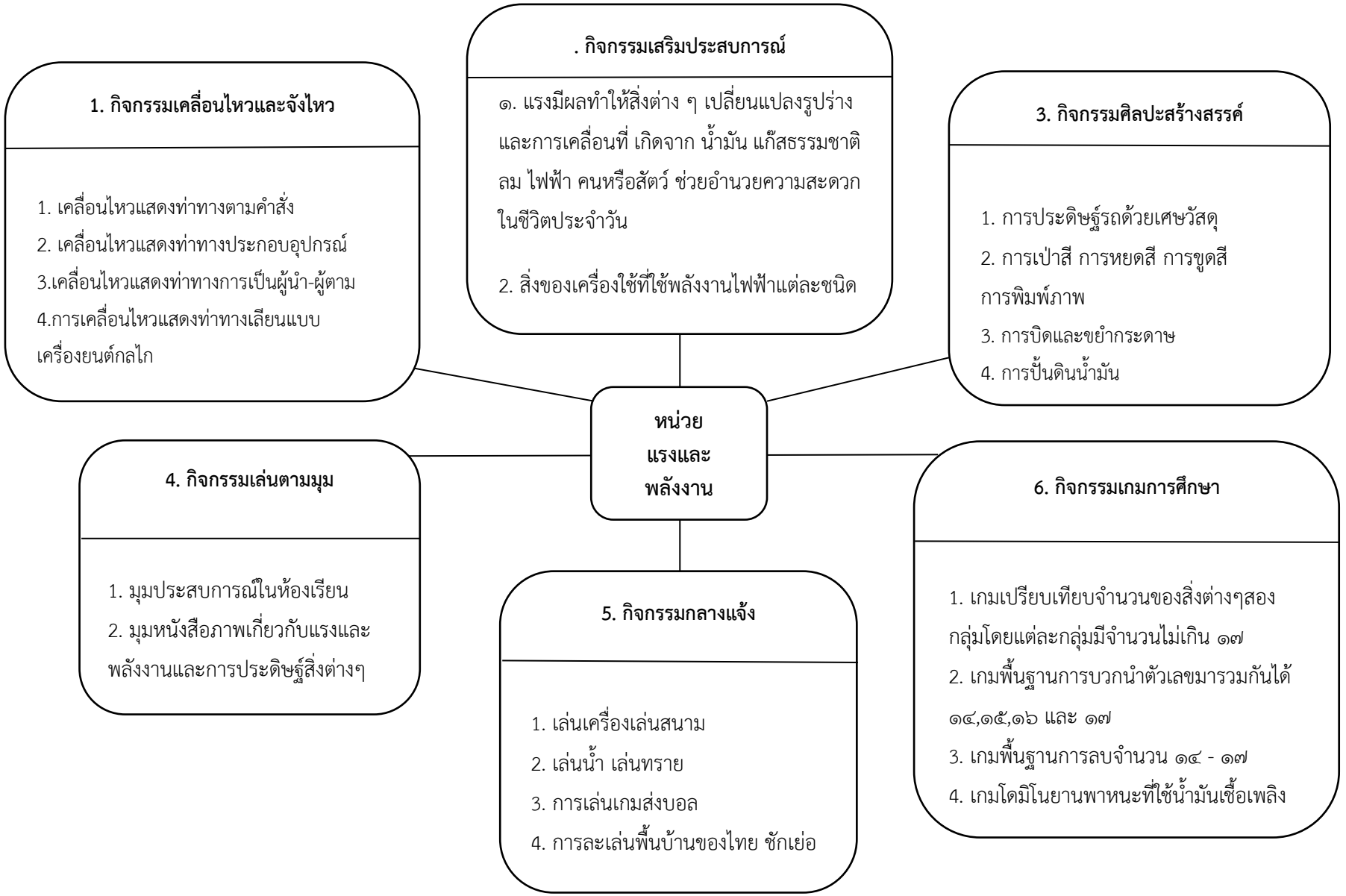


การวางแผนกิจกรรมรายหน่วยการจัดประสบการณ์ ชั้นอนุบาลปีที่ 3 หน่วยโลกสวยด้วยสีสัน

วันที่	กิจกรรม					
	เคลื่อนไหวและจังหวะ	**เสริมประสบการณ์**	**ศิลปะสร้างสรรค์**	**เล่นตามมุม**	**กลางแจ้ง**	**เกมการศึกษา**
1	- เคลื่อนไหวพื้นฐาน - เคลื่อนไหวร่างกาย ตามจินตนาการประกอบเพลงรุ้งกินน้ำ	ประเภทของสี - สีจากธรรมชาติ - สีที่มนุษย์สร้างขึ้น	- พิมพ์ภาพจากใบไม้ ดอกไม้ วาดต่อเติม ตามจินตนาการ - พับสี	- เล่นมุมประสบการณ์ ในห้องเรียน	- เกมวิ่งเก็บสีใส่ตะกร้า	- เกมจับคู่อนุกรมประเภทของสิ่งของ
2	เคลื่อนไหวพื้นฐาน - เคลื่อนไหว ตามข้อตกลง	- แม่สี และการผสมสี	- ย้อมสี - กลิ้งสี	- เล่นมุมประสบการณ์ ในห้องเรียน	- เล่นน้ำเล่นทราย	- เกมจำแนกจัดกลุ่มสี
3	- เคลื่อนไหวพื้นฐาน - เคลื่อนไหวร่างกาย ตามจินตนาการประกอบเพลงไตรรงค์ ธงไทย	- สีแทนสัญลักษณ์ (สีของธงชาติไทย)	- วาดภาพธงชาติไทยแล้ววาดต่อเติมตามจินตนาการ - ทำศิลปะจากฟองสบู่สี	- เล่นมุมประสบการณ์ ในห้องเรียน	- เกมวิ่งสลับฟันปลา	- เกมจับคู่บัตรภาพ สีกับสัญลักษณ์
4	- เคลื่อนไหวพื้นฐาน - การเคลื่อนไหวแบบผู้นำผู้ตาม	- สีที่ได้จากพืชผัก ผลไม้	- วาดภาพระบายสีด้วยสีจากธรรมชาติตามจินตนาการ - ดึงเชือกชุบสี	- เล่นมุมประสบการณ์ ในห้องเรียน	- เล่นเครื่องเล่นสนาม	- เกมเรียงล้าดับ สีอ่อนและแก่
5	- เคลื่อนไหวพื้นฐาน - เคลื่อนไหวตามจินตนาการประกอบริบบิ้นสี	- การทำวุ้นสีจากสีธรรมชาติ	- ตัดกระดาษสีเป็นรูปสี่เหลี่ยม - สร้างสรรค์ภาพ จากรูปสี่เหลี่ยม	- เล่นมุมประสบการณ์ ในห้องเรียน	- เกมวิ่งชิกแชก	- เกมพื้นฐานการบวกจ้านวน 1 - 9

เลขที่	ชื่อ-สกุล	ประเมินพัฒนาการ															หมายเหตุ	
		ด้านร่างกาย	ด้านอารมณ์	ด้านสังคม	ด้านสติปัญญา													
		1.การวิ่งหลบหลีกสิ่งกีดขวาง	2.การเขียนรูปสี่เหลี่ยมตามแบบได้อย่างมีมุมชัดเจน	3.การแสดงความพอใจในผลงานและความสามารถของตนเอง	4.การเล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็น	5.การฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบสอดคล้องกับเรื่องที่ฟัง	6.การอ่านภาพสัญลักษณ์คำพร้อมทั้งชี้และบอกตำแหน่งของคำและข้อความตามแนวบรรทัด	7.การบอกลักษณะและส่วนประกอบของสิ่งต่างๆจากการสังเกตโดยใช้ประสาท	8.การจับคู่หรือเปรียบเทียบความเหมือนความแตกต่างและความเชื่อมโยงของสิ่งที่มีความสัมพันธ์	9. การจับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างและความเชื่อมโยงของสิ่งที่มีความสัมพันธ์	10.การจำแนกจัดกลุ่มสีและประเภทของสีโดยใช้เกณฑ์อย่างน้อยหนึ่งลักษณะ	1.การเรียงลำดับสิ่งของอย่างน้อย4ลำดับ	2.การสร้างผลงานศิลปะเพื่อสื่อสารความคิดความรู้สึกของตนเองโดยมีการดัดแปลงและแปลกใหม่จากเดิมหรือมี	3.การเคลื่อนไหวท่าทางเพื่อสื่อสารความคิดความรู้สึกของตนเองอย่างหลากหลาย	14.ความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม	15การค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่างๆมีวิธีการของตนเอง	
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		
6																		
7																		
8																		
9																		
10																		
11																		

ผังความคิดการจัดประสบการณ์ หน่วย แรง และพลังงานในชีวิตประจำวัน ชั้นอนุบาลปีที่ 3



การวางแผนกิจกรรมรายหน่วยการจัดประสบการณ์ ชั้นอนุบาลปีที่ 3 หน่วยแรงและพลังงานในชีวิตประจำวัน

วันที่	กิจกรรม					
	เคลื่อนไหวและจังหวะ	**เสริมประสบการณ์**	**ศิลปะสร้างสรรค์**	**เล่นตามมุม**	**กลางแจ้ง**	**เกมการศึกษา**
๑	การปฏิบัติตามคำสั่งและข้อตกลง	๑. ในชีวิตประจำวันมีการออกแรงกระทำ สิ่งต่าง ๆ ด้วยวิธีการ ที่หลากหลาย ๒. แรงมีผลทำให้สิ่งต่าง ๆ เปลี่ยนแปลงรูปร่างและการ	๑. กิจกรรมปั้นดินน้ำมันอย่างอิสระ ๒. กิจกรรมประดิษฐ์รถยนต์จากเศษวัสดุ	- มุมประสบการณ์ในห้องเรียน - มุมหนังสือภาพเกี่ยวกับแรงและพลังงาน และการประดิษฐ์สิ่งต่างๆ	เล่นเครื่องเล่นสนาม	เกมเปรียบเทียบจำนวนของสิ่งต่างๆสองกลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มมีจำนวนไม่เกิน ๑๗
๒	การเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์ประกอบอุปกรณ์	น้ำมัน แก๊สธรรมชาติ ลม ไฟฟ้า คนหรือสัตว์ ทำให้ยานพาหนะต่าง ๆ เคลื่อนที่ได้	กิจกรรมการขูดสี การเป่าสี	- มุมประสบการณ์ในห้องเรียน - มุมหนังสือภาพเกี่ยวกับแรงและพลังงาน และการประดิษฐ์สิ่งต่างๆ	การเล่นน้ำ เล่นทราย	เกมพื้นฐานการบวกนำตัวเลขมารวมกันได้ ๑๔ ๑๕ ๑๖ และ ๑๗
๓	การเคลื่อนไหวแสดงท่าทางเป็นผู้นำ ผู้ตาม	ไฟฟ้าทำให้สิ่งของเครื่องใช้บางอย่างทำงานได้ ช่วยอำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวัน	การปั้นดินน้ำมัน กิจกรรมการบิดและขยำกระดาษ	- มุมประสบการณ์ในห้องเรียน - มุมหนังสือภาพเกี่ยวกับแรงและพลังงาน และการประดิษฐ์สิ่งต่างๆ	การเล่นน้ำ เล่นทราย	เกมพื้นฐานการลบจำนวน ๑๔ – ๑๗

วันที่	กิจกรรม					
	เคลื่อนไหวและจังหวะ	**เสริมประสบการณ์**	**ศิลปะสร้างสรรค์**	**เล่นตามมุม**	**กลางแจ้ง**	**เกมการศึกษา**
๔	การเคลื่อนไหวแสดงท่าทางเลียนแบบเครื่องยนต์กลไก	แหล่งพลังงานมีจากหลายแหล่ง เช่น พลังงานจากดวงอาทิตย์ ทดลองการใช้แสงผ่านเลนส์เว้า	การหยดสี การปั้นดินน้ำมัน	- มุมประสบการณ์ในห้องเรียน - มุมหนังสือภาพเกี่ยวกับแรงและพลังงาน และการประดิษฐ์สิ่งต่างๆห้องเรียน	การละเล่นชักเย่อ	เกมโดมิโนยานพาหนะที่ใช้น้ำมันเชื้อเพลิง
๕	การเคลื่อนไหวตามบทเพลง	สิ่งของเครื่องใช้ที่ใช้พลังงานไฟฟ้าแต่ละชนิด มีวิธีการใช้แตกต่างกัน ต้องใช้ให้ถูกวิธีเพื่อไม่ให้เกิดอันตรายและเป็นการประหยัดพลังงาน	การปั้นดินน้ำมัน การพิมพ์ภาพ	- มุมประสบการณ์ในห้องเรียน - มุมหนังสือภาพเกี่ยวกับแรงและพลังงาน และการประดิษฐ์สิ่งต่างๆ ห้องเรียน	เกมการประหยัดพลังงาน	เกมจำแนกสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆตามประเภทของพลังงาน

แบบสังเกตพฤติกรรมเด็ก หน่วยที่ 32 แรงและพลังงานในชีวิตประจำวัน ชั้นอนุบาลปีที่ 3

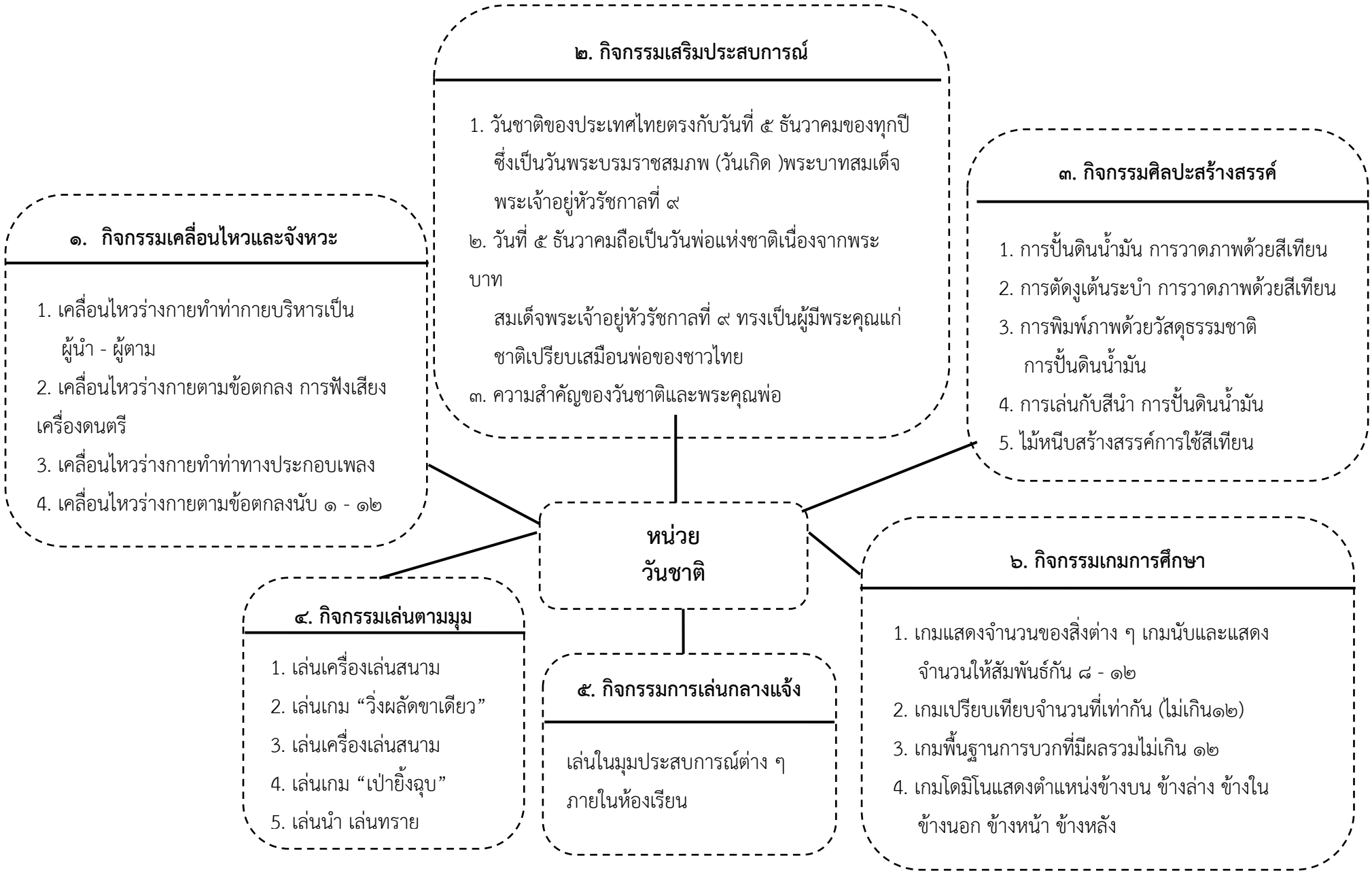
เลขที่	ชื่อ-สกุล	ประเมินพัฒนาการ																	หมายเหตุ
		ด้านร่างกาย		ด้านอารมณ์			ด้านสังคม		ด้านสติปัญญา										
		๑. เคลื่อนไหวร่างกายอย่างคล่องแคล่วประสานสัมพันธ์และทรงตัวได้	๒. ใช้กรรไกรตัดกระดาษในกิจกรรมต่างๆได้	๓. แสดงความพอใจในผลงานและความสามารถของตนเองและผู้อื่นได้	๔. ช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่นได้ด้วยตนเอง	๕. ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จได้ด้วยตนเอง	๖. เข้าแถวตามลำดับ ก่อนหลังได้ ด้วยตนเอง	๗. เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนอย่างมีเป้าหมาย	๘. สื่อสาร สนทนาโต้ตอบสอดคล้องอย่างต่อเนื่องเชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟังได้	๙. เล่าเรื่องเป็นประโยคอย่างต่อเนื่อง ให้ผู้อื่นเข้าใจได้	๑๐. เขียนชื่อของตนเองตามแบบ เขียนข้อความคล้ายตัวอักษร ด้วยวิธีที่คิดขึ้นเองได้	๑๑. จับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่างๆ โดยลักษณะที่สังเกตพบสองลักษณะขึ้นไปได้	๑๒. จำแนกและจัดกลุ่มจำนวนของสิ่งต่างๆได้	๑๓. อธิบายการทำงานที่เกิดขึ้นของตนเองได้สอดคล้องกับผลงานได้ด้วยตนเอง	๑๔. การสร้างผลงานศิลปะอย่างอิสระเพื่อสื่อสารความคิดความรู้สึกของตนได้	๑๕. เคลื่อนไหวร่างกายแสดงท่าทางตามคำบรรยายโดยใช้การประสานสัมพันธ์กล้ามเนื้อและทรงตัวได้	๑๖. ค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่าง ๆ โดยใช้วิธีการที่หลากหลายด้วยตนเองได้	๑๗. ใช้ประโยคคำถามว่า “เมื่อไร” “อย่างไร” ในการค้นหาคำตอบได้	
๑																			
๒																			
๓																			
๔																			
๕																			
๖																			
๗																			
๘																			
๙																			
๑๐																			

เลขที่	ชื่อ-สกุล	ประเมินพัฒนาการ																		หมายเหตุ
		ด้านร่างกาย		ด้านอารมณ์			ด้านสังคม		ด้านสติปัญญา											
		๑. เคลื่อนไหวร่างกายอย่างคล่องแคล่วประสานสัมพันธ์และทรงตัวได้	๒. ใช้กรไกรตัดกระดาษในกิจกรรมต่างๆได้	๓. แสดงความพอใจในผลงานและความสามารถของตนเองและผู้อื่นได้	๔. ช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่นได้ด้วยตนเอง	๕. ทำงานที่ได้รับหมอบหมายจนสำเร็จได้ด้วยตนเอง	๖. เข้าแถวตามลำดับ ก่อนหลังได้ ด้วยตนเอง	๗. เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนอย่างมีเป้าหมาย	๘. สื่อสาร สนทนาโต้ตอบสอดคล้องอย่างต่อเนื่องเชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟังได้	๙. เล่าเรื่องเป็นประโยคอย่างต่อเนื่องให้ผู้อื่นเข้าใจได้	๑๐. เขียนชื่อของตนเองตามแบบ เขียนข้อความคล้ายตัวอักษร ด้วยวิธีที่คิดขึ้นเองได้	๑๑. จับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่างๆ โดยลักษณะที่สังเกตพบสองลักษณะขึ้นไปได้	๑๒. จำแนกและจัดกลุ่มจำนวนของสิ่งต่างๆได้	๑๓. อธิบายการทำงานที่เกิดขึ้นของตนเองได้สอดคล้องกับผลงานได้ด้วยตนเอง	๑๔. การสร้างผลงานศิลปะอย่างอิสระเพื่อสื่อสารความคิดความรู้สึกของตนได้	๑๕. เคลื่อนไหวร่างกายแสดงท่าทางตามคำบรรยายโดยใช้ภาษาประสานสัมพันธ์กล้ามเนื้อและทรงตัวได้	๑๖. ค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่าง ๆ โดยใช้วิธีการที่หลากหลายด้วยตนเองได้	๑๗. ใช้ประโยคคำถามว่า “เมื่อไร” “อย่างไร” ในการค้นหาคำตอบได้	
๑๑																				
๑๒																				
๑๓																				
๑๔																				
๑๕																				
๑๖																				
๑๗																				
๑๘																				
๑๙																				
๒๐																				

คำอธิบาย ครูสังเกตพฤติกรรมเดกเป็นรายบุคคล จดบันทึกสรุปเป็นรายสัปดาห์ ระบุคุณภาพเป็น ๓ ระดับคือ

ระดับ ๓ ดี ระดับ ๒ ปานกลาง ระดับ ๓ ตั้งส่งเสริม

ผังความคิดแผนการจัดประสบการณ์หน่วยที่ 23 วันชาติ ชั้นอนุบาลปีที่ 3



แผนการจัดประสบการณ์รายสัปดาห์
หน่วยที่ ๒๓ วันชาติ ชั้นอนุบาลปีที่ ๓

วันที่	กิจกรรม					
	เคลื่อนไหวและจังหวะ	**เสริมประสบการณ์**	**ศิลปะสร้างสรรค์**	**การเล่นตามมุม**	**การเล่นกลางแจ้ง**	**เกมการศึกษา**
๑	เคลื่อนไหวร่างกาย บริหารเป็นผู้นำ-ผู้ตาม	ความหมายผู้นำครอบครัวผู้นำคือผู้ที่ทำหน้าที่เป็นหัวหน้า ผู้นำของครอบครัวคือพ่อ แม่ หรือบุคลในครอบครัวที่มีดูแลให้ทุกคนในบ้านมีความสุข	๑. การปั้นดินน้ำมัน ๒. การวาดภาพด้วยสีเทียน	เล่นในมุมประสบการณ์ต่าง ๆ ภายในห้องเรียน	เล่นเครื่องเล่นสนาม	เกมแสดงจำนวนของสิ่งต่าง ๆ ๘ - ๑๒
๒	เคลื่อนไหวร่างกาย ปฏิบัติข้อตกลงฟังเสียงเครื่องดนตรี	ความกตัญญูต่อผู้มีพระคุณ	๑. การพิมพ์ภาพด้วยวัสดุธรรมชาติ ๒. การปั้นดินน้ำมัน	เล่นในมุมประสบการณ์ต่าง ๆ ภายในห้องเรียน	เล่นเกม “วิ่งผลัดขาเดียว”	เกมเปรียบเทียบจำนวนที่เท่ากัน (ไม่เกิน๑๒)
๓	เคลื่อนไหวร่างกาย ปฏิบัติทำท่าทางประกอบเพลง “องค์พระประมุข”	ความสำคัญของวันชาติและพระคุณพ่อ	๑. การตัดงูเต้นระบำ ๒. การวาดภาพด้วยสีเทียน	เล่นในมุมประสบการณ์ต่าง ๆ ภายในห้องเรียน	เล่นเครื่องเล่นสนาม	เกมพื้นฐานการบวกที่มีผลรวมไม่เกิน ๑๒
๔	เคลื่อนไหวร่างกาย ตามข้อตกลง	วันชาติของประเทศไทยตรงกับวันที่ ๕ ธันวาคมของทุกปีซึ่งเป็นวันพระราชสมภพ (วันเกิด)ของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ ๙	๑. การพิมพ์ภาพด้วยมือ ๒. การปั้นดินน้ำมัน	เล่นในมุมประสบการณ์ต่าง ๆ ภายในห้องเรียน	เล่นเกม“เป่ายิงฉุบ”	เกมโดมิโนคำแสดงตำแหน่งข้างบน ข้างล่างข้างใน ข้างนอกข้างหน้า ข้างหลัง
๕	เคลื่อนไหวร่างกาย ตามคำสั่ง	การรักษาสิ่งแวดล้อมในชุมชน	๑. ไม้หนีบสร้างสรรค์ ๒. การการวาดภาพด้วยสีเทียน	เล่นในมุมประสบการณ์ต่าง ๆ ภายในห้องเรียน	การเล่นน้ำเล่นทราย	เกมจับคู่ภาพกับคำ ข้างซ้าย ข้างขวา ระหว่าง ใกล้ ไกล

แบบสังเกตพฤติกรรมเด็ก หน่วยการจัดประสบการณ์ที่ ๒๒ วันชาติ ชั้นอนุบาลปีที่ ๓

เลขที่	ชื่อ –นามสกุล	ประเมินพัฒนาการ										หมายเหตุ
		ด้านร่างกาย		ด้านอารมณ์ และจิตใจ		ด้านสังคม			ด้านสติปัญญา			
		๑. การกระโดดขาเดียวอยู่กับที่ โดยไม่เสียการทรงตัว	๒. การใช้กรรไกรตัดกระดาษตามแนวเส้นตรง	๓. ความสนใจ มีความสุข และแสดงออกท่าทาง	๔. ความสนใจ มีความสุข และแสดงท่าทาง/เคลื่อนไหวประกอบเพลง	๕. การช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่น เมื่อมีผู้ชี้แนะ	๖. การมีส่วนร่วมและรับฟังความคิดเห็นและสิ่งต่างๆ เมื่อมีผู้ชี้แนะ	๗. การเป็นผู้นำและผู้ตามในการทำกิจกรรม	๘. การใช้ภาษาพูดแสดงความรู้สึกของตนเองและสนทนาโต้ตอบกับผู้อื่นได้	๙. การจำแนกความเหมือนและความแตกต่างของสิ่งต่างๆ	10. การจัดหมวดหมู่ของสิ่งต่างๆ	
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												

เลขที่	ชื่อ –นามสกุล	ประเมินพัฒนาการ										หมายเหตุ
		ด้านร่างกาย		ด้านอารมณ์ และจิตใจ		ด้านสังคม			ด้านสติปัญญา			
		๑. เวลาเรียกชื่อ ตอบรับได้ทันที	๒. เวลาใช้กรรไกรตัดกระดาษตามแนวเส้นตรง	๓. ความสนใจ มีความสุขและสนุกในการเล่นกับเพื่อน	๔. ความสนใจ มีความสุขและสนุกในการเล่นกับครู	๕. เวลาชวนเพื่อนเล่นด้วยกันจะมีการแบ่งปันสิ่งของให้เพื่อน	๖. เวลาที่ต้องการความช่วยเหลือจากครูหรือเพื่อนๆ จะมีการขอความช่วยเหลือ	๗. เวลาเล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนๆ จะมีการแบ่งปันสิ่งของให้เพื่อน	๘. เวลาที่ครูพูดคุยด้วย จะตอบคำถามได้ตรงประเด็น	๙. เวลาเล่าเรื่องราวให้ครูฟัง จะมีการเรียงลำดับเหตุการณ์ได้	๑๐. เวลาที่ครูถามคำถามปลายเปิด จะสามารถตอบได้	
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												