

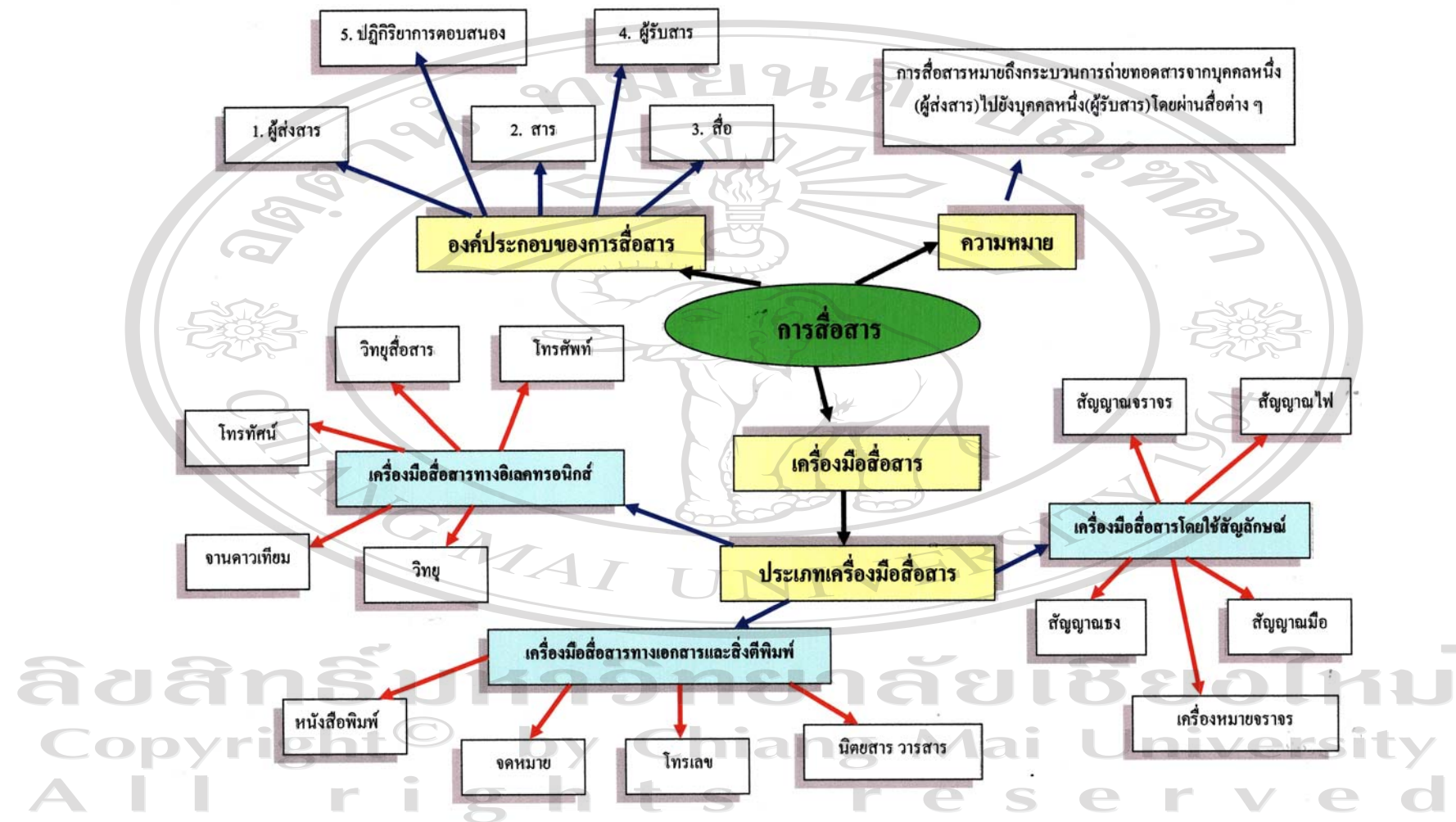


ภาคผนวก ข

แผนผังความคิดหน่วยการเรียนรู้
ตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษา
เพื่อพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์
และตัวอย่างเกมการศึกษา

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved



ผังความคิด หน่วยการสื่อสาร

แผนการจัดประสบการณ์ ที่ 1 ชั้น อนุบาล 2 โรงเรียนวัดท่ากาน
หน่วย การสื่อสาร เรื่อง เครื่องมือสื่อสาร (ประเภทเกม การจับคู่)
เวลาสอน 20 นาที

สาระสำคัญ เครื่องมือสื่อสารมีหลายชนิดแต่ละชนิดจะมีความแตกต่างกันทั้ง รูปร่าง ลักษณะ
ขนาด และสี

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ร่วมสนทนาและตอบคำถามเกี่ยวกับเครื่องมือสื่อสารชนิดต่าง ๆ กับครูได้
2. จับคู่เครื่องมือสื่อสารชนิดต่าง ๆ ได้

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้

สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก – เครื่องมือสื่อสารมีหลายชนิดแต่ละชนิดจะมีความแตกต่างกันทั้ง
รูปร่าง ลักษณะ ขนาด และสี

2. ประสบการณ์ สำคัญ

- 2.1 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย

การใช้ประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา

- 2.2 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์ – จิตใจ

ความสุขที่ได้รับจากการเล่นเกมการศึกษา

- 2.3 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม

การเล่นอย่างอิสระและการรอคอย

- 2.4 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา

การสังเกตและการจับคู่ภาพเครื่องมือสื่อสารชนิดต่าง ๆ

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูนำเครื่องมือสื่อสารชนิดต่าง ๆ ให้เด็กดูและสังเกตลักษณะ รูปร่าง รูปทรง ขนาด สี
ของเครื่องมือสื่อสารแต่ละชนิด

2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาซักถามเกี่ยวกับรูปร่าง ลักษณะ สี ขนาด ของเครื่องมือ
สื่อสารแต่ละชนิด โดยใช้คำถามดังนี้

- เครื่องมือสื่อสารที่ครูนำมาให้เด็ก ๆ ดูมีอะไรบ้าง
- เด็ก ๆ เคยเห็นเครื่องมือสื่อสารเหล่านี้ที่ไหนบ้าง
- เครื่องมือสื่อสารที่เด็ก ๆ เห็นมี รูปร่าง ลักษณะ สี ขนาด อย่างไรบ้าง

- เครื่องมือสื่อสารที่นำมาให้ดูมีประโยชน์อย่างไรบ้าง
- เครื่องมือสื่อสารชนิดไหนบ้างที่มีลักษณะเหมือนกัน – ต่างกันอย่างไรบ้าง

3. แนะนำวิธีการเล่นเกมจับคู่เครื่องมือสื่อสาร โดยให้สังเกตภาพในบัตรภาพว่าเป็นภาพเกี่ยวกับเครื่องมือสื่อสารชนิดใดบ้างแล้วหาภาพที่เป็นประเภทเดียวกันหรือเหมือนกันมาวางเข้าคู่กันเป็นคู่ ๆ

4. ให้เด็กเล่นเกมเป็นรายบุคคล คนละ 1 ชุด

5. ครูสังเกตเด็กขณะเล่นเกมพร้อมกับบันทึกพฤติกรรมการเล่นเกมตามแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกม

6. ตัวแทนนักเรียนออกมาสาธิตการเล่นเกมให้ครูและเพื่อน ๆ ดูอีกครั้งหนึ่ง

7. หลังจากเล่นเกมเสร็จแล้วให้เก็บเกมใส่กล่องให้เรียบร้อย

สื่อ

1. ตัวอย่างเครื่องมือสื่อสารชนิดต่าง ๆ เช่น โทรศัพท์ หนังสือพิมพ์ จดหมาย วิทยุสื่อสาร โทรเลข เป็นต้น

2. เกมการศึกษาชุดการจับคู่ภาพเครื่องมือสื่อสารชนิดต่าง ๆ จำนวน 6 ชุด ๆ ละ 6 คู่

3. แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

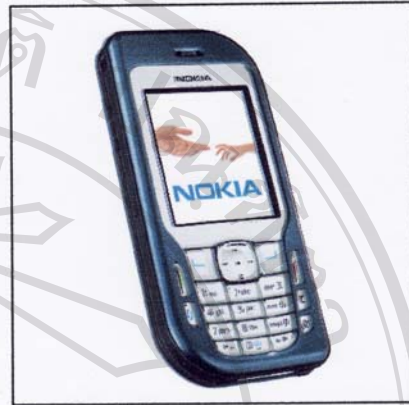
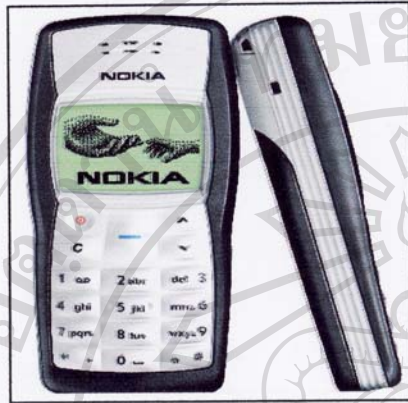
1. สังเกตการร่วมสนทนาและตอบคำถามเกี่ยวกับเครื่องมือสื่อสารชนิดต่าง ๆ
2. ตรวจผลงานการเล่นเกม และบันทึกพฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษา

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University

All rights reserved

เกมจับคู่เครื่องมือสื่อสารชนิดต่าง ๆ



เกมจับคู่เครื่องมือสื่อสารชนิดต่าง ๆ



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

แผนการจัดประสบการณ์ ที่ 3 ชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนวัดท่ากาน
 หน่วย การสื่อสาร เรื่อง เครื่องมือสื่อสาร (ประเภทเกม การเปรียบเทียบ)
 เวลาสอน 20 นาที

.....
 สาระสำคัญ เครื่องมือสื่อสารแต่ละประเภทมีขนาด รูปร่าง ลักษณะที่แตกต่างกัน เช่น ขนาดใหญ่ - เล็ก น้ำหนัก หนัก - เบา

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ร่วมสนทนาและตอบคำถามเกี่ยวกับขนาดของเครื่องมือสื่อสารชนิดต่าง ๆ กับครูได้
2. เปรียบเทียบขนาด รูปร่าง ลักษณะของเครื่องมือสื่อสารชนิดต่าง ๆ ได้

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้
 สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก - เครื่องมือสื่อสารแต่ละประเภทมีขนาด รูปร่าง ลักษณะที่แตกต่างกัน เช่น ขนาดใหญ่ - เล็ก น้ำหนัก หนัก - เบา

2. ประสบการณ์สำคัญ

2.1 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย

การใช้ประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา

2.2 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์ - จิตใจ

ความสนุกสนานกับการเล่นเกมการศึกษา

2.3 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม

การเล่นอย่างอิสระและการมีส่วนร่วมในการเล่น

2.4 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา

การสังเกตและการเปรียบเทียบ ขนาด รูปร่าง ลักษณะของเครื่องมือสื่อสาร

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูนำเครื่องมือสื่อสารมาให้เด็กดูและสังเกตรูปร่าง ลักษณะ ขนาด ของเครื่องมือสื่อสารแต่ละชนิด

2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาซักถามเกี่ยวกับเครื่องมือสื่อสารทั้งหมด โดยใช้คำถามดังนี้

- เครื่องมือสื่อสารที่เด็ก ๆ เห็นมีอะไรบ้าง
- เครื่องมือสื่อสารแต่ละชนิดมีรูปร่าง ขนาด สี ลักษณะเหมือนกันหรือไม่อย่างไร
- เด็ก ๆ เคยใช้เครื่องมือสื่อสารชนิดใดมาบ้างแล้ว

- ที่บ้านเด็ก ๆ มีเครื่องมือสื่อสารชนิดใดบ้างและมีรูปร่าง ลักษณะอย่างไร
- เด็ก ๆ สามารถนำเครื่องมือสื่อสารแต่ละชนิดมาเปรียบเทียบกันในเรื่อง
ใดบ้าง

3. แนะนำวิธีการเล่นเกมเปรียบเทียบเครื่องมือสื่อสารแต่ละชนิด โดยให้เด็ก ๆ สังเกต บัตรภาพเครื่องมือสื่อสารที่ครูนำมาวางไว้บนถาดกระดาษใบเดียวกัน แล้วให้ เด็ก ๆ นำบัตรภาพเครื่องมือสื่อสารชนิดเดียวกันมาเปรียบเทียบขนาด น้ำหนัก ความยาว ความสูง

4. ให้เด็กเล่นเกมเป็นรายบุคคลคน ๆ ละ 1 ชุด ๆ ละ 6 แผ่น

5. ครูสังเกตเด็กขณะเล่นเกมพร้อมกับบันทึกพฤติกรรมการเล่นเกมตามแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกม

6. ตัวแทนนักเรียนออกมาสาธิตวิธีการเล่นเกมให้เพื่อน ๆ ดูอีกครั้ง

7. หลังจากเล่นเกมเสร็จแล้วให้เก็บเกมใส่กล่องให้เรียบร้อย

สื่อ

1. บัตรภาพเครื่องมือสื่อสารชนิดต่าง ๆ เช่น วิทยุสื่อสาร โทรศัพท์ วิทยุ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ จานดาวเทียม เป็นต้น

2. แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

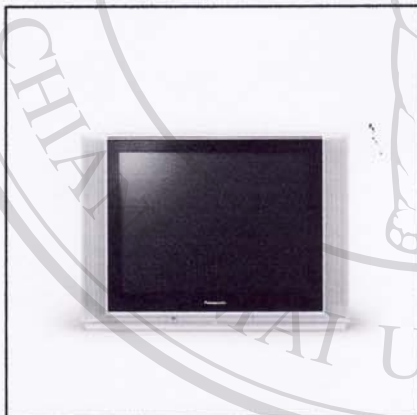
1. สังเกตจากการสนทนาและการตอบคำถามเกี่ยวกับเครื่องมือสื่อสารชนิดต่าง ๆ
2. ตรวจสอบผลงานการเล่นเกมและบันทึกพฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษา

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University

All rights reserved

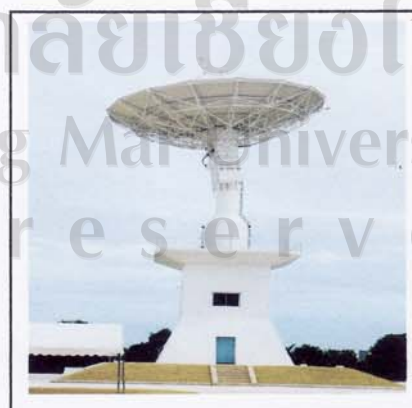
เกมเปรียบเทียบขนาดเครื่องมือสื่อสารชนิดต่าง ๆ



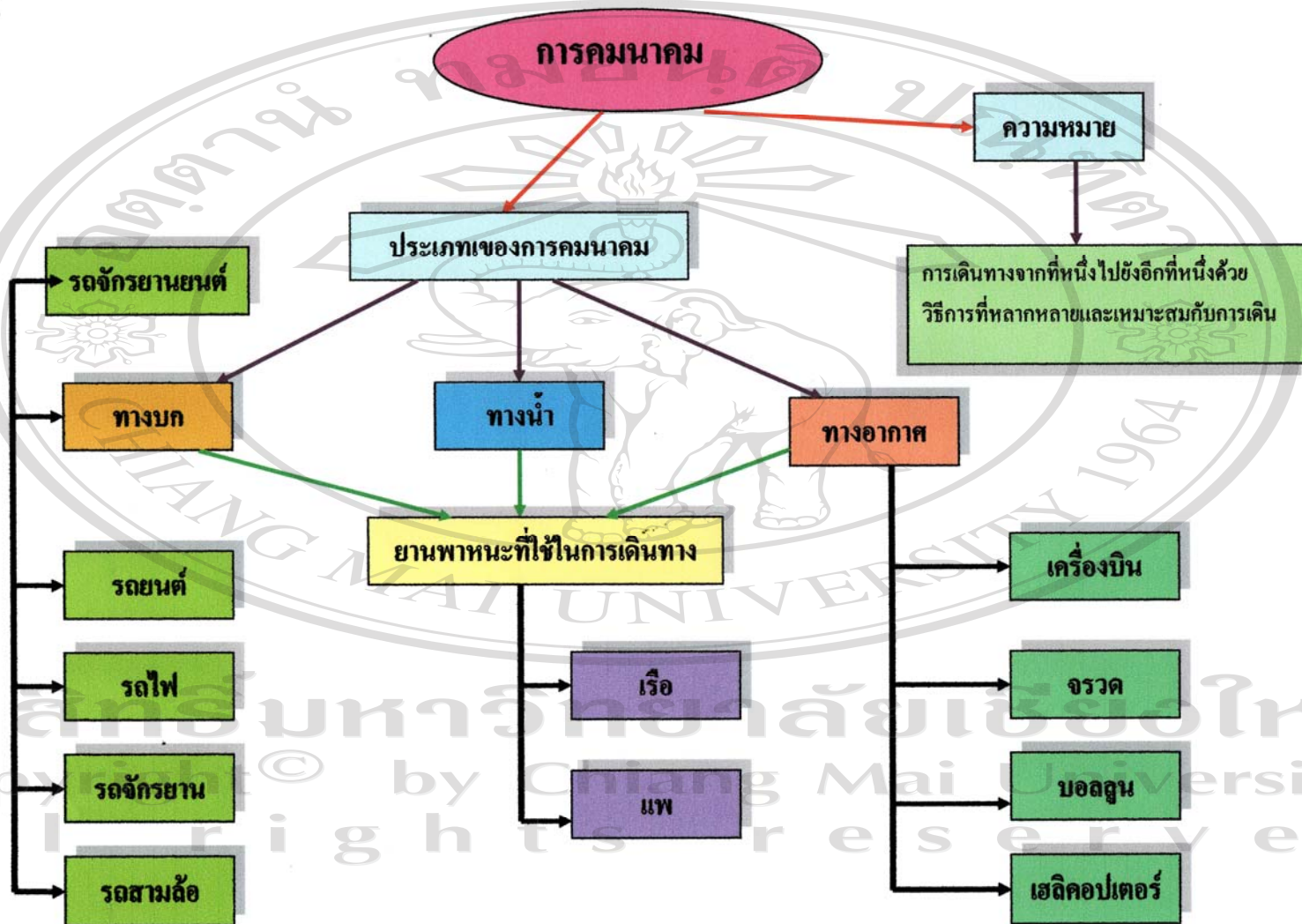
ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

เกมเปรียบเทียบขนาดเครื่องมือสื่อสารชนิดต่าง ๆ



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © Chiang Mai University
All rights reserved



ผังความคิด หน่วยการคมนาคม

แผนการจัดประสบการณ์ ที่ 6 ชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนวัดท่ากาน
หน่วย การคมนาคม เรื่อง ประเภทยานพาหนะ (ประเภทเกม การจัดประเภท)
เวลาสอน 20 นาที

.....
สาระสำคัญ ยานพาหนะที่ใช้ในการเดินทางมีหลายประเภทซึ่งมีรูปร่าง ลักษณะ รูปทรงแตกต่างกัน
ในแต่ละประเภทและมีลักษณะการใช้ประโยชน์ที่แตกต่างกัน ได้แก่ รถยนต์ รถจักรยานยนต์
รถสามล้อ รถไฟ เรือ แพ เครื่องบิน จรวด เฮลิคอปเตอร์
จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ร่วมสนทนาและตอบคำถามเกี่ยวกับประเภทของยานพาหนะกับครูได้
2. จัดประเภทยานพาหนะตาม รูปร่าง ลักษณะ รูปทรงและการใช้ประโยชน์ใน

การคมนาคมได้

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้

สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก - ยานพาหนะที่ใช้ในการเดินทางมีหลายประเภทซึ่งมีรูปร่าง
ลักษณะ รูปทรงแตกต่างกันในแต่ละประเภทและมีลักษณะการใช้ประโยชน์ที่แตกต่างกัน ได้แก่
รถยนต์ รถจักรยานยนต์ รถสามล้อ รถไฟ เรือ แพ เครื่องบิน จรวด เฮลิคอปเตอร์

2. ประสบการณ์สำคัญ

- 2.1 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย

การใช้ประสาทสัมผัสขั้นระหว่างมือกับตา

- 2.2 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์ – จิตใจ

ความสนุกสนานกับการเล่นเกมการศึกษา

- 2.3 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม

การมีส่วนร่วมและการมีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น

- 2.4 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา

การสังเกตและการจัดประเภทยานพาหนะชนิดต่าง ๆ

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูนำยานพาหนะชนิดต่าง ๆ ให้เด็กดูและสังเกตตามรูปร่าง ลักษณะ รูปทรงและ
ประโยชน์การใช้งาน

2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาซักถามเกี่ยวกับรูปร่าง ลักษณะ รูปทรงของยานพาหนะชนิด
ต่าง ๆ โดยใช้คำถามดังนี้

- ยานพาหนะที่ครูนำมาให้เด็ก ๆ ดูมีอะไรบ้าง
- เด็ก ๆ เคยเห็นยานพาหนะเหล่านี้ที่ไหนบ้าง
- ยานพาหนะที่เด็ก ๆ เคยเห็นมี รูปร่าง ลักษณะ รูปทรง อย่างไรบ้าง
- ยานพาหนะที่นำมาให้ดูมีประโยชน์ในการใช้งานอย่างไรบ้าง
- ยานพาหนะแต่ละชนิดมีคุณสมบัติในการนำไปใช้งานเหมือนกันหรือแตกต่างกันอย่างไรบ้าง
- เด็ก ๆ สามารถจัดประเภทของยานพาหนะแต่ละชนิดไว้เป็นประเภทเดียวกันได้อย่างไรบ้าง
- ทำไมจึงแยกยานพาหนะเหล่านี้ไว้ด้วยกัน

3. แนะนำวิธีการเล่นเกมการจัดประเภทยานพาหนะ โดยนำยานพาหนะทั้งหมดรวมกันไว้ในกล่องกระดาษใบเดียวกัน แล้วให้เด็ก ๆ เลือกยานพาหนะที่มีลักษณะการใช้งานเหมือนกันอยู่ด้วยกันเป็นประเภทเดียวกัน

4. ให้เด็กเล่นเกมเป็นกลุ่ม ๆ 3 คนต่อ 1 ชุด

5. ครูสังเกตเด็กขณะเล่นเกมพร้อมกับบันทึกพฤติกรรมการเล่นเกมตามแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษา

6. ตัวแทนนักเรียนออกมาสาธิตการเล่นอีกครั้งหนึ่ง

7. หลังจากเล่นเกมเสร็จแล้วให้เก็บเกมใส่กล่องให้เรียบร้อย

สื่อ

1. กล่องกระดาษเปล่า
2. รถยนต์
3. รถจักรยานยนต์
4. รถบัส
5. รถสามล้อ
6. เครื่องบิน
7. เฮลิคอปเตอร์
8. เรือใบ
9. จรวด

การวัดผลและประเมินผล

1. สังเกตการร่วมสนทนาและตอบคำถามเกี่ยวกับประเภทของยานพาหนะ
2. ตรวจสอบผลงานการเล่นเกม และบันทึกพฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษา

เกมจัดประเภทยานพาหนะ



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
 Copyright© by Chiang Mai University
 All rights reserved

แผนการจัดประสบการณ์ ที่ 7 ชั้นอนุบาล 2

โรงเรียนวัดท่ากาน

หน่วย การคมนาคม

เรื่อง ยานพาหนะ (ประเภทเกม การเปรียบเทียบ)

เวลาสอน 20 นาที

สาระสำคัญ ยานพาหนะที่ใช้ในการเดินทางจะมีรูปร่าง ลักษณะที่แตกต่างกัน เช่น มีขนาดใหญ่ – เล็ก ไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับประเภทของยานพาหนะนั้น ๆ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ร่วมสนทนาและตอบคำถามเกี่ยวกับขนาดของยานพาหนะชนิดต่าง ๆ กับครูได้
2. เปรียบเทียบขนาด ของยานพาหนะประเภทต่าง ๆ ได้

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้

สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก – ขนาดของยานพาหนะที่ใช้ในการเดินทางจะมีขนาดที่ไม่เท่ากัน เช่น ขนาดใหญ่ – ขนาดเล็ก ขึ้นอยู่กับประเภทของยานพาหนะนั้น ๆ

2. ประสบการณ์สำคัญ

- 2.1 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย

การใช้ประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา

- 2.2 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์ – จิตใจ

ความสนุกสนานกับการเล่นเกมการศึกษา

- 2.3 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม

การเล่นด้วยกันและการมีส่วนร่วมในการเล่น

- 2.4 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา

การสังเกตและเปรียบเทียบ ขนาด ของยานพาหนะแต่ละประเภท

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูนำเครื่องมือสื่อสารมาให้เด็กดูและสังเกตรูปร่าง ลักษณะ ขนาด ของยานพาหนะแต่ละชนิด

2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาซักถามเกี่ยวกับยานพาหนะทั้งหมด โดยใช้คำถามดังนี้

- ยานพาหนะที่เล็ก ๆ เห็นมีอะไรบ้าง
- ยานพาหนะแต่ละชนิดมี ขนาด รูปร่าง ลักษณะเหมือนกันหรือไม่อย่างไร
- เด็ก ๆ เคยเดินทางโดยใช้ยานพาหนะชนิดใดมาบ้าง
- ที่บ้านเด็ก ๆ มียานพาหนะชนิดใดบ้างและมีรูปร่าง ลักษณะอย่างไร

- เด็ก ๆ สามารถนำยานพาหนะแต่ละชนิดมาเปรียบเทียบกันในลักษณะใดบ้าง

3. แนะนำวิธีการเล่นเกมเปรียบเทียบยานพาหนะแต่ละชนิด โดยให้เด็ก ๆ สังเกตและเปรียบเทียบขนาด น้ำหนัก ของยานพาหนะที่ครูนำมาวางรวมกันไว้ในกล่อง

4. ให้เด็กเล่นเกมเป็นรายกลุ่ม ละคร 3 คนต่อ 1 ชุด

5. ครูสังเกตเด็กขณะเล่นเกมพร้อมกับบันทึกพฤติกรรมการเล่นเกมตามแบบสังเกต
พฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษา

6. ตัวแทนนักเรียนออกมาสาธิตวิธีการเล่นเกมให้เพื่อน ๆ ดูอีกครั้ง

7. หลังจากเล่นเกมเสร็จแล้วให้เก็บเกมใส่กล่องให้เรียบร้อย

สื่อ

1. รถบัส

2. รถยนต์ (รถเก๋ง)

3. เครื่องบิน

4. เฮลิคอปเตอร์

5. รถยนต์ (รถตำรวจ)

6. รถแข่ง

การวัดผลและประเมินผล

1. สังเกตการมีส่วนร่วมสนทนาและตอบคำถามเกี่ยวกับขนาดของยานพาหนะชนิดต่าง ๆ

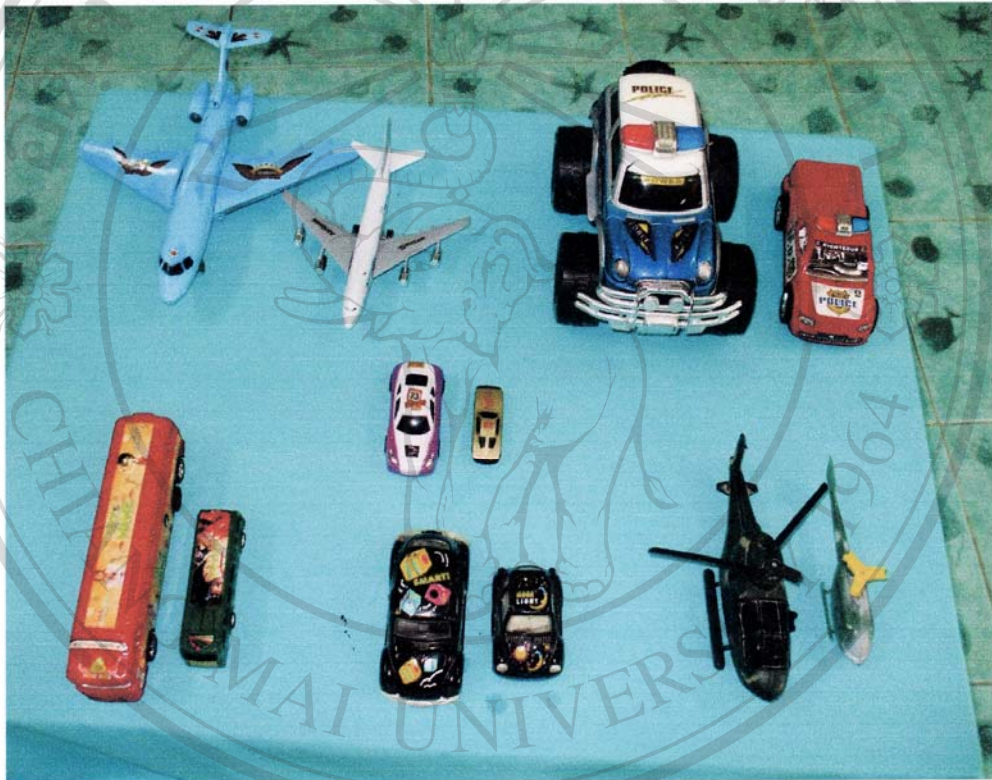
2. ตรวจสอบผลงานการเล่นเกม และบันทึกพฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษา

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

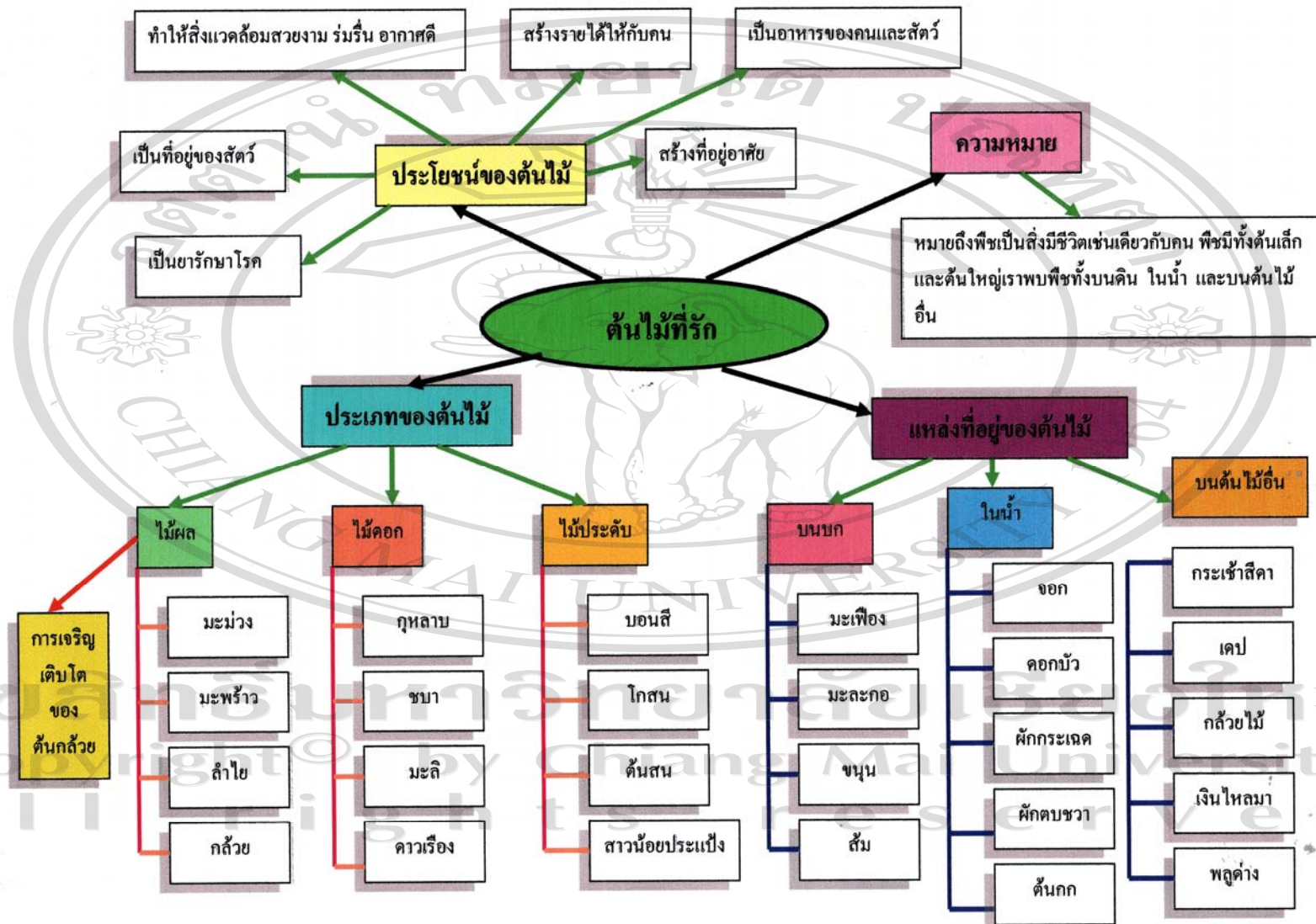
Copyright© by Chiang Mai University

All rights reserved

เกมการเปรียบเทียบยานพาหนะ



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
 Copyright© by Chiang Mai University
 All rights reserved



ผังความคิด หน่วยต้นไม้มักรัก

แผนการจัดประสบการณ์ ที่ 9 ชั้น อนุบาล 2 โรงเรียนวัดท่ากาน
หน่วย ดันไม้ที่รัก เรื่อง ชนิดของต้นไม้ (ประเภทเกม การจับคู่)
เวลาสอน 20 นาที

สาระสำคัญ ดันไม้มีหลายประเภทแต่ละประเภทมีความแตกต่างกัน เช่น ไม้ผล ไม้ดอก และ ไม้ประดับ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ร่วมสนทนาและตอบคำถามเกี่ยวกับประเภทของต้นไม้กับครูได้
2. จับคู่ต้นไม้ชนิดต่าง ๆ ที่เหมือนกันได้

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้
ธรรมชาติรอบตัวเด็ก – ดันไม้มีหลายประเภท เช่น ไม้ผล ไม้ดอก และ ไม้ประดับ
2. ประสบการณ์สำคัญ
 - 2.1 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย
การใช้ประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
 - 2.2 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์ – จิตใจ
ความสุขที่ได้รับจากการเล่นเกมการศึกษา
 - 2.3 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม
การเล่นอย่างอิสระและการรู้จักการรอคอย
 - 2.4 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา
การสังเกตและการจับคู่ภาพเหมือนต้นไม้

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูนำภาพต้นไม้ชนิดต่างๆ ให้เด็กดูและสังเกตลักษณะ รูปร่าง รูปทรง ขนาด สี ของภาพต้นไม้แต่ละชนิด

2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาซักถามเกี่ยวกับรูปร่าง ลักษณะ สี ขนาด ของต้นไม้แต่ละชนิด โดยใช้คำถามดังนี้

- ภาพต้นไม้ที่ครูนำมาให้เด็ก ๆ ดูมีต้นอะไรบ้าง
- เด็ก ๆ เคยเห็นต้นไม้เหล่านี้ที่ไหนบ้าง

- ภาพต้นไม้ที่เล็ก ๆ เห็นมีรูปร่าง ลักษณะ สี ขนาด เป็นอย่างไรบ้าง
- ต้นไม้แต่ละชนิดที่ครูนำมาให้ดูมีประโยชน์อย่างไรบ้าง
- ต้นไม้ชนิดไหนบ้างที่มีลักษณะเหมือนกัน – ต่างกันอย่างไรบ้าง

3. แนะนำวิธีการเล่นเกมจับคู่ภาพต้นไม้โดยให้สังเกตบัตรภาพต้นไม้ เช่น ต้นมะละกอ ต้นกล้วย ต้นเงาะ ต้นดอกมะลิ ต้นดาวเรือง ต้นดอกกล้วยไม้ ต้นหมากผู้หมากเมีย ต้นเฟิร์น ต้นอุ้งเงินทอง เป็นต้น ที่เป็นประเภทเดียวกันหรือเหมือนกันมาวางเข้าคู่กันเป็นคู่ ๆ

4. ให้เด็กเล่นเกมเป็นรายบุคคล คนต่อ 1 ชุด

5. ครูสังเกตเด็กขณะเล่นเกมพร้อมกับบันทึกพฤติกรรมการเล่นเกมตามแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกม

6. ตัวแทนนักเรียนออกมาสาธิตการเล่นเกมให้ครูและเพื่อน ๆ ดูอีกครั้งหนึ่ง

7. หลังจากเล่นเกมเสร็จแล้วให้เก็บเกมใส่กล่องให้เรียบร้อย

สื่อ

1. บัตรภาพต้นไม้ชนิดต่างๆ

2. แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

1. สังเกตการร่วมสนทนาและตอบคำถามเกี่ยวกับประเภทของต้นไม้

2. ตรวจสอบผลงานการเล่นเกม ละบันทึกพฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษา

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University

All rights reserved

เกมจับคู่ภาพต้นไม้ชนิดต่าง ๆ



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright by Chiang
All rights reserved

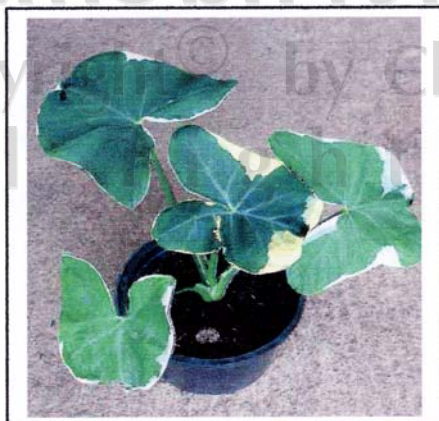
เกมจับคู่ภาพต้นไม้ชนิดต่าง ๆ



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright © Chiang Mai University
All rights reserved

เกมจับคู่ภาพต้นไม้ชนิดต่าง ๆ



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

แผนการจัดประสบการณ์ ที่ 14 ชั้นอนุบาล 2

โรงเรียนวัดท่ากาน

หน่วย ต้นไม้ที่รัก

เรื่อง การเจริญเติบโตของต้นกล้วย

(ประเภทเกม การจัดลำดับ) เวลาสอน 20 นาที

สาระสำคัญ ต้นกล้วยสามารถเจริญเติบโตได้ดีเมื่อได้รับการดูแลและบำรุงรักษาอย่างดี และเจริญเติบโตเรียงลำดับจากต้นเล็ก ๆ จนกระทั่งเป็นต้นใหญ่ที่สมบูรณ์และแข็งแรง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ร่วมสนทนาและตอบคำถามเกี่ยวกับการเจริญเติบโตของต้นกล้วยกับครูได้
2. จัดลำดับการเจริญเติบโตของต้นกล้วยได้อย่างถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้
ธรรมชาติรอบตัวเด็ก - ต้นกล้วยสามารถเจริญเติบโตได้ดีเมื่อได้รับการดูแลและบำรุงรักษาอย่างดีและเจริญเติบโตเรียงตามลำดับจากต้นเล็ก ๆ จนกระทั่งเป็นต้นใหญ่ที่สมบูรณ์และแข็งแรง

2. ประสบการณ์สำคัญ

2.1 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย

การใช้ประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา

2.2 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์ – จิตใจ

ความสนุกสนานกับการเล่นเกมการศึกษา

2.3 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม

การเล่นอย่างอิสระและการมีส่วนร่วมในการเล่น

2.4 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา

การจัดลำดับการเจริญเติบโตของต้นกล้วย

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูนำบัตรภาพการเจริญเติบโตของต้นกล้วยมาให้เด็กดูและสังเกตขนาด ของภาพต้นกล้วยแต่ละภาพ

2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาซักถามเกี่ยวกับภาพต้นกล้วยทั้งหมด โดยใช้คำถามดังนี้

- ภาพที่เด็ก ๆ เห็นคือภาพของต้นไม้อะไร
- ที่บ้านของเด็ก ๆ ปลูกไว้หรือไม่และมีจำนวนกี่ต้น

- เด็ก ๆ ลองสังเกตดูว่าภาพต้นกล้วยที่ครูนำมาให้ดูมีลักษณะเหมือนกันหรือไม่
อย่างไร
- เด็ก ๆ สามารถนำบัตรภาพต้นกล้วยมาจัดลำดับการเจริญของต้นกล้วยได้หรือไม่
อย่างไร

3. แนะนำวิธีการเล่นเกมจัดลำดับบัตรภาพการเจริญเติบโตของต้นกล้วย โดยให้เด็ก ๆ สังเกตบัตรภาพต้นกล้วยแต่ละภาพที่ครูนำมาวางรวมกันไว้ในกล่องแล้วนำมาจัดลำดับตามขนาด และ ความสูงของต้นกล้วย

- 4. ให้เด็กเล่นเกมเป็นรายบุคคลคน ๆ ละ 1 ชุด
- 5. ครูสังเกตเด็กขณะเล่นเกมพร้อมกับบันทึกพฤติกรรมการเล่นเกมตามแบบสังเกต พฤติกรรมการเล่นเกม
- 6. ตัวแทนนักเรียนออกมาสาธิตวิธีการเล่นเกมให้เพื่อน ๆ ดูอีกครั้ง
- 7. หลังจากเล่นเกมเสร็จแล้วให้เก็บเกมใส่กล่องให้เรียบร้อย

สื่อ

- 1. บัตรภาพต้นกล้วย จำนวน 6 ชุด ๆ ละ 6 แผ่น
- 2. แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

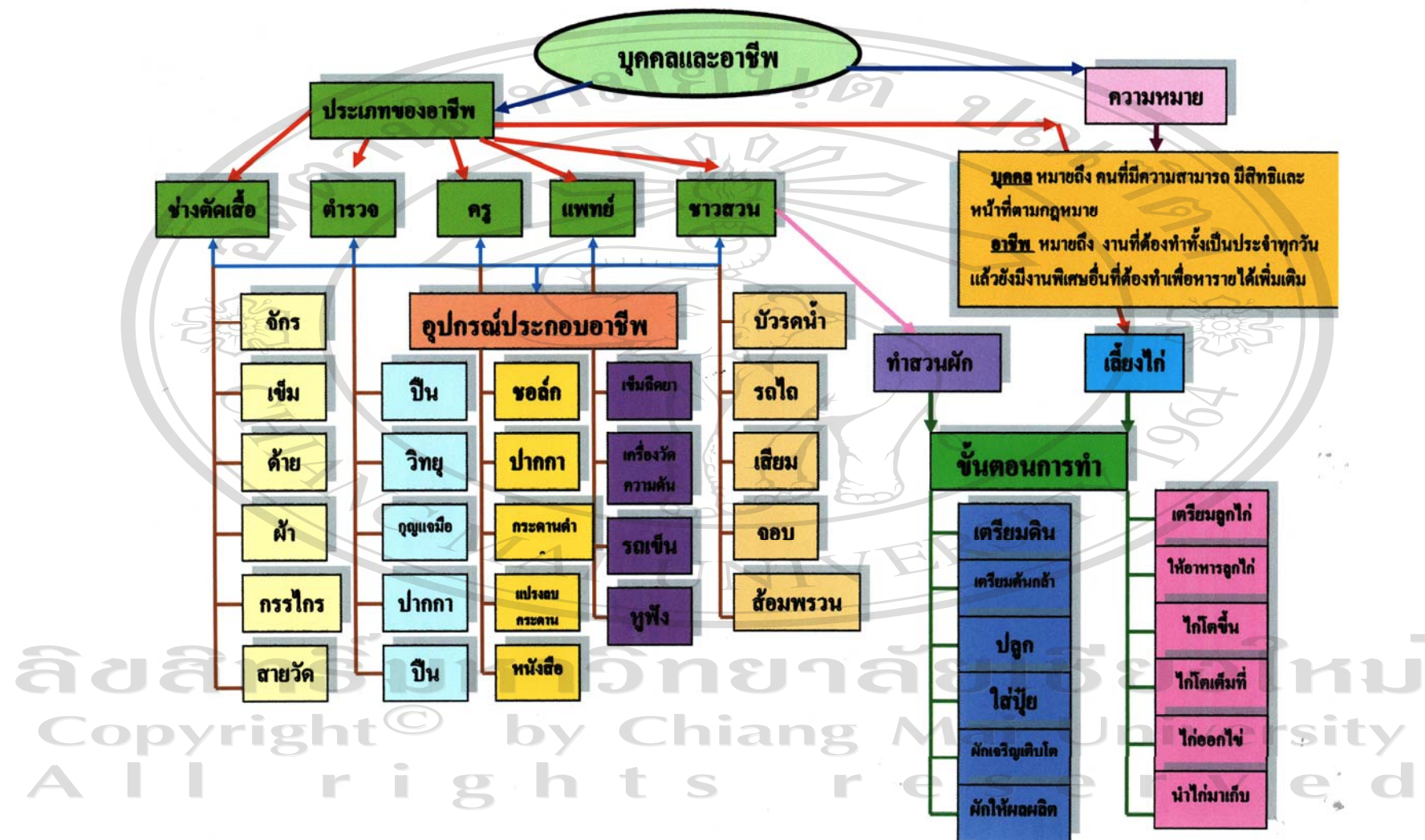
- 1. สังเกตการร่วมสนทนาและการตอบคำถามเกี่ยวกับการเจริญเติบโตของต้นกล้วย
- 2. ตรวจสอบผลงานการเล่นเกม และบันทึกพฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษา

เกมการจัดลำดับการเจริญเติบโตของต้นกล้วย



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright © Chiang Mai University
All Rights Reserved



ผังความคิด หน่วยบุคคลและอาชีพ

แผนการจัดประสบการณ์ ที่ 15 ชั้น อนุบาล 2

โรงเรียนวัดท่ากาน

หน่วย บุคคลและอาชีพ

เรื่อง ประเภทของอาชีพ – อุปกรณ์ประกอบอาชีพ 1

(ประเภทเกม การจับคู่)

เวลาสอน 20 นาที

สาระสำคัญ คนทุกคนมีการประกอบอาชีพที่แตกต่างกัน เช่น ช่างตัดเสื้อ ตำรวจ ครู แพทย์
ชาวนา และมีอุปกรณ์การประกอบอาชีพที่แตกต่างกัน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ร่วมสนทนาและตอบคำถามเกี่ยวกับบุคคลและอุปกรณ์ประกอบอาชีพกับครูได้
2. จับคู่บุคคลกับอุปกรณ์การประกอบอาชีพได้

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้

เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก – บุคคลในอาชีพต่าง ๆ จะมีอุปกรณ์
ประกอบอาชีพที่แตกต่างกัน

2. ประสบการณ์สำคัญ

- 2.1 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย

การใช้ประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา

- 2.2 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์ – จิตใจ

ความสุขที่ได้รับจากการเล่นเกมการศึกษา

- 2.3 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม

การเล่นอย่างอิสระและการรู้จักการรอคอย

- 2.4 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา

การสังเกตและการจับคู่ภาพบุคคลกับอุปกรณ์การประกอบอาชีพ

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูนำภาพบุคคลอาชีพต่าง ๆ และภาพอุปกรณ์การประกอบอาชีพ

2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาซักถามเกี่ยวกับภาพบุคคลและอุปกรณ์การประกอบอาชีพ

ชนิด โดยใช้คำถามดังนี้

- ภาพที่เด็ก ๆ เห็นคือภาพอะไรบ้าง
- เด็ก ๆ เคยเห็นภาพเหล่านี้มาบ้างหรือไม่อย่างไร
- เด็ก ๆ เคยเห็นภาพบุคคลแต่ละภาพที่ไหนบ้าง
- บุคคลในภาพแต่ละภาพเขาทำงานที่ไหนบ้าง

- บุคคลแต่อาชีพจะต้องใช้อุปกรณ์ในการประกอบอาชีพอย่างไรเพื่อให้การประกอบอาชีพของแต่ละบุคคลประสบความสำเร็จ
- อุปกรณ์ประกอบอาชีพของแต่ละอาชีพเหมือนกันหรือไม่อย่างไร

3. แนะนำวิธีการเล่นเกมจับคู่ภาพบุคคลกับอุปกรณ์การประกอบอาชีพโดยให้สังเกต บัตรภาพบุคคลกับบัตรภาพอุปกรณ์การประกอบอาชีพ เช่น อาชีพตำรวจ อาชีพทหาร อาชีพครู อาชีพแพทย์ อาชีพชาวนา และอาชีพทำสวน โดยนำบัตรภาพบุคคลกับอุปกรณ์การประกอบอาชีพที่ใช้คู่กันมาวางเข้าคู่กันเป็นคู่ ๆ

4. ให้เด็กเล่นเกมเป็นรายบุคคล คนต่อ 1 ชุด

5. ครูสังเกตเด็กขณะเล่นเกมพร้อมกับบันทึกพฤติกรรมการเล่นเกมตามแบบบันทึก พฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษา

6. ตัวแทนนักเรียนออกมาสาธิตการเล่นเกมให้ครูและเพื่อน ๆ ดูอีกครั้งหนึ่ง

7. หลังจากเล่นเกมเสร็จแล้วให้เก็บเกมไปใส่กล่องให้เรียบร้อย

สื่อ

1. บัตรภาพบุคคลกับอุปกรณ์การประกอบอาชีพ เช่น บัตรภาพอุปกรณ์การประกอบอาชีพ เช่น อาชีพตำรวจ อาชีพทหาร อาชีพครู อาชีพแพทย์ อาชีพชาวนา และอาชีพทำสวน

2. เกมการศึกษาชุดการจับคู่ภาพบุคคลกับการอุปกรณ์การประกอบอาชีพ จำนวน 6 ชุด ชุดละ 6 คู่

การวัดผลและประเมินผล

1. สังเกตการร่วมสนทนาและตอบคำถามเกี่ยวกับบุคคลและอุปกรณ์ประกอบอาชีพ
2. ตรวจผลงานการเล่นเกม และบันทึกพฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษา

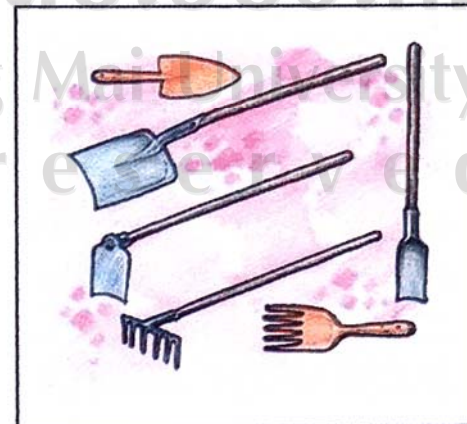
เกมจับคู่บุคคลกับอุปกรณ์การประกอบอาชีพ



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



เกมจับคู่บุคคลกับอุปกรณ์การประกอบอาชีพ



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright © Chiang Mai University
All rights reserved

แผนการจัดประสบการณ์ ที่ 18 ชั้นอนุบาล 2

โรงเรียนวัดท่ากาน

หน่วย บุคคลและอาชีพ

เรื่อง ประเภทของอาชีพ – อุปกรณ์การประกอบอาชีพ 4

(ประเภทเกม การเปรียบเทียบ) เวลาสอน 20 นาที

สาระสำคัญ คนทุกคนมีการประกอบอาชีพที่แตกต่างกัน เช่น ช่างตัดเสื้อ ตำรวจ ครู แพทย์
ชาวนา และมีอุปกรณ์การประกอบอาชีพที่แตกต่างกัน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ร่วมสนทนาและตอบคำถามเกี่ยวกับขนาดของอุปกรณ์ประกอบอาชีพกับครูได้
2. เปรียบเทียบขนาดของอุปกรณ์การประกอบอาชีพต่าง ๆ ได้

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรรู้

เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก - อุปกรณ์ประกอบอาชีพแต่ละ
ประเภทมีขนาดที่แตกต่างกัน

2. ประสบการณ์สำคัญ

- 2.1 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย

การใช้ประสาทสัมผัสขั้นระหว่างมือกับตา

- 2.2 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์ – จิตใจ

ความสนุกสนานสนทนากับการเล่นเกมการศึกษา

- 2.3 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม

การเล่นเป็นกลุ่มและการมีส่วนร่วมในการเล่น

- 2.4 ประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา

การสังเกตและการเปรียบเทียบขนาดของอุปกรณ์การประกอบอาชีพต่าง ๆ

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูนำบัตรภาพอุปกรณ์การประกอบอาชีพชนิดต่าง ๆ มาให้เด็ก ๆ ดู
2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาซักถามเกี่ยวกับอุปกรณ์การประกอบอาชีพทั้งหมด

โดยใช้คำถามดังนี้

- บัตรภาพอุปกรณ์การประกอบอาชีพที่ครูนำมาให้เด็ก ๆ ดูมีอะไรบ้าง
- เด็ก ๆ เคยเห็นอุปกรณ์เหล่านี้ที่ไหนบ้าง
- เด็ก ๆ เคยใช้อุปกรณ์เหล่านี้หรือไม่อย่างไร

- อุปกรณ์การประกอบอาชีพที่เด็ก ๆ เห็นมีลักษณะที่เหมือนกันหรือต่างกันอย่างไรบ้าง
- เด็ก ๆ สามารถนำอุปกรณ์การประกอบอาชีพที่เห็นมาเปรียบเทียบขนาดที่เหมือนกันหรือต่างกันได้อย่างไรหรือไม่อย่างไร

3. แนะนำวิธีการเล่นเกมเปรียบเทียบขนาดของอุปกรณ์การประกอบอาชีพแต่ละชนิด โดยให้เด็ก ๆ สังเกตของจำลองที่ครูนำมารวมกันไว้ในกล่อง

4. ให้เด็กเล่นเกมเป็นรายกลุ่ม ๆ ละ 3 คนต่อ 1 ชุด
5. ครูสังเกตเด็กขณะเล่นเกมพร้อมกับบันทึกพฤติกรรมการเล่นเกมตามแบบบันทึกพฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษา
6. ตัวแทนนักเรียนออกมาสาธิตวิธีการเล่นเกมให้เพื่อน ๆ ดูอีกครั้ง
7. หลังจากเล่นเกมเสร็จแล้วให้เก็บเกมใส่กล่องให้เรียบร้อย

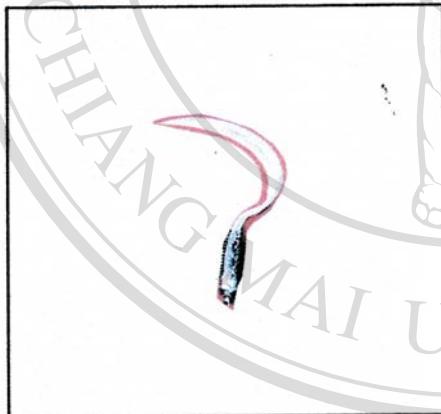
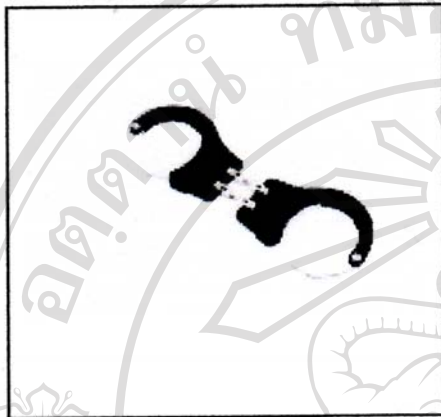
สื่อ

1. บัตรภาพอุปกรณ์การประกอบอาชีพชนิดต่าง ๆ ที่มีขนาดแตกต่างกัน
2. กล่องใส่เกม

การวัดผลและประเมินผล

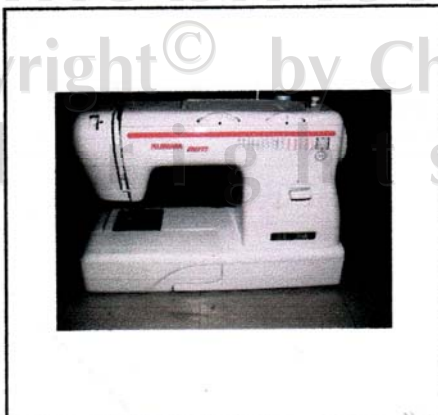
1. สังเกตการร่วมสนทนาและการตอบคำถามเกี่ยวกับขนาดของอุปกรณ์การประกอบอาชีพ
2. ตรวจสอบผลงานการเล่นเกม และบันทึกพฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษา

เกมการเปรียบเทียบขนาดของอุปกรณ์ประกอบอาชีพ

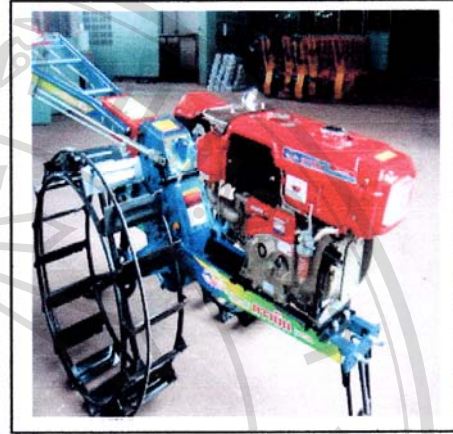


ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved



เกมการเปรียบเทียบขนาดของอุปกรณ์ประกอบอาชีพ



ด้าย



ด้าย



ภาคผนวก ก

แบบทดสอบหลังเรียนและแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษา

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

คู่มือประกอบการใช้

แบบทดสอบหลังเรียน

ผลการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์

แบบทดสอบนี้ใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษาผลการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย

ข้อปฏิบัติในการดำเนินการทดสอบ

1. ผู้ดำเนินการทดสอบเขียนชื่อ-นามสกุล เลขที่ของนักเรียนลงบนปกแบบทดสอบทุกคน
2. แจกแบบทดสอบให้นักเรียนทุกคน
3. อ่านคำสั่งแบบทดสอบแต่ละข้อให้นักเรียนฟังเพียง 2 ครั้งเท่านั้น
4. ในระหว่างการดำเนินการสอบต้องคอยดูแลให้นักเรียนทำแบบทดสอบให้ตรงกับ
ผู้ดำเนินการสอบให้ทำ

คำชี้แจงเกี่ยวกับแบบทดสอบ

แบบทดสอบแบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบทดสอบด้านการจับคู่

มีจำนวน 5 ข้อ 5 คะแนน

ตอนที่ 2 แบบทดสอบด้านการจัดประเภท

มีจำนวน 5 ข้อ 5 คะแนน

ตอนที่ 3 แบบทดสอบด้านการเปรียบเทียบ

มีจำนวน 5 ข้อ 5 คะแนน

ตอนที่ 4 แบบทดสอบด้านการจัดลำดับ

มีจำนวน 5 ข้อ 5 คะแนน



ภาคผนวก

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University

All rights reserved



ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University

All rights reserved

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. อาจารย์สุพัตรา เข้มนิ่มนวล ศึกษานิเทศก์เชี่ยวชาญ
อำเภอสันป่าตอง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 4
2. อาจารย์สะอาด นันดา ผู้อำนวยการโรงเรียน ชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนวัดท่ากาน อำเภอสันป่าตอง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 4
3. อาจารย์ปิ่นทอง คำจันทร์ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนวัดปวงสนุก อำเภอสันป่าตอง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 4

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

แบบทดสอบหลังเรียน

ผลการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย

ชื่อ.....นามสกุล.....

เลขที่.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

โรงเรียน.....อำเภอสันป่าตอง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 4

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University

All rights reserved

แบบทดสอบหลังเรียน

ตอนที่ 1 ด้านการจับคู่

คำชี้แจง แบบทดสอบมีจำนวน 5 ข้อ (ข้อละ 1 คะแนน)

คำสั่ง ให้นักเรียนโยงเส้นจับคู่ภาพเครื่องมือสื่อสารที่เป็นประเภทเดียวกันให้ถูกต้อง

1.



2.



3.



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright by Chiang Mai University
All rights reserved

แบบทดสอบหลังเรียน
ตอนที่ 1 ด้านการจับคู่ (ต่อ)

คำชี้แจง แบบทดสอบมีจำนวน 5 ข้อ (ข้อละ 1 คะแนน)

คำสั่ง ให้นักเรียนโยงเส้นจับคู่ภาพเครื่องมือสื่อสารที่เป็นประเภทเดียวกันให้ถูกต้อง

4.



5.



แบบทดสอบหลังเรียน
ตอนที่ 2 ด้านการจัดประเภท

คำชี้แจง แบบทดสอบมีจำนวน 5 ข้อ (ข้อละ 1 คะแนน)

คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย × ภาพยานพาหนะที่ต่างจากพวก

1.



2.



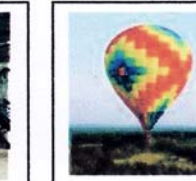
3.



4.



5.



แบบทดสอบหลังเรียน
ตอนที่ 3 ด้านการเปรียบเทียบ

.....
คำชี้แจง แบบทดสอบมีจำนวน 5 ข้อ (ข้อละ 1 คะแนน)

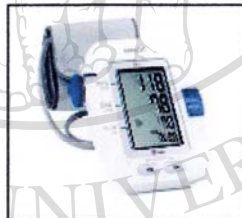
คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย × ภาพอุปกรณ์ประกอบอาชีพที่มีขนาดเล็กและ

○ ภาพอุปกรณ์ประกอบอาชีพที่มีขนาดใหญ่

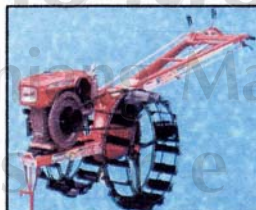
1.



2.



3.



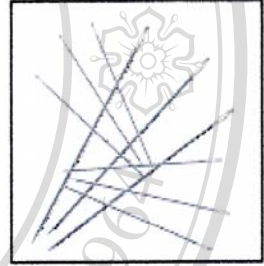
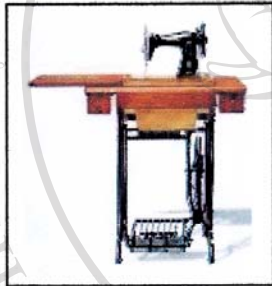
แบบทดสอบหลังเรียน
ตอนที่ 3 ด้านการเปรียบเทียบ (ต่อ)

.....
คำชี้แจง แบบทดสอบมีจำนวน 5 ข้อ (ข้อละ 1 คะแนน)

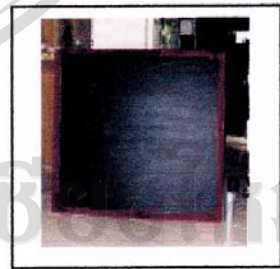
คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย × ภาพอุปกรณ์ประกอบอาชีพที่มีขนาดเล็กและ

○ ภาพอุปกรณ์ประกอบอาชีพที่มีขนาดใหญ่

4.



5.

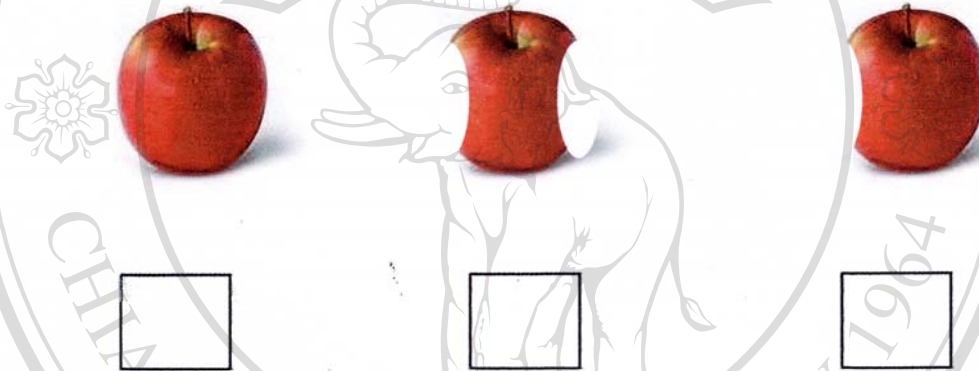


แบบทดสอบหลังเรียน
ตอนที่ 4 ด้านการจัดลำดับ

คำชี้แจง แบบทดสอบมีจำนวน 5 ข้อ (ข้อละ 1 คะแนน)

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนตัวเลข 1 2 และ 3 ลงในช่อง ☐ ได้ภาพ โดยจัดลำดับตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อน-หลังให้ถูกต้อง

1.



2.



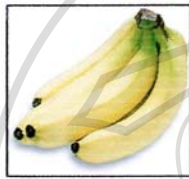
ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright by Chiang Mai University
All rights reserved

แบบทดสอบหลังเรียน
ตอนที่ 4 ด้านการจัดลำดับ (ต่อ)

คำชี้แจง แบบทดสอบมีจำนวน 5 ข้อ (ข้อละ 1 คะแนน)

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนตัวเลข 1 2 และ 3 ลงในช่อง ☐ ได้ภาพ โดยจัดลำดับตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อน-หลังให้ถูกต้อง

3.


☐
☐
☐

4.


☐
☐
☐

5.


☐
☐
☐

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright © Chiang Mai University
 All rights reserved

Copyright © by Chiang Mai University

คะแนน 3 หมายถึง ดีมาก 11-15 คะแนน อยู่ในระดับ ดีมาก
คะแนน 2 หมายถึง ดี 6-10 คะแนน อยู่ในระดับ ดี

คะแนน 1 หมายถึง พอใช้ 1 - 5 คะแนน อยู่ในระดับ พอใช้

ระดับคุณภาพของผู้เรียน

11- 15 คะแนน อยู่ในระดับ ดีมาก

6- 10 คะแนน อยู่ในระดับ ดี

1 -5 คะแนน อยู่ในระดับ พอใช้

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษา

ที่	รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
1	ด้านความสนใจและการมีส่วนร่วม	3 : มีความสนใจและมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนด้วยตนเอง 2 : มีความสนใจและมีส่วนร่วมในการเล่นเกมเมื่อได้รับการชี้แนะ 1 : มีความสนใจและมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนก่อนข้างน้อย
2	ด้านการรู้จักการสังเกตและการแก้ปัญหา	3 : รู้จักสังเกตและแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง 2 : รู้จักสังเกตและแก้ปัญหาได้เมื่อได้รับการชี้แนะ 1 : รู้จักสังเกตและแก้ปัญหาได้เป็นบางครั้ง
3	ด้านการมีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น	3 : มีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่นด้วยตนเอง 2 : มีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่นเมื่อได้รับการชี้แนะ 1 : มีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่นเป็นบางครั้ง
4	ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน	3 : มีความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเล่นเกมนทุกเกมน 2 : มีความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเล่นเกมนเฉพาะเกมนที่ตนเองสนใจ 1 : เล่นเกมนแต่ไม่ค่อยเต็มใจ
5	ด้านการเก็บเกมนหลังเลิกเล่น	3 : เก็บเกมนทุกครั้งหลังเลิกเล่นเกมนด้วยตนเอง 2 : เก็บเกมนทุกครั้งหลังเลิกเล่นเกมนเมื่อได้รับการชี้แนะ 1 : เก็บเกมนหลังเลิกเล่นเกมนแต่ไม่เรียบร้อย

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ – สกุล

นางพรทิพย์ กันทาส

วัน เดือน ปีเกิด

8 เมษายน 2507

ที่อยู่ปัจจุบัน

52/1 หมู่ 5 ตำบลทุ่งค้อม อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่ 50120

ประวัติการศึกษา

2526

มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนวชิรป่าซาง อำเภอป่าซาง จังหวัดลำพูน

2528

ประกาศนียบัตรวิชาการศึกษาระดับสูง วิทยาลัยครูลำปาง อำเภอเมือง
จังหวัดลำปาง

2532

ศึกษาศาสตรบัณฑิต (ประถมศึกษา) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ประสบการณ์ในการทำงาน

2532

อาจารย์ 1 ระดับ 3 โรงเรียนบ้านห้วยน้ำขาว
ช่วยราชการโรงเรียนบ้านห้วยหล่อดุก
อำเภอมก๋อย จังหวัดเชียงใหม่

2536

อาจารย์ 1 ระดับ 4 โรงเรียนบ้านห้วยน้ำขาว
อำเภอมก๋อย จังหวัดเชียงใหม่

2538

อาจารย์ 2 ระดับ 5 โรงเรียนบ้านถิ่นสำราญ
อำเภอดอยเต่า จังหวัดเชียงใหม่

2546

อาจารย์ 2 ระดับ 7 ช่วยราชการโรงเรียนสันป่าตอง
(สุวรรณราษฎร์วิทยาคาร) อำเภอสันป่าตอง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 4

2547 - ปัจจุบัน

ครูชำนาญการ โรงเรียนวัดท่ากาน อำเภอสันป่าตอง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 4