



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญและหนังสือขอความอนุเคราะห์

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพเก้า ณ พัทลุง ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สถานที่ทำงาน มหาวิทยาลัยทักษิณ สงขลา
วุฒิกการศึกษา ศษต. (หลักสูตรและการสอน)
2. ดร.ปรีดา เบ็ญการ ตำแหน่ง อาจารย์
สถานที่ทำงาน คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัย ราชภัฏสงขลา
วุฒิกการศึกษา วท.ด. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์)
3. อาจารย์มนตรี เต็นดวง ตำแหน่ง อาจารย์
สถานที่ทำงาน คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
วุฒิกการศึกษา กศ.ม (การวัดผลการศึกษา)





ที่ ศธ 0560.06 / ว 084

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา

6 สิงหาคม 2554

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน คณบดีคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

ด้วย นางสาวพรรณิ นิลสุวรรณ นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน”

โดยมีคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ดังนี้

1. รองศาสตราจารย์ ลำดวน เกษตรสุนทร ประธานกรรมการที่ปรึกษา
2. ดร.จุไรศิริ ชูรักษ์ กรรมการที่ปรึกษา

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา พิจารณาแล้วเห็นว่า ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพเก้า ณ พัทลุง บุคลากรในสังกัดของท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพความเที่ยงตรง (Validity) ของเครื่องมือในการวิจัย ของนักศึกษาดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา หวังว่าคงจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉันท ชาติทอง)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 74-33 6933 ต่อ 246

โทรสาร. 0 74-33 6948

<http://gs.skru.ac.th>



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย
ที่ บวล. 763 / 2554

โทร. 246
วันที่ 6 สิงหาคม 2554

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน ดร.ปรีดา เบ็ญการ

ด้วย นางสาวพรรณิ นิลสุวรรณ นักศึกษาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน”

โดยมีคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ดังนี้

1. รองศาสตราจารย์ ลำดวน เกษตรสุนทร ประธานกรรมการที่ปรึกษา
2. ดร.จุไรศิริ ชูรักษ์ กรรมการที่ปรึกษา

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพความเที่ยงตรง (Validity) ของเครื่องมือในการวิจัย ของนักศึกษาดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นนท์ ชาติทอง)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย
ที่ บวล. 764 / 2554

บันทึกข้อความ
โทร. 246
วันที่ 6 สิงหาคม 2554

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน นายมนตรี เต็นดวง

ด้วย นางสาวพรณี นิลสุวรรณ นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมการเล่นที่บ้าน”

โดยมีคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ดังนี้

1. รองศาสตราจารย์ ลำดวน เกษตรสุนทร ประธานกรรมการที่ปรึกษา
2. ดร.จุไรศิริ ชูรัักษ์ กรรมการที่ปรึกษา

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพความเที่ยงตรง (Validity) ของเครื่องมือในการวิจัย ของนักศึกษาดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มนต์ ชาติทอง)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



ภาคผนวก ข

เกมการละเล่นพื้นบ้านและแผนการจัดประสบการณ์

เกมที่ 1 เกมเป่ากบ

จุดประสงค์

เพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก) ตำแหน่ง (บน - ล่าง)



จำนวนผู้เล่น

ไม่จำกัดผู้เล่น

กิจกรรม/วิธีการเล่น

1. ครูพูดคุยสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. แบ่งคู่นักเรียนเป็น 2 ฝ่าย ใช้วิธีเป่ายางฉลุ
3. ส่งตัวแทนแต่ละฝ่ายมาฝ่ายละ 1 คน วางยางเส้นบนพื้นคนละเส้นผลัดกันเป่าคนละครั้ง
เส้นยางใครจบ (ทับ) เส้นยางของอีกฝ่ายหนึ่งได้กินเส้นยางนั้น
4. คู่ต่อไปก็เล่นเช่นเดียวกันจนครบคนและเส้นยางฝ่ายใดหมดก่อนก็จะแพ้
5. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นเป่ากบเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก) ตำแหน่ง (บน - ล่าง)

สื่อ/ อุปกรณ์การเล่น

1. เส้นยางรัด เส้นใหญ่และเส้นเล็ก
2. ภาพการเล่นเป่ากบ

แผนการจัดประสบการณ์
เรื่อง ขนาด ตำแหน่ง กิจกรรมกลางแจ้งและกิจกรรมเสริมประสบการณ์

หน่วย ดอกไม้แสนสวย
แผนที่ 1 เรื่องเกมเป่ากบ

ชั้นอนุบาล 3
เวลา 1 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การเล่นเกมเป่ากบช่วยให้นักเรียนสามารถเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก) และตำแหน่ง (บน - ล่าง) ของเส้นยางซึ่งนักเรียนสามารถนำไปใช้ในการเปรียบเทียบขนาดและตำแหน่งของสิ่งต่างๆ ได้ต่อไป

2. สาระการเรียนรู้

2.1 สาระที่ควรรู้

การเล่นเกมเป่ากบ

2.2 ประสบการณ์สำคัญ

การรู้จักการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก) และตำแหน่ง (บน - ล่าง)

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 นักเรียนสามารถเปรียบเทียบ ขนาด (ใหญ่ - เล็ก) ตำแหน่ง (บน - ล่าง) ได้
- 3.2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้

4. กิจกรรมการจัดประสบการณ์

ขั้นที่ 1 ขั้นชี้แจงการเล่น

1. ครูพูดคุยสนทนากับนักเรียนถึงหน่วยการเล่นเรื่องดอกไม้ที่นักเรียนรู้จักและวิธีการเล่นเกมแบบต่างๆของไทย
2. ครูนำภาพการเล่นเป่ากบมาให้เด็กดู
3. ครูอธิบายวิธีการเล่น และ กติกาในการเล่น
4. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับ รูปร่างลักษณะของเกมเกี่ยวกับขนาด (ใหญ่ - เล็ก) ตำแหน่ง (บน - ล่าง)

ขั้นที่ 2 ขั้นเล่นเกม

5. ครูใช้วิธี เพื่อหานักเรียนคู่แรก เมื่อได้แล้ว ใช้วิธี “เป่ายิงฉุบ” เพื่อหาผู้เล่นคนแรก
6. ให้นักเรียนแต่ละคนวางเส้นยางรดลงบนพื้น คนละเส้น ผลัดกันเป่า คนละครั้งตามลำดับ ก่อนหลังนักเรียนที่สามารถเป่าเส้นยางของตนไป กบ (ทับ) เส้นยางของนักเรียนอีกคนหนึ่งได้ “กิน” ยางเส้นที่กบนั่น
7. คู่ต่อไปใช้วิธีการเดียวกับ คู่แรก และครูอธิบายเกี่ยวกับความขนาดของเส้นยางที่นำมาใช้ เมื่อจบเกมครูให้นักเรียนออกมาเลือกขนาดของเส้นยางดูว่านักเรียนแต่ละคนรู้ว่าเส้นใดเล็กเส้นใดใหญ่และครูสรุปให้นักเรียนฟังอีกครั้ง

ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายผลการเล่นและสรุปผล

8. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายการเล่นเป่ากบในเรื่องของทักษะทางคณิตศาสตร์ด้านการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก) ตำแหน่ง (บน - ล่าง)

9. จากการเล่นเป่ากบนักเรียนรู้สึกอย่างไรและได้ความรู้เรื่องอะไรบ้าง

ขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผล

10. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมเป่ากบในเรื่องการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก) ตำแหน่ง (บน - ล่าง)

11. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่เล็ก) ตำแหน่ง (บน - ล่าง)

5. สื่อการเรียนรู้

5.1 สันยางรัด เส้นใหญ่และเส้นเล็ก

5.2 ภาพการเล่นเป่ากบ

5.3 เกมเป่ากบ

6. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1 นักเรียนสามารถเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก) ตำแหน่ง (บน - ล่าง) ได้	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบทดสอบทักษะทางคณิตศาสตร์	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียนจากการสังเกต

4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบถูกหมดทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง

3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง

2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง

1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

เกมที่ 2 เกมวิ่งเปี้ยว

จุดประสงค์

เพื่อฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้ - ไกล)



จำนวนผู้เล่น

ไม่จำกัดผู้เล่น

กิจกรรม/ วิธีการเล่น

1. ครูพูดคุยทักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ๆ เท่ากัน
3. ให้นักเรียนยืนคนละฝั่งกัน ให้ผ้าขนหนูฝ่ายละ 1 ผืน รอฟังสัญญาณที่ครู
4. เมื่อครูให้สัญญาณนักเรียนเริ่มวิ่ง อ้อมหลักของอีกฝ่ายแล้วนำผ้าขนหนูส่งให้กับเพื่อนที่เหลือ วิ่งต่อ
5. ผู้เล่นต้องไล่ตี ผู้เล่นของอีกฝ่ายให้ได้จึงจะเป็นผู้ชนะ
6. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นวิ่งเปี้ยวเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้ - ไกล)

สื่อ/อุปกรณ์การเล่น

1. ผ้าขนหนู 2 ผืน
2. ภาพการเล่นวิ่งเปี้ยว
3. แก้วน้ำ (แทนหลัก)

แผนการจัดประสบการณ์
เรื่อง ตำแหน่ง กิจกรรมกลางแจ้งและกิจกรรมเสริมประสบการณ์

หน่วย ดอกไม้แสนสวย
แผนที่ 2 เรื่องเกมวิ่งเปี้ยว

ชั้นอนุบาล 3
เวลา 1 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การเล่นเกมวิ่งเปี้ยวช่วยให้นักเรียนสามารถเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้ – ไกล) ของระยะทางในการวิ่งนักเรียนสามารถนำไปใช้ในการเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้ – ไกล) ของสิ่งต่างๆได้ต่อไป

2. สาระการเรียนรู้

2.1 สาระที่ควรรู้

การเล่นเกมวิ่งเปี้ยว

2.2 ประสบการณ์สำคัญ

การรู้จักการเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้ – ไกล)

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบ ตำแหน่ง (ใกล้-ไกล)
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นที่กำหนดได้

4. กิจกรรมการจัดประสบการณ์

ขั้นที่ 1 ขั้นชี้แจงการเล่น

1. ครูพูดคุยสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับดอกไม้ที่นักเรียนรู้จักและเกมการเล่นที่บ้าน
2. ครูนำภาพการเล่นวิ่งเปี้ยวมาให้ให้นักเรียนดู
3. ครูอธิบายวิธีการเล่นและกติกาในการเล่น

ขั้นที่ 2 ขั้นเล่นเกม

4. ครู แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 2 ฝ่าย ๆ ละเท่ากัน
5. ให้นักเรียนยืนคนละ ฝ่ายกันและครูให้ผ้าฝ่ายละ 1 ผืนให้นักเรียน ฟังสัญญาณที่ครูให้สัญญาณ
6. นักเรียนเริ่มวิ่ง อ้อมหลักของอีกฝ่ายแล้วมาส่งผ้าให้กับผู้เล่นที่เหลือวิ่งต่อไป ผู้เล่นต้องไล่ตี ผู้เล่นของอีก ฝ่ายให้ได้ จึงจะเป็นผู้ชนะครูซักถามเกี่ยวกับตำแหน่ง (ใกล้-ไกล) ของผู้เล่นให้นักเรียนคิดตามเมื่อจบเกมครูให้นักเรียนบอกวิธีการเล่นว่าสอดคล้องกับทักษะในเรื่องตำแหน่ง (ใกล้ – ไกล) นักเรียนสามารถบอกได้

ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายผลหลังการเล่นและสรุปผล

7. ครูและนักเรียน ร่วมกันอภิปรายเกมการเล่นวิ่งเปี้ยว ในเรื่องของทักษะทางคณิตศาสตร์ด้านการเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้-ไกล)
8. จากการเล่นเป้ากับนักเรียนรู้สึกอย่างไรและได้ความรู้เรื่องอะไรบ้าง

ขั้นที่ 4 ชั้นประเมินผล

9. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมวิ่งเปียกในเรื่องการเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้-ไกล)

10. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้-ไกล)

5. สื่อการเรียนรู้

1. ผ้าขนหนู 2 ผืน
2. ภาพการเล่นวิ่งเปียก
3. เกมวิ่งเปียก

6. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1 นักเรียนสามารถเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้-ไกล)	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบทดสอบทักษะทางคณิตศาสตร์ - แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียน

4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบถูกต้องทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง

3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง

2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง

1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

เกมที่ 3 เกมมอญซ่อนผ้า

จุดประสงค์

เพื่อฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ – เล็ก) ตำแหน่ง (หน้า – หลัง)



จำนวนผู้เล่น

ไม่จำกัดผู้เล่น

กิจกรรม/วิธีการเล่น

1. ครูพูดคุยทักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. ให้นักเรียนจับฉลากหาคนเป็นมอญ
3. ให้นักเรียนคนอื่น ๆ นั่งเป็นวงกลม คนที่เป็นมอญคือผ้าไว้ในมือเดินรอบวงด้านนอกนักเรียนทั้งหมดร้องเพลง
4. คนที่เป็นมอญจะทิ้งผ้าไว้ด้านหลังใครก็ได้ เมื่อกลับมาหยิบผ้าก็ตีผู้้นั้น ผู้ถูกตีต้องเป็นมอญแทน
5. ถ้าใครรู้ตัวก่อนลุกขึ้น คว่ำผ้าไล่ตีมอญไปรอบวง 1 รอบมอญต้องรีบมานั่งแทนที่ คนไล่ตีก็ต้องเป็นมอญแทน
6. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นมอญซ่อนผ้าเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ – เล็ก) ตำแหน่ง (หน้า – หลัง)

สื่อ/อุปกรณ์การเล่น

1. ไม้ฉลาก
2. ผ้าขนหนู
3. เครื่องเคาะจังหวะ
4. เพลงมอญซ่อนผ้า

แผนการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้าน
เรื่อง ขนาด กิจกรรมกลางแจ้งและกิจกรรมเสริมประสบการณ์

หน่วย ดอกไม้แสนสวย

ชั้นอนุบาล 3

แผนที่ 3 เรื่องเกมมอญซ่อนผ้า

เวลา 1 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การเล่นเก๋มมอญซ่อนผ้าช่วยให้นักเรียนสามารถเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ – เล็ก) ตำแหน่ง (หน้า - หลัง) ของการนั่งอยู่หน้าหรือหลังในตำแหน่งต่างๆซึ่งนักเรียนสามารถนำไปใช้ในการเปรียบเทียบขนาด และตำแหน่งของสิ่งต่างๆได้ต่อไป

2. สาระการเรียนรู้

2.1 สาระที่ควรรู้

การเล่นเก๋มมอญซ่อนผ้า

2.2 ประสบการณ์สำคัญ

การรู้จักการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ – เล็ก) และตำแหน่ง (หน้า - หลัง)

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1นักเรียนสามารถเปรียบเทียบ ขนาด (ใหญ่ – เล็ก) ตำแหน่ง (หน้า - หลัง)

3.2นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นที่กำหนดได้

4. กิจกรรมการจัดประสบการณ์

ขั้นที่ 1 ขั้นชี้แจงการเล่นเก๋ม

1. ครูพูดคุยสนทนาทักทายกับนักเรียนเกี่ยวกับดอกไม้และตำแหน่งในการปลูกและเก๋มที่เกี่ยวกับดอกไม้

2. ครูนำภาพการเล่นมอญซ่อนผ้า มาให้นักเรียนดู

3. ครูอธิบายวิธีการเล่น และกติกาในการเล่น

4. ให้นักเรียน จับฉลากหาคนเป็นมอญ

ขั้นที่ 2 ขั้นเล่นเกม

5. ให้นักเรียนคนอื่นๆ นั่งลง คนที่เป็นมอญถือผ้าไว้ ในมือ เดินรอบวงด้านนอก นักเรียนทั้งหมดจะร้องเพลงคนที่เป็นมอญจะทิ้งผ้าไว้หลังใครก็ได้ เมื่อกลับมาที่เดิมก็หยิบผ้าตีผู้้นั้น ผู้ถูกตีต้องเป็น มอญแทน

6. ถ้าใครรู้ตัวก่อนก็ลุกขึ้นคว้าผ้าไล่ตีมอญ ไปรอบวง 1 รอบ มอญต้องรีบหนีมานั่งแทนที่คนไล่ก็ต้องเป็น มอญแทนครูเปรียบเทียบการเล่นมอญซ่อนผ้าในนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องขนาดจับเก๋มครูให้นักเรียนบอกขนาดของคนทีเล่นว่ามีขนาด (ใหญ่ – เล็ก) อยู่ในตำแหน่ง (หน้า - หลัง) แล้วช่วยกันตอบคำถาม

ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายผลหลังการเล่นเกมส์และสรุปผล

7. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายการเล่นมอญซ่อนผ้า ในเรื่องของทักษะทางคณิตศาสตร์ด้านการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ – เล็ก) ตำแหน่ง (หน้า - หลัง)

8. จากการเล่นมอญซ่อนผ้า นักเรียนรู้สึกอย่างไรและได้รับความรู้เรื่องอะไรบ้าง

ขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผล

9. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมมอญซ่อนผ้าในเรื่องการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ – เล็ก) ตำแหน่ง (หน้า - หลัง)

10. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ – เล็ก) ตำแหน่ง (หน้า - หลัง)

5. สื่อการเรียนรู้

- 5.1 ฝาผืนเล็ก 1 ผืน
- 5.2 ฉลาก
- 5.3 ภาพการเล่นมอญซ่อนผ้า
- 5.4 เครื่องเคาะจังหวะ
- 5.5 เพลงมอญซ่อนผ้า
- 5.6 เกมมอญซ่อนผ้า

6. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1 นักเรียนสามารถเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ – เล็ก) ตำแหน่ง(หน้า-หลัง)	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบทดสอบทักษะทางคณิตศาสตร์ - แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียน

- 4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบถูกต้องทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง
- 3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง
- 2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง
- 1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

เกมที่ 4 เกมลิงชิงหลัก

จุดประสงค์

เพื่อฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก) ตำแหน่ง (ใกล้ - ไกล)



จำนวนผู้เล่น

ผู้เล่นจำนวน 10 คน

กิจกรรม/วิธีการเล่น

1. ครูพูดคุยทักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. ครูให้นักเรียนจับฉลากว่าใครจะเป็นผู้เล่นก่อนใครจะเป็นลิง
3. ให้นักเรียนผู้เล่นยืนถือหลักของตนเอง ผู้เป็นลิงยืนตรงกลาง
4. เมื่อครูให้สัญญาณผู้เล่นต้องเปลี่ยนหลัก ผู้เป็นลิงต้องรีบเข้าไปชิงหลักให้ได้หลักใดหลัก

หนึ่ง

5. ผู้เล่นที่เกาะหลักไม่ทันก็ต้องเป็นลิงที่คอยชิงหลักแทน
6. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นลิงชิงหลักเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก) ตำแหน่ง (ใกล้ - ไกล)

สื่อ/ อุปกรณ์การเล่น

1. แก้วอิฐ (สำหรับแทนหลัก)
2. เพลงประกอบ
3. ภาพประกอบ

แผนการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้าน
เรื่อง ขนาด กิจกรรมกลางแจ้งและกิจกรรมเสริมประสบการณ์

หน่วย ดอกไม้แสนสวย

ชั้นอนุบาล 3

แผนที่ 4 เรื่องเกมลิงชิงหลัก

เวลา 1 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การเล่นเกมลิงชิงหลักช่วยให้นักเรียนสามารถเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก) ตำแหน่ง (ใกล้ - ไกล) ของหลักที่ใช้ซึ่งนักเรียนสามารถนำไปใช้ในการเปรียบเทียบขนาด และตำแหน่งของสิ่งต่าง ๆ ได้ต่อไป

2. สาระการเรียนรู้

2.1 สาระที่ควรรู้

การเล่นเกมลิงชิงหลัก

2.2 ประสบการณ์สำคัญ

การรู้จักการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก) และตำแหน่ง (ใกล้ - ไกล)

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 นักเรียนสามารถเปรียบเทียบ ขนาด (ใหญ่ - เล็ก) ตำแหน่ง (ใกล้ - ไกล)

3.2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นที่กำหนดได้

4. กิจกรรมการจัดประสบการณ์

ขั้นที่ 1 ขั้นชี้แจงการเล่น

1. ครูพูดคุยสนทนาทักทายกับนักเรียนเกี่ยวกับเกม
2. ครูนำภาพการเล่นลิงชิงหลัก
3. ครูอธิบายวิธีการเล่นและกติกาในการเล่น
4. ครูใช้วิธีการจับฉลากว่าใครจะเป็นผู้เล่น ก่อนและใครจะเป็นลิง

ขั้นที่ 2 ขั้นเล่นเกม

5. ให้นักเรียนที่เป็นผู้เล่นผืนตรงหลักของตนเอง และผู้เล่นที่เป็นลิงยืนอยู่ตรงกลาง
6. เมื่อให้สัญญาณผู้เล่นจะต้องเปลี่ยนหลักกัน ผู้ที่เป็นลิงจะรีบเข้าไปแย่งชิงหลักได้หลัก
7. ผู้เล่นที่เกาะหลักไม่ทันก็ต้องเป็นลิงที่คอยชิงหลักแทนและให้ผู้เล่นเปรียบเทียบว่าใครที่มีขนาด (ใหญ่ - เล็ก) และอยู่ในตำแหน่ง (ใกล้ - ไกล) เมื่อจบเกมครูให้นักเรียนช่วยกันอธิบายวิธีการเล่นและทักษะที่ได้จากการเล่นลิงชิงหลัก

ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายผลหลังการเล่นและสรุปผล

8. ครูและนักเรียนช่วยกันอภิปรายผลการเล่นลิงชิงหลักในเรื่องทักษะทางคณิตศาสตร์ด้านการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก) ตำแหน่ง (ใกล้ - ไกล)

9. จากการเล่นลิงชิงหลักนักเรียนรู้สึกอย่างไรและได้ความรู้เรื่องอะไรบ้าง

ขั้นที่ 4 ชั้นประเมินผล

10. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมลิงชิงหลักในเรื่องการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก) ตำแหน่ง (ใกล้ - ไกล)

11. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่-เล็ก) ตำแหน่ง (ใกล้ - ไกล)

5. สื่อการเรียนรู้

5.1 ภาพการเล่นลิงชิงหลัก

5.2 แก้วอี้ (สำหรับทำเป็นหลัก)

5.3 เกมลิงชิงหลัก

6. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบในเรื่องขนาด (ใหญ่ - เล็ก) ตำแหน่ง (ใกล้ - ไกล)	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบทดสอบทักษะทางคณิตศาสตร์ - แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียน

4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบถูกต้องทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง

3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง

2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง

1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

เกมที่ 5 เกมงูกินหาง

จุดประสงค์

เพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก, สั้น - ยาว)



จำนวนผู้เล่น

ผู้เล่นจำนวน 10 คน

กิจกรรม/วิธีการเล่น

1. ครูพูดคุยซักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. ครูเลือกคนที่ตัวโตมาเป็นฟองและแม่งู ให้ฟองยืนหันหน้าหาแม่งูที่เหลือนักเรียนที่เหลือเป็นลูกงูจับเอวเป็นแถวยาวต่อกัน
3. ฟองถามแม่งูตามบทร้องจนจบเพลงและไล่จับลูกงูจากปลายแถวขึ้นมาหัวแถว แม่งูพยายามกันเพื่อป้องกันลูกงู
4. ลูกงูต้องคอยวิ่งหนีเมื่อถูกจับได้ฟองจะถามว่าอยู่กับพ่อหรือแม่
5. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นงูกินหางเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก, สั้น - ยาว)

สื่อ/อุปกรณ์การเล่น

1. ภาพงูกินหาง
2. เครื่องเคาะจังหวะ
3. บทร้อง งูกินหาง

แผนการจัดประสบการณ์
เรื่อง ขนาด กิจกรรมกลางแจ้งและกิจกรรมเสริมประสบการณ์

หน่วย ดอกไม้แสนสวย

ชั้นอนุบาล 3

แผนที่ 5 เรื่อง เกมงูกินหาง

เวลา 1 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การเล่นเกมนงูกินหางช่วยให้นักเรียนสามารถเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ – เล็ก, สั้น – ยาว) ของจำนวนผู้เล่นซึ่งนักเรียนสามารถนำไปใช้ในการเปรียบเทียบขนาด ของสิ่งต่าง ๆ ได้ต่อไป

2. สาระการเรียนรู้

2.1 สาระที่ควรรู้

การเล่นเกมนงูกินหาง

2.2 ประสบการณ์สำคัญ

การรู้จักการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ – เล็ก, สั้น – ยาว)

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 นักเรียนสามารถเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก , สั้น - ยาว)

3.2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้

3.3 นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกในการเล่นเกมนงู

4. กิจกรรมการจัดประสบการณ์

ขั้นที่ 1 ขั้นชี้แจงการเล่น

1. ครูสนทนาทักทายนักเรียนเกี่ยวกับเกม
2. ครูนำภาพการเล่นงูกินหางมาให้ให้นักเรียนดู
3. ครูอธิบายถึงวิธีการเล่นและกติกาในการเล่น

ขั้นที่ 2 ขั้นเล่นเกม

4. ครูเลือกคนที่ตัวโตมากเป็นพ่องู และแมงมุม ให้พ่องูยืนหันหน้าเข้าหาแมงมุม นักเรียนที่เหลือเป็นลูกงู จับเอวเป็นแถวยาวต่อ จากแมงมุมความยาวแถวนักเรียนทั้งหมด

5. พ่องูถามแมงมุมตามบัตรรอบประคบและไล่จับลูกงูจากปลายแถวขึ้นมาหัวแถว แมงมุมต้องพยายามเอามือกั้นไว้ไม่ให้พ่องูเอาลูกงูลูกงูต้องคอยวิ่งหนีเมื่อถูกจับได้พ่องูจะถามว่าจะอยู่กับพ่อ หรือแม่และคุณครูให้นักเรียนพูดเกี่ยวกับจำนวนต่างที่นักเรียนได้จากการเล่นงูกินหาง เมื่อจบเกมครูถามนักเรียนเกี่ยวกับจำนวนผู้เล่นว่ามีกี่คนมีคนตัวใหญ่เท่าไรตัวเล็กกี่คนรวมแล้วจำนวนเท่าไร

ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายผลหลังการเล่นเกม

6. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายการเล่นงูกินหางในเรื่องทักษะทางพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ การเรียงเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก, สั้น - ยาว)

ขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผล

7. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมกินทางในเรื่องการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก, สั้น - ยาว)
8. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก, สั้น - ยาว)

5. สื่อการเรียนรู้

5.1 ภาพกินทาง

5.2 เครื่องเคาะจังหวะ

5.3 บทร้อง

- พ่อ : แม่เอ๋ย
 แม่ : เอ๋ย (ลูกช่วยกันตอบ)
 พ่อ : กินน้ำบ่อไหน
 แม่ : กินน้ำบ่อโศก
 ลูก : โยกไปก็โยกมา (แม่และลูก โยกตัวไปทางซ้ายที่ ขวาที่ แล้วจับเอวต่อ)
 พ่อ : แม่เอ๋ย
 แม่ : เอ๋ย
 พ่อ : กินน้ำบ่อไหน
 แม่ : กินน้ำบ่อทราย
 ลูก : ย้ายไปก็ย้ายมา (วิ่งทางซ้ายที่ ขวาที่ แล้วจับเอวต่อ)
 พ่อ : กินน้ำบ่อไหน
 แม่ : กินน้ำบ่อหิน
 พ่อ : ขอกินครกได้ไหม
 พ่อ : หุงข้าวก็หม้อ
 แม่ :หม้อ (เท่ากับจำนวนแม่และลูก)
 พ่อ : ขอกินหม้อได้ไหม
 แม่ : ไม่ได้
 พ่อ : ตำนน้ำพริกก็ครก
 แม่ :ครก
 พ่อ : ขอกินครกได้ไหม
 แม่ : ไม่ได้
 พ่อ : กินหัวกินหาง กินตรงกลางตลอดตัว
 เมื่อจับลูกได้ พ่อจะถามลูกว่า
 พ่อ : อยู่กับพ่อ หรืออยู่กับแม่
 ลูก : อยู่กับแม่
 พ่อ : ลอยแพไป

พ่องจะผลักลูกงูให้ห่างออกไป ถ้าลูกงูตอบว่า “อยู่กับพ่อ”
 พ่อง : หักคอจึมน้ำพริก
 เกมงูกินหาง

6. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบ ขนาด (ใหญ่ - เล็ก , สั้น - ยาว)	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบทดสอบทักษะทางคณิตศาสตร์ - แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 3 นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกในการเล่นเกมน	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียน

- 4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบถูกต้องทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง
 3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง
 2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง
 1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

เกมที่ 6 เกมรื้อข้าวสาร

จุดประสงค์

เพื่อฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์เรื่องการเปรียบเทียบจำนวน มาก – น้อย 1-10



จำนวนผู้เล่น

ไม่จำกัดผู้เล่น

กิจกรรม/วิธีการเล่น

1. ครูพูดคุยซักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. เลือกนักเรียนคนที่ตัวสูงที่สุด 2 คน สมมติชื่อให้แล้วแต่ว่าจะเป็นชื่ออะไรเช่น ผลไม้ สัตว์
3. ให้นักเรียนทั้งสองยืนยกมือขึ้นสูงเหนือศีรษะประสานมือกันให้นักเรียนที่เหลือเกาะเอวกันเป็นแถวแล้วเดินลอดใต้มือผู้เล่น
4. เมื่อร้องเพลงจบคนที่ยืนก็คล้องแขนลงมากล้องคนสุดท้ายแล้วให้เลือกว่าจะอยู่ฝั่งใคร
5. เล่นไปจนหมดคนจากนั้นให้ผู้เล่นเลือกฝ่ายแล้วยืนต่อหลังผู้เล่นแล้วดึง ฝ่ายใดที่เลยเส้นที่กำหนดให้เป็นฝ่ายชนะ
6. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นรื้อข้าวสารเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบจำนวน มาก – น้อย 1-10

สื่อ/อุปกรณ์การเล่น

1. ภาพการเล่นรื้อข้าวสาร
2. บทร้องเพลงรื้อข้าวสาร

แผนการจัดประสบการณ์
เรื่อง จำนวน กิจกรรมกลางแจ้งและกิจกรรมเสริมประสบการณ์

หน่วย วิทยาศาสตร์น่ารู้
แผนที่ 6 เรื่องเกมรีรีข้าวสาร

ชั้นอนุบาล 3
เวลา 1 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การเล่นเกมรีรีข้าวสารช่วยให้นักเรียนสามารถเปรียบเทียบจำนวน (มาก- น้อย 1- 10) ของจำนวนผู้เล่นซึ่งนักเรียนสามารถนำไปใช้ในการเปรียบเทียบจำนวน ของสิ่งต่างๆได้ต่อไป

2. สาระการเรียนรู้

2.1 สาระที่ควรรู้

การเล่นเกมรีรีข้าวสาร

2.2 ประสบการณ์สำคัญ

การรู้จักการเปรียบเทียบจำนวน (มาก-น้อย 1- 10)

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1นักเรียนสามารถเปรียบเทียบ จำนวน มาก –น้อย 1-10ได้

3.2นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้

4. กิจกรรมการจัดประสบการณ์

ขั้นที่ 1 ขั้นชี้แจงการเล่น

1. ครูสนทนาทักทายนักเรียนเกี่ยวกับเกม
2. ครูนำภาพการเล่น รีรีข้าวสาร
3. ครูอธิบายถึงวิธีการเล่นและกติกาในการเล่น

ขั้นที่ 2 ขั้นเล่นเกม

4. ครูเลือกนักเรียนที่ตัวสูง 2 คน ตั้งชื่อสมมุติให้ มะม่วงและแตงโม
5. ให้นักเรียนทั้งสอง ยื่นยกมือขึ้นสูงประสานจับกันทั้งสองมือ นักเรียนที่เหลือสอดเอวกัน เป็นแถวให้นักเรียนตัวโตยื่นหัวแถวนักเรียนตัวเล็กยื่นปลายแถวเดินลอดใต้มือผู้เล่นมะม่วงและ แตงโม พร้อมกับร้องเพลงพร้อมกัน
6. เมื่อถึงคำสุดท้ายของเพลง มะม่วงและแตงโมลดแขนลงมากล้องคนสุดท้าย แล้วให้เลือกว่าจะเอามะม่วง หรือแตงโม
7. เมื่อมะม่วงและแตงโมจับผู้เล่นได้ทุกคนแล้วให้เปลี่ยนมะม่วงและแตงโมเล่นบ้าง จากนั้นก็ให้ผู้เล่นที่แลกฝ่ายมะม่วงและแตงโมยื่นเกาะเอวกัน โดยให้มะม่วงและแตงโมเป็นหัวหน้าใช้มือผสานกัน แล้วดึงกัน โดยให้มะม่วงและแตงโมเป็นหัวหน้าใช้มือผสานกัน แล้วดึงกัน ฝ่ายใดเลยเส้นที่

กำหนดให้เป็นฝ่ายชนะครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับจำนวน มาก-น้อย 1-10 ที่เล่นรีรีข้าวสาร เมื่อจบเกมครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นรีรีข้าวสารว่ามีจำนวนเท่าใด

ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายผลหลังการเล่นและสรุปผล

8. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายการเล่นรีรีข้าวสารในเรื่องของทักษะของพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการ เปรียบเทียบ จำนวน มาก -น้อย 1-10

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล

9. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมรีรีข้าวสารในเรื่องการเปรียบเทียบจำนวน มาก-น้อย 1-10

10. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบจำนวน มาก -น้อย 1-10

5. สื่อการเรียนรู้

1. ภาพการเล่นรีรีข้าวสาร
2. บทร้องรีรีข้าวสาร
3. เกมรีรีข้าวสาร

6. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบจำนวน มาก -น้อย 1-10	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบทดสอบทักษะทางคณิตศาสตร์ - แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียน

- 4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบถูกหมดทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง
- 3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง
- 2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง
- 1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

เกมที่ 7 เกมปิดตาตีหม้อ

จุดประสงค์

เพื่อฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้ - ไกล)



จำนวนผู้เล่น

เล่นครั้งละ 5 คน

กิจกรรม/วิธีการเล่น

1. ครูพูดคุยทักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. จับฉลากเพื่อหาคนที่ปิดตาก่อนที่เหลือบอกทางเพื่อน
3. นักเรียนที่เหลือยืนดูห่างปิดตาคนที่เล่นแล้วหมุนไปรอบ ๆ จนทำให้รู้สีก๊ง แล้วให้เดินไปตีหม้อที่วางไว้
4. ด้วยความที่มึนงงจะเดินไม่ตรงทางให้เพื่อนบอกทางให้ไปตีหม้อให้แตก
5. ฝ่ายใดที่ตีหม้อแตกการเป็นฝ่ายชนะ
6. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นปิดตาตีหม้อเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้ - ไกล)

สื่อ/อุปกรณ์การเล่น

1. ไม้ขนาดพอเหมาะ
2. หม้อ
3. ภาพการเล่นตีหม้อ

แผนการจัดประสบการณ์
เรื่อง จำนวน กลางแจ้งและกิจกรรมเสริมประสบการณ์

หน่วย วิทยาศาสตร์น่ารู้
แผนที่ 7 เรื่องเกมปิดตาตีหม้อ

ชั้นอนุบาล 3
เวลา 1 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การเล่นเกมนปิดตามตีหม้อช่วยให้นักเรียนสามารถเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้ – ไกล) ของระยะทางในการเล่นซึ่งนักเรียนสามารถนำไปใช้ในการเปรียบเทียบตำแหน่ง ของสิ่งต่าง ๆ ได้ต่อไป

2. สาระการเรียนรู้

2.1 สาระที่ควรรู้

การเล่นเกมนปิดตาตีหม้อ

2.2 ประสบการณ์สำคัญ

การรู้จักการเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้-ไกล)

3 .จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบ ตำแหน่ง (ใกล้ – ไกล)
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้

3. กิจกรรมการจัดประสบการณ์

ขั้นที่ 1 ขั้นชี้แจงการเล่นเกมน

1. ครูพูดคุยสนทนาซักทายนักเรียนเกี่ยวกับเกมน
2. ครูนำภาพการเล่นปิดตาตีหม้อมาให้ให้นักเรียนดู
3. ครูอธิบายวิธีการเล่นและกติกาในการเล่น
4. ครูให้นักเรียนจับฉลาก เพื่อหาคนที่ปิดตาก่อนและที่เหลือบอกทางเพื่อน

ขั้นที่ 2 ขั้นเล่นเกม

5. ให้นักเรียนที่เหลือบอกทางอยู่ห่างปิดตาคนที่จะเล่นแล้วหมุนไปรอบๆจนทำให้รู้สีองง แล้วให้เดินไปตีหม้อที่วางไว้

6. ด้วยความที่รู้สีองงจะเดินไม่ตรงทางเพื่อนข้างจะบอกทางเมื่อเดินไปถึงใช้ไม้ตีหม้อให้แตกคนที่ตีแตกก่อนช่วยและครูอธิบายความหมายของเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้ – ไกล) เมื่อจบเกมนครูให้นักเรียนบอกจำนวนของหม้อขนาดของไม้ที่เล่นว่ามีลักษณะเป็นอย่างไร

ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายผลหลังการเล่นเกมนและสรุปผล

7. ครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นตีหม้อในเรื่องของทักษะทางคณิตศาสตร์ด้านการเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้ – ไกล)

ขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผล

8. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมปิดตาตีหม้อในเรื่องการเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้ – ไกล)

9. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้-ไกล)

5. สื่อการเรียนรู้

1. ไม้ขนาดพอเหมาะ
2. หม้อ
3. ภาพการเล่นตีหม้อ
4. เกมปิดตาตีหม้อ

6. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้ - ไกล)	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบทดสอบทักษะทางคณิตศาสตร์ - แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียน

- 4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบถูกต้องทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง
 3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง
 2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง
 1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

เกมที่ 8 เกมหมากเก็บ

จุดประสงค์

เพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบจำนวน (มาก- น้อย 1 – 10)



จำนวนผู้เล่น

ผู้เล่นจำนวน 5 คน

กิจกรรม/วิธีการเล่น

1. ครูพูดคุยซักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. ครูจับฉลากนักเรียนแบ่งปันกลุ่ม
3. จากนั้นให้นักเรียนโยน้อยออก ว่าใครจะเล่นก่อนกัน
4. คนชนะได้เล่นก่อน โดยวางลูกแก้วเป็นหมากเก็บโดยเริ่มจาก 1 – 10 ใครถึงก่อนชนะไม่ถึงก็ต้องวนมาเล่นหมากเดิมจนกว่าจะตายหรือจบเกม
5. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นหมากเก็บเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบจำนวน (มาก - น้อย 1 – 10)

สื่อ/อุปกรณ์การเล่น

1. ภาพการเล่นหมากเก็บ
2. ลูกแก้ว (ลูกยางพารา)

แผนการจัดประสบการณ์
เรื่อง จำนวน กิจกรรมกลางแจ้งและกิจกรรมเสริมประสบการณ์

หน่วย วิทยาศาสตร์น่ารู้
แผนที่ 8 เกมหมากเก็บ

ชั้นอนุบาล 3
เวลา 1 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การเล่นเกมหมาเก็บช่วยให้นักเรียนสามารถเปรียบเทียบจำนวน (มาก- น้อย 1- 10) ของลูกยางซึ่งนักเรียนสามารถนำไปใช้ในการเปรียบเทียบจำนวน ของสิ่งต่าง ๆ ได้ต่อไป

2. สาระการเรียนรู้

2.1 สาระที่ควรรู้

การเล่นเกมหมาเก็บ

2.2 ประสบการณ์สำคัญ

การรู้จักการเปรียบเทียบจำนวน (มาก- น้อย 1- 10)

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบจำนวน(มาก-น้อย 1-10)ได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้
3. นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกในการเล่นเกม

4. กิจกรรมการจัดประสบการณ์

ขั้นที่ 1 ขั้นชี้แจงการเล่นเกม

1. ครูสนทนาทักทายนักเรียนเกี่ยวกับเกม
2. ครูนำภาพการเล่นหมากเก็บมาให้ให้นักเรียนดู
3. ครูอธิบายวิธีการเล่นและกติกาในการเล่น

ขั้นที่ 2 ขั้นเล่นเกม

4. ครูใช้วิธีการจับฉลากนักเรียนโดยแบ่งกลุ่ม ออกเป็น กลุ่มละ 2 คน
5. จากนั้น ให้นักเรียนโหน้อยออก ว่าใครจะเล่นก่อนกัน
6. คนที่ชนะได้เล่นก่อน โดยใช้ลูกแก้วเป็นหมากเก็บ เริ่มจากหมากที่ 1-10 ถ้าใครถึงก่อนก็จะชนะ ถ้าใครเล่นไม่ถึงก็ต้องวนกลับมาเล่นหมากที่ตัวเองตายวนอยู่อย่างนั้นจนกว่าจะจบเกมครูให้นักเรียนสรุปจำนวนที่ได้ในการเล่นเกมนี้ครูให้นักเรียนช่วยกันนับจำนวนหมากเก็บที่เล่นมีจำนวนเท่าไรวิธีการเล่นมีกี่วิธีแต่ละวิธีมีการใช้จำนวนเท่าไร

ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายผลหลังการเล่นเกมและสรุปผล

7. นักเรียนและครูช่วยกันอภิปรายการเล่นหมากเก็บเรื่องทักษะทางคณิตศาสตร์ด้านการเปรียบเทียบจำนวน (มาก-น้อย 1-10)

ขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผล

8. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมหมากเก็บในเรื่องการเปรียบเทียบจำนวน (มาก-น้อย 1-10)

9. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบจำนวน (มาก-น้อย 1-10)

5. สื่อการเรียนรู้

1. ภาพการเล่นหมากเก็บ
2. ลูกแก้ว
3. เกมหมากเก็บ

6. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบ จำนวนตัวเลข มาก-น้อย 1-10	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบทดสอบทักษะทางคณิตศาสตร์ - แบบสังการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 3 นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกในการเล่นเกมน	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียน

- 4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบถูกต้องทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง
- 3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง
- 2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง
- 1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

เกมที่ 9 เกมขี้น้ำก้านกล้วย

จุดประสงค์

เพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบของตำแหน่ง (ใกล้- ไกล หน้า- หลัง)



จำนวนผู้เล่น

ผู้เล่นทีละ 5 คน

กิจกรรม/วิธีการเล่น

1. ครูพูดคุยทักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. ครูสอนวิธีการทำน้ำก้านกล้วย ขั้นแรกให้เลือกก้านกล้วยก้านใหญ่ตัดที่โคนแล้วเจียนใบออกทั้งสองข้างให้เหลือปลายใบประมาณ 1 คืบเพื่อทำเป็นหางม้าที่โคนเป็นหัวม้าโดยกรีดด้านข้างสองข้างในย้อนไปทางโคนเพื่อเป็นหัวม้าเมื่อหักส่วนหัวลงมาใช้ไม้เสียบยึดหัวม้ากับตัวม้าจากนั้นใช้เชือกผูกส่วนหัวส่วนหางไว้เป็นสายสะพาย
3. ให้นักเรียนนำน้ำก้านกล้วยมาพาดไหล่ แล้วทำท่าขี้น้ำ
4. จากนั้นไปเริ่มต้นที่เส้นที่เริ่มต้นที่กำหนดให้รอสัญญาณจากครู เมื่อครูบอกเป่านกหวีดก็วิ่งได้เลยใครถึงเส้นชัยก่อนชนะ
5. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นขี้น้ำก้านกล้วยเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบจำนวน ใกล้ – ไกล

สื่อ/อุปกรณ์การเล่น

1. เชือก
2. ก้านกล้วย

แผนการจัดประสบการณ์
เรื่อง จำนวน กิจกรรมกลางแจ้งและกิจกรรมเสริมประสบการณ์

หน่วย วิทยาศาสตร์น่ารู้
แผนที่ 9 เกมซึ่ม้าก้านกล้วย

ชั้นอนุบาล 3
เวลา 1 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การเล่นเกมที่ม้าก้านกล้วยช่วยให้นักเรียนสามารถเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้-ไกล, หน้า-หลัง) ของระยะทางซึ่งนักเรียนสามารถนำไปใช้ในการเปรียบเทียบตำแหน่ง ของสิ่งต่างๆได้ต่อไป

2. สาระการเรียนรู้

2.1 สาระที่ควรรู้

การเล่นเกมที่ม้าก้านกล้วย

2.2 ประสบการณ์สำคัญ

การรู้จักการเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้-ไกล, หน้า - หลัง)

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้-ไกล, หน้า - หลัง) ได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้
3. นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกในการเล่น

4. กิจกรรมการจัดประสบการณ์

ขั้นที่ 1 ขั้นชี้แจงการเล่น

1. ครูสนทนาทักทายนักเรียนในเรื่องเกมและโยงมาถึงวิธีการเล่นซึ่ม้าก้านกล้วยให้เด็กรู้จัก
2. ครูอธิบายวิธีการเล่นและวิธีการทำให้นักเรียนฟัง

ขั้นที่ 2 ขั้นเล่นเกม

4. ครูสอนวิธีการทำม้าก้านกล้วย ขั้นแรกเลือกก้านกล้วยก้านใหญ่ตัดที่โคน แล้วเจียนใบออกทั้งสองข้างให้เหลือปลายใบไว้ประมาณ 1 คืบ เพื่อเป็นหางม้า ที่โคนเป็นหัวม้า โดยกรีดด้านข้างทั้งสองด้านของการกล้วยย้อนไปทางโคนเพื่อเป็นหูม้า เมื่อหักส่วนหัวลงมา ใช้ไม้เสียบเพื่อยึดหัวม้ากับตัวม้า จากนั้นใช้เชือกผูกส่วนหัวส่วนหางไว้เป็นสายสะพาย

4. ให้นักเรียนอาสาพาตโหล แล้วขึ้นคร่อมบนก้านกล้วยเป็นการขึ้นซึ่ม้า

5. จากนั้นให้นักเรียนเตรียมความพร้อมที่เส้นเริ่มต้นใครไปถึงเส้นชัยก่อนชนะและครูอธิบายการเปรียบเทียบระยะทางและจำนวนต่าง ๆ ครูให้นักเรียนบอกวิธีการทำม้าก้านกล้วยว่าต้องใช้อุปกรณ์อะไรบ้างสั้นหรือยาวให้นักเรียนวิเคราะห์

ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายผลหลังการเล่นและสรุปผล

6. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายการเล่นซึ่ม้าก้านกล้วยในเรื่องของทักษะทางคณิตศาสตร์ด้านการเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้-ไกล หน้า - หลัง)

ขั้นที่ 4 ชั้นประเมินผล

7. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมซึ่ม้าก้านกล้วยในเรื่องการเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้-ไกล หน้า - หลัง)

8. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้-ไกล หน้า - หลัง)

5. สื่อการเรียนรู้

1. เชือก
2. ก้านกล้วย
3. มีด
4. ภาพการเล่นซึ่ม้าก้านกล้วย
5. เกมซึ่ม้าก้านกล้วย

6. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1. นักเรียน สามารถเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้-ไกล หน้า - หลัง)	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบทดสอบทักษะทางคณิตศาสตร์ - แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 3 นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกในการเล่นเกมน	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียน

- 4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบถูกหมดทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง
- 3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง
- 2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง
- 1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

เกมที่ 10 เกมกระโดดกบ

จุดประสงค์

เพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้ - ไกล)



จำนวนผู้เล่น

ผู้เล่นทีมละ 5 คน

กิจกรรม/วิธีการเล่น

1. ครูพูดคุยซักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. ขีดเส้นเริ่มต้นและเส้นชัยให้ห่างเท่าที่ต้องการ
3. ใช้ผ้าผูกขาทั้งสองข้างของผู้เล่นทุกคน ยื่นเรียงหน้ากระดานที่เส้นเริ่มต้น
4. ผู้เล่นต้องกระโดดให้เร็วที่สุดเพื่อไปที่เส้นชัยใครถึงก่อนชนะ
5. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นกระโดดกบเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้ - ไกล)

สื่อ/อุปกรณ์การเล่น

1. เชือกผูก
2. ภาพการเล่นกระโดดกบ

แผนการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้าน
เรื่อง ตำแหน่ง กิจกรรมกลางแจ้งและกิจกรรมเสริมประสบการณ์

หน่วย วิทยาศาสตร์น่ารู้
แผนที่ 10 เกมกระโดดกบ

ชั้นอนุบาล 3
เวลา 1 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การเล่นเกมกระโดดกบช่วยให้นักเรียนสามารถเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้- ไกล) ของระยะทางซึ่งนักเรียนสามารถนำไปใช้ในการเปรียบเทียบตำแหน่ง ของสิ่งต่าง ๆ ได้ต่อไป

2. สาระการเรียนรู้

2.1 สาระที่ควรรู้

การเล่นเกมกระโดดกบ

2.2 ประสบการณ์สำคัญ

การรู้จักการเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้- ไกล)

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้ - ไกล) ได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้
3. นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกในการเล่น

4. กิจกรรมการจัดประสบการณ์

ขั้นที่ 1 ขั้นชี้แจงการเล่น

1. ครูทักทายนักเรียนเกี่ยวกับเกม
2. ครูพูดคุยกับนักเรียนถึงวิธีการเล่นกระโดดกบ
3. ครูนำภาพ การเล่นเกมกระโดดกบมาให้ให้นักเรียนดูและอธิบายกติกาการเล่นให้เด็กฟัง

ขั้นที่ 2 ขั้นเล่นเกม

4. ชีตเส้นเริ่มต้นและเส้นชัยให้ห่างเท่าที่ต้องการ
5. ใช้ผ้าผูกขาทั้งสองข้างของผู้เล่นทุกคน ยืนเรียงหน้ากระดานที่เส้นเริ่มต้น
6. ฟังเสียงสัญญาณ ผู้เล่นทุกคน ต้องกระโดดให้เร็วที่สุดเพื่อไปที่เส้นชัยใครถึงก่อนชนะครูอธิบายการกระโดดกบ ใกล้ - ไกล ครูให้นักเรียนบอกระยะทางที่ใช้ในการแข่งขันว่า ใกล้- ไกล ใครที่กระโดดไกลที่สุดจึงจะชนะ

ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายผลหลังการเล่นและสรุปผล

7. ครูและนักเรียนช่วยกันอภิปรายทักษะทางคณิตศาสตร์เรื่องการเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้ - ไกล)

ขั้นที่ 4 ชั้นประเมินผล

8. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมกระโดดกบในเรื่องการเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้ – ไกล)
9. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้-ไกล)

5. สื่อการเรียนรู้

1. ภาพการเล่นกระโดดกบ
2. เชือกผูก
3. เกมกระโดดกบ

6. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1 นักเรียนสามารถเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใกล้-ไกล)	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบทดสอบทักษะทางคณิตศาสตร์ - แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 3 นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกในการเล่นเกมน	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียน

- 4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบถูกหมดทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง
- 3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง
- 2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง
- 1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

เกมที่ 11 เกมโยนรับ

จุดประสงค์

เพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ เรื่องการเปรียบเทียบสัดส่วน (สูง – ต่ำ)



จำนวนผู้เล่น

ไม่จำกัดผู้เล่น

กิจกรรม/วิธีการเล่น

1. ครูพุดคุยซักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. หาผู้เล่น 1 คน ยืนกลางอาจจะจับไม้สั้นไม้ยาวเพื่อจะถือลูกบอล
3. คนที่เหลือยืนเป็นวงกลม จะโยนลูกบอลขึ้น แล้วเรียกชื่อเพื่อนคนใดคนหนึ่งให้รับลูกบอล
4. ถ้าคนที่ถูกเรียกชื่อรับไม่ได้หรือถูกตัวคนที่ยืนอยู่วงกลมรับได้คนที่ถูกเรียกชื่อต้องมาเป็นแทน
5. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นโยนรับเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการการเปรียบเทียบสัดส่วน (สูง – ต่ำ)

สื่อ/อุปกรณ์การเล่น

1. ลูกบอล
2. ไม้สั้น ไม้ยาว
3. ภาพการเล่นโยนรับ

แผนการจัดประสบการณ์
เรื่อง สัตว์ส่วน กิจกรรมกลางแจ้งและกิจกรรมเสริมประสบการณ์

หน่วย ร่างกายของฉันทัน
แผนที่ 11 เกมโยนรับ

ชั้นอนุบาล 3
เวลา 1 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การเล่นโยนรับช่วยให้นักเรียนสามารถเปรียบเทียบสัตว์ส่วน (สูง- ต่ำ) ของลูกบอลซึ่งนักเรียนสามารถนำไปใช้ในการเปรียบเทียบสัตว์ส่วน ของสิ่งต่าง ๆ ได้ต่อไป

2. สาระการเรียนรู้

2.1 สาระที่ควรรู้

การเล่นโยนรับ

2.2 ประสบการณ์สำคัญ

การรู้จักการเปรียบเทียบสัตว์ส่วน (สูง- ต่ำ)

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบสัตว์ส่วน (สูง- ต่ำ) ได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นที่กำหนดได้
3. นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกในการเล่น

4. กิจกรรมการจัดประสบการณ์

ขั้นที่ 1 ขั้นชี้แจงการเล่น

1. ครูสนทนาทักทายนักเรียนเกี่ยวกับเกม
2. ครูพูดคุยทักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเปรียบเทียบสิ่งของต่างๆที่มีสัตว์ส่วน (สูง- ต่ำ)
3. ครูให้นักเรียนดูภาพการเล่นโยนรับและครูอธิบายการเล่นให้นักเรียนฟัง

ขั้นที่ 2 ขั้นเล่นเกม

4. หาผู้เล่น 1 คน อาจจะจับไม้สั้นไม้ยาวเพื่อหาคนที่ยืนกลางวงเพื่อถือลูกบอล
5. คนที่เหลือยืนเป็นวงกลมจะโยนลูกบอลขึ้นแล้วเรียกชื่อเพื่อนคนใดคนหนึ่งที่ยืนล้อมวงอยู่
6. คนที่ถูกเรียกชื่อต้องออกมาจับลูกบอลในจังหวะที่ลูกบอลตกถึงพื้นแล้วตั้งขึ้นมาคนที่โยนจะวิ่งไปยืนแทนเพื่อนที่ยืนออกมาจับบอล
7. ถ้าลูกบอลไปตกโดนตัวผู้เล่นหรือลูกบอลออกนอกวงจะถูกลงโทษให้กลับไปอยู่ในวงคนที่โดนลูกบอลหล่นใส่จะเป็นผู้โยนแทนครูให้นักเรียนบอกสัตว์ส่วนลูกบอลที่เล่น

ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายผลหลังการเล่นและสรุปผล

8. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการเล่นโยนรับในเรื่องทักษะทางคณิตศาสตร์ เรื่องการเปรียบเทียบสัตว์ส่วน สูง- ต่ำ ไกล -ใกล้

ขั้นที่ 4 ชั้นประเมินผล

9. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมการโยนรับในเรื่องการเปรียบเทียบสัดส่วน (สูง- ต่ำ)
10. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบสัดส่วน(สูง- ต่ำ)

5. สื่อการเรียนรู้

1. ลูกบอล
2. ผู้เล่น
3. ไม้สั้น ไม้ยาว
4. ภาพการเล่นโยนรับ
5. เกมโยนรับ

6. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1.นักเรียนสามารถเปรียบเทียบสัดส่วน (สูง- ต่ำ)	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบทดสอบทักษะทางคณิตศาสตร์ - แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 3 นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกในการเล่นเกมน	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียน

- 4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบถูกต้องทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง
- 3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง
- 2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง
- 1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

เกมที่ 12 เกมจ้ำจี้

จุดประสงค์

เพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์เรื่องการเปรียบเทียบจำนวน(มาก - น้อย 1-10) และตำแหน่ง (บน -ล่าง)



จำนวนผู้เล่น

ผู้เล่นจำนวนที่ละ 5 คน

กิจกรรมวิธีการเล่น

1. ครูพูดคุยทักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. หาผู้เล่น 1 คน เป็นคนจ้ำจี้โดยการเป่ายางอู๊ป
3. จากนั้นผู้เล่นนั่งล้อมวงกันวางมือทั้งสองคว่ำลงบนพื้น
4. ผู้จ้ำจี้ร้องเพลงจ้ำจี้ พร้อมกับเอานิ้วจ้ำลงบนหลังมือผู้เล่นแต่ละคนไล่เรียนรอบวงไปเรื่อย ๆ จนเหลือมือสุดท้ายเพียงมือเดียวก็คือผู้ชนะ
5. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นจ้ำจี้เกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่อง การการเปรียบเทียบจำนวน(มาก - น้อย 1-10) และตำแหน่ง (บน -ล่าง)

สื่อ/อุปกรณ์การเล่น

1. ภาพการเล่นจ้ำจี้
2. บทร้องจ้ำจี้
3. มือผู้เล่น

แผนการจัดประสบการณ์
เรื่อง สัตว์สวน กลางแจ้งและกิจกรรมเสริมประสบการณ์

หน่วย ร่างกายของฉันทัน
แผนที่ 12 เรื่องเกมจำใจ

ชั้นอนุบาล 3
เวลา 1 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การเล่นเกมจำใจช่วยให้นักเรียนสามารถเปรียบเทียบจำนวน (มาก - น้อย 1-10) และตำแหน่ง (บน -ล่าง) ของจำนวนผู้เล่นซึ่งนักเรียนสามารถนำไปใช้ในการเปรียบเทียบจำนวนและตำแหน่ง ของสิ่งต่าง ๆ ได้ต่อไป

2. สาระการเรียนรู้

2.1 สาระที่ควรรู้

การเล่นเกมจำใจ

2.2 ประสบการณ์สำคัญ

การรู้จักการเปรียบเทียบจำนวน(มาก - น้อย 1-10) และตำแหน่ง (บน -ล่าง)

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบจำนวน(มาก - น้อย 1-10) และตำแหน่ง (บน -ล่าง)ได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้
3. นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกในการเล่นเกม

4. กิจกรรมการจัดประสบการณ์

ขั้นที่ 1 ขั้นชี้แจงการเล่นเกม

1. ครูพูดสนทนาทักทายนักเรียนเกี่ยวกับวิธีการเล่นจำใจ
2. ครูนำภาพการเล่นจำใจมาให้ให้นักเรียนดู
3. ครูอธิบายกฎ กติกา การเล่นให้นักเรียนฟัง

ขั้นที่ 2 ขั้นเล่นเกม

4. หาผู้เล่น 1 คน เป็นคนจำโดยการเป่ายิงฉุบ
5. เมื่อได้คนเป็นจำแล้วให้นั่งล้อมวงกัน วางมือทั้งสองคว่ำลงบนพื้น ผู้จำวางมือลงที่พื้นมือเดียว

เดียว

6. ผู้จำจะร้องเพลงจำใจ พร้อมกับเอานิ้วจำลงบนหลังมือผู้เล่นแต่ละคนไล่เวียนรอบวงไปเรื่อย ๆ จนถึงคำสุดท้ายของเพลง หากจับที่มือของใครมือนั้นต้องออกไป

7. ผู้จำจะเริ่มร้องเพลงจำใจใหม่แล้วจำใจอย่างนี้ไปเรื่อยๆจนเหลือมือสุดท้ายเพียงมือเดียว ซึ่งผู้นั้นจะชนะครูให้นักเรียนบอกลักษณะของสัตว์ส่วนต่างๆที่ใช้ในการเล่นเกมว่ามีลักษณะอย่างไร

ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายผลการเล่นเกมและสรุปผล

8. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการเล่นจ้ำจี้เกี่ยวกับการเปรียบเทียบจำนวน (มาก - น้อย 1-10) และตำแหน่ง (บน -ล่าง)

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล

9. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมจ้ำจี้ในเรื่องการเปรียบเทียบจำนวน (มาก - น้อย 1-10) และตำแหน่ง (บน -ล่าง)

10.ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบจำนวน (มาก - น้อย 1-10) และตำแหน่ง (บน -ล่าง)

5. สื่อการเรียนรู้

1. รูปภาพการเล่นจ้ำจี้

2. ผู้เล่น

3. บัตรจ้ำจี้

จ้ำจี้มะเขือเปาะ

กะเทาะหน้าว่าน

พายเรือออกแอน

กระแทนตันกุ่ม

สาว ๆ หนุ่ม ๆ

อาบน้ำท่าไหน

อาบน้ำท่าวัด

เอาแบ่งที่ไหนผิด

เอากระจกไหนส่อง

เยี่ยม ๆ มอง ๆ

นกขุนทองร้องฮู้

4. เกมจ้ำจี้

6. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1 นักเรียนสามารถเปรียบเทียบจำนวน (มาก -น้อย 1-10) และตำแหน่ง (บน -ล่าง)	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบทดสอบทักษะทางคณิตศาสตร์ - แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 3 นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกในการเล่นเกมน	- สังเกตการณ์ร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียน

- 4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบถูกต้องทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง
- 3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง
- 2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง
- 1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม



เกมที่ 13 เกมโพงพาง

จุดประสงค์

เพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์การเปรียบเทียบสัดส่วน (อ้วน -ผอม สูง -ต่ำ)



จำนวนผู้เล่น

ไม่จำกัดผู้เล่น

กิจกรรม/วิธีการเล่น

1. ครูพูดคุยซักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. เลือกเพื่อน 1 คน ให้เป็นเสือปลาตาบอด
3. เอาผ้าผูกตาคนที่ เป็นเสือ แล้วจับหมุนเวียนหลาย ๆ รอบเพื่อให้จำทิศทางไม่ได้
4. ที่เหลือจ้งมือเป็นวงกลมแล้วเดินวนไปรอบ ๆ และร้องเพลงจนจบเพลง
5. ถามเสือปลาว่าปลาเป็นหรือปลาตาย ถ้าเสือบอกว่าปลาตายทุกคนต้องหยุดอยู่กับที่ห้ามเคลื่อนไหวถ้าบอกว่าปลาเป็นนักเรียนก็เปลี่ยนที่นั่งกัน
6. เสือปลาจะเดินไปหาคนรอบวงเพื่อจับใครได้ก็จะทายว่าเป็นใครถ้าทายถูกคนนั้นก็ทายมาเป็นเสือปลาแทน ถ้าไม่ถูกก็ต้องเป็นต่อจนกว่าจะทายถูก
7. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นโพงพางเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบ สัดส่วน (อ้วน -ผอมสูง -ต่ำ)

สื่อ/อุปกรณ์การเล่น

1. ผ้าปิดตา
2. ฉลาก
3. เพลงโพงพาง
4. เครื่องเคาะจังหวะ

แผนการจัดประสบการณ์
เรื่อง สัตว์ส่วน กิจกรรมกลางแจ้งและกิจกรรมเสริมประสบการณ์

หน่วย ร่างกายของฉันทัน
แผนที่ 13 เรื่องเกมโพงพาง

ชั้นอนุบาล 3
เวลา 1 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การเล่นโพงพางช่วยให้นักเรียนสามารถเปรียบเทียบสัตว์ส่วน (อ้วน –ผอม, สูง –ต่ำ) ของจำนวนผู้เล่นซึ่งนักเรียนสามารถนำไปใช้ในการเปรียบเทียบสัตว์ส่วน ของสิ่งต่างๆได้ต่อไป

2. สาระการเรียนรู้

2.1 สาระที่ควรรู้

การเล่นโพงพาง

2.2 ประสบการณ์สำคัญ

การรู้จักการเปรียบเทียบสัตว์ส่วน (อ้วน –ผอม, สูง –ต่ำ)

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบสัตว์ส่วน (อ้วน-ผอม, สูง-ต่ำ) ได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นที่กำหนดได้

4. กิจกรรมเสริมประสบการณ์

ขั้นที่ 1 ขั้นชี้แจงการเล่น

1. ครูพูดสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นโพงพาง
2. ครูนำภาพการเล่นโพงพางมาให้เด็กดู
3. ครูอธิบายกฎ กติกา การเล่นให้นักเรียนฟัง

ขั้นที่ 2 ขั้นเล่นเกม

4. เลือกเพื่อนหนึ่งคนเป็นเสือปลาตบโดยการจับไม้สั้น ไม้ยาวหรือ โอน้อยออก
5. เอาผ้าผูกตาคนที่เป็นเสือปลาไว้แล้วจับตัวเสือปลาหมุนหลาย ๆ รอบจะได้จำทิศทางไม่ได้
6. ที่เหลือจับมือกันเป็นวงกลมล้อมรอบเสือปลาแล้วเดินวนไปรอบๆเสือปลาพร้อมกับร้อง

เพลงโพงพางเอยจนจบเพลง ให้หยุดเดินแล้วนั่งลง

7. ถามเสือปลาว่าปลาเป็น ปลาตาย ถ้าเสือปลาตอบว่า “ปลาตาย” ทุกคนต้องหยุดอยู่กับที่ ห้ามเคลื่อนย้ายแต่ถ้าตอบว่า “ปลาเป็น” เด็กๆ ก็เปลี่ยนที่นั่งกันได้ เปลี่ยนแล้วให้นั่งกับที่

8. เสือปลาจะเดินไปหาคนที่นั่งรอบวงเมื่อจับตัวใครได้จะต้องทายว่าเป็นใครถ้าทายถูกคนนั้นต้องตาย มาเป็นเสือปลาแทน ถ้าไม่ถูกก็ต้องเป็นเสือปลาแทนครูอธิบายเกี่ยวกับสัตว์ส่วน

ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายผลหลังการเล่นและสรุปผล

9. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายการเล่นโพงพางเกี่ยวกับการเปรียบเทียบสัตว์ส่วน (อ้วน-ผอม, สูง-ต่ำ)

เกมที่ 14 เกมโยนห่วง

จุดประสงค์

เพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์เรื่องการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก) และตำแหน่ง (ใกล้- ไกล, บน- ล่าง)



จำนวนผู้เล่น

ทีมละ 5 คน

กิจกรรม/วิธีการเล่น

1. ครูพูดคุยทักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเป็น 2 กลุ่ม
3. ปักหลัก 2 หลัก ห่างกันประมาณ 2 - 3 เมตร
4. จากนั้นให้ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่าย ไปยืนที่เส้นที่กำหนดให้
5. ให้โยนห่วงจนครบห่วงที่กำหนดให้ตกลงไปในหลัก
6. ทีมใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ
7. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นโยนห่วงเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก) และตำแหน่ง (ใกล้- ไกล, บน- ล่าง)

สื่อ/อุปกรณ์การเล่น

1. ห่วง
2. หลัก
3. ภาพการเล่นโยนห่วง

แผนการจัดประสบการณ์
เรื่อง สัตว์สวน กิจกรรมกลางแจ้งและกิจกรรมเสริมประสบการณ์

หน่วย ร่างกายของฉันทัน
แผนที่ 14 เรื่องเกมโยนห่วง

ชั้นอนุบาล 3
เวลา 1 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การเล่นโยนห่วงช่วยให้นักเรียนสามารถเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก) และตำแหน่ง (ใกล้- ไกล, บน- ล่าง) ของห่วงยางที่ใช้โยนซึ่งนักเรียนสามารถนำไปใช้ในการเปรียบเทียบขนาดและตำแหน่ง ของสิ่งต่าง ๆ ได้ต่อไป

2. สาระการเรียนรู้

2.1 สาระที่ควรรู้

การเล่นโยนห่วง

2.2 ประสบการณ์สำคัญ

การรู้จักการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก) และตำแหน่ง (ใกล้- ไกล, บน- ล่าง)

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกขนาด (ใหญ่ - เล็ก) และตำแหน่ง (ใกล้- ไกล บน- ล่าง) ได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นที่กำหนดได้

4. กิจกรรมการจัดประสบการณ์

ขั้นที่ 1 ขั้นชี้แจงการเล่น

1. ครูพูดสนทนาพักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นโยนห่วง
2. ครูนำภาพการเล่นโยนห่วงมาให้ให้นักเรียนดู
3. ครูอธิบายกฎ กติกา การเล่นให้นักเรียนฟัง

ขั้นที่ 2 ขั้นเล่นเกม

4. ปักหลัก 1 หลัก ห่างกันประมาณ 3-4 เมตร
5. ผู้ที่โยนห่วง โยนทีละห่วงจนครบห่วงที่กำหนดให้ให้ห่วงตกลงสวมกลางหลักให้ได้
6. ให้ผู้เล่นๆทีละคนแล้วโยนห่วงให้สวมหลักเป็นคะแนนใครได้คะแนนมากเป็นฝ่ายชนะครู

อธิบายวิธีการเปรียบเทียบสัตว์สวนต่าง ๆ ครูให้นักเรียนบอกสัตว์สวนของห่วงที่โยนไปว่ามีขนาดสูงต่ำ เป็นอย่างไร

ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายผลหลังการเล่นและสรุปผล

7. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายการเล่นโยนห่วงให้เรื่องทักษะทางคณิตศาสตร์เกี่ยวกับขนาด (ใหญ่ - เล็ก) และตำแหน่ง (ใกล้- ไกล, บน- ล่าง)

ขั้นที่ 5 ชั้นประเมินผล

8. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมโยนห่วงในเรื่องการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก) และตำแหน่ง (ใกล้- ไกล, บน- ล่าง)

9. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก) และตำแหน่ง (ใกล้- ไกล, บน- ล่าง)

5. สื่อการเรียนรู้

1. ภาพการเล่นโยนห่วง
2. ห่วง
3. หลัก
4. เกมโยนห่วง

6. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1 นักเรียนสามารถบอกขนาด (ใหญ่ - เล็ก) และตำแหน่ง (ใกล้- ไกล, บน- ล่าง)	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบทดสอบทักษะทางคณิตศาสตร์ - แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียน

- 4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบถูกหมดทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง
- 3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง
- 2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง
- 1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

เกมที่ 15 เกมอีตัก

จุดประสงค์

เพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์เรื่องการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก) และตำแหน่ง (มาก - น้อย)



จำนวนผู้เล่น

ทีมละ 5 คนหรือจะเล่นหลายคนก็ได้แล้วแต่

กิจกรรม/วิธีการเล่น

1. ครูพูดคุยทักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. ผู้เล่นใช้เม็ดมะขามคนละ 10 เม็ด มากองรวมกันจากนั้นหาผู้เล่นก่อน
3. เมื่อได้ผู้เล่นแล้วขีดเส้นวงกลมประมาณ 10 - 20 นิ้ว แล้ววางเม็ดมะขาม ลงไปถ้าออก

นอกวงจะถูกลิบ

4. ใช้ช้อนตักทีละเม็ด หรือ 2 - 3 ก็ได้ตามแต่จะตกลงกันแล้วเก็บไปไว้เป็นของตนเอง เวลาตักห้ามโดนเม็ดมะขามเม็ดอื่นถ้าโดนจะตาย

5. ถ้าตายแล้วก็ต้องเปลี่ยนผู้เล่นคนต่อไปเล่นจนเม็ดมะขามหมดใครได้มากก็เป็นฝ่ายชนะ

7. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นอีตักเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่อง การการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก) และตำแหน่ง (มาก - น้อย)

สื่อ/อุปกรณ์การเล่น

1. เม็ดมะขาม (เมล็ดน้อยหน้า)
2. ช้อน
3. ภาพการเล่นอีตัก

แผนการจัดประสบการณ์
เรื่อง สัตว์สวน กิจกรรมกลางแจ้งและกิจกรรมเสริมประสบการณ์

หน่วย ร่างกายของฉันทัน
แผนที่ 15 เรื่องเกมอึดัก

ชั้นอนุบาล 3
เวลา 1 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การเล่นเกมอึดักช่วยให้นักเรียนสามารถเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก) และตำแหน่ง (มาก - น้อย) ของจำนวนลูกอึดักซึ่งนักเรียนสามารถนำไปใช้ในการเปรียบเทียบขนาดและตำแหน่ง ของสิ่งต่าง ๆ ได้ต่อไป

2. สาระการเรียนรู้

2.1 สาระที่ควรรู้

การเล่นเกมอึดัก

2.2 ประสบการณ์สำคัญ

การรู้จักการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก) และตำแหน่ง (มาก - น้อย)

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกขนาด (ใหญ่ - เล็ก) และตำแหน่ง (มาก - น้อย) ได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นที่กำหนดได้

4. กิจกรรมการจัดประสบการณ์

ขั้นที่ 1 ขั้นชี้แจงการเล่น

1. ครูพูดสนทนาทักทายกับนักเรียน เกี่ยวกับการเล่นต่าง ๆ ว่านักเรียนชอบการเล่นแบบใด
2. ครูนำภาพการเล่นอึดักมาให้ให้นักเรียนดู
3. ครูอธิบายกฎ กติกาให้นักเรียนฟัง

ขั้นที่ 2 ขั้นเล่นเกม

4. ผู้เล่นใช้เม็ดมะขาม คนละ 10 เม็ดมากองรวมกันจากนั้นหาผู้เล่นก่อน โดยใช้วิธีเป่ายิงจุด
5. ผู้ที่ได้เล่นคนแรก จะเอาเม็ดมะขามหว่านลงบนพื้นที่ขีดเส้นวงกลม เส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 10-20 นิ้ว ถ้าเม็ดมะขามออกนอกวงจะถูกปรับ
6. ใช้ช้อนตักทีละเม็ดหรือ 2-3 เม็ด ได้ตามแต่จะตกลงกันตักแล้วเก็บไว้เป็นของตัวเอง เวลาตักห้ามไปโดนเม็ดมะขามเม็ดอื่น ถ้าโดนจะตาย
7. ถ้าตักเม็ดมะขามได้แล้ว แล้วตักจากช้อนก็ตาย ถ้าตายแล้วให้เปลี่ยนผู้เล่นคนต่อไป
8. นำเม็ดมะขามที่เหลือมาหว่านใหม่ แล้วตักเป็นของตัวเอง เมื่อเล่นจนจบเม็ดมะขามหมดใครได้มากที่สุดก็เป็นฝ่ายชนะเม็ดมะขามที่ถูกลืบจะแบ่งกันในหมู่ผู้เล่นยกเว้นผู้หว่านหรือลืบไว้เล่นตาต่อไปครูสรุปการเล่นเกี่ยวกับสัตว์สวนต่างๆ ครูให้นักเรียนคัดเลือกเม็ดมะขามที่มีขนาดอ้วนผอม

ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายผลหลังการเล่นเกมส์และสรุปผล

9. ครูและนักเรียนช่วยกันอภิปรายการเล่นอิตักในเรื่องทักษะทางคณิตศาสตร์เรื่องการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก) และตำแหน่ง (มาก - น้อย)

ขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผล

10. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมอิตักในเรื่องการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก) และตำแหน่ง (มาก - น้อย)

11. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบขนาด (ใหญ่ - เล็ก) และตำแหน่ง (มาก - น้อย)

5. สื่อการเรียนรู้

1. ภาพการเล่นอิตัก
2. เม็ดมะขาม
3. ช้อน
4. เกมอิตัก

6. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1 นักเรียนสามารถบอกขนาด (ใหญ่ - เล็ก) และตำแหน่ง (มาก-น้อย)	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบทดสอบทักษะทางคณิตศาสตร์ - แบบสังการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียน

- 4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบถูกหมดทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง
- 3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง
- 2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง
- 1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

เกมที่ 16 เกมชักเย่อ

จุดประสงค์

เพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องเปรียบเทียบขนาด (สั้น-ยาว) สัดส่วน (อ้วน-ผอม) และตำแหน่ง (หน้า - หลัง)



จำนวนผู้เล่น

ทีมละ 10 คน

กิจกรรม/วิธีการเล่น

1. ครูพูดคุยทักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. ใช้เชือกยาวประมาณ 10 -20 เมตร ทำเครื่องหมายบนเชือกเพื่อแบ่งเขตแดนบนเชือก
3. ผู้เล่นแบ่งเป็น 2 ฝ่าย ๆ ละ 10 คน จับเชือกห่างจากจุดกึ่งกลาง 1 เมตร
4. เมื่อได้สัญญาณก็ช่วยกันดึงเชือกอย่างเต็มแรง เพื่อให้อีกฝ่ายหนึ่งล้ำเข้ามาในแดนของตนเอง
5. ฝ่ายใดล้ำเข้าไปแดนของอีกฝ่ายก็จะแพ้เล่นกันให้ได้ 2 ครั้งถ้าฝ่ายเดิมชนะก็ถือว่าชนะขาด แต่ถ้าผลัดกันชนะก็ให้เล่น 2 ใน 3 เพื่อตัดสินผลชนะ
6. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นชักเย่อเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบขนาด (สั้น - ยาว) สัดส่วน (อ้วน - ผอม) และตำแหน่ง (หน้า - หลัง)

สื่อ/อุปกรณ์การเล่น

1. เชือก
2. ผ้า
3. ภาพการเล่นชักเย่อ

แผนการจัดประสบการณ์
เรื่อง ตำแหน่ง กิจกรรมกลางแจ้งและกิจกรรมเสริมประสบการณ์

หน่วย คณิตศาสตร์แสนสนุก
แผนที่ 16 เรื่อง เกมชกเย่อ

ชั้นอนุบาล 3
เวลา 1 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การเล่นเกมนชกเย่อช่วยให้นักเรียนสามารถเปรียบเทียบขนาด (สั้น - ยาว) สัดส่วน (อ้วน - ผอม) และตำแหน่ง (หน้า - หลัง) ของจำนวนผู้เล่นซึ่งนักเรียนสามารถนำไปใช้ในการเปรียบเทียบขนาด สัดส่วนและตำแหน่ง ของสิ่งต่าง ๆ ได้ต่อไป

2. สาระการเรียนรู้

2.1 สาระที่ควรรู้

การเล่นเกมนชกเย่อ

2.2 ประสบการณ์สำคัญ

การรู้จักการเปรียบเทียบขนาด (สั้น - ยาว) สัดส่วน (อ้วน - ผอม) และตำแหน่ง (หน้า - หลัง)

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอก ขนาด (สั้น - ยาว) สัดส่วน (อ้วน - ผอม) และตำแหน่ง (หน้า-หลัง) ได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นที่กำหนดได้
3. นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกในการเล่นเกมน

4. กิจกรรมการจัดประสบการณ์

ขั้นที่ 1 ขั้นชี้แจงการเล่นเกมน

1. ครูพูดสนทนาทักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นชกเย่อ
2. ครูนำภาพการเล่นชกเย่อ มาให้นักเรียนดูและอธิบายวิธีการเล่น
3. ครูอธิบาย กฎ กติกา การเล่นให้นักเรียนฟัง

ขั้นที่ 2 ขั้นเล่นเกมน

4. หาเชือกยาวประมาณ 10-20 เมตรทำเครื่องหมายกึ่งกลางของเชือกอยู่บนเส้นแบ่งเขตแดน
5. ใช้ผู้เล่นฝ่ายละ 10 คน จับเชือกโดยห่างจากจุดกึ่งกลาง 1 เมตร
6. เมื่อได้สัญญาณ จะช่วยกันดึงเชือกอย่างเต็มแรง เพื่อดึงให้อีกฝ่ายล้ำเข้ามาในแดนของตนให้ได้ ฝ่ายไหนล้ำเข้าไปในแดนของอีกฝ่ายก็จะแพ้
7. การตัดสิน จะแข่งขันกัน 2 ครั้ง ถ้าฝ่ายเดิมชนะก็ถือว่าชนะขาด แต่ถ้าผลัดแพ้ ผลัดกันชนะก็เล่นครั้งที่ 3 ผู้ชนะสองในสาม การชกเย่อจะสลับเปลี่ยนข้างกันเมื่อเล่นจบลงแต่ละครั้ง ครูอธิบายจำนวนที่เล่นกับนักเรียน บอกระยะ โกล - โกล ในการเล่นว่าใครที่อยู่ไกลโกลที่สุด

ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายผลหลังการเล่นเกมนและสรุปผล

8. ครูและนักเรียนช่วยกันอภิปรายเกี่ยวกับการเล่นชกเยื่อในเรื่องการเปรียบเทียบขนาด(สั้น - ยาว) สัตว์ส่วน (อ้วน - ผอม) และตำแหน่ง (หน้า - หลัง)

ขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผล

9. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมชกเยื่อในเรื่องการเปรียบเทียบขนาด (สั้น - ยาว) สัตว์ส่วน (อ้วน - ผอม) และตำแหน่ง (หน้า - หลัง)

10.ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบขนาด (สั้น- ยาว) สัตว์ส่วน (อ้วน - ผอม) และตำแหน่ง (หน้า - หลัง)

5. สื่อการเรียนรู้

1. เชือก
2. ผ้า
3. ภาพประกอบการเล่น
4. เกมชกเยื่อ

6. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1 นักเรียนสามารถบอกขนาด (สั้น - ยาว) สัตว์ส่วน (อ้วน - ผอม) และตำแหน่ง (หน้า - หลัง)	-สังเกตการร่วมกิจกรรม -การตอบคำถาม	- แบบทดสอบทักษะทางคณิตศาสตร์ - แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 3 นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกในการเล่นเกมน	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียน

- 4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบถูกต้องทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง
- 3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง
- 2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง
- 1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

เกมที่ 17 เกมกาฟักไข่

จุดประสงค์

เพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์เรื่องเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใน - นอก)



จำนวนผู้เล่น

ไม่จำกัดผู้เล่น

กิจกรรม/วิธีการเล่น

1. ครูพุดคุยทักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. ใช้ไม้ต่อน้อยหน้าทำเป็นไข่กา ผู้เล่น 1 คนก็ 1 อัน ถ้าเล่นกัน 5 คน ก็วาง 4 อัน
3. ชีดเส้นวงกลมใหญ่ สำหรับวางไข่ หาผู้เล่นที่เป็นกาโดยจับไม้สั้นไม้ยาว ผู้เป็นกาจะอยู่ในวงกลมเพื่อป้องกันไม่ให้ใครมาเอาไข่
4. ถ้าผู้แย่งไข่กาโดนส่วนใดของกาจะมาเป็นแทน แล้วเริ่มเล่นใหม่จนกว่าจะหมดผู้เป็นกา ต้องถูกปิดตาผู้เล่นคนอื่น ๆ จะเอาไข่ไปซ่อนคนละใบจากนั้นให้กาหาไข่ ถ้าหาเจอไข่ของใครก่อนคนนั้นต้องเป็นแทน
5. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นกาฟักไข่เกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบตำแหน่ง ใกล้-ไกล ใน - นอก

สื่อ/อุปกรณ์การเล่น

1. ไม้สั้น ไม้ยาว
2. ไม้ต่อน้อยหน้า
3. ภาพการเล่นกาฟักไข่

แผนการจัดประสบการณ์
เรื่อง ตำแหน่ง กิจกรรมกลางแจ้งและกิจกรรมเสริมประสบการณ์

หน่วย คณิตศาสตร์แสนสนุก
แผนที่ 17 เรื่อง เกมกาฟักไข่

ชั้นอนุบาล 3
เวลา 1 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การเล่นเกมหากาฟักไข่ช่วยให้นักเรียนสามารถเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใน – นอก) ของจำนวนเม็ดหน้อยซึ่งนักเรียนสามารถนำไปใช้ในการเปรียบเทียบตำแหน่ง ของสิ่งต่าง ๆ ได้ต่อไป

2. สาระการเรียนรู้

2.1 สาระที่ควรรู้

การเล่นเกมหากาฟักไข่

2.2 ประสบการณ์สำคัญ

การรู้จักการเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใน - นอก)

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใน - นอก) ได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้
3. นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกในการเล่น

4. กิจกรรมการจัดประสบการณ์

ขั้นที่ 1 ขั้นชี้แจงการเล่น

1. ครูพูดคุยสนทนาทักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกมหากาฟักไข่
2. ครูนำภาพการเล่นเกมหากาฟักไข่ให้นักเรียนดู
3. ครูอธิบายวิธีการเล่นและกติกาในการเล่นให้นักเรียนฟัง

ขั้นที่ 2 ขั้นเล่นเกม

4. หาไม้หรือผลไม้หรือจะเป็นอะไรก็ได้ที่สามารถหยิบจับได้สะดวกให้มีน้อยกว่าจำนวนผู้เล่น 1 อัน เช่น เล่น 5 คน ก็ให้มี 4 อัน สมมติว่าเป็นไข่กา
5. ชีตเส้นวงกลมใหญ่ เส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 1.50 เมตร ชีตวงกลมเล็กเส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 1 ฟุต ซ้อนไว้ในวงกลมใหญ่อีกวง สำหรับวางไข่กา
6. หาผู้เป็นกาโดยจับไม้สั้น เอาไข่กาวางไว้ในวงกลมเล็ก ผู้เป็นกาจะอยู่ในวงกลมใหญ่คอยเฝ้าไข่ไว้ ไม่ให้ใครมาแย่งไข่ ถ้ามีคนมาแย่งไข่กาให้เอามือหรือเท้าปลายเท้าหรือส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายแตะตัวผู้แย่ง แต่ห้ามออกนอกเส้นวงกลมใหญ่
7. ถ้าผู้แย่งไข่กาคนใดถูกส่วนหนึ่งของตัวกาต้องมาเป็นกาแทน แล้วเริ่มเล่นใหม่แต่ถ้าไข่กาถูกแย่งหมด ผู้เป็นกาจะต้องถูกปิดตา ผู้เล่นคนอื่น ๆ จะเอาไข่กาไปซ่อนคนละใบ จากนั้นให้กาหาไข่

ถ้าเจอไขว่ของไขว่ก่อน คนนั้นต้องเป็นการแต่ถ้าหาไม่พบเลยจนกายอมแพ้ การต้องเป็นกาอีกรอบและถูกทำโทษด้วยการถูกเชกเขา ครูสรุปการเล่นให้นักเรียนฟังเกี่ยวกับตำแหน่งต่างในการเล่น

ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายผลหลังการเล่นเกมและสรุปผล

8. ครูและนักเรียนช่วยกันอภิปรายเกี่ยวกับการเล่นกาฟักไข่ในเรื่องการเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใน - นอก)

ขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผล

9. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมกาฟักไข่เรื่องการเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใน - นอก)

10. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบ ตำแหน่ง (ใน - นอก)

5. สื่อการเรียนรู้

1. ไม้สั้น ไม้ยาว
2. เม็ดน้อยหนา
3. ภาพประกอบการเล่น กาฟักไข่
4. เกมกาฟักไข่

6. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1 นักเรียนสามารถเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใน - นอก)	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบทดสอบทักษะทางคณิตศาสตร์ - แบบสังการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 3 นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกในการเล่น	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียน

- 4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบถูกหมดทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง
- 3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง
- 2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง
- 1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

เกมที่ 18 เกมลิงชิงบอล

จุดประสงค์

เพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์เรื่องเปรียบเทียบสัดส่วน (อ้วน- ผอม) และ ตำแหน่ง (ใกล้ –ไกล)



จำนวนผู้เล่น

ไม่จำกัดผู้เล่น

กิจกรรม/วิธีการเล่น

1. ครูพูดคุยซักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. หาผู้เล่นเป็นลิง 1 คน โดยจับไม้สั้น ไม้ยาว และใช้ลูกบอล 1 ลูกให้ลิงยืนตรงกลางที่เหลื่อจะยืนเป็นวงกลมรอบลิง
3. คนที่ยืนถือลูกบอลและส่งต่อให้กับผู้อื่นลิงจะกระโดดรับลูกบอลทำอย่างไรก็ได้ให้ได้ลูกบอลโดนลิง คนสุดท้ายที่จับลูกบอลจะต้องเป็นลิงแทน
4. คนเป็นลิงก็จะมายืนแทนและเล่นต่อไปจนกว่าจะเลิก
5. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นลิงชิงบอลเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบสัดส่วน (อ้วน- ผอม) และ ตำแหน่ง (ใกล้ –ไกล)

สื่อ/อุปกรณ์การเล่น

1. ลูกบอล
2. ไม้สั้น ไม้ยาว
3. ภาพการเล่นลิงชิงบอล

แผนการจัดประสบการณ์
เรื่อง ตำแหน่ง กิจกรรมกลางแจ้งและกิจกรรมเสริมประสบการณ์

หน่วย คณิตศาสตร์แสนสนุก
แผ่นที่ 18 เรื่องเกมลิงชิงบอล

ชั้นอนุบาล 3
เวลา 1 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การเล่นเกมลิงชิงหลักช่วยให้นักเรียนสามารถเปรียบเทียบสัดส่วน (อ้วน- ผอม) และตำแหน่ง (ใกล้ -ไกล) ของจำนวนผู้เล่นและระยะทางซึ่งนักเรียนสามารถนำไปใช้ในการเปรียบเทียบสัดส่วนและตำแหน่ง ของสิ่งต่าง ๆ ได้ต่อไป

2. สาระการเรียนรู้

2.1 สาระที่ควรรู้

การเล่นเกมลิงชิงบอล

2.2 ประสบการณ์สำคัญ

การรู้จักการเปรียบเทียบสัดส่วน (อ้วน- ผอม) และ ตำแหน่ง (ใกล้ -ไกล)

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบสัดส่วน (อ้วน- ผอม) และ ตำแหน่ง (ใกล้ -ไกล) ได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้
3. นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกในการเล่นเกม

4. กิจกรรมการจัดประสบการณ์

ขั้นที่ 1 ขั้นชี้แจงการเล่นเกม

1. ครูพูดสนทนาทักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นลิงชิงบอล
2. ครูนำภาพมาให้เด็กดู
3. ครูอธิบายกฎ กติกา วิธีการเล่นให้นักเรียนฟัง

ขั้นที่ 2 ขั้นเล่นเกม

4. หาผู้เล่นเป็นลิง 1 คน โดยจับไม้สั้นไม้ยาว มีลูกบอล 1 ลูก ให้ผู้ที่เป็นลิงยืนตรงกลางที่ เหลือจะยืน เป็นวงกลมล้อมรอบลิงในระยะห่างที่กำหนดให้
5. และให้คนที่ยืนเป็นวงกลมถือลูกบอลและส่งลูกบอลให้กับเพื่อน ๆ คนอื่นที่ยืนอยู่ด้วยการ โยนการยื่น อย่งไรก็ได้
6. ลิงจะชิงบอลจากมือของผู้ถือบอลก็ได้หรือขณะที่ส่งบอลให้กับผู้อื่นแล้วลิงกระโดดรับลูก บอลปิดลูก บอลหรือทำอย่างไรก็ได้ให้ลูกบอลโดนลิง คนสุดท้ายที่จับลูกบอลจะต้องเป็นลิงแทน คน เป็นลิงจะได้ไปยืนล้อมวง จากนั้นจะเริ่มส่งบอลใหม่ ลิงจะชิงบอลเล่นเช่นนี้จนกว่าจะเลิกเล่นครู อธิบายเกี่ยวกับจำนวนนับต่าง ๆ ให้นักเรียนฟัง

ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายผลหลังการเล่นเกมส์และสรุปผล

7. ครูและนักเรียนช่วยกันอภิปรายเกี่ยวกับทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบสัดส่วน (อ้วน- ผอม) และ ตำแหน่ง (ใกล้ –ไกล)

ขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผล

8. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมถึงชิงบอลเรื่องการเปรียบเทียบสัดส่วน (อ้วน- ผอม) และ ตำแหน่ง (ใกล้ –ไกล)

9. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบสัดส่วน (อ้วน- ผอม) และ ตำแหน่ง (ใกล้ –ไกล)

5. สื่อการเรียนรู้

1. ภาพการเล่นชิงบอล
2. ลูกบอล
3. ไม้สั้นไม้ยาว
4. เกมชิงบอล

6. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1 นักเรียนสามารถเปรียบเทียบสัดส่วน (อ้วน- ผอม) และ ตำแหน่ง (ใกล้ –ไกล)	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบทดสอบทักษะทางคณิตศาสตร์ - แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 3 นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกในการเล่นเกมส์	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

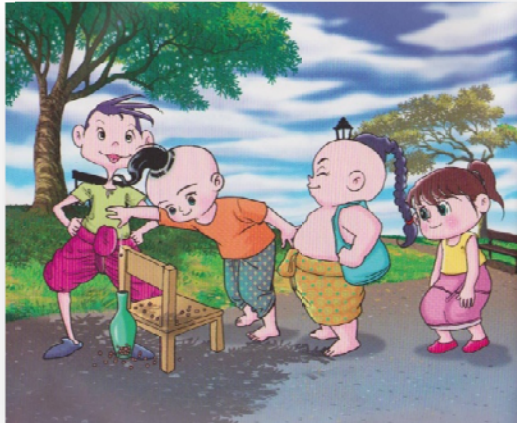
หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียน

- 4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบถูกต้องทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง
- 3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง
- 2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง
- 1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

เกมที่ 19 เกมหยอดหลุม

จุดประสงค์

เพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์เรื่องการเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใน – นอก) และขนาด (ใหญ่ - เล็ก)



จำนวนผู้เล่น

ทีมละ 5 คน

กิจกรรม/วิธีการเล่น

1. ครูพูดคุยทักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. นำแก้วที่มีฝาปิด 1 ตัว ขวดปากแคบ 1 ขวด วางที่พื้นด้านหลังแก้ว นำเม็ดมะขามประมาณ 10 เม็ด
3. ให้ย่นหน้าแก้วแล้วใช้เม็ดมะขาม หยอดลงในปากขวดทีละ 1 เม็ดจนหมด โดยห้ามโดนแก้ว
4. นับแต้มตามเม็ดที่ลงในขวดใครได้มากกว่าชนะ
5. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นหยอดหลุมเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใน – นอก) และขนาด (ใหญ่ - เล็ก)

สื่อ/อุปกรณ์การเล่น

1. เม็ดมะขาม, เม็ดน้อยหน้า, เมล็ดถั่ว
2. แก้ว
3. ขวด
4. ภาพการเล่นหยอดหลุม

แผนการจัดประสบการณ์
เรื่อง ตำแหน่ง กิจกรรมกลางแจ้งและกิจกรรมเสริมประสบการณ์

หน่วย คณิตศาสตร์แสนสนุก
แผ่นที่ 19 เรื่องเกมหยอดหลุม

ชั้นอนุบาล 3
เวลา 1 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การเล่นเกมหยอดหลุมช่วยให้นักเรียนสามารถเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใน – นอก) และขนาด (ใหญ่ - เล็ก) ของขนาดของเม็ดมะขามซึ่งนักเรียนสามารถนำไปใช้ในการเปรียบเทียบตำแหน่งและขนาด ของสิ่งต่าง ๆ ได้ต่อไป

2. สาระการเรียนรู้

2.1 สาระที่ควรรู้

การเล่นเกมหยอดหลุม

2.2 ประสบการณ์สำคัญ

การรู้จักการเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใน – นอก) และขนาด (ใหญ่ - เล็ก)

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบตำแหน่ง(ใน – นอก) และขนาด (ใหญ่ - เล็ก) ได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้
3. นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกในการเล่นเกม

4. กิจกรรมการจัดประสบการณ์

ขั้นที่ 1 ขั้นชี้แจงการเล่นเกม

1. ครูพูดสนทนาทักทายนักเรียนเกี่ยวกับเกม
2. ครูนำภาพการเล่นหยอดหลุมให้นักเรียนดู
3. ครูอธิบายกฎ กติกา การเล่นเกมให้นักเรียนฟัง

ขั้นที่ 2 ขั้นเล่นเกม

4. นำแก้วที่มีพนักพิง 1 ตัว ขวดปากแคบ 1 ขวด วางที่พื้นด้านหลังพนักแก้วนำเม็ดมะขาม, เม็ดน้อยหน้า, เมล็ดถั่ว ประมาณ 10 เม็ด
5. ให้เพื่อนยืนหน้าแก้ว แล้วใช้เมล็ดที่เตรียมไว้ หยอดให้ลงปากขวดทีละ 1 เม็ดจนหมดโดยที่ตัวห้ามโดนแก้ว

6. นับแต้มตามเม็ดที่ลงในขวด ใครได้มากกว่าก็ชนะครูสรุปการเล่นเกี่ยวกับจำนวน

ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายผลหลังการเล่นเกมและสรุปผล

7. ครูและนักเรียนช่วยกันอภิปรายเกี่ยวกับการเล่นหยอดหลุมในเรื่องทักษะทางคณิตศาสตร์ เรื่องการเปรียบเทียบตำแหน่ง บน- ล่าง และจำนวนนับ 1 – 10

ขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผล

8. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมหยอดหลุมในเรื่องการเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใน – นอก) และขนาด (ใหญ่ – เล็ก)

9. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใน – นอก) และขนาด (ใหญ่ – เล็ก)

5. สื่อการเรียนรู้

1. ภาพการเล่นหยอดหลุม
2. เม็ดมะขาม, เม็ดน้อยหน้า, เมล็ดถั่ว
3. แก้ว
4. ขวด
5. เกมหยอดหลุม

6. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1 นักเรียนสามารถเปรียบเทียบตำแหน่ง (ใน – นอก) และขนาด (ใหญ่ – เล็ก)	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบทดสอบทักษะทางคณิตศาสตร์ - แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 3 นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกในการเล่นเกมน	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียน

- 4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบถูกต้องทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง
 3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง
 2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง
 1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

เกมที่ 20 เกมร่ำวงชิงที่นั่ง

จุดประสงค์

เพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ ในเรื่องเปรียบเทียบตำแหน่ง (หน้า – หลัง) และสัดส่วน (อ้วน- ผอม, สูง-ต่ำ)



จำนวนผู้เล่น

ผู้เล่นจำนวน 10 คน

กิจกรรม/วิธีการเล่น

1. ครูพูดคุยทักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. จับคู่ผู้หญิงกับผู้ชาย แล้ววางเก้าอี้ ให้น้อยกว่าจำนวนผู้เล่น 1 คู่
3. เปิดเพลงให้ผู้เล่นเดินร่ำวงรอบวงเมื่อเสียงเพลงหยุดทั้งคู่ก็หาที่นั่งบนเก้าอี้เป็นคู่ของตัวเอง
4. คู่ที่ไม่มีที่นั่งต้องออกจากการเล่น พร้อมทั้งเอาเก้าอี้ออก 1 ตัว ที่เหลือเล่นต่อ จนเหลือคู่สุดท้ายเป็นผู้ชนะ
5. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นร่ำวงชิงที่นั่งเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบตำแหน่ง (หน้า – หลัง) และสัดส่วน (อ้วน- ผอม, สูง-ต่ำ)

สื่อ/อุปกรณ์การเล่น

1. เก้าอี้
2. ภาพการเล่นร่ำวงชิงที่นั่ง
3. เพลงประกอบ

แผนการจัดประสบการณ์
เรื่อง ตำแหน่ง กิจกรรมกลางแจ้งและกิจกรรมเสริมประสบการณ์

หน่วย คณิตศาสตร์แสนสนุก
แผ่นที่ 20 เรื่องเกมร่วางชิงที่นั่ง

ชั้นอนุบาล 3
เวลา 1 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การเล่นเกมร่วางชิงที่นั่งช่วยให้นักเรียนสามารถเปรียบเทียบตำแหน่ง (หน้า – หลัง) และ สัดส่วน (อ้วน- ผอม, สูง-ต่ำ) ของจำนวนผู้เล่นซึ่งนักเรียนสามารถนำไปใช้ในการเปรียบเทียบตำแหน่ง และ สัดส่วนของสิ่งต่าง ๆ ได้ต่อไป

2. สาระการเรียนรู้

2.1 สาระที่ควรรู้

การเล่นเกมร่วางชิงที่นั่ง

2.2 ประสบการณ์สำคัญ

การรู้จักการเปรียบเทียบตำแหน่ง (หน้า – หลัง) และสัดส่วน (อ้วน- ผอม สูง-ต่ำ)

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบตำแหน่ง (หน้า – หลัง) และสัดส่วน (อ้วน- ผอม สูง-ต่ำ) ได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้
3. นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกในการเล่นเกม

4. กิจกรรมการจัดประสบการณ์

ขั้นที่ 1 ขั้นชี้แจงการเล่นเกม

1. ครูพูดสนทนาทักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นร่วางชิงที่นั่ง
2. ครูนำภาพการเล่นร่วางชิงที่นั่งให้นักเรียนดู
3. ครูอธิบาย กฎ กติกา การเล่นเกมให้นักเรียนฟัง

ขั้นที่ 2 ขั้นเล่นเกม

4. จับคู่เด็กหญิง – ชาย จัดเก้าอี้วางเป็นคู่ให้น้อยกว่าจำนวนผู้เล่น 1 คู่
5. เปิดเพลงให้ผู้เล่นเดินร่วางรอบ ๆ เก้าอี้ที่จัดไว้เมื่อเสียงเพลงหยุดลงทั้งคู่จะต้องไปหาที่นั่งบนเก้าอี้ที่จัดไว้เป็นคู่พร้อมคู่ของตัวเอง
6. ผู้ที่ไม่มีที่นั่งต้องออกจากการเล่น พร้อมทั้งเอาเก้าอี้ออกไป 1 คู่ เพื่อนที่เหลือเล่นต่อเล่นเช่นนี้จน เหลือคู่สุดท้ายเป็นผู้ชนะครูสรุปการเล่นเรื่องจำนวนนับ

ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายผลหลังการเล่นเกมและสรุปผล

7. ครูและนักเรียนช่วยกันอภิปรายการเล่นร่วางชิงที่นั่งในเรื่องทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบตำแหน่ง (หน้า – หลัง) และสัดส่วน (อ้วน- ผอม สูง-ต่ำ)

ขั้นที่ 4 ชั้นประเมินผล

8. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมร่วางชิงที่นั่งในเรื่องการเปรียบเทียบตำแหน่ง (หน้า – หลัง) และสัดส่วน (อ้วน- ผอม สูง-ต่ำ)

9. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเปรียบเทียบตำแหน่ง (หน้า – หลัง) และสัดส่วน (อ้วน- ผอม สูง-ต่ำ)

5. สื่อการเรียนรู้

1. ภาพการเล่นร่วางชิงที่นั่ง
2. แก้ว
3. เกมร่วางชิงที่นั่ง

6. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1 นักเรียนสามารถเปรียบเทียบตำแหน่ง (หน้า – หลัง) และสัดส่วน (อ้วน- ผอม สูง-ต่ำ)	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบทดสอบทักษะทางคณิตศาสตร์ - แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 3 นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกในการเล่นเกมน	- สังเกตการร่วมกิจกรรม - การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียน

- 4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบถูกหมดทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง
 3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง
 2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบ้างไม่ร่วมบาง
 1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม



ภาคผนวก ค
คู่มือการทดสอบวัดทักษะทางคณิตศาสตร์

แบบทดสอบทักษะทางคณิตศาสตร์นักเรียนชั้นอนุบาล 3

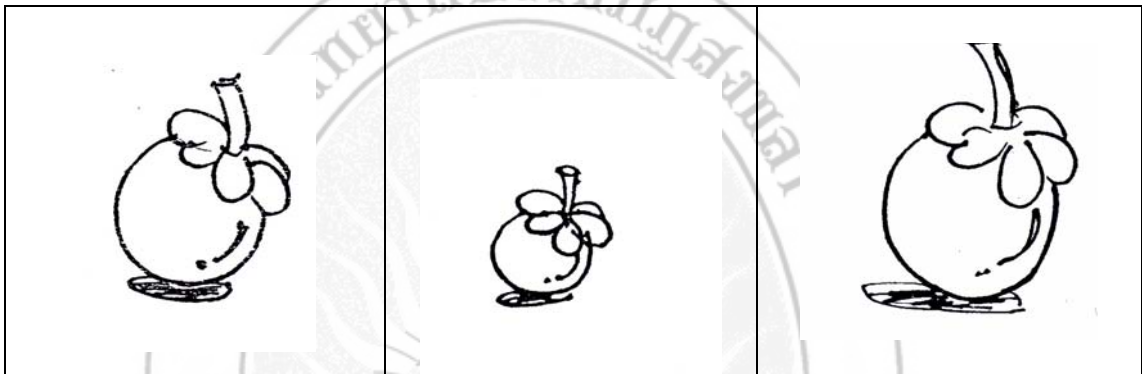
โรงเรียนจิราภรณ์ อำเภอรัตถุมิ จังหวัดสงขลา

จำนวน 20 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน

ชื่อ.....เลขที่.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย x ทับข้อที่ถูกต้องที่สุด

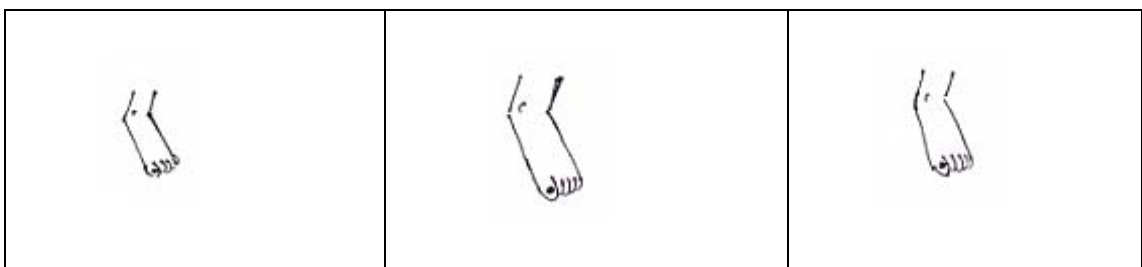
1. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพมังคุดที่ใหญ่ที่สุด (ขนาด)



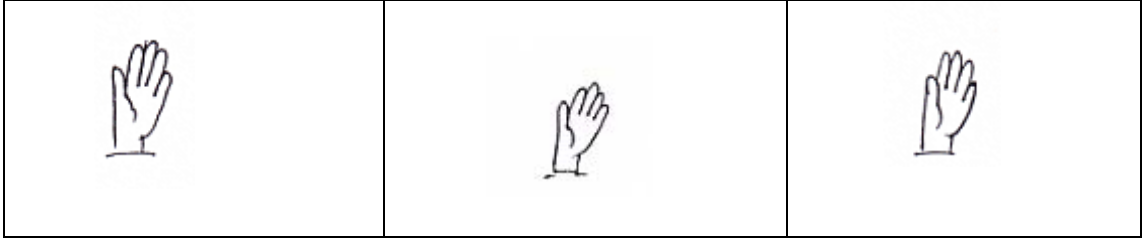
2. ให้นักเรียนเปรียบเทียบยางลบที่เล็กที่สุดแล้วกากบาท (x) ทับภาพนั้น (ขนาด)



3. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพเท้าที่มีขนาดเล็ก (ขนาด)



4. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพมือที่มีขนาดเล็กที่สุด (ขนาด)



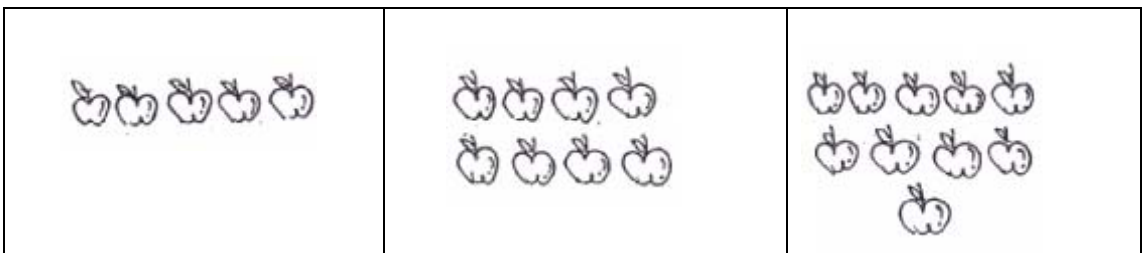
5. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพศีรษะที่มีขนาดกลาง (ขนาด)



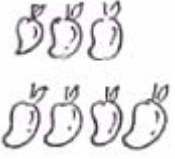

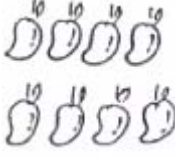
6. ให้นักเรียนเปรียบเทียบภาพสแตอเบอร์รี่ที่มีจำนวนน้อยที่สุดแล้วกากบาททับ (x) ภาพนั้น (จำนวน)




7. ให้นักเรียนกากบาท (X) ทับภาพแอปเปิ้ลที่มีจำนวนเท่ากับ 10 (จำนวน)






8. ให้นักเรียนเรียงภาพมะม่วงจากมะม่วงที่มีจำนวนน้อยไปหามะม่วงที่มีจำนวนค่ามากที่สุดโดยใส่หมายเลข 1,2,3 ลงในช่อง (จำนวน)

 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
--	--	--

9. ให้นักเรียนกากบาท (X) ทับภาพชมพูที่มีจำนวนมากที่สุด (จำนวน)

		
--	--	--

10. ให้นักเรียนเรียงภาพมังคุดจากภาพมังคุดที่มีค่ามากไปหาภาพที่มีค่าน้อยที่สุดโดยใส่หมายเลข 1,2,3 ลงในช่อง (จำนวน)

 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
--	--	--

11. ให้นักเรียนกากบาททับ (x) ภาพดินสอที่สั้นที่สุด (สัดส่วน)

		
---	---	---

12. ให้นักเรียนกาบาททับ (x) ภาพพู่กันที่ยาวที่สุด (สัดส่วน)



13. ให้นักเรียนกากบาท (X) ทับภาพคนที่เตี้ยที่สุด (สัดส่วน)



14. ให้นักเรียนกากบาท (X) ทับภาพคนที่ผอมที่สุด (สัดส่วน)



15. ให้นักเรียนเรียงลำดับเหตุการณ์ต่อไปนี้โดยใส่หมายเลข 1,2,3 ลงในช่อง (สัดส่วน)



16. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพผู้หญิงที่เดินอยู่ด้านหน้าสุด (ตำแหน่ง)



17. ให้นักเรียนสังเกตภาพว่าภาพใดที่พระยืนอยู่ข้างหน้าเด็ก แล้วกากบาท (X) ทับภาพนั้น (ตำแหน่ง)



18. ให้นักเรียนกากบาท (X) ทับภาพเด็กผู้หญิงที่อยู่ใกล้ชั้นวางหนังสือ (ตำแหน่ง)



19. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพเด็กผู้หญิงที่ช่วยแม่ล้างจานอยู่ในห้องครัว (ตำแหน่ง)



20. ให้นักเรียนกากบาท (x) ภาพที่มีพระอยู่ในภาพ (ตำแหน่ง)



แบบทดสอบความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมการละเล่นพื้นบ้าน

คำชี้แจง ให้นักเรียน ✓ ลงในช่องรูปหน้าที่ตรงกับความพึงพอใจของนักเรียนหลังจากครูอ่านให้นักเรียนฟังทีละข้อ

- ☺ หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
 ☹ หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
 ☹ หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

ที่	รายการ	☺ มาก	☹ ปานกลาง	☹ น้อย
1.	เกมมีความน่าสนใจ			
2.	เกมมีภาพประกอบสวยงาม			
3.	นักเรียนเข้าใจคำชี้แจงการเล่นเกมที่ครูอธิบายให้ฟัง			
4.	เกมมีตัวอักษรตัวเลขชัดเจนเหมาะสม			
5.	นักเรียนมีความสุขในการเล่นเกม			
6.	เกมมีที่เหมาะสมกับเนื้อหา			
7.	ใช้เวลาเหมาะสมในการเล่นเกม			
8.	บรรยากาศในการเรียนน่าสนใจและสนุกสนาน			
9.	นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเล่นเกม			
10.	กิจกรรมการเรียนรู้สร้างความเข้าใจระหว่างครูกับนักเรียน			

ภาพกิจกรรมการเล่นเกมต่างๆ
สัปดาห์ที่ 1 หน่วย ดอกไม้



ภาพกิจกรรมการเล่นเกมต่างๆ
สัปดาห์ที่ 2 วิทยาศาสตร์น่ารู้



ภาพกิจกรรมการเล่นเกมต่างๆ
สัปดาห์ที่ 3 ร่างกายของฉัน



ภาพกิจกรรมการเล่นเกมต่างๆ
สัปดาห์ที่ 4 คณิตศาสตร์แสนสนุก



ภาพกิจกรรมการทำข้อสอบและแบบสอบถามความพึงพอใจ





ภาคผนวก ง
การแสดงผลการประเมินใช้เกมการเล่นพื้นบ้านและ
การประเมินแผนการจัดประสบการณ์

ตาราง 8 แสดงผลการประเมินใช้เกมการเล่นพื้นบ้าน

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ		
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3
เกมที่ 1 เกมการเล่นเป่ากบ			
จุดประสงค์ของเกม	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
จำนวนผู้เล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
วิธีการเล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
สื่ออุปกรณ์ที่ใช้	เหมาะสม	เหมาะสม	ควรปรับปรุง
เกมที่ 2 เกมการเล่นวิ่งเปี้ยว			
จุดประสงค์ของเกม	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
จำนวนผู้เล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
วิธีการเล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
สื่ออุปกรณ์ที่ใช้	เหมาะสม	ควรปรับปรุง	ควรปรับปรุง
เกมที่ 3 เกมการเล่นมอญซ่อนผ้า			
จุดประสงค์ของเกม	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
จำนวนผู้เล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
วิธีการเล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
สื่ออุปกรณ์ที่ใช้	เหมาะสม	ควรปรับปรุง	ควรปรับปรุง
เกมที่ 4 เกมการเล่นลิงชิงหลัก			
จุดประสงค์ของเกม	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
จำนวนผู้เล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
วิธีการเล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
สื่ออุปกรณ์ที่ใช้	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
เกมที่ 5 เกมการเล่นงูกินหาง			
จุดประสงค์ของเกม	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
จำนวนผู้เล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
วิธีการเล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
สื่ออุปกรณ์ที่ใช้	เหมาะสม	เหมาะสม	ควรปรับปรุง
เกมที่ 6 เกมการเล่นรื้อริ้วข้าวสาร			
จุดประสงค์ของเกม	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
จำนวนผู้เล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
วิธีการเล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
สื่ออุปกรณ์ที่ใช้	เหมาะสม	ควรปรับปรุง	ควรปรับปรุง

ตาราง 8 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ		
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3
เกมที่ 7 เกมการเล่นปิดตาตีหม้อ			
จุดประสงค์ของเกม	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
จำนวนผู้เล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
วิธีการเล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
สื่ออุปกรณ์ที่ใช้	เหมาะสม	ควรปรับปรุง	ควรปรับปรุง
เกมที่ 8 เกมการเล่นหมากเก็บ			
จุดประสงค์ของเกม	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
จำนวนผู้เล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
วิธีการเล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
สื่ออุปกรณ์ที่ใช้	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
เกมที่ 9 เกมการเล่นขี้ม้าก้านกล้วย			
จุดประสงค์ของเกม	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
จำนวนผู้เล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
วิธีการเล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
สื่ออุปกรณ์ที่ใช้	เหมาะสม	เหมาะสม	ควรปรับปรุง
เกมที่ 10 เกมการเล่นกระโดดกบ			
จุดประสงค์ของเกม	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
จำนวนผู้เล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
วิธีการเล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
สื่ออุปกรณ์ที่ใช้	เหมาะสม	ควรปรับปรุง	ควรปรับปรุง
เกมที่ 11 เกมการเล่นโยนรับ			
จุดประสงค์ของเกม	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
จำนวนผู้เล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
วิธีการเล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
สื่ออุปกรณ์ที่ใช้	เหมาะสม	ควรปรับปรุง	ควรปรับปรุง
เกมที่ 12 เกมการเล่นจำจี้			
จุดประสงค์ของเกม	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
จำนวนผู้เล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
วิธีการเล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
สื่ออุปกรณ์ที่ใช้	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม

ตาราง 8 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ		
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3
เกมที่ 13 เกมการเล่นโพงพาง			
จุดประสงค์ของเกม	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
จำนวนผู้เล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
วิธีการเล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
สื่ออุปกรณ์ที่ใช้	เหมาะสม	เหมาะสม	ควรปรับปรุง
เกมที่ 14 เกมการเล่นโยนห่วง			
จุดประสงค์ของเกม	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
จำนวนผู้เล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
วิธีการเล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
สื่ออุปกรณ์ที่ใช้	เหมาะสม	ควรปรับปรุง	ควรปรับปรุง
เกมที่ 15 เกมการเล่นอีดัก			
จุดประสงค์ของเกม	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
จำนวนผู้เล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
วิธีการเล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
สื่ออุปกรณ์ที่ใช้	เหมาะสม	ควรปรับปรุง	ควรปรับปรุง
เกมที่ 16 เกมการเล่นชักเย่อ			
จุดประสงค์ของเกม	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
จำนวนผู้เล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
วิธีการเล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
สื่ออุปกรณ์ที่ใช้	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
เกมที่ 17 เกมการเล่นกาฬิกไข่			
จุดประสงค์ของเกม	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
จำนวนผู้เล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
วิธีการเล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
สื่ออุปกรณ์ที่ใช้	เหมาะสม	เหมาะสม	ควรปรับปรุง
เกมที่ 18 เกมการเล่นลิงชิงบอล			
จุดประสงค์ของเกม	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
จำนวนผู้เล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
วิธีการเล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
สื่ออุปกรณ์ที่ใช้	เหมาะสม	ควรปรับปรุง	ควรปรับปรุง

ตาราง 8 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ		
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3
เกมที่ 19 เกมการเล่นหยอดหลอด			
จุดประสงค์ของเกม	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
จำนวนผู้เล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
วิธีการเล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
สื่ออุปกรณ์ที่ใช้	เหมาะสม	ควรปรับปรุง	ควรปรับปรุง
เกมที่ 20 เกมการเล่นร้าวชิงที่นั่ง			
จุดประสงค์ของเกม	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
จำนวนผู้เล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
วิธีการเล่น	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
สื่ออุปกรณ์ที่ใช้	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม

ตาราง 9 แสดงผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นที่บ้าน

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ		
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1			
เนื้อหา	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
สาระการเรียนรู้	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
กิจกรรมการเรียนการสอน	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
สื่อการเรียนการสอน	เหมาะสม	เหมาะสม	ควรปรับปรุง
การประเมินผล	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2			
เนื้อหา	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
สาระการเรียนรู้	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
กิจกรรมการเรียนการสอน	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
สื่อการเรียนการสอน	เหมาะสม	ควรปรับปรุง	ควรปรับปรุง
การประเมินผล	เหมาะสม	ควรปรับปรุง	เหมาะสม

ตาราง 9 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ		
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 18			
เนื้อหา	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
สาระการเรียนรู้	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
กิจกรรมการเรียนการสอน	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
สื่อการเรียนการสอน	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
การประเมินผล	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19			
เนื้อหา	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
สาระการเรียนรู้	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
กิจกรรมการเรียนการสอน	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
สื่อการเรียนการสอน	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
การประเมินผล	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20			
เนื้อหา	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
สาระการเรียนรู้	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
กิจกรรมการเรียนการสอน	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
สื่อการเรียนการสอน	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม
การประเมินผล	เหมาะสม	เหมาะสม	เหมาะสม



ภาคผนวก จ

ค่าดัชนี IOC แบบทดสอบวัดทักษะทางคณิตศาสตร์
ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r)

ตาราง 10 แสดงผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้กับข้อสอบสำหรับ
ผู้เชี่ยวชาญ

จุดประสงค์	ข้อสอบ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			คะแนนเฉลี่ย	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1. การเปรียบเทียบขนาด	1	+1	+1	0	0.66	สอดคล้อง
	2	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	3	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	4	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	5	+1	+1	-1	0.33	ไม่สอดคล้อง
	6	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	7	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. การเปรียบเทียบจำนวน	8	+1	+1	0	0.66	สอดคล้อง
	9	+1	+1	0	0.66	สอดคล้อง
	10	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	11	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	12	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	13	+1	+1	0	0.66	สอดคล้อง
	14	+1	+1	0	0.66	สอดคล้อง
	15	+1	+1	0	0.66	สอดคล้อง
3. การเปรียบเทียบสัดส่วน	16	+1	+1	0	0.66	สอดคล้อง
	17	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	18	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	19	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	20	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	21	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	22	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	23	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4. การเปรียบเทียบตำแหน่ง	24	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	25	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	26	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	27	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	28	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	29	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	30	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตาราง 11 แสดงผลการประเมินความสอดคล้องแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้เกมการเล่น
 พื้นบ้าน

คำถามข้อที่	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			คะแนนเฉลี่ย	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2	+1	0	+1	0.66	สอดคล้อง
3	+1	0	+1	0.66	สอดคล้อง
4	+1	0	+1	0.66	สอดคล้อง
5	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
6	+1	+1	0	0.66	สอดคล้อง
7	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
8	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
9	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
10	+1	+1	0	0.66	สอดคล้อง

ตาราง 12 แสดงคะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนรายบุคคล

คนที่	ข้อที่																				รวม
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
3	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	17
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
6	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18
10	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
12	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
14	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
15	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
16	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	18
17	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
18	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	18

ตาราง 12 (ต่อ)

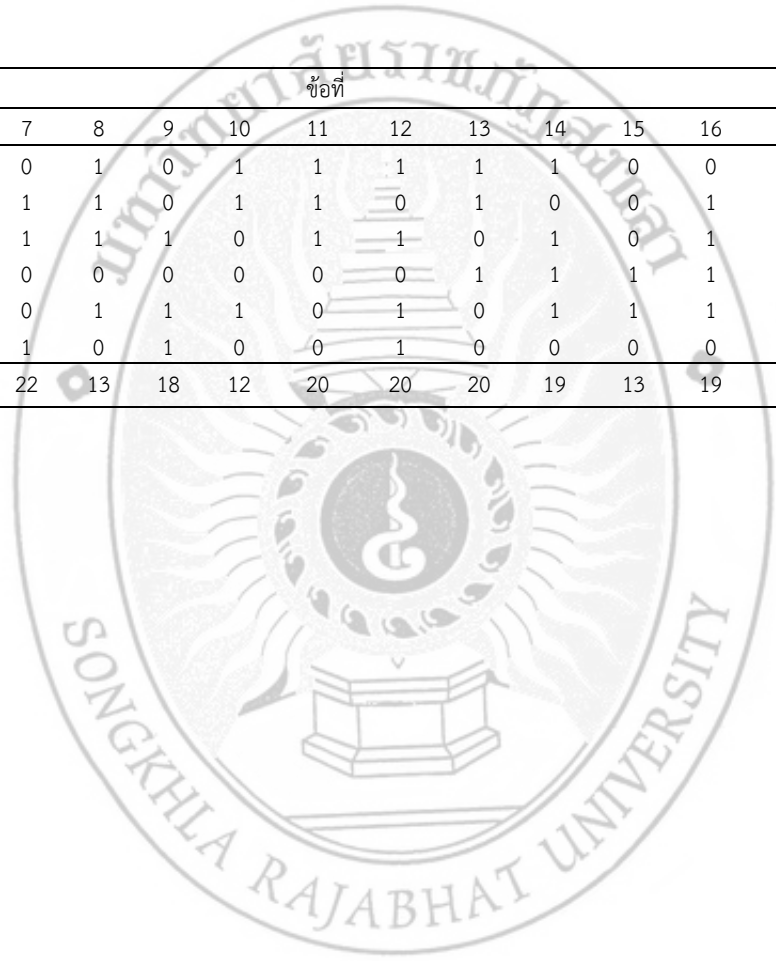
คนที่	ข้อที่																				รวม
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
20	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
21	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
22	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
23	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
24	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
25	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
27	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17
28	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
30	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
รวม	30	30	30	30	9	30	30	30	30	22	30	30	30	28	28	30	28	30	30	30	

ตาราง 13 แสดงคะแนนสอบก่อนเรียนของนักเรียนรายบุคคล

คนที่	ข้อที่																				รวม
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	14
2	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	11
3	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	11
4	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	15
5	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	12
6	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	15
7	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	12
8	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	11
9	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	14
10	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	13
11	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	12
12	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	12
13	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18
14	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	13
15	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	11
16	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	13
17	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	11
18	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	13
19	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	13
20	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	12
21	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	16
22	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8
23	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	8
24	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	11

ตาราง 13 (ต่อ)

คนที่	ข้อที่																				รวม
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
25	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	12
26	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	13
27	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	13
28	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	10
29	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	12
30	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	8
รวม	19	18	20	21	16	25	22	13	18	12	20	20	20	19	13	19	23	17	16	16	



ตาราง 14 ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา α

คนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	ผลต่าง (D)	D^2
1	14	19	5	25
2	11	19	8	64
3	11	17	6	36
4	15	19	4	16
5	12	20	8	64
6	15	19	4	16
7	12	20	8	64
8	11	19	7	49
9	14	18	4	16
10	13	19	6	36
11	12	20	8	64
12	12	19	7	49
13	18	20	2	4
14	13	18	6	36
15	11	19	7	49
16	13	18	5	25
17	11	19	6	36
18	13	18	5	25
19	13	20	7	49
20	12	19	7	49
21	16	19	3	9
22	8	18	10	100
23	8	18	10	100
24	11	19	8	64
25	12	18	7	49
26	13	19	6	36
27	13	17	4	16
28	10	18	8	64
29	12	19	7	49
30	8	18	10	100
			195	1395

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

$$= \frac{195}{\sqrt{\frac{30(1395) - (195)^2}{30-1}}}$$

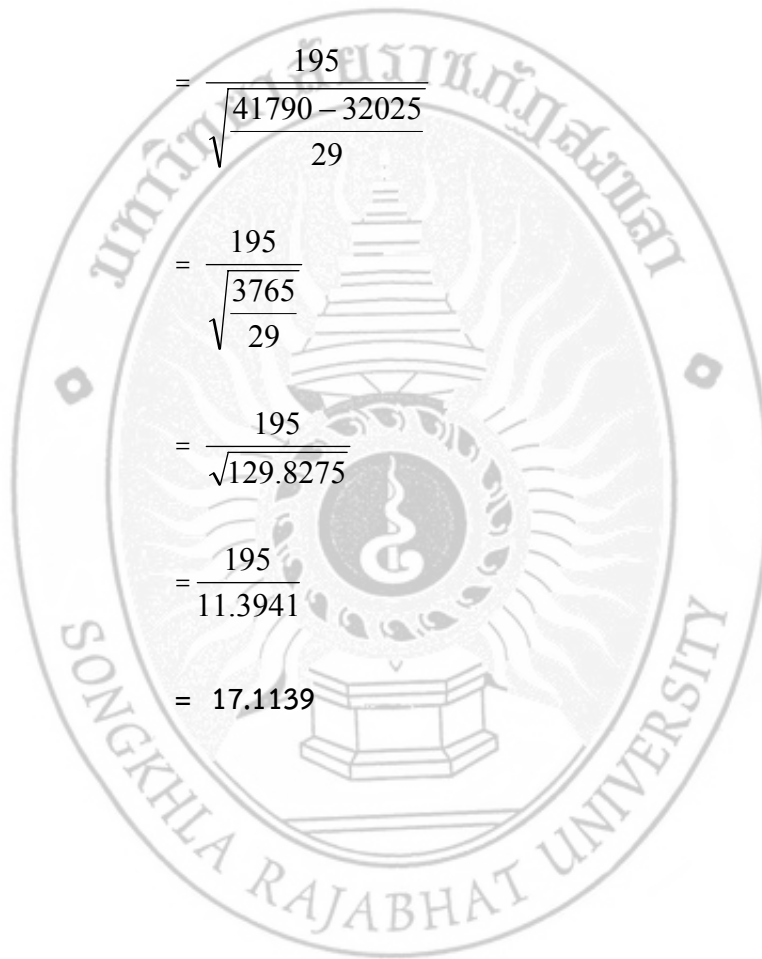
$$= \frac{195}{\sqrt{\frac{41790 - 32025}{29}}}$$

$$= \frac{195}{\sqrt{\frac{3765}{29}}}$$

$$= \frac{195}{\sqrt{129.8275}}$$

$$= \frac{195}{11.3941}$$

$$= 17.1139$$



ตาราง 15 การคำนวณหาค่า t dependent จากแบบทดสอบ ด้านการเปรียบเทียบขนาด

คนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	ผลต่าง (D)	D^2
1	3	4	1	1
2	4	4	0	0
3	3	4	1	1
4	3	4	1	1
5	3	5	2	4
6	4	4	0	0
7	2	5	3	9
8	4	4	0	0
9	4	4	0	0
10	4	4	0	0
11	4	5	1	1
12	3	4	1	1
13	4	5	2	4
14	4	5	1	1
15	3	4	1	1
16	4	5	1	1
17	2	4	2	4
18	3	4	1	1
19	4	5	1	1
20	4	4	0	0
21	1	4	3	9
22	3	4	1	1
23	3	4	1	1
24	3	4	1	1
25	3	4	1	1
26	3	5	2	4
27	2	4	2	4
28	3	4	1	1
29	3	5	2	4
30	2	4	2	4
	94	129	35	61

การคำนวณหาค่า t dependent จากแบบทดสอบ ด้านการเปรียบเทียบขนาด

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

$$= \frac{35}{\sqrt{\frac{30(61) - (35)^2}{30-1}}}$$

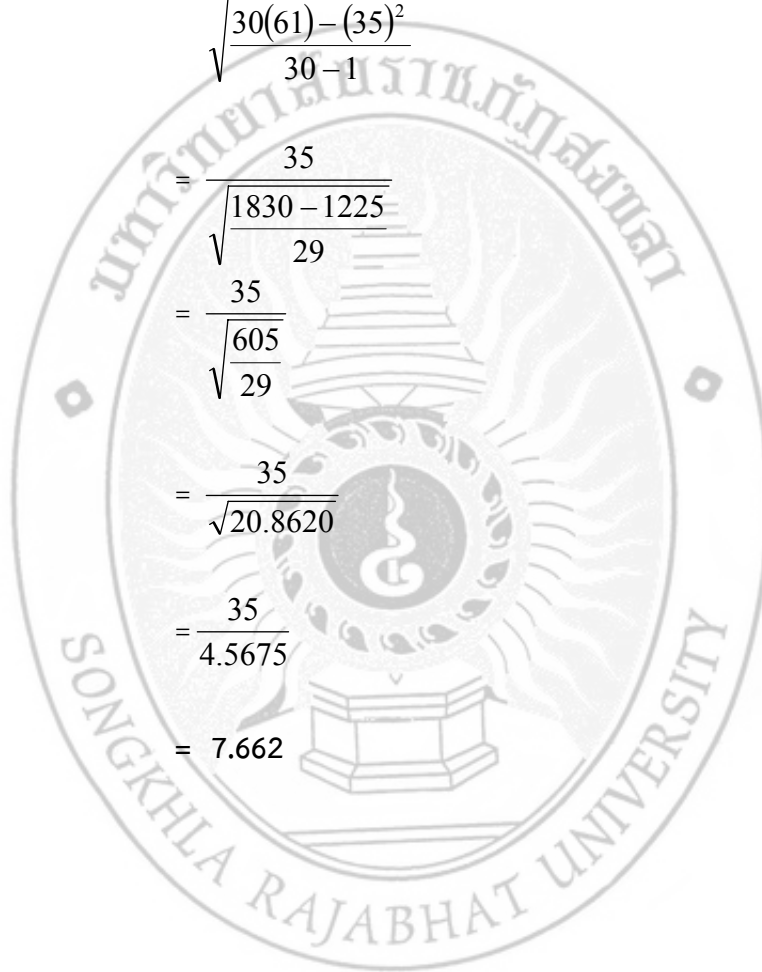
$$= \frac{35}{\sqrt{\frac{1830 - 1225}{29}}}$$

$$= \frac{35}{\sqrt{\frac{605}{29}}}$$

$$= \frac{35}{\sqrt{20.8620}}$$

$$= \frac{35}{4.5675}$$

$$= 7.662$$



ตาราง 16 การคำนวณหาค่า t dependent จากแบบทดสอบ ด้านการเปรียบเทียบจำนวน

คนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	ผลต่าง (D)	D^2
1	3	5	2	4
2	1	5	4	16
3	3	5	4	16
4	4	5	1	16
5	3	5	/2	9
6	4	5	2	4
7	4	5	2	4
8	2	5	2	4
9	3	5	2	4
10	3	5	3	9
11	3	5	2	4
12	3	5	2	4
13	5	5	2	4
14	3	3	0	0
15	4	5	2	4
16	3	4	1	1
17	3	5	2	4
18	4	5	1	1
19	2	5	1	1
20	5	5	1	1
21	4	5	2	4
22	1	4	2	4
23	3	4	2	4
24	3	5	0	0
25	3	4	2	4
26	3	4	0	0
27	2	4	0	0
28	3	4	3	9
29	3	4	1	1
30	2	4	1	1
			55	137

คำนวณหาค่า t dependent จากแบบทดสอบ ด้านการเปรียบเทียบจำนวน

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

$$= \frac{55}{\sqrt{\frac{30(137) - (55)^2}{30-1}}}$$

$$= \frac{55}{\sqrt{\frac{4110 - 3025}{29}}}$$

$$= \frac{55}{\sqrt{\frac{1085}{29}}}$$

$$= \frac{55}{\sqrt{37.4137}}$$

$$= \frac{55}{6.1166}$$

$$= 8.99$$

ตาราง 17 การคำนวณหาค่า t dependent จากแบบทดสอบ ด้านการเปรียบเทียบตำแหน่ง

คนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	ผลต่าง (D)	D^2
1	5	5	0	0
2	3	5	2	4
3	2	4	2	4
4	4	5	1	1
5	3	5	2	4
6	4	5	1	1
7	3	5	2	4
8	2	5	3	19
9	4	4	0	0
10	3	5	2	4
11	3	5	2	4
12	3	5	2	4
13	4	5	0	0
14	4	5	1	1
15	2	5	3	9
16	3	4	1	1
17	4	5	1	1
18	3	4	1	1
19	3	5	2	4
20	2	5	3	9
21	4	5	1	1
22	4	5	1	1
23	1	5	4	16
24	3	5	2	4
25	4	5	1	1
26	2	5	3	9
27	3	5	2	4
28	3	5	1	1
29	3	5	2	4
30	1	5	4	16
	92	146	54	126

คำนวณหาค่า t dependent จากแบบทดสอบ ด้านการเปรียบเทียบตำแหน่ง

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

$$= \frac{54}{\sqrt{\frac{30(126) - (54)^2}{30-1}}}$$

$$= \frac{54}{\sqrt{\frac{3780 - 2916}{29}}}$$

$$= \frac{54}{\sqrt{\frac{864}{29}}}$$

$$= \frac{54}{\sqrt{29.793}}$$

$$= \frac{54}{5.4583}$$

$$= 9.8931$$

ตาราง 18 การคำนวณหาค่า t dependent จากแบบทดสอบ ด้านการเปรียบเทียบสัดส่วน

คนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	ผลต่าง (D)	D^2
1	3	5	2	4
2	3	5	2	4
3	3	4	1	1
4	4	5	2	4
5	3	5	2	4
6	3	5	2	4
7	3	5	2	4
8	3	5	2	4
9	3	5	2	4
10	3	5	2	4
11	2	5	3	9
12	3	5	2	4
13	5	5	0	0
14	2	5	3	9
15	2	5	3	9
16	3	5	3	9
17	2	5	3	9
18	3	5	2	4
19	4	5	1	1
20	3	5	2	4
21	4	5	1	1
22	3	5	2	4
23	3	5	2	4
24	2	5	3	9
25	3	5	2	4
26	4	5	1	1
27	4	4	0	0
28	3	5	1	1
29	3	5	2	4
30	2	5	3	9
	91	148	57	127

การคำนวณหาค่า t dependent จากแบบทดสอบ ด้านการเปรียบเทียบสัดส่วน

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

$$= \frac{57}{\sqrt{\frac{30(127) - (57)^2}{30-1}}}$$

$$= \frac{57}{\sqrt{\frac{3810 - 3249}{29}}}$$

$$= \frac{57}{\sqrt{\frac{561}{29}}}$$

$$= \frac{57}{\sqrt{19.3448}}$$

$$= \frac{57}{4.3982}$$

$$= 12.959$$