



แผนการจัดประสบการณ์

ชั้นอนุบาลปีที่ 2

หน่วยที่ 7 หัวใจหนู รู้ได้



นางสาวปนัดดา ดีเวช

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

โรงเรียนวัดโพธิ์น้อย

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 2

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

แผนการจัดประสบการณ์รายวัน สัปดาห์ที่ 7 วันที่ 2 กรกฎาคม 2568 หน่วย “หัวใจหนู รับรู้ได้” ชั้นอนุบาลปีที่ 2

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	การประเมินพัฒนาการ
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ 1. มีความสุขในการแสดงท่าทางเคลื่อนไหว ประกอบเพลงและดนตรี 2. แสดงอารมณ์ ความรู้สึกท่าทาง และบอกอารมณ์และความรู้สึก ของตนเองตามสถานการณ์	1. การเคลื่อนไหวอยู่กับที่ 2. การเคลื่อนไหวเคลื่อนที่ 3. การเคลื่อนไหวโดยควบคุมตนเองไปในทิศทาง ระดับ และพื้นที่ 4. การเคลื่อนไหวตามเสียงเพลง/ดนตรี 5. การฟังเพลง นิทาน คำคล้องจอง บทร้อยกรองหรือเรื่องราวต่าง ๆ	-	1. เคลื่อนไหวพื้นฐาน 1.1 ทบทวนข้อตกลงเคลื่อนไหวร่างกายตามสัญญาณที่ครูเคาะจังหวะช้า - เร็ว 1.2 เด็กเคลื่อนไหวอยู่กับที่ตามจังหวะเคาะช้า - เร็ว 1.3 เด็กเคลื่อนไหวเคลื่อนที่อย่างอิสระตามจังหวะเคาะช้า - เร็ว อย่างมีระดับ ทิศทางโดยไม่ชนกัน 2. การเคลื่อนไหวประกอบคำบรรยาย 2.1 เด็กฟังคำบรรยายที่ครูอ่านให้ฟัง 2.2 เด็กเคลื่อนไหวท่าทางประกอบ เช่น ถ้าครูบอกว่าโกรธ ให้เด็กแสดงท่าทางโกรธ ครูบอกว่าเศร้า ให้เด็กแสดงท่าทางเศร้า อย่างอิสระตามจินตนาการ 2.3 เด็กผ่อนคลายกล้ามเนื้อ	1. เครื่องเคาะจังหวะ 2. เพลงบรรเลงที่มีเสียงดนตรีช้า - เร็ว 3. คำบรรยาย	วิธีการ สังเกต 1. การมีความสุขในการแสดงท่าทางเคลื่อนไหว ประกอบเพลงและดนตรี 2. การแสดงอารมณ์ความรู้สึกท่าทาง และบอกอารมณ์และความรู้สึกของตนเองตามสถานการณ์

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	การประเมินพัฒนาการ
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
กิจกรรมเสริมประสบการณ์ 1. บอกและแสดงจำนวนของสิ่งต่าง ๆ ตั้งแต่ 1 – 10 2. บอกลักษณะ และส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกต โดยใช้ประสาทสัมผัส	1. การนับวัตถุและแสดงจำนวนของสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน 2. การฟังเพลง นิทาน คำคล้องจอง บทร้อยกรองหรือเรื่องราวต่าง ๆ	- การนับและแสดงจำนวน 1 - 10 - การบอกลักษณะ และส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกต โดยใช้ประสาทสัมผัส	เรื่อง การแสดงออกทางอารมณ์อย่างเหมาะสม 1. ครูแนะนำนิทาน เรื่อง ครอบครัวหึ่งหึ่ง 2. ครูเล่านิทาน เรื่อง ครอบครัวหึ่งหึ่งให้เด็กฟัง และสนทนาเกี่ยวกับนิทาน ดังนี้ 2.1 จากนิทานมีผิงกี่ตัว 2.2 ครอบครัวหึ่งหึ่งไปเที่ยวที่ไหน รู้สึกอย่างไรที่ได้ไปเที่ยว และแสดงสีหน้าอย่างไร 3. เด็กและครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับนิทาน เรื่อง ครอบครัวหึ่งหึ่ง	1. นิทาน เรื่อง ครอบครัวหึ่งหึ่ง 2. บัตรภาพจำนวน 1 - 10	วิธีการ สังเกต 1. การบอกและแสดงจำนวนของสิ่งต่าง ๆ ตั้งแต่ 1 - 10 2. การบอกลักษณะและส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกต โดยใช้ประสาทสัมผัส
กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์และ กิจกรรมการเล่นตามมุม 1. ชื่นชม มีความสุข และแสดงออกผ่านงานศิลปะ 2. สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีความแปลกใหม่จากเดิม	1. การเขียนภาพและการเล่นกับสี 2. การปั้น 3. การแสดงจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ผ่านภาษาท่าทาง การเคลื่อนไหว ดนตรี และศิลปะต่าง ๆ	-	1. แนะนำกิจกรรมสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1.1 การระบายสีภาพหน้าอารมณ์ 1.2 การปั้นดินน้ำมันหน้าอารมณ์ 2. เด็กเลือกทำกิจกรรมสร้างสรรค์ตามความสนใจ เมื่อทำผลงานเสร็จนำมาให้ครูเขียนบรรยายภาพหรือผลงาน 3. อาสาสมัคร 3 - 5 คน นำผลงานออกมานำเสนอให้เพื่อซักถามหรือแสดงความคิดเห็น 4. เด็กเลือกเล่นตามมุมอย่างอิสระ	1. กระดาษ 2. สีไม้/สีเทียน 3. ดินน้ำมัน 4. กระดาษรองปั้น 5. มุมประสบการณ์ในห้องเรียน	วิธีการ สังเกต 1. การชื่นชม มีความสุข และแสดงออกผ่านงานศิลปะ วิธีการ ตรวจสอบผลงาน 2. การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีความแปลกใหม่จากเดิม

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	การประเมินพัฒนาการ
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
กิจกรรมกลางแจ้ง 1. เล่นเครื่องเล่นสนามอย่างปลอดภัย 2. ปฏิบัติตัวอย่างสุภาพกับผู้อื่นที่แตกต่างไปจากตน 3. ขออนุญาตหรือรอคอยเมื่อต้องการสิ่งของของผู้อื่น	1. การเล่นเครื่องเล่นอย่างปลอดภัย 2. การเล่นนอกห้องเรียน 3. การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น มีวินัย มีส่วนร่วมและบทบาทสมาชิกที่ดี	-	1. แนะนำการเล่นเกมผึ่งเข้ารัง 1.1 ครูอธิบาย และสาธิตวิธีการเล่นเกมผึ่งเข้ารังให้เด็กดู 1.2 เด็กทดลองเล่นเกมผึ่งเข้ารัง 1 รอบ โดยครูร้องเพลง ลมพัดพัด และให้เด็กจับกลุ่มร้องและผึ่งตามจำนวนที่ครูบอก 2. เด็กเล่นเกมผึ่งเข้ารัง 2 - 3 รอบ 3. เด็กเลือกเล่นเครื่องเล่นสนามอย่างอิสระ โดยครูสร้างข้อตกลง ดังนี้ 3.1 เล่นอย่างระมัดระวัง 3.2 รู้จักอดทน และรอคอยเมื่อต้องการเล่นของเล่นชิ้นเดียวกับเพื่อน 3.3 รู้จักขอโทษ และให้อภัยกัน	1. เกมผึ่งเข้ารัง 2. เครื่องเล่นสนาม	วิธีการ สังเกต 1. การเล่นเครื่องเล่นอย่างปลอดภัย 2. การปฏิบัติตัวอย่างสุภาพกับผู้อื่นที่แตกต่างไปจากตน 3. การขออนุญาตหรือรอคอยเมื่อต้องการสิ่งของของผู้อื่น

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	การประเมินพัฒนาการ
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
กิจกรรมเกมการศึกษา 1. วางแผนการปฏิบัติกิจกรรมและทำสิ่งต่าง ๆ จนสำเร็จ 2. บอกลักษณะ และส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกต โดยใช้ประสาทสัมผัส 3. ต่อบรรูปของสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน 4. ระบุปัญหา และแก้ปัญหา โดยลองผิดลองถูก	1. การสังเกตลักษณะส่วนประกอบ การเปลี่ยนแปลงและความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ประสาทสัมผัส 2. การต่อสิ่งของชิ้นเล็กเต็มในชิ้นใหญ่ให้สมบูรณ์ 3. การคาดเดาหรือการคาดคะเนสิ่งที่อาจจะเกิดขึ้นอย่างมีเหตุผล 4. การมีส่วนร่วมในกระบวนการแก้ปัญหาด้วยการระบุปัญหา หาทางเลือกและวิธีการต่าง ๆ ในการแก้ปัญหา เลือกวิธีการ ออกแบบวางแผน และลงมือแก้ปัญหา	-	1. แนะนำชื่อและวิธีการเล่นเกมผิงน้อยสร้างรัง 2. แบ่งเด็กเป็นกลุ่มเท่า ๆ กัน โดยครูแจกการ์ดรังผิง และชิ้นส่วนของรังผิงให้กับเด็ก 3. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมผิงน้อยสร้างรังให้เด็กดู 4. เด็กแต่ละกลุ่มช่วยกันเล่นเกมผิงน้อยสร้างรัง 5. เด็กและครูร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้จากการเล่นเกมผิงน้อยสร้างรัง ดังนี้ 5.1 เกมที่เด็กเล่นชื่อว่าเกมอะไร 5.2 เด็กได้รู้จักอะไรจากเกมนี้น่า 5.3 เด็กเจออุปสรรคขณะเล่นเกมหรือไม่ และมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร 6. ครูให้เด็กแสดงความรู้สึกที่มีต่อเกมผิงน้อยสร้างรัง โดยการนำภาพหน้าอารมณ์มาติดลงในแผ่นชาร์ต 7. เด็กเก็บเกมผิงน้อยเข้ารังเข้าที่ให้เรียบร้อย	1. เกมผิงน้อยสร้างรัง 2. แผ่นชาร์ตแสดงความรู้สึกร	วิธีการ สังเกต 1. การวางแผนการปฏิบัติกิจกรรมและทำสิ่งต่าง ๆ จนสำเร็จ 2. การบอกลักษณะ และส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกต โดยใช้ประสาทสัมผัส 3. ต่อบรรูปของสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน 4. การระบุปัญหา และแก้ปัญหา โดยลองผิดลองถูก

บันทึกหลังการจัดประสบการณ์รายวัน สัปดาห์ที่ 7 หน่วย หัวใจหนู รับรู้ได้ ชั้นอนุบาลปีที่ 2

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย ✓ เมื่อพบพฤติกรรมตามจุดประสงค์การเรียนรู้ หรือทำเครื่องหมาย - เมื่อไม่พบพฤติกรรมตามจุดประสงค์

ท.ร.	ชื่อ - นามสกุล	จุดประสงค์การเรียนรู้											
		1.2.1	2.1.1	2.2.1	2.6.1	2.6.1	2.8.1	3.1.1	4.6.1	4.7.1	4.8.1	4.10.1	4.14.1
		1. เล่นเครื่องเล่นส่วนอย่างปลอดภัย	2. แสดงอารมณ์ ความรู้สึกท่าทาง และบอกอารมณ์และความรู้สึกของตนเอง	3. วางแผนการปฏิบัติกิจกรรมและทำสิ่งต่าง ๆ จนสำเร็จ	4. ซินชม มีความสุขและแสดงออกผ่านงานศิลปะ	5. มีความสุขในการแสดงท่าทางเคลื่อนไหว ประกอบเพลงและดนตรี	6. ปฏิบัติตนอย่างสุภาพกับผู้อื่นที่แตกต่างไปจากตน	7. ขออนุญาตหรือรอคอยเมื่อต้องการสิ่งของของผู้อื่น	8. บอกลักษณะ และส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกต โดยใช้ประสาทสัมผัส	9. ตอแบบรูปทรงสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน	10. บอกและแสดงจำนวนของสิ่งต่าง ๆ ตั้งแต่ 1 - 10	11. ระบุปัญหา และแก้ปัญหา โดยลงมือทดลอง	12. สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีความแปลกใหม่จากเดิม
1	เด็กชาย พงศ์สวัสดิ์ กล่อมเมือง												
2	เด็กชาย ชยพล วิโรจน์												
3	เด็กชาย อธิภัทร จันทร์คง												
4	เด็กชาย อนุกร พันธ์พันธ์												
5	เด็กชาย อนุกฤต ยั่งยืน												
6	เด็กชาย นพมงคล ทิพย์บรรพต												
7	เด็กชาย กฤษตินธรณ์ ไกรวงศ์												
8	เด็กชาย นพณัฐ พัฒนมาศ												

ที่.	ชื่อ - นามสกุล	จุดประสงค์การเรียนรู้											
		1.2.1	2.1.1	2.2.1	2.6.1	2.6.1	2.8.1	3.1.1	4.6.1	4.7.1	4.8.1	4.10.1	4.14.1
		1. เล่นเครื่องเล่นส่วนอย่างปลอดภัย	2. แสดงอารมณ์ ความรู้สึกท่าทาง และบอกอารมณ์และความรู้สึกของตนเอง	3. วางแผนการปฏิบัติกิจกรรมและทำสิ่งต่าง ๆ จนสำเร็จ	4. ชื่นชม มีความสุขและแสดงออกผ่านงานศิลปะ	5. มีความสุขในการแสดงท่าทางเคลื่อนไหว ประกอบเพลงและดนตรี	6. ปฏิบัติตนอย่างสุภาพกับผู้อื่นที่แตกต่างไปจากตน	7. ขออนุญาตหรือรอคอยเมื่อต้องการสิ่งของของผู้อื่น	8. บอกลักษณะ และส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกต โดยใช้ประสาทสัมผัส	9. ตัดแปะรูปของสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน	10. บอกและแสดงจำนวนของสิ่งต่าง ๆ ตั้งแต่ 1 - 10	11. ระบุปัญหา และแก้ปัญหา โดยแสดงตัวอย่าง	12. สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีความแปลกใหม่จากเดิม
9	เด็กหญิง ณัฐธิดา ไชยบุญ												
10	เด็กหญิง ณัฐธินิชา ไชยขาว												
11	เด็กหญิง ปวีริสา ทับทิมทอง												
12	เด็กหญิง ขวาลิสา พรหมจันทร์												
13	เด็กหญิง กัญญพัชร มีสมร												
14	เด็กหญิง อัญชลีรักษ์ ทองตะกุก												
15	เด็กหญิง เหวาริณ แซ่ฉาง												
16	เด็กหญิง ปิ่นนภา ศรีทับ												
17	เด็กหญิง ธนัชญา อาวุธ												
18	เด็กชาย พิธาประธาร กลั่นอยู่												

พ.ร.	ชื่อ - นามสกุล	จุดประสงค์การเรียนรู้											
		1.2.1	2.1.1	2.2.1	2.6.1	2.6.1	2.8.1	3.1.1	4.6.1	4.7.1	4.8.1	4.10.1	4.14.1
		1. เล่นเครื่องเล่นส่วนน้อยอย่างปลอดภัย	2. แสดงอารมณ์ ความรู้สึกทาง และบอก อารมณ์และความรู้สึกของตนเอง	3. วางแผนการปฏิบัติกิจกรรมและทำสิ่งต่าง ๆ จนสำเร็จ	4. ชื่นชม มีความสุขและแสดงออกผ่านงานศิลปะ	5. มีความสุขในการแสดงท่าทางเคลื่อนไหว ประกอบเพลงและดนตรี	6. ปฏิบัติตนอย่างสุภาพกับผู้อื่นที่แตกต่างไปจากตน	7. ขออนุญาตหรือรอคอยเมื่อต้องการสิ่งของ ของผู้อื่น	8. บอกลักษณะ และส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกต โดยใช้ประสาทสัมผัส	9. ตัดแปะรูปของสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน	10. บอกและแสดงจำนวนของสิ่งต่าง ๆ ตั้งแต่ 1 - 10	11. ระบุปัญหา และแก้ปัญหา โดยแสดงตัวอย่าง	12. สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีความแปลกใหม่ จากเดิม
19	เด็กหญิง ขวพร ทองแถม												
20	เด็กชาย ภูมิภัทร เทียนชัย												
21	เด็กหญิง พณัดศศิตา ศรีบุรุษ												
22	เด็กชาย ธนกร ช่วยมาก												
23	เด็กชาย ป้อน พม่า												
24	เด็กชาย ถิรวิทย์ ไกรวงศ์												
25	เด็กหญิง ธารารัตน์ คล้ายณรงค์												
26	เด็กหญิง กานต์สินี เกตุแก้ว												
27	เด็กชาย ธนภัทร อธิปัตย์												
28	เด็กชาย ชินกฤติ พรหมคำ												

บันทึกผลหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวัน

หน่วยประสบการณ์ที่.....เรื่อง.....

ผลการจัดประสบการณ์

.....

.....

.....

ปัญหา / อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม และแนวทางการแก้ไขปัญหา

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางสาวปนัดดา ดีเวช)

ครูผู้ช่วย

ความเห็นและข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....

.....

.....

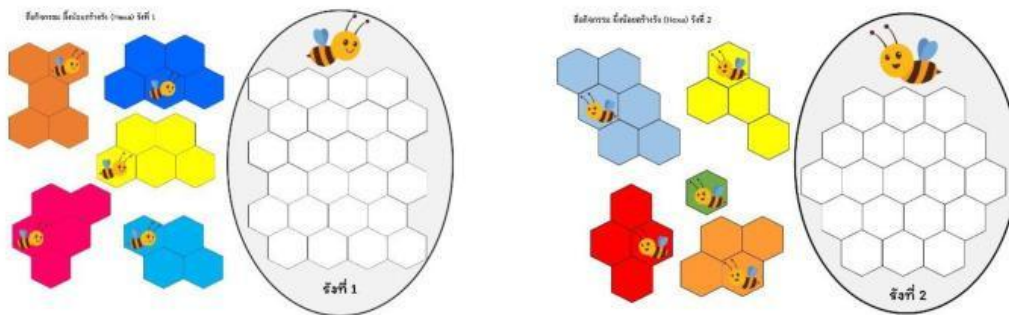
.....

ลงชื่อ.....ผู้บริหาร

(นายสมพร พรหมทิต)

ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดโพธิ์น้อย

สื่อ นวัตกรรมที่ใช้จากระบบ OBEC Content Center

[illegible]

ภาพกิจกรรมการใช้สื่อ



แนะนำกิจกรรมผึ่งน้อยสร้างรัง



อธิบายและสาธิตวิธีการทำกิจกรรมผึ่งน้อยสร้างรัง



นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผน และทำกิจกรรมผึ่งน้อยสร้างรังจันสำเร็จ

ประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมผึ่งน้อยสร้างรัง



นักเรียนลงคะแนนความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมผึ่งน้อยสร้างรัง

