



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. การแสดงอารมณ์ ความรู้สึกท่าทาง และบอกอารมณ์และความรู้สึก ของตนเองตามสถานการณ์

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 จากนิทานมีผึ่งกี่ตัว 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. แนะนำการเล่นเกมส์ผึ่งเข้ารัง 1.1 ครูอธิบาย และสาธิตวิธีการเล่นเกมส์ผึ่งเข้ารังให้เด็กดู 1.2 เด็กทดลองเล่นเกมส์ผึ่งเข้ารัง 1 รอบ โดยครูร้องเพลง ลมพัดพัด และให้เด็กจับกลุ่มร้องและผึ่งตามจำนวนที่ครูบอก 2. เด็กเล่นเกมส์ผึ่งเข้ารัง 2 - 3 รอบ 3. เด็กเลือกเล่นเครื่องเล่นสนามอย่างอิสระ โดยครูสร้างข้อตกลง ดังนี้ 3.1 เล่นอย่างระมัดระวัง 3.2 รู้จักอดทน และรอคอยเมื่อต้องการเล่นของเล่นชิ้นเดียวกับเพื่อน 3.3 รู้จักขอโทษ และให้อภัยกัน	1. เกมส์ผึ่งเข้ารัง 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 และ ส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกต โดยใช้ประสาทสัมผัส 3. ต่อบรรูปของสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน 4. ระบุปัญหา และแก้ปัญหา โดยลองผิดลองถูก	1. การสังเกตลักษณะ ส่วนประกอบ การเปลี่ยนแปลง และความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ประสาทสัมผัส 2. การต่อสิ่งของชิ้นเล็ก เต็มในชิ้นใหญ่ให้สมบูรณ์ 3. การคาดเดาหรือ การคาดคะเนสิ่งที่อาจจะเกิดขึ้นอย่างมีเหตุผล 4. การมีส่วนร่วมใน กระบวนการแก้ปัญหาด้วยการ ระบุปัญหา หาทางเลือกและ วิธีการต่าง ๆ ในการแก้ปัญหา เลือกวิธีการ ออกแบบวางแผน และลงมือแก้ปัญหา	-	1. แนะนำชื่อและวิธีการเล่นเกมผึ่งน้อยสร้างรัง 2. แบ่งเด็กเป็นกลุ่มเท่า ๆ กัน โดยครูแจกการ์ด รังผึ้ง และชิ้นส่วนของรังผึ้งให้กับเด็ก 3. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมผึ่งน้อย สร้างรังให้เด็กดู 4. เด็กแต่ละกลุ่มช่วยกันเล่นเกมผึ่งน้อยสร้างรัง 5. เด็กและครูร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้จากการเล่นเกมผึ่งน้อยสร้างรัง ดังนี้ 5.1 เกมที่เด็กเล่นชื่อว่าเกมอะไร 5.2 เด็กได้รู้จักอะไรจากเกมนี้น่า 5.3 เด็กเจออุปสรรคขณะเล่นเกมหรือไม่ และมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร 6. ครูให้เด็กแสดงความรู้สึกที่มีต่อเกมผึ่งน้อย สร้างรัง โดยการนำภาพหน้าอารมณ์มาติดลงใน แผ่นชาร์ต 7. เด็กเก็บเกมผึ่งน้อยเข้ารังเข้าที่ให้เรียบร้อย	1. เกมผึ่งน้อยสร้างรัง 2. แผ่นชาร์ตแสดง ความรู้สึก	วิธีการ สังเกต 1. การวางแผนการปฏิบัติ กิจกรรมและทำสิ่งต่าง ๆ จนสำเร็จ 2. การบอกลักษณะ และ ส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกต โดยใช้ ประสาทสัมผัส 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 ความรู้สึกทางท่าทาง 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. ระบปัญหา และแก้ปัญหา โดยลงมือทดลอง	12. สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีความแปลกใหม่จากเดิม
1	เด็กชาย พงศ์สวัสดิ์ กล่อมเมือง												
2	เด็กชาย ชยพล วิโรจน์												
3	เด็กชาย ฐิติภัทร จันทร์คง												
4	เด็กชาย อนุกร พัมพันธ์												
5	เด็กชาย อนกฤต ยั่งยืน												
6	เด็กชาย นพมงคล ทิพย์บรรพต												
7	เด็กชาย กฤษตินธรณ์ ไกรวงศ์												
8	เด็กชาย นพนัฐ พัฒนมาศ												

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. เล่นเครื่องเล่นสไลด์อย่างปลอดภัย	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 โดยแสดงขั้นตอน	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 แซ่แซง												
16	เด็กหญิง ปิ่นนภา ศรีทับ												
17	เด็กหญิง ธนัชญา อาวุธ												
18	เด็กชาย พ้าประธาร 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. ตัดแบ่งรูปของสิ่งต่าง 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 นวัตกรรมที่ใช้ จากระบบ OBEC Content Center


หน้าหลัก คลังเนื้อหา คอลเลกชัน เกี่ยวกับ

จำนวน 🔍 🔔 👤 สวัสดี นนิตา ดีใจ

สื่อวิทยาการคำนวณ กิจกรรมผึ่งน้อย สร้างรัง

สนับสนุน

คะแนน ★★★★★ ผู้เยี่ยมชม: 114 | ดาวโหลด: 33

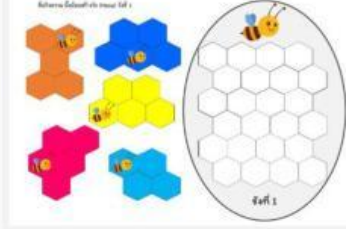
[ดาวน์โหลด](#) [พิมพ์](#) [รายงาน](#) [แชร์](#)

ข้อมูลทั่วไป

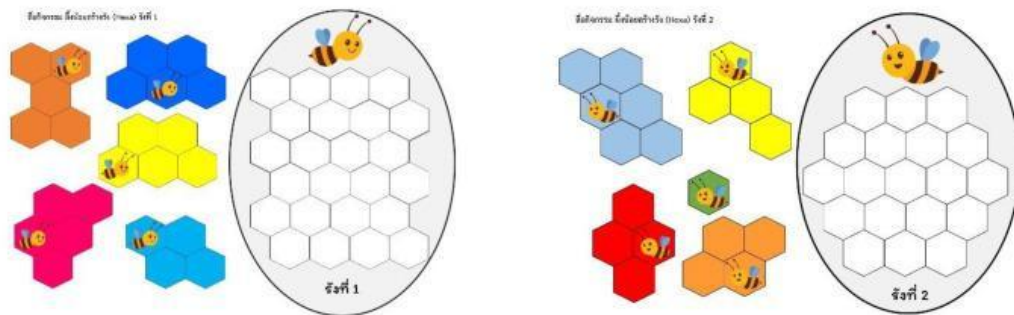
ผู้จัดทำ: **สันทิภาพ ปะเพียร**
หน่วยงาน: **สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1**

หมวดหมู่: **วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, อนุบาล 3, อนุบาล 1, อนุบาล 2, ประถมศึกษาปีที่ 1, ประถมศึกษาปีที่ 2, ประถมศึกษาปีที่ 3, ประถมศึกษาปีที่ 4, ประถมศึกษาปีที่ 5, ประถมศึกษาปีที่ 6**

Tag



กิจกรรม ผึ่งน้อย สร้างรัง 1



ภาพกิจกรรมการใช้สื่อ



แนะนำกิจกรรมผึ่งน้อยสร้างรัง



อธิบายและสาธิตวิธีการทำกิจกรรมผึ่งน้อยสร้างรัง



นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผน และทำกิจกรรมผึ่งน้อยสร้างรังจนสำเร็จ

ประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมผึ่งน้อยสร้างรัง



นักเรียนลงคะแนนความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมผึ่งน้อยสร้างรัง

