



ชุดเกมการศึกษา เรื่อง คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑
 วิชา คณิตศาสตร์ เรื่อง การเวียน เรื่อง สัตว์เลี้ยง
 ระดับชั้น อนุบาล 1-2



เลขหมู่.....
 เลขทะเบียน ~~020599~~ ~~830~~ ~~020597~~
 วัน เดือน ปี 27.ค.ค.255

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาคณะหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต
 สาขาวิชาศิลปศาสตรบัณฑิต ภาควิชาครุศาสตรบัณฑิต
 คณะครุศาสตรบัณฑิต และวิทยาศาสตร์

สภามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบขออนุมัติหัวข้อวิทยานิพนธ์
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

กวยथाพเจ้า (นาย/นาง /นางสาว) วลัยภรณ์ วีระสุทร

นักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขา ศิลปอุตสาหกรรม

ที่อยู่ปัจจุบัน บ้านเลขที่ 50 ถนน เลখনคร 1 ตรอก/ซอย อุดมสุข

ถนน ศรีนครินทร์ ตำบล/แขวง หนองบอน

อำเภอ/เขต ประเวศ จังหวัด กรุงเทพมหานคร

หมายเลขโทรศัพท์ที่บ้าน 3983537 ที่ทำงาน

มีความประสงค์ขออนุมัติเขียนวิทยานิพนธ์ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลัก

สุครปริยญาตรี

สาขา ศิลปอุตสาหกรรม จำนวน 8 หน่วยกิต

ชื่อเรื่อง (ภาษาไทย) ชุดเกมการศึกษาประกอบการเรียน เรื่องสัตว์เลี้ยง

ระดับชั้นอนุบาล 1-2

(ภาษาอังกฤษ)

ชื่ออาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ อาจารย์ อัจฉรา

อจจรรยา ดอนอม จันทร์นินไวย

ที่อยู่ปัจจุบันของอาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ บ้านเลขที่ ซอย

ถนน ตำบล อำเภอ

จังหวัด โทรศัพท์

ที่ทำงาน สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง เลขที่ ซอย

ถนน ตำบล อำเภอ/เขต

ที่อยู่ปัจจุบันของอาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ ตรอก/ซอย

ถนน ตำบล อำเภอ/เขต

จังหวัด โทรศัพท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบขออนุมัติหัวข้อวิทยานิพนธ์
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

โครงการเสนอวิทยานิพนธ์

เรื่อง (ภาษาไทย).....ชุดเกมการศึกษาประกอบหน่วยการเรียนรู้ เรื่องสัตว์เลี้ยง
ระดับชั้น อนุบาล 1-2
.....
(ภาษาอังกฤษ).....

เสนอโดย.....นางสาว วลัยภรณ์ วีระสตร

นักศึกษา ภาควิชา.....ครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขา.....ศิลปอุตสาหกรรม

จำนวนหน่วยกิตวิทยานิพนธ์.....8.....หน่วยกิต

อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์

(1).....

(2).....

(3).....

ประเภทวิทยานิพนธ์

(1) การศึกษาค้นคว้าข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และออกแบบ

ก. โครงการจริง

ข. โครงการเสนอแนะ

ค. โครงการปรับปรุงเปลี่ยนแปลง

(2) การศึกษาค้นคว้าข้อมูลอย่างกว้างขวางโดยละเอียด และ
วิเคราะห์เพื่อนำไปสู่การออกแบบ

ก. โครงการจริง

ข. โครงการเสนอแนะ

ค. โครงการเปลี่ยนแปลง และปรับปรุง

(3) การศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรรมใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้าพเจ้าได้นำโครงการ เสนอวิทยานิพนธ์ให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณา
แล้ว ท่านยินดีเป็นที่ปรึกษา และได้แนบโครงการ เสนอวิทยานิพนธ์ดังกล่าวมาพร้อมนี้
จึงเสนอมาเพื่อพิจารณา

ลงชื่อ.....นักศึกษา

(นางสาว วลัยภรณ์ วีระสูตร)

ลงวันที่..... 3 ..เดือน..... เมษายน..... พ.ศ. 2535..

อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ลงนาม

(1)

(.....)

ตำแหน่ง.....

ลงวันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

(2)

(.....)

ตำแหน่ง.....

ลงวันที่..... เดือน..... พ.ศ.....



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

ในการทำวิทยานิพนธ์ในโครงการออกแบบ ชุดเกมการศึกษา เรื่องสัตว์เลื้อย สำหรับเด็กอนุบาล เป็นการออกแบบชุดการสอนประกอบ แผนการจัดประสบการณ์ของระดับชั้นอนุบาล ซึ่งมีอยู่หลายเรื่อง แต่ที่เลือก เรื่องสัตว์เลื้อยนำมาทำชุดเกมการศึกษานี้ เพราะสัตว์เลื้อยเป็นสัตว์ที่ใกล้ ชิดกับเด็กมากที่สุดเด็กจะสามารถนำประสบการณ์ของตนเองมาใช้รวมกับ การเรียนรู้ได้อย่างดี สามารถเรียนรู้และรับรู้ ได้อย่างรวดเร็ว

ซึ่งเกมการศึกษาในลักษณะนี้ในปัจจุบันยังมีอยู่น้อยมากและยังไม่สมบูรณเหมาะสมควรทั้งทางด้านวัสดุและเนื้อหาเกม การดำเนินงานวิทยานิพนธ์นี้ นับว่าเป็นงานที่ค่อนข้างยาก เนื่องจากเป็นสิ่งประดิษฐ์คิดค้น ทั้งทางด้านรูปแบบเกม การเล่น เนื้อหาที่บรรจุในชุด งานครั้งนี้จึงไม่ใช่งาน ที่สมบูรณ์ที่สุด

ข้าพเจ้าหวังว่า ผลงานการออกแบบในโครงการวิทยานิพนธ์ ครั้งนี้ คงจะเป็นประโยชน์ต่อนักศึกษา หรือบุคคลที่สนใจบ้างไม่มากนักน้อย ถ้ามีข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าขอขอดิฉันมา ณ ที่นี้ด้วย

นางสาววดีภรณ์ วีระสุตร

บทคัดย่อ

หัวข้อวิทยานิพนธ์

โครงการออกแบบชุดเกมการศึกษาเรื่องสัตว์เลี้ยง
"สำหรับเด็กอนุบาล" 1-2

ชื่อนักศึกษา

นางสาววลัยภรณ์ วีระสูตร

คณะ

ครุศาสตร์อุตสาหกรรม

สาขาวิชา

ศิลปอุตสาหกรรม

ปีการศึกษา

2534-2535

ที่มาของโครงการ

เด็กในระดับชั้นอนุบาลเป็นวัยแห่งการ เริ่มต้นการศึกษาเป็นการ
เตรียมพร้อมทางการศึกษา การให้การศึกษาแก่เด็กในวัยนี้ควรจะมีอุปกรณ์
ที่สามารถใช้ เป็นสื่อการเรียนการสอน และใช้เล่นเพื่อพัฒนาการต่างๆ ที่
ให้ใกล้เคียงเหมาะสม เช่น เกมการศึกษาต่าง ๆ ซึ่งจะพบว่าเกมการศึกษา
มักจะทำควยวัสดุจากกระดาษ ไม่ เป็นส่วนใหญ่ และไม่มีการจัดเป็นชุด ๆ
ซึ่งการเรียนในแต่ละหน่วย จะต้องประกอบไปด้วยเกมหลาย ๆ อย่าง เพื่อ
พัฒนาความพร้อมทางความรู้ต่าง ๆ จึงต้องหาเตรียมมาจากหลาย ๆ ที่บมง
ครั้งไม่ตรงกับเนื้อหาที่จะสอน

จึงเป็นเหตุจูงใจในการออกแบบ ชุดเกมการศึกษาเรื่องสัตว์เลี้ยง
สำหรับเด็กอนุบาล โดยออกแบบให้มีเนื้อหาพอที่จะใช้สอนในคาบอนุบาล เพื่อ
ความสะดวกในการ เตรียมของครู และความสนุกสนานเพลิดเพลินสำหรับเด็ก
ที่เล่นชุดเกมนี้

ปัญหา

1. เกมการศึกษาส่วนมากจะมุ่งเน้นทางความสวยงามมากกว่าการพัฒนาทักษะความพร้อมได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. วัสดุที่ใช้ผลิตไมทนทาน ไม่เหมาะสม
3. การจับเก็บไม่สะดวกในการนำออกใช้งาน และไม่เป็นที่นิยม
4. เกมแต่ละเกมมีรูปแบบ และลวดลายสีสรรไม่ดึงดูดความสนใจเด็ก
5. ขนาดสัดส่วนของอุปกรณ์ไม่เหมาะสมกับมือเด็กในการเล่น
6. เกมที่มีการเล่นที่คล้ายกันไม่สามารถนำมาปรับเปลี่ยนเล่นด้วยกันได้ทำให้มีจำนวนมาก

7. ทุนในการเล่าเรื่องต้องมีจำนวนมากถ้าเล่าหลายเรื่อง
8. การสอนทางพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ไม่มีอุปกรณ์ช่วยในการคิดหาคำตอบ

แนวทางแก้ปัญหา

1. ออกแบบให้สามารถพัฒนาทักษะการเตรียมความพร้อม ทางสังคม อารมณ์ และการสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา
2. เลือกใช้วัสดุที่ทนทาน และไม่เป็นอันตรายต่อเด็ก
3. ออกแบบใหม่ที่เก็บอุปกรณ์ และเกมต่างๆ ให้เหมาะสมกับการใช้งาน
4. ออกแบบลวดลายและสีสรร ให้ดึงดูดความสนใจของเด็ก
5. ออกแบบใหม่ขนาดที่เหมาะสมกับเด็ก และครู
6. ออกแบบให้ทุนสามารถปรับเปลี่ยนหน้าตาได้ และใช้วัสดุที่เหมาะสม
7. ออกแบบเกมให้สามารถปรับเปลี่ยนให้เล่นด้วยกันได้เพื่อลดจำนวน
8. ออกแบบให้มีอุปกรณ์ช่วยในการคิดหาคำตอบ เช่น หมุดหรือลูกคิด

แนวทางการดำเนินการค้นคว้าวิจัย

ขั้นที่ 1 รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลในก้น

- วัตถุประสงค์ และจิตวิทยาของเด็กระดับอนุบาล
- หลักสูตร แผนการจัดประสบการณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- แนวการจัดประสบการณ์ เรื่องสัตว์เลื้อยในระดัอนุบาล 1-2
- ปัญหาของผลิตภัณฑ์เคมี และ ผลิตภัณฑ์ใกล้เคียง
- การออกศึกษาข้อมูลโดยการวิเคราะห์วิธีการเรียนการสอนในชั้นเรียน

ขั้นที่ 2 สรุปผลการวิจัยวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบ

ขั้นที่ 3 ขั้นการดำเนินงานออกแบบ และแก้ปัญหา

ขั้นที่ 4 ทำหุนจำลองประเมินผลการออกแบบ และข้อเสนอแนะ

ข้อสรุป

ชุดเกมการศึกษาประกอบด้วยการเล่นเรื่องสัตว์เลื้อยนี้ เป็นลักษณะของการจัดกิจกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับการเรียนการสอนของเด็กอนุบาล 1-2 โดยมีเนื้อหา คือ ให้เด็กสามารถแยกประเภท บอกชื่อ บอกลักษณะ บอกประโยชน์ และโทษของสัตว์เลื้อยได้ สามารถเลี้ยงดูและมีความเมตตาจากคุณาสัตว์เลื้อย โดยจัดอยู่ใน 2 กิจกรรมใหญ่ๆ ดังนี้

1. กิจกรรมในวงกลม ประกอบไปด้วยกิจกรรมดังนี้
 1. การเล่านิทานประกอบภาพเคลื่อนไหว
 2. การเล่านิทานประกอบการเชิดหุ่นมือ
2. เกมการศึกษาประกอบด้วย ประกอบไปด้วยเกมต่างๆ ดังนี้
 1. เกมจับคู่
 2. เกมเรียงลำดับ
 3. เกมภาพทักทาย
 4. เกมโหมรีโน
 5. เกมหาภาพสัมพันธ์
 6. เกมพื้นฐานทางคณิตศาสตร์

กิจกรรมการเขียนทั้งหมดนี้ครูเป็นผู้ดูแลในการเล่นอย่างใกล้ชิด เกมสามารถปรับเปลี่ยนให้เล่นด้วยกันได้ เล่นโดยครูเป็นผู้จัดเตรียมให้เด็กได้เล่น และ แนะนำวิธีเล่นเพื่อให้เด็กเล่นเกมได้สำเร็จเร็วขึ้นขนาดของเกมประเภทบัตรคำมีรูปภาพต้องนำมาใส่กับกรอบที่มีขนาด

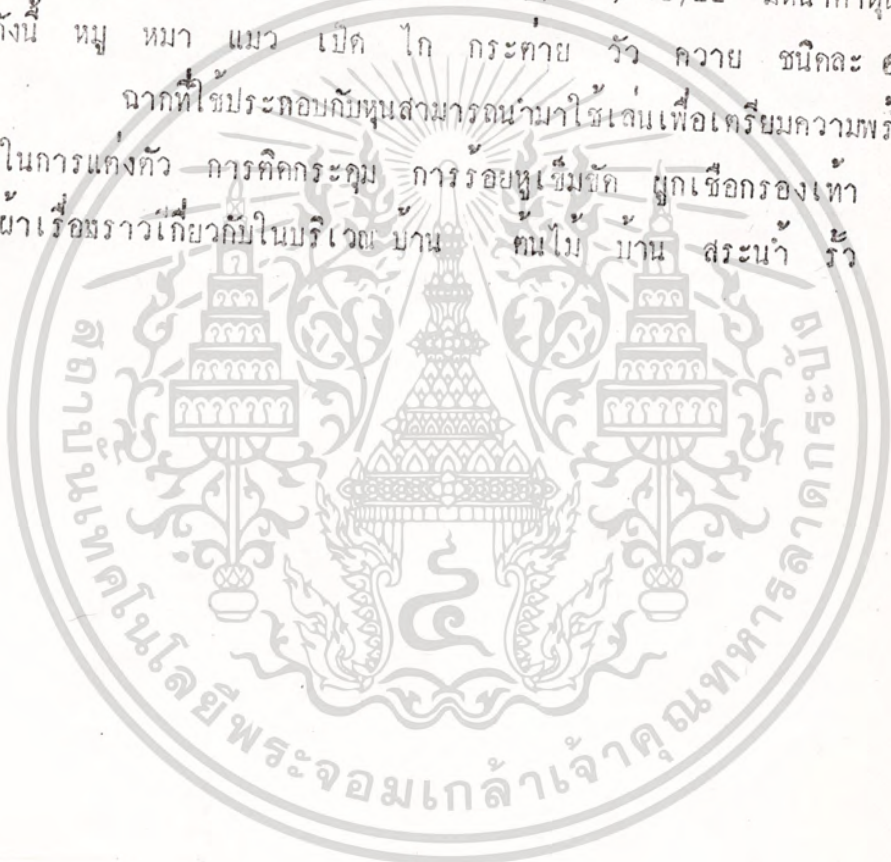
เหมาะสมกับการจับของเด็ก 8 / 8 มม วัสดุที่ใช้ผลิตคือพลาสติก บัตรใช้

กล่องไม้ เกมที่มีบัตรใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิจกรรมในวงกลม

1. กิจกรรมภาพเคลื่อนไหว ภาพนิทานเคลื่อนไหวในชุดเกมนี้มีอยู่ ๒ ชุดดังนี้
 - ชุดที่ 1 เป็นภาพนิทานชุดสัตว์เลี้ยงชีพเป็นอาหาร เรื่องเกี่ยวกับเป็ดไก่ ไก่ทราบลักษณะ ความเมตตาารุณา
 - ชุดที่ 2 เป็นภาพนิทานชุดสัตว์เลี้ยงดูเล่น เรื่องเกี่ยวกับหมาแมว
 - ชุดที่ 3 เป็นภาพนิทานชุดสัตว์เลี้ยงใช้งาน เรื่องเกี่ยวกับ วัว ควาย
 2. นิทานประกอบหุ่นมือ หุ่นมือในชุดมีลักษณะหน้าตาสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามเนื้อเรื่องที่ได้เล่า มีหุ่นทั้งหมด 8 ตัว 2 ขนาดคือ 15/18 , 18/22 มีหน้าตาหุ่นให้เปลี่ยน 8 ชนิด ดังนี้ หมู หมา แมว เป็ด ไก่ กระจ่าง วัว ควาย ชนิกละ ๘ ชุด
- ฉากที่ใช้ประกอบกับหุ่นสามารถนำมาใช้เล่นเพื่อเตรียมความพร้อม ในการช่วยตัวเองในการแต่งตัว การคิดการคูณ การร้อยหูเข็มถัก ผูกเชือกรองเท้า การรูดซิป เป็นต้นฉากนี้เรื่องราวเกี่ยวกับในบริเวณ บ้าน ต้นไม้ บ้าน สระน้ำ รั้ว



กิติกรรมประกาศ

การทำวิทยานิพนธ์ ในโครงการออกแบบชุดเกมการศึกษาประกอบการสอน เรื่องสัตว์เลี้ยง ระบาย อนุบาล 1-2 นี้ที่สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี โดยได้รับความแนะนำ ปรีกษา และช่วยเหลือที่ดีจากบุคคลหลาย ๆ คนที่ได้รับการช่วยเหลือจากบุคคลที่ข้าพเจ้ายะขอกล่าวต่อไปนี้

ข้าพเจ้ายะขอขอบคุณ

1. อาจารย์ อัจฉรา สีสินธุไชยสกุล อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ให้การแนะนำ และ ปรีกษาที่ดีทางคานขอมูล
2. อาจารย์ ถนอม จันทน์นวิย อาจารย์ที่ปรึกษาที่คำแนะนำทาง คานการออกแบบ
3. ผู้อำนวยกาโรงเรียนเซนต์จอนท์ และคุณครูเซียงใหม่ ที่คอยแนะนำดูแล
4. ผู้อำนวยกา ฌ. รอนุนาตคองคินย และครูประจำชั้นอนุบาล 1-2
5. พี่ไกศนอานใจดี และ เจอุงที่เอื้อเฟื้อทางคานสถานที่และความสะดวกสบายต่าง ๆ เป็นอย่างดี
6. เพื่อนอี่ทั้งหลาย เอ หราย เกา ที่คอยช่วยเหลือ และ ปลาดูจกการสวนตัวที่คอยกระคณ เพื่อนเซนต์จอนท์ที่พิมพ์จนสำเร็จ เป็นรูปเล่ม
7. บุคคลที่มีอาจลิมโค ก็ือ คุณพอ คุณแม่ที่ให้อั่งทุนทรัพย์และ กำลัง ใจคอกมา

และที่สุกก็ตองขอขอบคุณตัวเองที่มีความอกทนทำงานอันแสนยาก
นี้จนสำเร็จ

ขอขอบคุณจริง ๆ
นางสาว วลัยภรณ์ วีระสุทร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิทยานิพนธ์เรื่อง...ชุดเกมการศึกษาประกอบหน่วยการเรียนรู้เรื่อง สัตว์เลี้ยง

.....

ระดับชั้น อนุบาล 1-2

ชื่อนักศึกษา...นางสาว วลัยภรณ์ วีระสูตร

อาจารย์ที่ปรึกษา...อาจารย์ อัจฉรา

.....

อาจารย์บ ฉนอม จันทร์นไวย

.....

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ กรรมการตรวจวิทยานิพนธ์ ได้ตรวจพิจารณาและเห็น
 ชอบแล้วจึงอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาคตามหลักสูตร ครุศาสตร์อุตสาหกรรม
 บัณฑิต ประจำปีการศึกษาที่ 2534



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

บทคัดย่อ

กิตติกรรมประกาศ

อนุโมทนา

สารบัญ

รายการตารางประกอบแบบ

รายการภาพประกอบ

บทที่ 1 บทนำ

1.1 คำนำ

1.2 ที่มาของปัญหาและแนวทางแก้ปัญหา

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

1.5 วิธีการดำเนินการวิจัย

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

บทที่ 2 การค้นคว้าวรรณคดีการวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักสูตร

2.1.1 ความหมายของการอนุบาล

2.1.2 นโยบายการศึกษาในระดับอนุบาล

2.1.3 หลักสูตรเรียนการสอนระดับอนุบาล

2.1.4 รายการประสบการณ์และเนื้อหา

* 2.1.5 แผนการจัดกิจกรรมประจำวันสำหรับระดับอนุบาล

2.1.6 ความหมาย การบูรณาการทางการสอน

2.2 การจัดกิจกรรมและเล่นสำหรับเด็กอนุบาล

2.2.1 แนวทางการจัดกิจกรรมสำหรับเด็ก

2.2.2 กิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็ก 3-6 ปี

2.2.3 องค์ประกอบที่มีผลต่อการเล่น

2.2.4 ชนิดของการเล่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ ห้ามนำไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกด้วย 2.5 ไปที่ประโยชน์ของการเล่น

2.2.6	พัฒนาการทางการเล่นของเด็ก 3-5 ปี	58
2.2.7	การจัดของเล่นตามทฤษฎีการเล่นเชิงรักคิด	59
2.2.8	หลักการในการเลือกสื่อประเภทเล่นไคสำหรับเด็ก 3-6 ปี	60
2.2.9	ตัวอย่างของเล่นและอุปกรณ์สำหรับเด็ก 3-5 ปี	63
2.2.10	การวิจัยลักษณะของเล่นที่เป็นอุปกรณ์	
2.3	การสื่อการสอนเป็นชุด	
2.3.1	แนวทางการจัดสื่อการสอนเป็นชุด	66
2.3.2	ประเภทของสื่อการสอน	"
2.3.3	เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาเชาว์ปัญญา	68
2.3.4	เกมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน	70
2.3.5	แนวการจัดประสบการณ์ เรื่องสัตว์เลี้ยง ในระดับอนุบาล 1	85
2.3.6	แนวการจัดประสบการณ์ เรื่องสัตว์เลี้ยง ในระดับอนุบาล 2	92
2.3.7	การเล่นนิทาน	98
บทที่ 3	วิธีดำเนินการและรวบรวมข้อมูล	
3.1	วิธีการดำเนินการ	100
3.2	แหล่งที่มาของข้อมูล	101
3.3	การรวบรวมข้อมูล	"
3.4	การวิเคราะห์ข้อมูล	"
3.5	ขั้นตอนการดำเนินการออกแบบ	102
บทที่ 4	การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับอุปกรณ์	
4.1	ข้อมูลเชิงทฤษฎีและหลักการ	
4.1.1	ความมุ่งหมายในการอบรมเด็ก และข้อสรุป	103
4.1.2	จิตวิทยาพัฒนาการของเด็ก 3-6 ปี และข้อสรุป	111
4.1.3	การเล่นของเด็กในแง่จิตวิทยา และข้อสรุป	113
4.1.4	การเรียงร้อย และการรับรู้ของเด็ก 3-6 ปี และข้อสรุป	118
4.1.5	พัฒนาการเด็ก 3-6 ปี และข้อสรุป	127
4.1.6	กิจกรรมและพัฒนาการทางการเล่นของเด็ก 2-4, 4-7 และข้อสรุป	136

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.7	อิทธิพลของสิ่งต่าง ๆ ที่มีผลต่อการ เล่นของ เด็ก และขอสรุป	165
4.1.8	การแบ่งประเภทของสื่อวัสดุอุปกรณ์การสอน เกมการศึกษา และประเภทของเล่นเด็กในปัจจุบัน ขอสรุป	169
4.1.9	แนวความคิดในการผลิตของเล่นเด็กปฐมวัย	178
4.1.10	มาตรฐานความปลอดภัย ลวดลาย และภาพประกอบ ในของเล่นสำหรับเด็กก่อนประถมศึกษา และขอสรุป	181
4.1.11	หน้าที่ใช้ในการเล่นของเด็กอนุบาล และขอสรุป	188
4.1.12	จิตวิทยาการใช้สื่อกับเด็กอนุบาล และขอสรุป	199
4.1.13	ขนาดสัดส่วนทางร่างกายของเด็กและคนไทย ขอสรุป	205
4.1.14	ความสามารถในการมอง นุ่มนวล และมือ	210
4.1.15	วัสดุและกรรมวิธีการผลิต	220
4.2	ข้อมูลที่ไปศึกษาจริง	
4.2.1	อุปกรณ์การสอนที่มีอยู่ในปัจจุบัน	246
4.2.2	เกมการศึกษาที่มีในปัจจุบัน	249
4.2.3	หน้าที่ใช้ประกอบการเล่นที่สวน	260
4.2.4	ชุดการสอนแบบบูรณาการในปัจจุบัน	262
บทที่ 5	สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล	264
5.1	การวิเคราะห์หลักสูตรแผนการจัดประสบการณ์ เรื่องสัตว์เลี้ยง	265
5.2	สรุปผลทางทฤษฎีกรรมของ เด็กที่นำมาใช้ในการออกแบบ	266
5.3	สรุปพฤติกรรมกรรมการ เรียนและการสอนระดับอนุบาล	267
5.4	สรุปแนวคิเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาสติปัญญาและความคิด	268
5.6	ตารางวิเคราะห์เกม เรียนลำดับเด็กใหญ่ และ เรียงลำดับ เรื่องราวที่สมบูรณ์	269
5.7	สรุปวิเคราะห์เกมจับคู่	270
5.8	สรุปวิเคราะห์วัสดุที่ใช้ผลิตเกม จับคู่ เรียงลำดับ เรื่องราว	275
5.9	สรุปวิเคราะห์ เกมภาพตัดต่อ	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า 273

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.10	สรุปวิเคราะห์เกมทากล้อมสัมพันธ์	274
5.11	สรุปวิเคราะห์ลักษณะภาพนิทาน	275
5.12	ตารางวิเคราะห์ วัสดุทำเกมการศึกษา	276
5.13	ตารางวิเคราะห์ พลาสติกทำบัตรคำ บัตรภาพ	277
5.14	ตารางวิเคราะห์ พลาสติกทำเกมมีมิติ	278
5.15	ตารางวิเคราะห์ รูปทรงเกม	278
5.16	ตารางวิเคราะห์ พลาสติกทำกล่องเก็บบัตรคำ	279
5.17	ตารางวิเคราะห์ รูปแบบที่เก็บบัตรคำ	280
5.18	ตารางวิเคราะห์ รูปแบบโครงสร้างที่เก็บอุปกรณ์	281
5.19	ตารางวิเคราะห์ วัสดุทำโครงสร้างที่เก็บอุปกรณ์	"
5.20	ตารางวิเคราะห์ประเภทพลาสติก	282
5.21	ตารางวิเคราะห์ พลาสติกทำดาบ เป่าเก็บอุปกรณ์	"
5.22	ตารางวิเคราะห์ ลักษณะการนำพา	283
5.23	ตารางวิเคราะห์ ลักษณะที่เก็บเกม และคู่มือ	284
5.24	ตารางวิเคราะห์ ของเก็บปากกาเคมี แปรงลบกระดาน	"
5.25	ตารางวิเคราะห์ รูปแบบมือจับถืออุปกรณ์	285
5.26	ตารางวิเคราะห์ วัสดุผลิตมือจับถืออุปกรณ์	286
5.27	ตารางวิเคราะห์ ตัวลวดกระเป่าอุปกรณ์	"
5.28	ตารางวิเคราะห์ กระดานกิจกรรม	287
5.29	ตารางวิเคราะห์ กระดานกิจกรรม	288
5.30	ตารางวิเคราะห์ รูปแบบหุ้มมือ	"
5.31	ตารางวิเคราะห์ วัสดุทำหุ้มมือ	289
5.32	ตารางวิเคราะห์ ที่เก็บหุ้มมือ	290
5.33	สรุปวิเคราะห์ตัวละครหุ่น	"
5.34	ตารางวิเคราะห์ รูปแบบจอภาพนิทาน	291
5.35	ตารางวิเคราะห์ วิธีเล่นนิทานประกอบภาพ	"
5.36	ตารางวิเคราะห์ วัสดุทำจอภาพนิทาน	292
5.37	ตารางวิเคราะห์ รูปแบบตัวอักษร	"
5.38	ตารางวิเคราะห์ สีที่ใช้ในโครงการ	293

เอกสารนี้เป็นลิขสิทธิ์ของระบบการพิมพ์ในโครงการฯ ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6 สรุปขั้นตอนการออกแบบ

- 6.1 ขั้นตอนการสรุปการออกแบบ 295
- 6.2 ขั้นตอนการทำแบบร่าง 296
- 6.3 ขั้นตอนการทำแบบ 297

บทที่ 7 สรุปผลการวิจัย และ ข้อเสนอแนะ

- 7.1 สรุปผลการวิจัย 310
- 7.2 ข้อเสนอแนะ 318

รายการตารางประกอบ

- ตารางที่ 2.1 รายการประเมินการและเนื้อหา
- 2.2 ตัวอย่างการเตรียมกิจกรรมประจำวันสำหรับเด็กอนุบาล
- 2.3 ตัวอย่างของเล่นและอุปกรณ์สำหรับเด็ก 3-5 ขวบ
- 2.4 แนวการจัดประสบการณ์สำหรับเด็ก 1
- 2.5 " " 2
- 4.1 พฤติกรรมการเล่นของเด็ก
- 4.2 แผนภูมิความพร้อมทางพัฒนาการเด็ก 2-6 ปี
- 4.3 พัฒนาการฯ เติบโตทางสติปัญญา
- 4.4 ความสัมพันธ์ระหว่าง ของเล่น , เกมการศึกษา , สื่อการสอน
- 4.5 ตารางเปรียบเทียบลักษณะของหุ่น
- 4.6 ตารางแสดงสัดส่วนทางร่างกายเด็ก, หญิงไทย

รายการภาพประกอบ

- ภาพที่ 2.1 ภาพตัดต่อรูปภาพ
- 2.2 ภาพตัดต่อแบบขนาน
- 2.3 ภาพตัดต่อเป็นชั้น
- 2.4 ภาพตัดต่อชนิดบล็อก หรือลูกบาศก์
- 2.5 ภาพตัดต่อที่เป็นรูปต่าง ๆ
- 2.6 ภาพตัดต่อที่นำมาสวมในช่องตามรูปทรง
- 2.7 ภาพตัดต่อเพื่อพัฒนาความคิดรวบยอด
- 2.8 ตัวอย่าง เกมลูกโลก โท หรือ เกมจับคู่
- 2.9 โคมินแบบไรจุก
- 2.10 โคมินในสอนความคิดรวบยอดอื่น ๆ
- 2.11 ตารางสัมพันธ์
- 2.12 การหาสิ่งที่ตรงกันข้าม
- 2.13 การหาสิ่งที่สัมพันธ์กัน
- 2.14 เกมเรียงลำดับภาพ
- 2.15 เกมจับคู่ภาพเหมือนกัน
- 2.16 เกมการศึกษารายละเอียดของภาพ
- 2.17 การเล่นเกมในแบบต่าง ๆ
- 2.18 ภาพโคมินแบบสามเหลี่ยม
- 2.19 เกมการศึกษาประกอบแผนการจับประสบการณ์ระดับอนุบาล 1
- 2.20 เกมการศึกษาประกอบแผนการจับประสบการณ์ระดับอนุบาล 2
- ภาพที่ 4.1 สื่อวัสดุอุปกรณ์ที่ไม่กำหนดวัสดุประสงค์ 2 มิติ และ 3 มิติ
- 4.2 สื่อวัสดุอุปกรณ์ที่กำหนดวัสดุประสงค์ 2 มิติ และ 3 มิติ
- 4.3 ภาพสัปดาห์มือเด็ก 3-5 ปี
- 4.4 แสดงสัปดาห์คนไทยในลักษณะการทำงาน
- 4.5 การแสดงมุมมองด้านข้าง
- 4.6 การแสดงมุมมองด้านบน
- 4.7 แสดงภาพมองและการใช้สายตาค้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ในงานศึกษาค้นคว้าเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งยังสงวนไว้ด้วยว่าข้อมูลของมือสัมพันธ์กับข้อมูลอื่น ๆ ทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 คำนำ วิทยุบอลเป็นวัยเริ่มแรกของการสังสรรค์และ ความ
 รุจากสิ่งต่าง ๆ รอบตัว เช่นสัตว์เลี้ยงที่เป็นผลให้เกิดความแตกต่าง ๆ กัน
 ทางานบุคคลลักษณะ และอุปนิสัยส่วนตัว ของเล่นเกมการศึกษาจึง เป็นส่วน
 หนึ่งในการพัฒนาเด็กยังช่วยเป็นสื่อในการรับ ช่วยส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจ
 และเกิดทักษะต่าง ๆ และพัฒนาการต่าง ๆ คั้งนั้นของเล่นที่ดีจะต้องได้
 มาตราฐานทั้งคุณภาพ ความปลอดภัย และเหมาะสมกับวิทยุบอล อีกทั้งยัง
 มีรูปแบบสีสันที่ดึงดูดความสนใจเด็ก ให้เด็กเิดใจรักสิ่งเิดใจเปรียบเทียบ
 ตามความสามารถ เปิดโอกาสให้เด็กเิดใจเรียนรู้อย่างดี และสามารถพบทบท
 เรียน สักด้นให้กับเด็กที่เรียนวิชาสามารถความทัน โดยมีครู เป็นผู้ควบคุมดูแล
 แนะนำกฎเกณฑ์ กติกา ต่าง ๆ อย่างใกล้ชิด ซึ่งในปัจจุบันเกมการศึกษาส่วน
 ใหญ่ ครูจะเป็นผู้ทำเอง ครูบางคนไม่มีความถนัดทางานการวาดเขียน
 และเสียเวลาในการเตรียมมาก เกมที่เิดใจจึงขาดคุณสมบัติของ เกมการศึกษาที่
 กล่าวมาแล้วข้างต้น

ควยสวเหตุทั้งหมดนี้ จึง เป็นเหตุจูงใจในการทำางาน ชุดเกมการ
 ศึกษาเรื่องสัตว์เลี้ยงสำหรับชั้นอนุบาล เนื่องจากสัตว์เลี้ยง เป็นสื่อที่ใกล้ชิดกับ
 เด็กและเด็กสามารถนำประสบการณ์ของคณาใช้ในการเขียนได้ อย่างสนุก
 เพลิดเพลินเพื่อให้เข้าใจและบรรลุตามวัตถุประสงค์ตามแผนการ จัดประสบการณ์
 ได้อย่างรวดเร็วและ เป็นการเตรียมการความพร้อมในการศึกษาในชั้นต่อไป
 และสามารถผลิตในระบบอุตสาหกรรมได้ เนื่องจากการผลิตเป็นจำนวนมาก
 จะเป็นการลดต้นทุนการผลิตทำให้สินค้ามีราคาถูกลง ซึ่งเป็นผลดีต่อผู้บริโลกอย่าง
 มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 ที่มาของปัญหา และแนวทางแก้ปัญหา

เกมการศึกษาที่ใช้อยู่ในโรงเรียนอนุบาลปัจจุบันส่วนใหญ่เป็นสิ่งที่
 ไซครูจะเป็นผู้ทำขึ้นเอง ตามเนื้อเรื่องที่ต้องการสอน เกมที่ได้จึงไม่ค่อยสวย
 งาม ทั้งคุณค่าความสนใจเด็กเท่าที่ควร เด็กเล่นไปก็จะเกิดอาการเบื่อหน่าย
 และไม่มี ความทนทาน การจัดเก็บก็ทำให้ไม่เรียบร้อยจากยากในการหยิบใช้
 ส่วนเกมต่าง ๆ ที่มีขายในปัจจุบันก็มีการฝึกทางด้านใดด้านหนึ่ง การเรียนก็ต้อง
 ใช้จำนวนมาก บางชิ้นวัสดุที่ผลิตไม่เหมาะสม ภาพและสีสันไม่ดึงดูดตา
 ความสนใจเด็กเท่าที่ควรอาจจะกล่าวเป็นข้อ ๆ ได้ดังนี้

1. เกมการศึกษาที่มีอยู่ส่วนมาก มุ่งเน้นให้ความเพลิดเพลินและ
 ความสวยงามเป็นหลัก โดยไม่สามารถนำมาใช้เป็นสื่อพัฒนาทักษะทางการ
 เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ชุดการสอนของบริษัทวัสดุการศึกษา วัสดุที่ใช้เป็นกระดาษอายุ
 การใช้งานจึงน้อยวัสดุที่ผลิตยังไม่เหมาะสมเท่าที่ควร



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ชุดเกมที่ครุทำขึ้น ที่มีในปัจจุบัน และชุดการสอนต่าง ๆ ไม่มีการจัดเก็บที่เหมาะสมที่เมื่อครต้องการใช้จะต้องคนทำให้เสียเวลา

4. เกมการศึกษาที่ครทำขึ้น และชุดการสอนภาพและสีสรรไม่ดึงดูดความสนใจของเด็ก ทำให้เด็กเบื่อ เมื่อนำกลับไปเล่นใหม่



5. อุปกรณ์ที่ใช้ในการสอนส่วนใหญ่ ขนาดของอุปกรณ์ ความหนาของอุปกรณ์ เกม มีขนาดเล็ก และบาง เด็กหยิบจับไม่ถนัดมือ

6. เกมและเกมมีการเล่นที่คล้ายกัน และมีจำนวนมากขึ้น และไม่สามารนนำมาปรับปรุง เล่นด้วยกันได้

7. ชุดที่ครใจประกอบการ เล่านิทานไม่มีการปรับเปลี่ยนให้เข้ากับเรื่องที่เราจึงต้องใช้จำนวนมาก และต้องหาเพิ่มเติมเมื่อต้องการเล่าเรื่องอื่น ๆ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการพัฒนาการเรียนการสอนเท่านั้น เมื่อนำมาตีพิมพ์ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งในการนำไปใช้

8. การสื่อนวกลบเลขไม่มีอุปกรณ์ที่ช่วยในการศึกษาค่าตอบจากโจทย์ส่วนมาก
จะมุ่ง เน้นเพียงคำนวณใดคำนวณหนึ่ง

แนวทางแก้ไข

1. ออกแบบเกมการศึกษา เป็นชุดที่สามารถพัฒนาทักษะความพร้อม
ควบคู่ไปกับการให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน
2. เลือกใช้วัสดุที่เหมาะสมกับการเล่นและการใช้งานปลอดภัยไม่
เป็นอันตรายต่อเด็ก
3. ออกแบบใหม่ที่เก็บที่สามารถอำนวยความสะดวกทั้งการนำออก
ใช้งานและการเก็บอย่างเป็นระเบียบ คนหาง่าย
4. ออกแบบภาพกราฟฟิคต่าง ๆ ให้ดึงดูดความสนใจเด็ก มีสีสัน
สดใส ภาพเข้าใจง่าย ดูแล้วไม่เบื่อกง่าย โดยใช้ภาพเขียนการ์ตูนหยาบ ๆ
5. ออกแบบให้ขนาดของ เกมมีขนาดที่เหมาะสมกับเด็กวัย 3-6 ปี
และเหมาะสมกับครูผู้ใช้ในการเก็บการนำพากรนำออกใช้งาน
6. ออกแบบให้เกมที่มีการเล่นที่คล้อยคลึงกันสามารถปรับเปลี่ยน
การเล่นให้สามารถเล่นร่วมกันได้ เพื่อลดจำนวนอุปกรณ์ให้มีจำนวนน้อยลง
7. ออกแบบให้สามารถปรับเปลี่ยนให้เข้ากับเรื่องที่ต้องการ
เล่านิทานแต่ละเรื่องได้ เฉพาะเรื่องสัตว์เลี้ยง

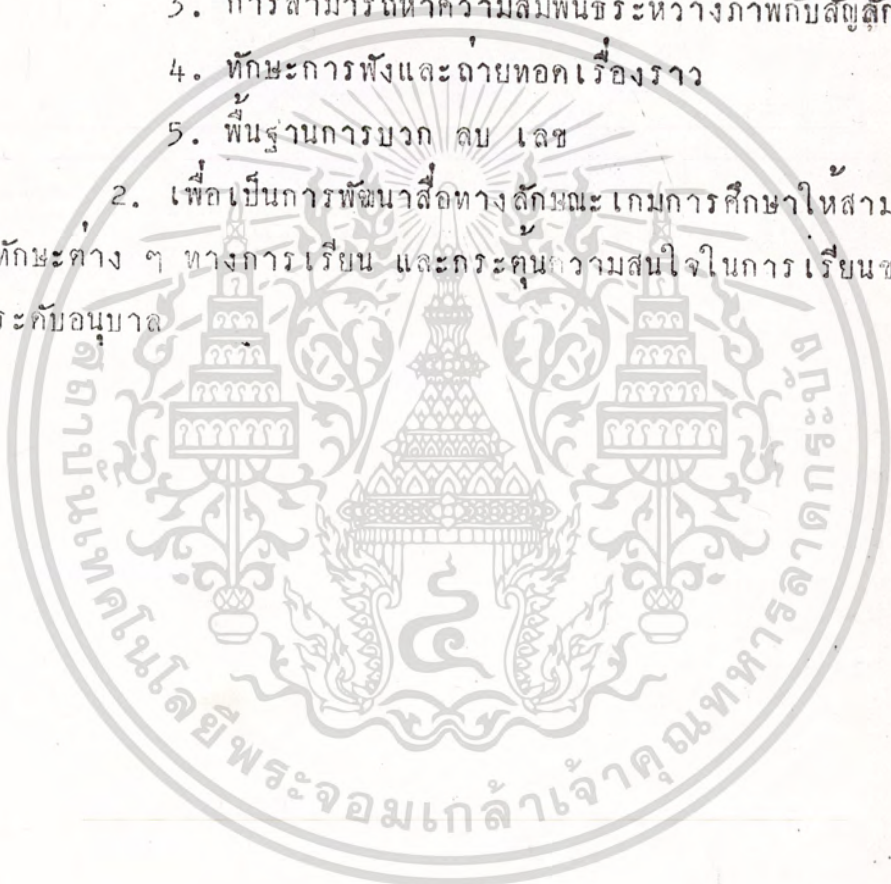
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ในการผลิตและจำหน่ายโดยไม่อนุญาตให้ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น หากมีให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้
เพื่อช่วยในการศึกษาค่าตอบของโจทย์แต่ละโจทย์

1.3 วัตถุประสงค์ในการทําวิจัย

1. เพื่อพัฒนา และออกแบบ ชุดเกมการศึกษาเรื่องสัตว์เลี้ยงระดับอนุบาลให้มีลักษณะสร้างความสนใจแก่เด็กในระยะเริ่มแรกในการเรียน ซึ่งมีลักษณะของพื้นฐานการทักษะต่าง ๆ ดังนี้

1. การจำแนกควยสายตา
2. การสามารถคิดหาเหตุผล
3. การสามารถหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์
4. ทักษะการฟังและถ่ายทอดเรื่องราว
5. พื้นฐานการบวก ลบ เลข

2. เพื่อเป็นการพัฒนาสื่อทางลักษณะ เกมการศึกษาให้สามารถใช้ฝึกทักษะต่าง ๆ ทางกรเรียน และกระตุ้นความสนใจในการเรียนของเด็กในระดับอนุบาล



1.4 ขอบเขตของการวิจัย

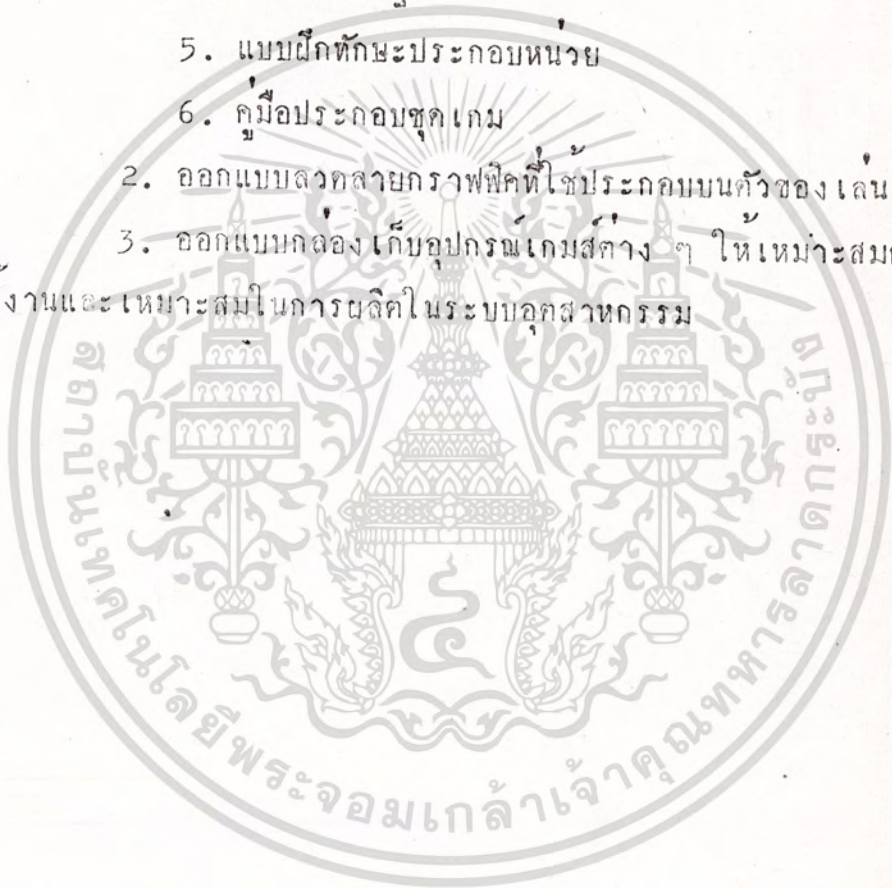
1. ออกแบบชุดเกมการศึกษาเรื่องสัตว์เลี้ยงระดับอนุบาล 1-2 ซึ่งประกอบด้วยกิจกรรมต่าง ๆ หลายหน่วยดังนี้

1. ขอมูลการสนทนา เล่าเหตุการณ์ และนิทานประกอบหน่วย
2. เพลงประกอบหน่วย
3. เกมการศึกษาประกอบหน่วย
4. ศิลปะประดิษฐ์
5. แบบฝึกทักษะประกอบหน่วย
6. คู่มือประกอบชุดเกม

2. ออกแบบลวดลายกราฟิกที่ใช้ประกอบบนตัวของเล่นเกมต่าง ๆ

3. ออกแบบกล่องเก็บอุปกรณ์เกมต่าง ๆ ให้เหมาะจะสมกับการนำ

ใช้งานและเหมาะสมในการผลิตในระบบอุตสาหกรรม



1.5 ขอบเขตการศึกษาวิจัย

1. ศึกษาหลักสูตร การสอนในระดับอนุบาลศึกษาในหน่วยเรื่อง สัตว์เลี้ยง
2. ศึกษาข้อมูลทางกายภาพพฤติกรรม และจิตวิทยาของเด็กอนุบาล
3. ศึกษาเกมการศึกษาเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยง
4. ศึกษาลักษณะและรูปแบบของ เล่นเพื่อการศึกษาของเด็กในปัจจุบัน
5. ศึกษาสื่อการเรียนการสอนต่าง ๆ ที่ใช้ประกอบการศึกษาของเด็กอนุบาล
6. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับจิตวิทยาการใช้สื่อ และผลลดาที่กระตุ้นความสนใจของเด็ก
7. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสัดส่วนของเด็กในวัยอนุบาล และสัดส่วนของคนไทย
8. ศึกษาเกี่ยวกับวัสดุและอุปกรณ์ที่นำมาใช้ในการออกแบบ
9. ศึกษาขั้นตอนและกรรมวิธีการผลิตที่เหมาะสมในระบบอุตสาหกรรม
10. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมของ เล่นประเภทของอุตสาหกรรม (มอก.)

1.6 วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับเกมการศึกษา หุ่นมือเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงในระดับอนุบาล และสังเกตการเรียนการสอนที่ใช้อุปกรณ์และไม่ใช้อุปกรณ์ในโรงเรียนอนุบาล และศึกษาจากบริษัทห้างร้าน วิทยานิพนธ์ เอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับชุดเกมการศึกษาในเรื่องสัตว์เลี้ยง
2. รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับ ผลิตภัณฑ์โคม นำมาวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางศึกษาวิจัย และออกแบบ
3. การสรุปวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบ
4. ทำเนิการออกแบบ และแก้ปัญหา
5. ทำหุ่นจำลอง และประเมินผลการออกแบบ
6. ขั้นตอนสรุปผลการออกแบบ และขอเสนอแนะ

1.7 ประโยชน์คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ชุดเกมการศึกษาในหน่วยสัตว์เลี้ยงสำหรับอนุบาลที่เหมาะสมกับการเรียนการสอนในระดับอนุบาล 1-2 โดยอยู่ในแผนการจัดประสบการณ์ทางการศึกษาของอนุบาล และสามารถอำนวยความสะดวกสบายในการสอน ใช้เวลาในการเตรียมน้อยใดเนื้อหาที่ครบถ้วน
2. ช่วยในการเตรียมสื่อในการเรียนการสอนของครูให้ใช้เวลาเตรียมน้อยใช้เวลาเรียนน้อยและมีเนื้อหาที่ตรงกับจุดประสงค์มากที่สุด
3. เป็นการส่งเสริมนโยบายของรัฐบาล ที่ได้มีการลงทุนด้านการผลิตที่ใช้วัสดุและอุปกรณ์ที่สามารถผลิตได้ภายในประเทศ

บทที่ 2

วรรณคดีการวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 คำว่า "อนุบาล"

หมายถึง คอยดูแล คอยเลี้ยงหรือคอยรักษา คอยระวัง โรงเรียนอนุบาลจะมีหน้าที่คอยดูแลและเลี้ยงเด็กอายุระหว่าง 3-6 ขวบ แต่ระบบการศึกษาสำหรับเด็กไทยสืบสน ปราศจากการผสมผสานซึ่งกันและกันในสถาบันการศึกษาด้วยกัน เช่น โรงเรียนอนุบาลบางแห่งรับเด็กอายุต่ำกว่า 3 ขวบครึ่ง แต่บางโรงเรียนรับอายุ 4 ขวบครึ่ง จะขาดแม่แต่วันเดียวก็ไม่ได้ เมื่อจับขึ้นอนุบาลจะต้องไปสอบแข่งขันเพื่อเข้าเรียนประถมชั้นปีที่ 1 ถ้าเป็นโรงเรียนมีชื่อเสียงการแข่งขันก็จะเข้มข้น ในปัจจุบันโรงเรียนอนุบาลในบ้านเราไม่อาจปฏิบัติตนความหมายของคำว่า "อนุบาล" ได้ โรงเรียนอนุบาลจึงจำเป็นต้องสอนวิชาการให้กับเด็กให้สามารถอ่านหนังสือออก ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ต้องคิดเลขได้ต้องมีความรอบตัว แต่ตามจิตวิทยาพัฒนาการของเด็กในวัยนี้สมองยังไม่มีความพร้อมที่จะเรียน แต่เด็กที่ถูกบังคับให้เรียนทั้งในห้องเรียน และนอกเวลาเรียนแล้วตามที่เบ่งกันอยู่ในปัจจุบันนี้ จึงไม่เป็นผลดีต่อการเรียนอันยาวนานในอนาคต เด็กวัยก่อนเรียนหรือวัยอนุบาลนี้เป็นช่วงเวลาดีพ่อแม่ และครูในโรงเรียนอนุบาลจะต้องเตรียมเด็กให้มีความรู้ความพร้อมที่จะไปดำเนินกิจกรรมประจำวันในโรงเรียนจริงคือโรงเรียนสำหรับชั้นประถมศึกษาใด

ความพร้อมที่พึงสร้างสรรค์ให้กับเด็กวัยก่อนวัยเรียนหรือวัยอนุบาลวันละเล็กน้อยค่อยเป็นค่อยไประหว่างอายุ 3-6 ปี ได้แก่

1. ทักษะในการช่วยตนเอง ได้แก่ การช่วยตนเองในเรื่องการกิน การซึบถ่าย ตลอดจนการอนามัย และความสะอาดส่วนบุคคลสามารถเปลี่ยนและสวมเสื้อผ้าเอง เมื่อเกิดการซึบถ่ายและทำความสะอาดหลังซึบถ่ายแล้วได้

2. มีความสามารถในการแสดงออกซึ่งความเข้าใจและสื่อสาร สื่อความ

ความหมายกับผู้อื่นที่เกี่ยวข้องของทวายนเองตามสมควร เช่น เข้าใจความต้องการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการรูกษาเท่านั้น เมื่อนุญาต์เห็นใบใช้บระเษยชนิดนี้การคำ

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของเพื่อนและบอกกับผู้อื่นที่เกี่ยวข้องของความหมายกับผู้อื่นถึงความต้องการของตนเอง เข้าใจคำสั่งสอนของครูและทำตามสิ่งใด

3. สามารถควบคุมความต้องการและอารมณ์ของคนได้ และ เช่น ความกลัว การเคลื่อนไหว การอยากขยับถ่าย ความโกรธ ความกลัว ใค้อย่างเหมาะสม

4. สามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมนอกบ้านได้ โดยสามารถรักษาระเบียบของโรงเรียน มีมารยาทในการกิน การพูด และการเคลื่อนไหว รู้จักตรงต่อเวลา ทำให้ไม่ไปโรงเรียนสาย รู้จักของเจ้าของเรา จะไม่หยิบของที่ไม่ใช่ของตนเอง สามารถรักษาความลับสัญญาที่ให้กับเพื่อนพร้อมกับทวงสัญญาจากผู้อื่นด้วย รู้จักแสดงความเห็นใจ พร้อมกับให้ความช่วยเหลือเท่าที่สามารถจะทำได้ ตลอดจนแสดงความเอื้อเฟื้อแบ่งปันของให้กับเพื่อน ๆ ด้วยความพร้อมทั้งหมั่นเด็กจะสามารถปรับตัวในโรงเรียนชั้นประถม ใค้อย่างดี

2.1.2 นโยบายการศึกษา ระดับอนุบาลศึกษา

จากนโยบายการศึกษา ระดับอนุบาลศึกษา ประจำปี 2533 ตามหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการ การศึกษาระดับชั้นเด็กเล็ก เป็นการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมให้ เด็กอายุ 2-5 ปี โดยให้ มีความพร้อมทุกด้าน คือร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม และสติปัญญา ปลูกฝังคุณธรรม และจริยธรรม ตลอดจนค่านิยมไทย เพื่อให้เด็กมีคุณภาพ และมีความพร้อมที่จะเรียนในระดับประถมศึกษาต่อไป โดยการจัดประสบการณ์ และเนื้อหาการเรียน การสอนให้เด็กโดยมีหลักการดังนี้

๓. แนวการจัดประสบการณ์ชั้นเด็กเล็กมีหลักการดังนี้

1. เป็นประสบการณ์ที่มุ่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคมและสติปัญญา เพื่อพื้นฐานที่ดีให้แก่เด็ก
2. เป็นประสบการณ์ที่ตอบสนองความต้องการ ความสนใจ ที่สอดคล้องกับวัยของเด็ก
3. เป็นประสบการณ์ที่มุ่งปลูกฝังให้เด็กช่วยตนเองได้ตามควรแก่วัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สำหรับโรงเรียน
 4. เป็นประสบการณ์ที่มุ่งปลูกฝังให้เด็กมีพื้นฐานที่ดีด้านคุณธรรมค่านิยม
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และจริยธรรม

จุดประสงค์ในการจัดประสบการณ์

ในการจัดกิจกรรม และประสบการณ์ต่าง ๆ ให้แก่เด็ก มีจุดประสงค์ เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

พัฒนาการด้านร่างกาย

1. เพื่อพัฒนาร่างกายให้เจริญเติบโตตามวัย
2. เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ กล้ามเนื้อเล็ก และประสาทสัมผัส

พัฒนาการทางอารมณ์-จิตใจ

1. เพื่อให้เด็กมีสุขภาพจิตดี มีอารมณ์ร่าเริงแจ่มใส
2. เพื่อให้รู้จักควบคุมอารมณ์ของตนเอง
3. เพื่อปลูกฝังคุณธรรมและจริยธรรม
4. เพื่อส่งเสริมให้มีวินัยในตนเอง และมีความรับผิดชอบในงาน

ที่ได้รับมอบหมาย

พัฒนาการด้านสังคม

1. เพื่อให้รู้จักตนเอง และบุคคลที่ใกล้ชิด
2. เพื่อให้รู้ถึงความสำคัญของครอบครัว สังคม และชุมชนของ-
3. เพื่อปลูกฝังให้มีสังคมนิสัยที่ดี
4. เพื่อปลูกฝังให้เกิดความสนใจ มีบทบาทในการดูแลรักษาสิ่ง-

คน

แวดล้อม และธรรมชาติ

พัฒนาการด้านสติปัญญา

1. เพื่อพัฒนาและส่งเสริมการใช้ภาษา และสัญลักษณ์ในการสื่อ-
2. เพื่อให้รู้จักสังเกต โดยการไขประสาทสัมผัส และความคิด-
3. เพื่อพัฒนาการ และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
4. เพื่อปลูกฝังให้มีนิสัยรักการ เรียนรู้

ความหมาย

อย่างมีเหตุผล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ตามกฎหมาย งดสูบบุหรี่ในที่ทำงาน งดสูบบุหรี่ในที่สาธารณะ
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การนี้สำหรับเด็กนับว่าเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งในการจะพัฒนาการคุณภาพของเด็ก
ไทยอย่างมีประสิทธิภาพในทุก ๆ ด้านเพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมของเด็กใน-
การที่จะก้าวขึ้นไปเรียนในระดับประถมศึกษา

ข. การจัดการศึกษานอกระบบหรือการศึกษาก่อนวัยเรียน ใน-
ช่วงหลังจากเปลี่ยนแปลงการปกครองจะมีความก้าวหน้าขึ้นตามลำดับ กระทรวง
ศึกษาธิการได้มีการเอาปัญหาเรื่องนี้ขึ้นมาพิจารณากันอย่างจริงจัง ได้เริ่มวาง-
นโยบายที่จะจัดการอนุบาลศึกษากันขึ้น ชั้นแรกได้ส่งบุคคลไปศึกษาต่อในวิชาครุ
อนุบาลที่ญี่ปุ่น เพื่อจะได้นำเอาวิชาการและหลักการต่าง ๆ ที่ถูกต้องมาใช้กับ-
ประเทศไทย เพราะว่าการศึกษาของประเทญี่ปุ่นเจริญมากในขณะนั้น -
ส่วนใหญ่ได้นำมาอย่างมาจากเฟรเดอริค ซึ่งเป็นบิดาของการอนุบาลศึกษาชาวเยอ
มัน ประเทศญี่ปุ่นเห็นความสำคัญของเด็กเล็กมาก ทั้งในอุปกรณ์การสอนและวิธี-
การต่าง ๆ ก็พยายามทำให้เหมือนคนจนับทุกอย่าง

บุคคลสำคัญที่เราจะลืมเสียไม่ได้ และก็มีบทบาทสำคัญเกี่ยวกับบุคคล
การอนุบาลศึกษาในประเทศไทย ก็คือ ม.ล. มานิจ ชุมสาย ท่านจบปริญญาตรีแล
และโททางการศึกษาจากประเทศอังกฤษ มีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับเรื่องประถม
ศึกษาและเด็กเล็กมาก ขณะที่ท่านเป็นหัวหน้ากองฝึกหัดครูก็มีบทบาทสำคัญมากใน
การวางนโยบายสำคัญมากในการวางนโยบายการจัดตั้งการอนุบาลศึกษาขึ้น -
ตลอดจนการจัดอุปกรณ์การสอน และทำหน้าที่เป็นครูสอนนักเรียนฝึกหัดครูอนุ-
บาลในสมัยนั้นด้วย เราถือว่าท่านเป็นบุคคลสำคัญที่สุดในการบุกเบิกการอนุบาลศึก
ษาของประเทศไทย ถึงแม้ว่าสงครามโลกครั้งที่ 2 ทำให้การศึกษาอนุบาลชะงักไ
ไปบ้างก็ตาม แต่อย่างไรก็ดีนโยบายกระทรวงศึกษาธิการก็มีจุดประสงค์ที่จะขยาย
การศึกษาระดับนี้ออกไปให้ทุก ๆ จังหวัด และต้องการที่จะให้เป็นตัวอย่างแก่โรง
เรียนประถมศึกษาทั่วไป จะเห็นได้ว่าโรงเรียนอนุบาลจะขยายเปิดสอนถึงระดับ-
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และปัจจุบันนี้ก็ขยายจนถึงประถมศึกษาปีที่ 6 เพราะต้องการให้เด็ก-
เมื่อจบไปและจะได้ประสบการณ์และความรู้ไปในทางเดียวกัน

ในเรื่องหลักสูตรและการสอน กำหนดเวลาเรียน 2 ปี คือชั้นอนุ-
บาลปีที่ 1 และที่ 2 ระหว่างอายุ 3 ขวบครึ่ง - 5 ขวบครึ่ง เน้นหาวิชาที่เรียน
เน้นเป็นรายวิชาได้แก่หน้าที่พลศึกษา ศิลปกรรม ดนตรี ภาษาไทย และคณิต

เอกสารนี้เป็นทรัพย์สินของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความรู้เรื่องเมืองไทย วาดเขียนและถักมือ ชีวร่อง สุขศึกษา

เราจะเห็นว่าการอนุบาลศึกษาเป็นที่ยอมรับของผู้นำทางการศึกษาตลอดมา ตั้งแต่แรกเริ่มตั้งโรงเรียนอนุบาลขึ้นเป็นครั้งแรก ขอให้สังเกตว่าถ้าหากมีโรงเรียนอนุบาลขึ้นก็จะให้มีถึงชั้นประถมศึกษาต่อไป แสดงว่าโรงเรียนอนุบาลควรจะเป็นแบบอย่างที่ดีของโรงเรียนประถมศึกษาโดยทั่ว ๆ ไป

นโยบายการ เปิดชั้นเล็กเล็กในโรงเรียนประถมศึกษาและเทศบาลนี้ คือการที่จะไ้การเปลี่ยนแปลงการเรียนจากชั้นเตรียมประถมที่มีอยู่ก่อน เพราะเตรียมประถมเป็นการจัดให้เด็กอ่านออกเขียนได้เป็นสิ่งสำคัญที่สุด แต่ชั้นเล็กเล็กใช้แนวการสอนตามแบบอย่างโรงเรียนอนุบาล

โรงเรียนอนุบาลและชั้นเล็กเล็กโตเจริญก้าวหน้าไปโดยลำดับ แม้ว่าการศึกษาระดับนี้จะไม่ใช่การศึกษาภาคบังคับ แต่อย่างไรก็ตามรัฐบาลก็ให้ความสนใจและสนับสนุนมาโดยตลอดตั้งแต่เริ่มแรก เราจะเห็นว่าจำนวนนักเรียนอนุบาลและจำนวนเด็กเล็กสูงเพิ่มขึ้นทุกปี

ค. หลักสูตรสำหรับโรงเรียนอนุบาล หลักสูตรสำหรับโรงเรียนอนุบาลประเทศไทยมีทั้งหมดด้วยกัน 5 ฉบับ คือหลักสูตร พ.ศ. 2483 พ.ศ. 2496 พ.ศ. 2503 พ.ศ. 2518 และ พ.ศ. 2522 หลักสูตรทุกฉบับใช้เวลาเรียน 2 ปี คือชั้นอนุบาลปีที่ 1 และอนุบาลปีที่ 2 หลักสูตรในระยะแรก ๆ เน้นในเรื่องเนื้อหาวิชาวมจาก แต่ในช่วง 2501-2521 มีการปรับปรุงหลักสูตรถึง 3 ครั้งด้วยกัน เพื่อให้เหมาะสมกับกาลสมัยคือ พ.ศ. 2503 และ พ.ศ. 2518 และ พ.ศ. 2522 ตามลำดับ

หลักสูตร 2503 ได้วางจุดมุ่งหมายดังต่อไปนี้

1. เพื่อเตรียมสภาพจิตใจของเด็กให้พร้อมที่รับการศึกษาระดับชั้นต่อไป ทักษะเครื่องมือต่าง ๆ ในการเรียน การเล่น อบรมให้เป็นคนช่างคิด เป็นคนมองไว คดองแคลว
2. ฝึกอบรมให้เป็นคนมีคิ้วามสังเกต มีไหวพริบ เฉลียวฉลาด คิดหาเหตุผลให้เกิดความเข้าใจด้วยตนเอง มีความพากเพียร
3. อบรมให้พึ่งตนเอง สามารถทำหรือปฏิบัติอะไรก็ได้ด้วยตนเอง-

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ การใช้งานโดยไม่ได้รับอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ปีกหักมารยาทและศีลธรรม หนักให้เป็นคนมีมารยาทตนเอง และสังคม ทุกคนจาเปรียบรอยสุภาพ มีระเบียบวินัย มีความสามัคคี

5. ไทรูจักรักษาสุขภาพอนามัย โดยปลูกฝังนิสัยที่ดีงามให้ถูกต้อง ในการรับประทานอาหาร รุจักศึกษาความสะอาดของร่างกาย

วิชาที่เรียน ภาษาไทย คณิตศาสตร์ พละนาสมัย ชรรถนคติศึกษา สังคมศึกษา ศิลปศึกษา ชัยร่องคนตรี

ภาษาไทย เป็นเพียงเตรียมการเพื่อให้เด็กพร้อมที่ลงมือหัดอ่านหัดเขียนในชั้นประถมศึกษาเท่านั้น เราเรียกว่าการจักประสบการณ์ทางภาษา เพราะต้องการให้เกิดทั้งและพละภาษาไทยให้ถูกต้อง ระบายค้ำจามรู้สึกออกมาด้วยคำพูด รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นได้

คณิตศาสตร์ เพื่อฝึกทักษะเบื้องต้นในคณิตศาสตร์ เข้าใจคณิตศาสตร์ ง่าย ๆ รุจักเขียนเขียนเขียนขนาด รูปร่าง พละนาสมัย ให้เด็กมีความเป็นอยู่ให้ถูกสุขลักษณะ รุจักการออกกำลังกาย พักผ่อนเท่าที่ควร

ชรรถนคติศึกษา เพื่ออบรมให้เด็กมีนิสัยเป็นคนมีเหตุผล เพื่อค้นคว้าหาความจริงจากการทดลอง

สังคมศึกษา เพื่อให้เด็กมีพัฒนาการทางสังคม สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ รุจักการช่วยเหลือแบ่งปันสิ่งของ เกร่งใจ รุจักสิทธิหน้าที่ กล้าแสดงความคิดเห็น

ศิลปศึกษา เพื่อส่งเสริมให้เด็กรุจักความดี อดสร้างสรรค์ แสดงความนึกคิดของตนเองออกมา มีใจรักชรรถนคติ

ชัยร่องคนตรี เพื่อฝึกการฟังของเด็กให้เข้าใจจังหวะ รุจักความไพเราะ เกิดความรู้สึกที่ดีต่อคนตรี

หนักสุคร พ.ศ. 2518 ไคว่างจุกมุ่งหมายดังนี้

1. เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีนิสัยที่ดีในการรับประทานอาหาร ออกกำลังกาย และการพักนอน

2. ไทรูจักช่วยตนเอง สามารถทำกิจวัตรประจำวันของตนเองได้

3. ให้เป็นเด็กที่มีจิตใจรวเริงแจ่มใส รุจักการควบคุมอารมณ์ตนเอง ไม่ว่ารณใด ๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



พ.ศ.
๒๕๓๕
๒๕๓๕

ศึกษาให้ใช้ประสาทสัมผัสได้อย่างเหมาะสม เพื่อเตรียมเด็กให้
พร้อมที่จะเรียนรู้ในชั้นประถมศึกษาต่อไป

5. ส่งเสริมให้เด็กรู้จักการสังเกต เป็นคนมีไหวพริบ มีความคิด
ริเริ่มสร้างสรรค์

วิชาที่เรียบร เนื้อหาแบ่งออกเป็นรายวิชาเช่นเดียวกันกับหลักสูตร
2503 แต่แตกต่างกันตรงที่มีคำว่า "ประสบการณ์และกิจกรรม" นำหน้าของแต่ละ
วิชา ได้แก่

1. ประสบการณ์และกิจกรรมด้านคณิตศาสตร์
2. ประสบการณ์และกิจกรรมด้านภาษาไทย
3. ประสบการณ์และกิจกรรมด้านสังคมศึกษา
4. ประสบการณ์และกิจกรรมด้านธรรมชาติศึกษา
5. ประสบการณ์และกิจกรรมด้านสุขศึกษา
6. ประสบการณ์และกิจกรรมด้านศิลปะศึกษา
7. ประสบการณ์และกิจกรรมด้านกีฬารองและดนตรี

หลักสูตรอนุบาลศึกษาไทยปรับปรุงใหม่อีกครั้ง คือ พ.ศ. 2522 มีจุดมุ่ง
หมายดังนี้

1. เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีนิสัยเกี่ยวกับการกิน การออกก่าดัง
กายน การพักผ่อนถูกต้อง รู้จักการรักษาตัวจากอุบัติเหตุต่างๆ
2. ปลูกฝังให้เด็กมีลักษณะที่พึงามรู้จักควบคุมอารมณ์ของตน รู้จัก
การอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น
3. ส่งเสริม ให้รู้จักสังเกต มีไหวพริบ มีความคิดริเริ่ม
4. ฝึกให้รู้จักใช้ประสาทสัมผัสอย่างถูกต้องและเหมาะสม เคลื่อน
ไหวร่างกายให้คล่องแคล่ว

5. รู้จักปฏิบัติกิจวัตรประจำวันด้วยตนเอง

วิชาที่เรียน ในการปรับปรุงหลักสูตรครั้งนี้ต้องการให้สอดคล้องกับหลัก
สูตรประถมศึกษา 2521 จึงแบ่งเนื้อหาออกเป็นกลุ่มวิชาใหม่

1. เตรียมสร้างเสริมทักษะภาษาไทย
2. เตรียมสร้างเสริมทักษะคณิตศาสตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องขออนุญาตใช้เอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

๒๕๐๒๐๕๙๗

3. เตรียมสร้างเสริมประสบการณ์

4. เตรียมสร้างเสริมลักษณะนิสัย

1. เตรียมสร้างเสริมทักษะภาษาไทย ก็คือ เพื่อเตรียมและส่งเสริมความพร้อมในการเรียน ภาษาไทย

2. เตรียมสร้างเสริมทักษะคณิตศาสตร์ ก็คือ

ก. เพื่อส่งเสริมความพร้อมในการเรียนคณิตศาสตร์

ข. เพื่อฝึกการสังเกต จดจึกคิดหาเหตุผล จดจึกการเปรียบเทียบ

ค. เพื่อให้รู้จักนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน

3. เตรียมสร้างเสริมประสบการณ์ มุ่งหมาย คือ

1. เพื่อให้ร่างกายแข็งแรงมีสุขนิสัยที่ดีในการรับประทานอาหารพักผ่อน รับประทานอาหารรักษาความสะอาดของร่างกาย

2. เพื่อให้รู้จักช่วยตัวเองและผู้อื่นให้พ้นจากโรคภัยไข้เจ็บ

3. เพื่อปลูกฝังอบรมให้มีสังคมที่ดี สามารถปรับตัวเข้ากับเพื่อนคนอื่น ๆ ได้

4. ปลูกฝังให้มีอุปนิสัยที่ดี มีใจกว้าง รักหาใจซึ่งขนบธรรมเนียมประเพณี และวัฒนธรรมอันดีงามของคนไทย

5. รู้จักสิทธิหน้าที่ของตนเอง

6. ใฝ่มีนิสัยช่างสังเกต มีเหตุผล

7. มีใจรักธรรมชาติ และรู้จักคุณค่าของธรรมชาติ

4. เตรียมสร้างเสริมลักษณะนิสัย มีใจมุ่งหมายก็คือ

1. เพื่อฝึกประสาทให้สัมพันธ์กัน

2. เพื่อปลูกฝังให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

3. เพื่อส่งเสริมใฝ่มีนิสัยที่รักความสะอาด อ่อนโยน

4. ปลูกฝังค่านิยมคุณลักษณะที่ดีของศิลปะและวัฒนธรรมไทย

5. ส่งเสริมให้เด็กรู้จักแสดงออกตามความสามารถของแต่ละคน

6. เพื่อเป็นการพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา

7. ฝึกให้เป็นคนมีระเบียบเรียบร้อย

8. ฝึกให้รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

9. เพื่อนำไปใช้บูรณาการกับกลุ่มวิชาต่าง ๆ

เราจะเห็นว่าหลักสูตรของอนุบาลในปัจจุบันเป็นแบบบูรณาการ กล่าวคือแบ่งเนื้อหาวิชาออกไปเป็น 4 กลุ่มวิชา ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับหลักสูตรประถมศึกษา จุดประสงค์ที่แท้จริงของหลักสูตรอนุบาลก็คือเป็นการปูพื้นฐานให้แก่เด็กหรือเป็นการเตรียมเด็กก่อนที่จะขึ้นไปเรียนในชั้นประถมปีที่ 1 และมีการตั้งจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมเพื่อเป็นแนวทางว่าเมื่อเด็กเรียนแล้วจะเกิดทางเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมจะไปในทางที่ตั้งจุดมุ่งหมายไว้หรือไม่ การวัดผลแต่ละประเมินผลก็ยังมีแนวทางให้ครูผู้สอนมีแนวทางวัดผลและประเมินผลเด็กได้หลายวิธี เช่น การสังเกต การสนทนา การตรวจผลงาน การเฝ้าข้อสอบปากเปล่า การเฝ้าข้อทดสอบ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะวิชา ะวัยของ เด็กตลอดจนความมุ่งหมายของการวัดผลแต่ละคราว ส่วนการเรียนการสอนนั้นมุ่งเตรียมความพร้อมให้แก่เด็กมากกว่าที่จะมุ่งเนื้อหาวิชา

ทั้งนี้เราอาจจะกล่าวได้ว่าโรงเรียนอนุบาล มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้การศึกษาและอบรมบุตรกุลธิดาก่อนการศึกษาภาคบังคับ โดยมีหลักการให้อบรมนิสัยและฝึกประสาทไหวพริบที่รับการศึกษาระดับประถมศึกษาต่อไป แต่ปัจจุบันนี้เราจะเห็นว่าในทางปฏิบัติกันจริง ๆ แล้วนั้นโรงเรียนอนุบาลส่วนมากมุ่งไปในทางให้เด็กอ่านออกเขียนได้ ความจริงแล้วโรงเรียนอนุบาลของเรามีการให้เด็กได้เรียนปนเล่นกันมาก แต่ต่อมาผู้ปกครองไม่ค่อยพอใจ เพราะเห็นว่ามาโรงเรียนไม่ได้อะไรขึ้นมาเลย อ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ โรงเรียนเมื่อถูกบังคับจากผู้ปกครองเขาก็เลยตอบสนองของความตองการของผู้ปกครอง ด้วยการมีกรเรียนหนังสือกันมาก ๆ แต่อย่างไรก็ดี บุคคลมีความรู้ เกี่ยวกับการศึกษาของเด็กระดับอนุบาลก็ให้พยายามเผยแพร่หลักการที่ถูกต้อง ของการอนุบาลศึกษาให้บุคคลทั่วไปได้เข้าใจถึงจุดมุ่งหมายของการเรียน การสอนระดับนี้อย่างถูกต้องเท่าที่จะทำได้

1. แนวคิดพื้นฐานในการจัดการเรียนการสอน

แนวคิดพื้นฐานรูปแบบการจัดหลักสูตรการเรียนการสอนเด็ก

1. คำนำถึงพัฒนาการทุก ๆ ด้านของเด็กควบคู่กันไป
2. การให้เด็กได้เรียนรู้ในสิ่งที่เขาสนใจ จะช่วยให้เด็กเกิดการ

เรียนรู้และเกิดแรงจูงใจที่จะเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ในวงการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

3. การให้นักเรียนเรียนรู้เนื้อหาความรู้ เชวชาสนอ การไหวพริบ

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีความสามารถ มีคุณธรรม มีนิสัยและความคิด ต้องให้ฝึกฝนและทำกิจกรรม

4. เด็กเรียนรู้ออกเวลาไม่ว่าจะอยู่ที่ใดก็ตาม ในสถานการณ์ใด ทั้งในและนอกโรงเรียนควรจัดการสอนที่สนับสนุนและช่วยให้ผู้ใหญ่เรียนรู้วิธีแสวงหา และเรียนรู้สิ่งที่เป็นประโยชน์แก่สังคมและตนเอง รู้จักแก้ปัญหาที่ตัดสินใจ รับผิดชอบและพัฒนาความคิดในทางสร้างสรรค์

5. การเรียนรู้เป็นประสบการณ์ที่ต่อเนื่องกัน การจัดหลักสูตรให้สอดคล้องกับวิธีเรียนของคำนึงถึงประสบการณ์พื้นฐานของนักเรียน การเรียงลำดับเนื้อหาเริ่มจากรูปธรรมไปสู่สิ่งที่เป็นนามธรรม

6. เด็กแต่ละคนมีความแตกต่างกันทุกด้าน บุคลิกภาพสติปัญญา - ความสนใจวิธีและอัตราการเรียนรู้ ประสบการณ์พื้นฐาน ความถนัด การเรียน การสอนจึงควมประกอบควยบทรเรียน และอุปกรณ์การเรียนในระดับและลักษณะต่าง ๆ ให้ผู้เรียนได้เลือกควยตนเอง

7. การเรียนรู้ เป็นประสบการณ์ส่วนตัวที่เกิดขึ้นในแต่ละคน การเรียนรู้เกิดขึ้นเร็วช้า จะขึ้นอยู่กับนักเรียนนานเพียงใด ขึ้นอยู่กับความสามารถ ความสนใจขบวนการและวิธีการที่นักเรียนจะได้รับควยนั้น การจัดการเรียนการสอน จึงควรเปิดโอกาสให้เรียนรู้อะไรที่มีประสบการณ์ในบทเรียนควยขบวนการและวิธีการต่าง ๆ ในเวลาที่บิคหยุนได้

8. การจัดตั้งสิ่งแวดล้อมใหม่สำหรับการเรียนการสอนในชั้นเด็กเล็กเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อให้เด็กมีโอกาสและมีอิสระที่จะสนองความแตกต่างของตน และทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ต่าง ๆ ซึ่งจะนำไปสู่การเรียนรู้

9. การเรียนรู้จะเกิดขึ้นเมื่อนักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับครู กับเพื่อนควยกัน และกับอุปกรณ์การเรียน นักเรียนจึงไม่ควรเป็นเพียงผู้รับจากครูเพียงฝ่ายเดียว

10. การจัดการเรียนการสอนควรให้เด็กมองเห็นประโยชน์และคุณค่าที่ได้รับในสิ่งที่ตนเรียนรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม การเรียนรู้จะต้องเกิดในบรรยากาศที่ไม่ขูเขยหรือบีบบังคับและเปิดโอกาสให้เด็กพบควยสำเร็จมากกว่าการล้มเหลว

11. การเล่นเป็นกิจกรรมหลักที่เด็ก 3-5 ปี ทุกคนที่จะทำและมีเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไมออนุญาตให้ไปไซประโยชน์ดานการควยไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทบาทและอิทธิพลต่อการเจริญเติบโตทุกด้านของ เด็กจึงควรใช้การ เล่นเป็นแนวทางกิจกรรมการเรียนการสอน

12. เด็กวัยก่อนเรียนจำเป็นต้องที่จะเสริมสร้างร่างกายและสมองให้เจริญเต็มที่

พื้นฐานความเชื่อเกี่ยวกับการเรียนรู้

หลักการสอน

- | | |
|---|--------------------------|
| 1. ฉากการเรียนรู้ เป็นไปอย่างมีชีวิต
รับผิดชอบมีส่วนร่วม | ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง |
| 2. การเรียนรู้ เกิดจากแหล่งต่าง ๆ | จัดกลุ่มเป็นแหล่งความรู้ |
| 3. การเรียนรู้ เกิดจากความเข้าใจ | เน้นกระบวนการและผลงาน |
| 4. กระบวนการ เรียนรู้มีความสำคัญ | ยึดการเรียนรู้ด้วยตนเอง |
| 5. มีความหมายแก่เรียนรู้สามารถนำไปใช้ | เน้นการนำเอาความรู้ไปใช้ |

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. เกม
2. บทบาทสมมติ
3. กรณีตัวอย่าง
4. สถานการณ์จำลอง
5. ละคร
6. กลุ่มย่อย

2.1.3 หลักในการเรียนการสอนระดับชั้นอนุบาล

การเรียนการสอนชั้นอนุบาลโดยทั่วไปมี 2 วิธี คือ

1. เรียนพร้อมทั้งชั้น
2. การแบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม

การสอนพร้อมกันทั้งชั้น โคนการสอน วิชาสังคม สุขศึกษา นิทาน ซึ่งสามารถสอนให้เด็กเข้าใจพร้อมกัน และมีความสนใจพร้อมกันหมดได้

การแบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม เนื่องจากเด็กแต่ละคนมีความสามารถไม่เหมือนกันมีความสนใจและปัญญาไม่เท่ากัน จึงจำเป็นต้องแบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม

วิชาที่สอนคือ เลขคณิต ภาษาไทย ศิลป การฝึกความพร้อมเสริมสร้างประสบการณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น เมื่อนำไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตเป็นการผิด

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.3 หลักในการ เรียนการสอนระดับชั้นอนุบาล

การเรียนการสอนชั้นอนุบาลโดยทั่วไปมี 2 วิธี คือ

1. เรียนพร้อมกันทั้งชั้น
2. การแบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม

การสอนพร้อมกันทั้งชั้น ใ้แก่การสอน วิ วิชาสังคม สุขศึกษา นิทาน ซึ่งสามารถสอนให้เด็กเข้าใจพร้อมกัน และมีความสนใจพร้อมกันหมดได้

การแบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม เนื่องจากเด็กแต่ละคนมีความสามารถไม่เหมือนกันมีความสนใจและปัญหาไม่เท่ากัน จึงจำเป็นต้องแบ่งเด็กออกเป็นกลุ่มมีวิชาที่สอนคือ เลขคณิต ภาษาไทย ศิลปะ การฝึกความพร้อมเสร็จเสริมสร้างประสบการณ์

การสอนมี 2 วิธีคือ

1. การสอนรายวิชา
 2. การสอนแยกทักษะ
1. การสอนรายวิชา มีรายวิชาดังนี้
 - วิชาสังคม
 - วิชาสุขศึกษา
 - วิชาธรรมชาติศึกษา
 - ภาษาไทย
 - คณิตศาสตร์
 - การฝึกประสาท
 - ศิลปะศึกษา
 - ชีวรอง
 2. การสอนแยกทักษะ มีรายวิชาดังนี้
 - กลุ่มเตรียมสร้างเสริมทักษะ
 - กลุ่มเตรียมสร้างเสริมทักษะคณิตศาสตร์
 - กลุ่มเตรียมสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต
 - สร้างลักษณะนิสัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.4 รายการประสบการณ์และเนื้อหา

รายการประสบการณ์และเนื้อหาของชั้นเด็กเล็กที่บรรจุไว้ที่นี่ เป็นแนวทางในการนำไปจัดทำแผนการจัดประสบการณ์ชั้นเด็กเล็ก

จุดมุ่งหมาย	พฤติกรรมและความสามารถ	ประสบการณ์และกิจกรรม
เพื่อพัฒนาด้านร่างกาย	<ul style="list-style-type: none"> - พัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ - พัฒนากล้ามเนื้อเล็ก และ ประสาทสัมผัส - สุขอนามัย 	<ul style="list-style-type: none"> - การเล่นออกกลางแจ้งกลางแจ้งและในร่ม - การวาดภาพ ระบายสี - การฉีก ตัดปะ ทับ ร้อยและการสานอย่างง่าย ๆ - การประดิษฐ์เศษวัสดุ การพิมพ์ภาพและการปั้น - การเล่นเกมเล่นสัมพันธ์ และเกมการศึกษา - การระวังรักษาความสะอาด - การรับประทานอาหารและมารยาทในการรับประทานอาหาร - การเก็บดูแลรักษาเครื่องใช้ของตนเอง - การปฏิบัติกิจวัตรประจำวันและการช่วยเหลือตนเอง - การรักษาอนามัยตนเอง การขับถ่าย และการพักผ่อน - การดูแลระวังรักษาความปลอดภัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จุดมุ่งหมาย	พฤติกรรมและความสามารถ	
<p>เพื่อพัฒนาด้านสติปัญญา</p>	<p>-การรับรู้ทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 (การมองเห็น การฟัง การดม และการสัมผัส)</p> <p>-การฝึกความคิดสร้างสรรค์</p> <p>-การใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในความหมาย</p>	<p>-การวาดภาพ ฉีก ตัดปะ ร้อยการประดิษฐ์เศษวัสดุและการสานง่า</p> <p>-การทดลอง การสังเกต การชิม การดมกลิ่น ความเหมือน ความแตกต่าง สิ่งที่ขาดหายไป สิ่งที่สัมพันธ์</p> <p>-การฝึกฟังความเหมือนกัน ต่างกัน ของเสียงตามธรรมชาติ เสียงดนตรี และเสียงของคำ</p> <p>-การทำกิจกรรมสร้างสรรค์ เช่นการวาดภาพ พิมพ์ภาพ ประดิษฐ์ ฯลฯ</p> <p>-การเคลื่อนไหวตามจินตนาการ</p> <p>-การเล่นบทบาทสมมติ</p> <p>-การฟังนิทานและเรื่องราว</p> <p>-การเล่าเหตุการณ์และเรื่องราว</p> <p>-ความพร้อมในการฟัง</p> <p>-การจำแนกเสียง</p> <p>-การฟังคำพูด คำสั่ง เข้าใจและปฏิบัติตามได้ถูกต้อง</p> <p>-มารยาทในการฟัง</p> <p>-การฟังนิทานหรือเรื่องราวแล้วจับใจความได้</p> <p>-ความพร้อมในการพูด</p> <p>-การสนทนาซักถาม</p> <p>-มารยาทในการพูด</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จุดมุ่งหมาย	พฤติกรรมและความสามารถ	ประสบการณ์และกิจกรรม
		<ul style="list-style-type: none"> -ร้องเพลง ท่องคำคล้องจองและการเล่นที่เสริมสร้างประสบการณ์ทางภาษา -การเล่าเรื่องราว - นิทาน -การพูดแสดงความคิดเห็น -ความพร้อมในการอ่าน -การเปรียบเทียบความเหมือน -การอ่านภาพโดยการเคลื่อนสายตาจากซ้ายไปขวา -การอ่านออกเสียงตามต้นแบบ -การเล่าเรื่องจากภาพนิทาน -การปฏิบัติตนในการใช้หนังสือ -การรู้จักพยัญชนะไทยประกอบภาพ -ความพร้อมในการเขียน -การลากเส้นเส้นเสรี -การลากเส้นตามแบบอย่าง -การวาดภาพ ระบายสี การปั้น และอื่น ๆ -วิธีการจัดคินสอ คินสอสี -การเขียน พยัญชนะไทย -การเขียนคำง่าย ๆ ที่ตนเข้าใจความหมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จุดมุ่งหมาย	พฤติกรรมและความสามารถ	ประสบการณ์และกิจกรรม
	<p>-ความสนใจต่อสิ่งแวดล้อมและนิสัยรักการเรียนรู้</p> <p>-ทักษะด้านคณิตศาสตร์</p>	<p>-ความสนใจในสิ่งแวดล้อม</p> <p>-บ้าน โรงเรียนชุมชน</p> <p>-สิ่งที่อยู่รอบตัว พืช สัตว์ ดิน หิน ทราบ น้ำ กลางวัน กลางคืน ฤดูกาล ปรากฏการณ์ธรรมชาติและธรรมชาติรอบตัว</p> <p>-ประเพณีวันสำคัญต่าง ๆ</p> <p>-การคมนาคม</p> <p>-พื้นฐานทางคณิตศาสตร์</p> <p>-หนา-บาง สูง-ต่ำ สั้น-ยาว</p> <p>-ความเข้มของสี</p> <p>-ความเท่ากัน ความไม่เท่ากัน</p> <p>-รูปทรงเรขาคณิต</p> <p>-การจำแนกประเภทตามสี รูปทรง ขนาด จำนวน</p> <p>-นับปากเปล่า 1 - 30</p> <p>-ค่าของจำนวน 1 - 10</p> <p>-รู้จักสัญลักษณ์ 1 - 10</p> <p>-รู้จักลำดับที่ 1 - 10</p> <p>-เข้าใจความหมายของเพิ่ม-ลด ภายในจำนวน 1 -10</p> <p>-เข้าใจคำว่า มี และไม่มี</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.5 แผนการจัดประสบการณ์ของระดับอนุบาล และตัวอย่างการจัดกิจกรรม

แผนการจัดประสบการณ์เล่มนี้ ซึ่งเป็นเสมือนแนวทางสำหรับครูที่จะเตรียมความพร้อมแก่เด็กนั้น จะกล่าวสิ่งต่อไปนี้เป็นคือ

1. เพื่อให้ทราบว่าในแต่ละวันจะจัดกิจกรรมใดให้แก่เด็กบ้าง เอกสารเล่มนี้จึงกล่าวถึงตารางกิจกรรมประจำวันไว้เป็นลำดับแรก

2.2 - ตัวอย่างการเตรียมอิฐกิจกรรมประจำวันสำหรับเด็กอนุบาล

เวลา	กิจกรรม	อุปกรณ์และการเตรียม	หมายเหตุ
8.45	ร้องเพลงเคารพธงชาติ เพลงสวัสดี ตรวจสอบสุขภาพ เล่าเรื่องสิ่งของที่เด็กนำมา	เทปบันทึกและแผ่นเสียง เพลงชาติ เพลงสวัสดี อุปกรณ์ที่เด็กนำมา	จะให้หามาลัยวรรณกัยงยุทช ชักธงชาติประสมรซันต้นเสียง คำร้องเลียบคำบ้อย ๆ หุम्म และเสื่อผ้าไม่สะอาด
9.10	วางแผนการทำงาน เขียนภาพ เล่นบล็อก ปั้นดินเหนียว ดินน้ำมัน และกิจกรรมอื่น ๆ ให้ นักเรียนเลือกเล่นตาม ใจชอบ	เตรียมสี ดินเหนียว หรือดินน้ำมัน แป้ง กระดาษ สำหรับเขียนภาพ พู่กัน สีน้ำ บ้านสมมติ	เล่นบ้านสมมุติมี นภา บุติ จรีสุศรีเล่นขายของมีรุจา จ่าบัญญัติ บันดิน เหนียว นพพรตัดกระดาษ สุเทพ กำแหง เก็บผลงาน ของเด็กไว้
9.20	เขียนภาพ ระบายภาพ ด้วยนิ้วมือต่อ	กระดาษ สีน้ำ สีเครยอง พู่กัน	ทรงยศต้องให้ครูช่วยเพราะ ทำไม่เสร็จ แต่ในใจมาก กว่าเพื่อน เก็บผลงานไว้ดู ความก้าวหน้า
10.05	ทำความสะอาด เมื่อ เสร็จดูภาพในมุมอ่าน	สมุดภาพต่าง ๆ หนังสือ อ่านประกอบ	มีข้อสังเกตว่าคนไหนในใจ หนังสืออะไร ใครขอยืมอะไร ไป ใครช่วยเหลือเก็บของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใครไม่เก็บ
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งหากมีการนำไปใช้

เวลา	กิจกรรม		
10.10	เข้าห้องน้ำห้องส้วม ลงเล่นสนาม	เตรียมเครื่องเล่นสนาม เช่น ลูกบอล ราวไต้ ชิงช้า บล็อกสนาม ฯลฯ	คอยดูคนที่ชนไว้ ระวังคนที่ เคยรังแกเพื่อนและคนที่ไม่ ค่อยมีความระมัดระวังเตือน ให้ทุกคนเข้าห้องน้ำห้องส้วม
10.35	ล้างมือ นั่งพักเตรียม รับประทานอาหารว่าง ตอนเช้า	เตรียมอาหารว่าง ผ้าเช็ดมือ แก้วน้ำ	คอยดูช่วยย้ให้รับประทานทุก คน
10.40	เสร็จงานแล้วให้นั่งพักฟัง เพลง	แผ่นเสียง เทป วิดีโอ สำหรับเปิดเบา ๆ ให้ เด็กนั่งฟังเงียบ ๆ	คอยสังเกตให้นักเรียนทุกคน นั่งพักเงียบ ๆ
10.50	นิทาน เล่าหรืออ่านนิทาน หรือเล่านิทานเรื่องราว	เตรียมภาพประกอบนิทาน หนังสือนิทานสำหรับเด็ก	สังเกตว่าเด็กชอบฟังนิทาน เรื่องไหนมาก
11.15	เล่นเครื่องเล่นช่วยความ พร้อมเรื่องเลข เรื่อง ภาษา	บุคลิกดี หอคอย สมุด ภาพ คินสอสี กระดาษ วาดเขียน เทป	ผลงานของใครดีเด่น ใครสนใจ อะไร เก็บผลงานของทุก คนไว้เพื่อดูความก้าวหน้า
11.40	ดนตรีขับร้อง	รำแม่ศรีอนุบาล	เด็กสนใจตลอดเวลา เด็กสนใจ ใจตอนไหนมาก ทุกคนได้ร่วม แสดงอย่างสนุกสนาน เพลิดเพลิน
11.55	กิจกรรมพื้น , าน เล่นวาด ภาพด้วยคินสอสี เขียนด้วย ชอล์ก ป้ายสีบนกระดาน ขาหยั่ง รูปภาพ เล่นบ้าน	สี กระดาษวาดเขียน ชอล์ก พู่กัน แป้งเปียก ดินเหนียว ดินน้ำมัน อาหารสัตว์	เด็กคนไหนวาดภาพตามลำพัง โดยครุไม่ต้องช่วยแนะนำเลย เด็กคนไหนเล่นร่วมกับเพื่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ภายใต้การอุปถัมภ์ของมูลนิธิฯ ไม่อนุญาตให้นำไปใช้โดยไม่แจ้งแก่กันด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เวลา	กิจกรรม	อุปกรณ์และการเตรียม	หมายเหตุ
	สมมุติ บั้น เล่นเกม ให้ อาหารสัตว์		
12.00	ล้างมือ รับประทานอาหาร กลางวัน	เตรียมอาหารที่จะให้ ประโยชน์ต่อร่างกาย ถูกต้องตามหลักโภชนาการ	ใครไม่ยอมรับประทาน ผัก ใครรับประทาน เรียบร้อยแล้วล้างมือ ก่อนรับประทานอาหาร
12.30	พักผ่อนเล่นกลางแจ้ง	ให้นักหลังรับประทาน อาหารสัก 5 นาที แล้วจึง ให้ลงเล่นสนามโดยแนะนำ วิธีเล่นที่ถูกวิธีและปลอดภัย ก่อนลงเล่นสนาม	ต้องคอยดูแลเด็กที่ชนและ เล่นไม่คอยระมัดระวัง
13.00	นอน	เตรียมเครื่องนอน วิทยุ เทปเพลงไว้เปิดเบา ๆ ให้ เด็กฟัง หนังสือนิทานไว้อ่าน ให้ฟัง	ใครไม่ยอมนอน ใคร ร้องไห้ ใครปัสสาวะ รดที่นอน
14.30	ต้นอาบน้ำล้างหน้าแต่งตัว	เตรียมเครื่องใช้ในการ อาบน้ำ	บางคนยังต้องช่วยอาบ น้ำและแต่งตัว
15.00	ประเมินผลงานที่ทำเสร็จ ในวันนี้	นำผลงานมาวิจารณ์กลุ่ม ให้เด็กช่วยกันประเมินผล ว่าใครทำได้ดีที่สุด	ต้องช่วยประเมินผล ไปจะต้องพยายามให้ นักเรียนรู้จักประเมินผล งานของตนเองและ เพื่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เวลา	กิจกรรม	อุปกรณ์และการเตรียม
15.30	ร้องเพลงสวัสดีกลับบ้าน บ้าน	เตรียมนิทาน สมุดภาพไว้ สำหรับเล่า และให้เด็กนั่งดู ภาพหรือผู้ปกครอง

บทบาทและหน้าที่ครู

1. ครูจะต้องเตรียมเกมการศึกษาให้พร้อมทุกชุด
2. ขณะที่เด็กเล่น ครูจะทำหน้าที่เป็นเพียงให้คำแนะนำ เช่น เด็กเล่นเสียงดังเกินไป หรือ เล่นไม่ถูกวิธี บางครั้งครูอาจ เข้าร่วมในกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งที่ครูสังเกตเห็นว่าเด็กยังไม่เข้าใจวิธีการเล่น หรือมีปัญหาเกี่ยวกับการเล่น
3. เมื่อเด็ก เล่นเกมการศึกษาแต่ละชุดเสร็จเรียบร้อยแล้ว ครูจะต้องตรวจว่าเด็กเล่นได้ถูกต้องเพียงใดและควรแก้ไขอย่างไร ครูควรให้กำลังใจแก่เด็ก โดยเฉพาะเด็กที่มีปัญหา เมื่อเด็กแก้ไขเรียบร้อยแล้วครูจึงให้เด็กเปลี่ยนไปเล่นเกมการศึกษาชุดอื่น
4. ทุกครั้งที่เด็กเล่นเกมการศึกษาเสร็จแต่ละชุด ครูต้องเตือนให้เด็กเก็บเกมการศึกษาเข้ากล่องให้เรียบร้อย ก่อนที่จะเล่นเกมการศึกษาชุดอื่น
5. ก่อนหมดเวลา 5 - 10 นาที ครูเตือนให้เด็กเก็บของเข้าที่ ซึ่งนอกจากจะบอกเป็นคำพูดธรรมดาแล้ว อาจร้องเพลงที่มีความหมายเตือนให้เก็บของเข้าที่

ประเมินผล

1. สังเกตความเข้าใจในการเล่นเกมการศึกษาแต่ละชุดของเด็ก
2. สังเกตความเรียบร้อยในการวางบัตรภาพของเกมการศึกษา
3. สังเกตการเก็บของเข้าที่หลังจากเล่นแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทบาทและหน้าที่ครู

1. ครูจะต้องเตรียมเกมการศึกษาให้พร้อมทุกชุด
2. ขณะที่เด็กเล่น ครูจะทำหน้าที่เป็นเพียงผู้ให้คำแนะนำ เช่น เด็กเล่นเสียงดังเกินไป หรือ เล่นไม่ถูกวิธี บางครั้งครูอาจเข้าร่วมในกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งที่ครูสังเกตเห็นว่าเด็กยังไม่เข้าใจวิธีการเล่น หรือมีปัญหาเกี่ยวกับการเล่น
3. เมื่อเด็กเล่นเกมการศึกษาแต่ละชุดเสร็จเรียบร้อยแล้ว ครูจะต้องตรวจว่าเด็กเล่นได้ถูกต้องเพียงใดและควรแก้ไขอย่างไร ครูควรให้กำลังใจแก่เด็กโดยเฉพาะเด็กที่มีปัญหา เมื่อเด็กแก้ไขเรียบร้อยแล้วครูจึงให้เด็กเปลี่ยนไปเล่นเกมการศึกษาชุดอื่น
4. ทุกครั้งที่เด็กเล่นเกมการศึกษาเสร็จแต่ละชุด ครูต้องเตือนให้เด็กเก็บเกมการศึกษาเข้ากล่องให้เรียบร้อยก่อนที่จะเล่นเกมการศึกษาชุดอื่น
5. ก่อนหมดเวลา 5-10 นาที ครูเตือนให้เด็กเก็บของเข้าที่ ซึ่งนอกจากจะบอกเป็นคำพูดธรรมดาแล้ว อาจร้องเพลงที่มีความหมายเตือนให้เก็บของเข้าที่

ประเมินผล

1. สังเกตความเข้าใจในการเล่นเกมการศึกษาแต่ละชุดของเด็ก
2. สังเกตความเรียบร้อยในการวางบัตรภาพของ เกมการศึกษา
3. สังเกตการเก็บของเข้าที่หลังจากเล่นแล้ว

จุดประสงค์

1. เพื่อให้เด็กเข้าใจเนื้อหาและเรื่องราวในแผนการจักประสบการณ์
2. เพื่อให้เด็กมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับครู
3. เพื่อให้ครูได้รู้ผลพฤติ กรรมของเด็กอย่างใกล้ชิด
4. เพื่อฝึกพื้นฐานของการมีสมาธิในการทำงาน
5. ฝึกมารยาทในการฟัง การพูด
6. ฝึกความมีระเบียบวินัย

เนื้อหา

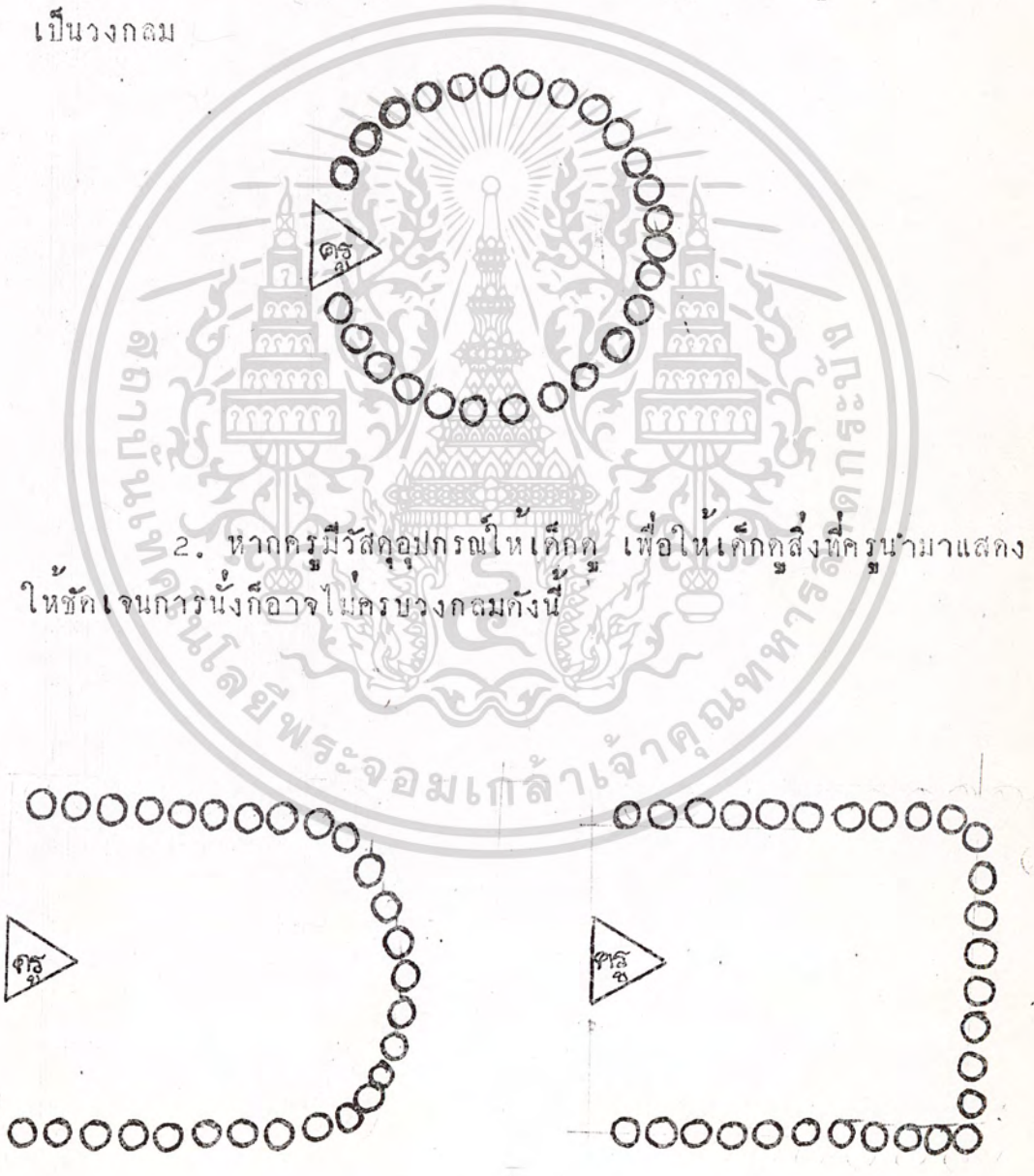
นำเนื้อหาและรายการประสบการณ์จากแผนการจักประสบการณ์มาบูรณา

เอกสาขาวิชาและไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการตามจุดมุ่งหมายของพัฒนาการ
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การทั้ง 4 ด้าน ความยากับขั้นตอนของการเรียนรู้โดยพยายามวางเนื้อเรื่อง
จากสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว และดำเนินถึงเทศกาลวันสำคัญ ฤดูกาลของพืชผักผลไม้
และสัตว์เป็นแกนในการจัดหน่วยการสอน

การจัดที่นั่ง กองจัดให้เด็กโกหนึ่งใกล้ชิดกับครู อาจจะนั่งบนเก้าอี้
หรือบนพื้นที่ ทั้งครูและนักเรียน เพื่อให้หน้าครู และสื่ออยู่ในระดับสายตาของ
เด็ก และเด็กไม่บังกัน อาจจัดโต๊ะ 2 ลักษณะดังนี้

1. ถ้าครูสนทนากับเด็กโดยไม่ใช้วัสดุอุปกรณ์ใหญ่ การจัดที่นั่งจะ
เป็นวงกลม



2. หากครูมีวัสดุอุปกรณ์ใหญ่จัด เพื่อให้นักดูสิ่งทีครูนำมาแสดง
ให้ชัดเจนการนั่งก็อาจไม่ครบวงกลมดังนี้

(1) จัดโต๊ะไว้ให้เด็กเล่นเกมประมาณ 4-5 กลุ่ม แต่ละกลุ่มใหม่ที่นั่งประมาณ 6 คน แต่ละกลุ่มจะวางเกมไว้ 1 ชุด

(2) ครูกำหนดวิธีเล่นใหม่แก่เด็กว่าแต่ละคนจะต้องได้เล่นเกมที่มีทุกชุดทั้งนี้ เพื่อให้ได้รับประสบการณ์อย่างครบถ้วน ส่วนวิธีการจะเป็นอย่างไรขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของแต่ละแห่งและเทคนิคของครูแต่ละคน

(3) เมื่อเด็กเล่นเสร็จจะต้องฝึกเด็กให้เก็บเกมแต่ละชุดลงกล่องและเมื่อหมดเวลาครูจะต้องฝึกเด็กยกเกมไปเก็บที่ชั้น

แบบที่ 1 สอนเด็กทั้งชั้น สมมุติเกมที่สอนเป็นเกมจับภาพเหมือน

วิธีการ (1) ให้เด็กนั่งเป็นรูปวงกลมมา ครูแจกชิ้นส่วนให้กับเด็กให้กระจายไป หากชิ้นส่วนไม่ครบคนก็อาจแจกให้รับฝึกซ่อม 2-3 คนต่อชิ้น

(2) ครูชี้แจงให้ทราบว่าภาพแต่ละภาพจะมีเหมือนกันเป็นคู่ๆ

(3) ครูเรียกให้เด็กคนที่ 1 มาดูภาพของตัวเองให้เพื่อนดูแล้วถามว่าใครมีภาพเหมือนกันบ้าง คนที่มีภาพเหมือนจะนำภาพออกไปยืนข้างคนแรกแล้วชกคนที่ 1 คนอื่นดูเมื่อทุกคนยอมรับว่าเหมือนกันแล้ว ให้นำภาพทั้งสองลงวางคู่กันโดยให้ขอบล่างเสมอกัน ครูเรียกคนถัดไปเรื่อย ๆ การวางภาพแต่ละคู่ควรแนะนำเด็กให้วางให้เป็นระเบียบ กล่าวคือหากจะวางตามแนวนอนก็ให้วางเป็นแนวนอนทั้งหมด หากจะวางแนวตั้ง ก็ให้เป็นแนวตั้งทั้งคู่ ทั้งในภาพข้างล่าง

เรียงตามแนวนอน

การเรียงตามแนวตั้ง



แบบที่ 2 แทนที่ครูจะแจกชิ้นส่วนให้เด็กเล็ก ครูอาจวางชิ้นส่วนทั้งหมดไว้หมดกลางวง แล้วเรียกเด็กบางคนออกมาหาภาพที่เหมือนกันเป็นคู่ ๆ เมื่อหาพบแล้วก็นำไปวางให้เป็นระเบียบดังที่กล่าวไว้ในแบบที่ 1 เช่นกัน

หมายเหตุ นอกจาก 2 แบบ ที่กล่าวมาแล้วครูอาจก็ดัดแปลงสอนเป็นแบบอื่น ๆ ได้ตามความเหมาะสม

2. การฝึกเล่นเกมชุดที่เด็กเคยเรียนมาแล้ว สำหรับเกมที่เด็กรู้จักวิธีเล่นมาแล้วควรจะให้เด็กได้เล่น ดังนี้

2.1.6 บูรณาการทางการสอน

บูรณาการ คืออะไร

บูรณาการ ความหมายที่เขียนไว้ในคู่มือการใช้หลักสูตร หมายถึง ความสมบูรณ์หรือเพียบพร้อมทุกด้าน เช่น ร่างกายแข็งแรง อารมณ์ดี ใช้เหตุผลในการแก้ปัญหาให้ลุล่วงไปได้ หรืออาจกล่าวง่าย ๆ คือ พัฒนาทั้งสี่ด้าน (กาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา) นั่นเอง

ปัญหามีอยู่ว่า ทำอย่างไรครูจึงจะสอนให้เกิดบูรณาการในตัวผู้เรียนได้ ซึ่งเป็นเรื่องของการจัดเนื้อหาในหลักสูตร วิธีอุปกรณ์ และวิธีสอนของครู ตลอดจนสภาพแวดล้อมเป็นสิ่งที่ต้องพิจารณาดังต่อไปนี้

ก. ครูมุ่งสอนคนมากกว่าสอนหนังสือ

จากสิ่งที่ครูเคยปฏิบัติมาแล้วในด้านการสอน เราจะพบว่าสิ่งที่ครูต้องการจะสอนนั้นก็คือ เนื้อหาวิชา โดยมากจะโคจรายละเอียดยของเนื้อหาวิชาจากประมวลการสอนและแบบเรียนจะทำให้เราทุกคนคิดปากเสมอ ๆ ว่าเป็นครูสอนหนังสือ ซึ่งเมื่อพิจารณาถี่ถ้วนรอบคอบแล้ว จะพบว่าคำว่า เป็นครูสอนหนังสือ นั้นแคบเกินไป ตามแนวคิดใหม่ เราน่าจะกล่าวว่าครูมี หน้าที่สอนคน เพราะการสอนคนให้รู้ เป็นเรื่องยิ่งใหญ่ เป็นเรื่องที่ต้องใช้เทคนิคที่ได้รับการฝึกหัดมาอย่างมากพอ จึงจะสอนได้ดี นั่นคือ สอนคนให้มีจิตใจสูงส่ง หรือครูคือ ผู้นำทางวิญญาณ

ข. อภิปราย

การสอนคนนั้น จำต้องประกอบด้วยลักษณะหลายแบบหลายวิธีการด้วยกัน ไม่อาจใช้แบบใดแบบหนึ่ง ให้คน (ที่ถูกสอน) เป็นคนก็มีความสามารถตามที่สังคมเอกลาเป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทองการใด

1. ใช้วิธีการฝึกหัด หมายถึง การฝึกให้เป็น
 ทั้งนี้ จึงจำเป็นต้องให้แบบอย่างให้เด็กผู้เรียนทำความเข้าใจกับปฏิบัติโดยตนเอง ซึ่ง
 มักจะเน้นในค่านจริยศึกษา สุขนิสัย การใช้ภาษาและอื่น ๆ ในระดับประถมศึกษา
 ส่วนอาชีวศึกษาก็ฝึกอาชีพในสาขาวิชาช่างฝีมือต่าง ๆ เช่น เป็นช่างเครื่อง
 ยนต์ ช่างรถยนต์ ฯลฯ

2. ใช้วิธีการที่จะนำความรู้อุบัติหรือวิถีทาง เกี่ยวกับเรื่องที่น่าสนใจ
 เสนอแนะหลายแบบ เสนอนำให้ผู้เรียนเลือกตัดสินใจ จะใช้ปฏิบัติ ทดลอง
 เปรียบเทียบ ให้เหตุผลอ้างอิง จนเชื่อแน่ว่าสิ่งที่ตนเลือก วิธีการที่ตนเลือกนั้น
 เป็นแนวคิดหรือวิธีการที่ถูกต้อง ปฏิบัติจนจนกว่าจะบังเกิดผลดี ซึ่งเราเรียกว่า
 เป็นวิธีการที่ครูอาจารย์ในวิทยาลัยมหาวิทยาลัยใช้ส่วนครูประถม
 ศึกษาก็อาจใช้ให้เข้าใจในปัญหาหรือแนวคิดที่แสดงออกเป็นรูปธรรมใบบาง โดยวิธี
 การชี้แนะให้ทดลองปฏิบัติหรือค้นคว้า แล้วเลือกตัดสินใจ

3. ใช้วิธีการโน้มน้าวจิตใจให้เกิดความซึ่มทราบบางสิ่งใหม่ หรือสิ่ง
 ที่กังขา โดยให้ให้เห็นคุณประโยชน์ในสิ่งที่ครุแนะนำ และชี้ให้
 เห็นโทษที่เลือกปฏิบัติมาแล้ว เสรเมื่อพบว่าเลือกปฏิบัติผิดก็ไม่เพราะคร
 กัดก่เคื้อน ชี้ให้เห็นโทษ เป็นเหตุให้ย้อนไม่ยอมหนีใครไม่ใคร จนเกิดเข้าใจว่าสิ่ง
 นั้นไม่ควรประพฤติ แล้วจงแนะนำสิ่งใหม่ ลองให้สำรวจหาที่เพราะ ผู้สนทนาคอย
 เกิดความพอใจ มพบเห็นชื่นชม เกิดถือปฏิบัติเองได้ เพราะได้เห็นคุณค่าของ
 การใช้คำพูดที่เพราะ หน้าที่จากครุที่ใช้วิธีการนี้ คือ แนะนำให้ลองปฏิบัติสิ่งใหม่ วิธี
 ใหม่ จนกว่าเด็กจะเห็นประโยชน์ของการปฏิบัติคาม และเห็นโทษของการประพฤติ
 ปฏิบัติที่ผ่านมาแล้วเลิกไป

ในลักษณะวิธีการเดิม ๆ ที่นิยมใช้ เมื่อพบว่าเด็กประพฤติงไม่
 คีไม่งามก็ทำโทษ บังคับให้ปฏิบัติคามที่ครุต้องการ วิธีการอาจเรียกได้ว่าเป็นการ
 ลางสมอง ลบอ้างในสิ่งไม่ต้องการ บังคับให้ทำในสิ่งที่ครุต้องการยอมไม่สอ
 คลองกับวิธีการนี้

4. ใช้วิธีการวางเงื่อนไข โดยกำหนดไววส ถ้าอวนเรื่องนี้แล้ว
 จะต้องตอบปัญหาเหล่านี้ได้ในเวลาที่กำหนด หรือเรียนวิธีคนควยแ่ม 6 แล้ว เด็ก
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ทางการคา
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จะคงต้องสครุคุณใด ทำแบบฝึกหัด 20 ข้อนี้ได้ในเวลา 3 ชั่วโมง (ซึ่งไม่คงใช้เวลาดึกดกกัน) นับว่าเป็นการกำหนดเงื่อนไขกำหนดงานไว้วางหน้า ว่าผู้เรียนจะคงทำอะไร ระวัง ทำอย่างไร และใช้เวลาเท่าไร

การสอนของครูที่จะใช้วิธีการหรือเลือกวิธีการดังกล่าวมานี้ ย่อมเป็นไปไม่ได้คือ ครูจำเป็นต้องรู้จักสร้างบทเรียนจากเนื้อหาที่หลักสูตรกำหนด หรืออาจใคร่รายละเอียดของเนื้อหาจากแบบเรียนแบบใดแบบหนึ่งให้เป็นบทเรียนนำขึ้นมา แล้วจึงจะเลือกวิธีดำเนินการสอนใดเหมาะสม

ค. บทเรียนคืออะไร

บทเรียน หมายถึง เนื้อหาวิชาที่ปรับปรุงแต่งขึ้นเพื่อให้เหมาะที่จะสอนใด เนื้อหาวิชาที่ปรับปรุงแต่งแล้วนี้ จะประกอบด้วยเนื้อหา ปัญหา กิจกรรม และประสบการณ์ในการแก้ปัญหาที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ครูกำหนดเอาไว้ก่อนสอน

หลักการทั่วไปในการพัฒนาเนื้อหาหลักสูตรให้เป็นบทเรียน

อาศัยหลักการเบื้องต้นของ ในเรื่องการจัดเนื้อหาและประสบการณ์ตามแนวการศึกษาแบบพัฒนาการ มีดังนี้

1. เนื้อหาวิชาที่จะนำมาสอน ควรจะเป็นเรื่องราวและประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของเด็กผู้เรียน ทั้งนี้เพื่อจะก่อให้เกิดการเรียนรู้ในเชิงเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เมื่อเป็นดังนี้ ครูจำเป็นต้องปรุงแต่ง หรือพัฒนาเนื้อหาวิชาให้เป็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของเด็กผู้เรียนใหม่มากที่สุดที่จะทำได้

2. การเรียนการสอนที่จะใช้ลดต้นทุนนั้นจะต้องมีงานให้เด็กทำ ผู้เรียนปฏิบัติหรือเน้นหนักในกิจกรรมของผู้เรียนเป็นสำคัญ เมื่อเป็นดังนี้ ครูจะต้องคิดไว้เสมอว่า เมื่อเด็กเรียนเรื่องนี้เด็กควรทำกิจกรรม หรือปฏิบัติอะไร อย่างไร ให้กำหนดกิจกรรมที่สัมพันธ์หรือเกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะสอน เด็กผู้เรียนจะเรียนโดยการกระทำ จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยที่ผลการเรียนของเด็กจะแสดงให้เห็นได้จากการทำงานที่กำหนดนั้น

3. การเรียนการสอน ควรเป็นเรื่องที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานบ้าง เห็นเล็กน้อยบ้าง เพื่อให้เกิดความประทับใจ จักจำได้ไม่ลืม นั่นคือ เกิดประสบการณ์และ เป็นการสนองความต้องการในอารมณ์ของผู้เรียน ฉะนั้นเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การจะพัฒนาเนื้อหาวิชาให้เป็นบทเรียนนั้นจะต้องเป็นเรื่องที่ก่อให้เกิดความสุข
สนานเพลินเพลินแก่ผู้เรียน แม้จะหนักเหนื่อยและโหดงานเป็นกลุ่มไคยั้งก็

จากหลักการเบื้องต้นทั้งสามข้อนี้ จะเป็นแนวคิด สำหรับครูที่จะสร้าง
บทเรียนไคยั้งอื่นจะนำไปสู่การปฏิบัติการสอนไคยั้งเป็นอย่าที่ ครูผู้นสอนสามารถที่
จะสร้างบทเรียนที่ไคยั้งนั้นจะตองเตรียมการสอนไปพร้อม ๆ กันด้วย

๑. แนวปฏิบัติในการสร้างบทเรียน

ในทางปฏิบัติตามแนวหลักสูตรใหม่นั้น จะระบบจุดประสงค์ในทัศน์
หรือความคิดรวบยอดเนื้อหาและกิจกรรมไว้ให้เพื่อเป็นแนวทางแก่ครูสอน แม
กระนั้นก็ตามจำเป็นตองมีแผนการสอนขึ้นอีกชุดหนึ่ง อาจประกอบด้วยกันหลายเล่ม
แต่ในเชิงปฏิบัตินั้นย่อมมีปัญหอย่างแน่นอน ไม่ต่างกว่าหลักสูตรเดิมมากนัก คำที่
ไคยั้งข้อสังเขกไว้แล้ว

อย่างไรก็ตาม แนวทางปฏิบัติที่ครูเป็นผู้ที่ปรุงแต่งบทเรียนที่จะสอน
ให้บังเกิดผลดีต่อการเรียนรู้นั้น จำเป็นตองสร้างบทเรียนจากเนื้อหา แผนการสอน
ให้เป็นกลุ่มก่อนไม่กระจัดกระจาย โดยจัดเป็นหน่วยบูรณาการทางการสอน เพื่อ
สะดวกทั้งผู้สอนและผู้เรียนไคยั้ง ดังนี้

1. ศึกษาเนื้อหา ขอบข่ายของเรื่อหาควา มีรายละเอียดมากน้อย
เพียงไคยั้ง และทำเนื้อหานั้นให้ง่ายเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน และสอดคล้องกับชีวิต
ประจำวันของเด็กในสภาพแวดล้อมของถิ่นนั้น ๆ ด้วย

2. พยายามพัฒนาเนื้อหานั้นให้เป็นปัญหาที่เด็กจะตองประสบปัญหา
ในชีวิตประจำวัน เช่น เรื่องอาหาร ควรจะกินอาหารอย่างจึงจะปลอดภัยจาก
โรค อาหารที่กินอยู่เสมอนั้นมีอะไรบาง เวลากินอาหารควรปฏิบัติอย่างไรบาง
อาหารประเภทไคยั้งที่เด็กควรกินและไม่ควรกิน เป็นต้น

3. กำหนดจุดประสงค์ในการสอน โดยทำเป็นจุดประสงค์เชิง
พฤติกรรม โดยครูจะตองตามตนเองอยู่เสมอนว่า สอนไปทำไม เด็กควรจะได้
อะไร ระบุแนวทางที่ผู้เรียนจะแสดงออกให้ครูไคยั้งสังเกตและประเมินผลไคยั้งเป็นขอ ๆ
และตองคิดเสมอว่า แต่ละขอนั้นสามารถปฏิบัติไคยั้ง (เด็กแสดงออกให้เห็นไคยั้ง) ไม่
ควรเขียนจุดประสงค์ไคยั้งมากเกินไป เพราะจะทำไคยั้งไคยั้งความนั้นครบถ้วน

4. กิจกรรมของนักเรียน นับเป็นหัวใจแห่งการสอน ครูจะตอง
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ทางการค้า
ไม่ว่ากรณีใด ๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และตองอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระลึกไว้ว่า เด็กควรแสดงออกทางไต่ถาม จากการเรียนบทเรียนนั้น เช่น
กิจกรรมการพูด-เล่าอธิบายบอกสาเหตุ ตอบคำถาม รายงาน

อภิปราย

กิจกรรมการฟัง-ฟังเพลง ฟังเพื่อนเล่า และอื่น ๆ

กิจกรรมการเขียน-เขียนรายงาน ทำแบบฝึกหัด แต่งความ บอ

เรื่อง

กิจกรรมการอ่าน-อ่านทำนอง อ่านในใจ เพื่อค้นหาคำตอบ

หรืออื่น ๆ

กิจกรรมแสดงออกทางอื่น ๆ เช่น แสดงอุปกรณ์ เล่นเกมแข่งขัน
งานศิลปะ สะสมภาพหรือวัสดุ ทำงานเป็นชิ้นได้รับมอบหมาย

ในการกำหนดกิจกรรมจำเป็นต้องพิจารณาว่า เด็กจะแสดงออกให้ครู
สังเกตหรือตรวจผลงานได้อันสืบเนื่องมาจากการเรียนบทเรียนที่ครูเตรียมไว้แล้ว
นั้น และจำเป็นต้องคำนึงถึงวัสดุสื่อการเรียนและความสามารถของเด็ก เป็นเกณฑ์
ด้วย

5. สื่อการเรียนหมายถึงวัสดุที่เด็กจะทำงาน อุปกรณ์ที่ครูจะใช้สอน
และมีความหมายค่อนข้างกว้างขวาง รวมทั้งหนังสือแบบเรียน หนังสืออ่านประ-
กอบเอกสารต่าง ๆ ที่จะเป็นเครื่องช่วยให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้ที่ก่อกำเนิดโดยการทำ
กิจกรรมต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ด้วย ซึ่งไม่ว่าหลักสูตรเดิมหรือหลักสูตรใหม่มักจะมี
ปัญหาต่าง ๆ มากมาย

5.1 อุปกรณ์การสอน เป็นสิ่งจำเป็นที่ครูจะต้องจัดทำเอง เตรียม
เอง ซึ่งแม้ว่าในแผนการสอน ประมวลการสอนจะระบุไว้ก็จะเป็นภาระหน้าที่ที่ครูจะ
ต้องจัดทำ มักประสบปัญหามากมาย

- เงินงบประมาณ อาจกล่าวได้ว่างบประมาณหายาก สำหรับ
โรงเรียนประถมศึกษา ทางโรงเรียนต้องช่วยกันจัดหาเงิน
ที่จะใช้จ่าย

- ความริเริ่มมักเปลี่ยนแปลงวัสดุท้องถิ่นมาใช้ หากมีบ้างแต่ก็เป็น
เรื่องของแต่ละบุคคลครูจะต้องใช้เวลาในการที่จะผลิต
อุปกรณ์ เครื่องมือที่จะใช้ ยังมีปัญหาเรื่องเศรษฐกิจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์อื่นใด
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สวัสดิการของครูต้องไปสอนเกินทางไป-กลับ นับว่ามีเวลา
และกำลังที่จะอุทิศให้ไม่มากนัก

- อุปกรณ์ที่มุ่งหวังว่าทางการจะแจก สมมติว่าแจกได้ ก็เกิด
ปัญหาเรื่องการใช้และเรื่องการแจกมักจะไม่ทันตามที่ต้องการ

5.2 วัสดุหลักสูตร คู่มือครู ขาดแคลนอยู่เป็นอันมาก ครูผู้สนใจ
ของจัดหาเอง เสียอิสระเอง แต่ก็ไม่ค่อยจะมีการจัดทำจำหน่าย พอที่จะเป็น-
เครื่องมือให้ครูปรับปรุงการสอนให้ดีขึ้น

- แบบเรียนหรือหนังสือเรียน แม้ว่าทางรัฐมุ่งจะแจกแบบ
เรียนในระดับประถมให้แก่ผู้เรียน แต่ก็ยังไม่โดยลึกลับเท่าที่ควร นั่นคือ อาจติดขัด
ควมรูปแบบของทางราชการทำให้เกิดการล่าช้าทั้งในการผลิตและการส่งครู
สอนหรือไม่ได้แก่จำต้องเฝ้าเห็น การสอน นักเรียนมีแบบเรียนบ้างไม่มีบ้างนับเป็น-
ปัญหาส่วนหนึ่ง

- ผลอันเนื่องมาจากการแจกแบบเรียนนั้น คือ เรียนเหมือนกันหมดทั้ง
ประเทศ การแข่งขันการผลิ คมมีน้อยและน้อยมาก ซึ่งมักจะยิ่งหย่อนในคุณภาพ
ของแบบเรียนและการพิมพ์เป็นอันมาก

- หนังสืออ่านประกอบที่จะลำดับส่งเสริมให้เด็กได้อ่าน
เพื่อความรูความเข้าใจตลอดจนการค้นคว้าในบางลักษณะวิชาให้เป็นเรื่องราว
เฉพาะมีไม่เพียงพอ การฝึกทักษะในการอ่านย่อมไม่เพียงพอ หนังสืออ่านเพื่อ
ความเพลิดเพลินและแบบฝึกทักษะต่าง ๆ ก็จำเป็นต้องใช้อยู่บ้างเมื่อเป็นไปใน
ลักษณะการแจกก็ไม่อาจผลิตหนังสือมีคุณภาพ จำต้องหาเอาหนังสือเก่าที่พิมพ์-
แจก ซึ่งอาจจะไยผลต่อการเรียนน้อยเกินไป

ในลักษณะหนังสืออ่านประกอบก็น่าจะต้องเป็นภาระผู้ปกครองควร
จะคงจัดซื้อเพื่อส่งเสริมการเรียนของบุตรหลานตนเอง

- หนังสือหรือเอกสารอื่นที่จะช่วยให้ครูได้ใช้อ้างอิง หรือ
เป็นแนวทางในการปรับปรุงการสอน เช่น หลักสูตร แผนการสอน เอกสาร
ประกอบหลักสูตรแบบฟอร์มในการวัดผล ก็ควรจะใช้อย่างเพียงพอ

5.3 เครื่องมือการสอนบางประเภทที่ล้าสมัย เครื่องมือไฟฟ้า
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสมดุลแห่งชีวิตจะ เกิดขึ้นได้ ก็ต่อเมื่อเราก็กแก้ปัญหาสำคัญ ๆ ในชีวิตสำเร็จลงไปแล้ว เช่นปัญหาในเรื่องที่อยู่ในครอบครัว เป็นต้น ถ้าแก้ปัญหาในเรื่องเหล่านี้ไม่คล่องก็จะเกิดความกระวนกระวายกระเสือกกระสน คับข้องใจ - กังวลใจ จากอาการไม่ปกติสุขเหล่านี้ เรียกว่า ความไม่สมดุลแห่งชีวิตหรือไม่ มีบูรณาการนั่นเอง

เมื่อพิจารณาถึงการ เรียนการสอนที่จะให้สมเจตนาารมณ์ในเรื่องนี้ การจักเนื้อหาวิชาที่แยกสอนโดยเด็กชาคนั้น ย่อมไม่บัง เกิดผลต่อการ ไขประโยชน์ในชีวิตประจำวันมากนัก ฉะนั้นจึงการ สอนแบบวิชาโดยโลกเดียว ไม่เอื้อต่อกัน ไม่ มีจุดหมายร่วมกันด้วยแล้ว ย่อมเป็นการยากที่จะมุ่งใช้ประโยชน์

ขอสรุป

เป็นการเรียนที่ฝึก ามสุข ความสมดุล มีความสมบูรณ์ พัฒนาความ—
พร้อมทั้งทางกาย ร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา โดยครูเป็นผู้สอนคอยควบคุม โดยเน้นการสอนคน มากกว่าการสอนหนังสือ โดยใช้วิธีการสอนวิธีต่าง ๆ มีการเรียนที่ประกอบไปด้วยเนื้อหา กิจกรรม ปัญหา และประสบการณ์ ในการแก้ปัญหาที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่กำหนด เนื้อหาที่สอนควรสอดคล้องกับประสบการณ์ เป็นเรื่องที่มีความสนุกสนาน ให้เกิดความประทับใจ ผู้เรียนจะจดจำเนื้อหาได้นาน และต้องมีแบบฝึกหัดหรือกิจกรรมให้ เกิดการ เรียนรู้ และสามารถวัดผลการเรียนรูกรับรู้ของ เด็กได้อีกด้วยกิจกรรมของนักเรียนในวัยนี้ จะมีกิจกรรมในการพูด การฟัง การเขียน การอ่าน กิจกรรมการแสดงออกทางคำถ้อย อุปกรณสื่อการสอนต่าง ๆ ที่ครูใช้สอน ครูจะคงเตรียมหรือจัดหาเอง เตรียมเอง ก็มักจะประสบปัญหามากมาย เช่นความสัมพันธ์ของเนื้อหา ความคงทน งบประมาณ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

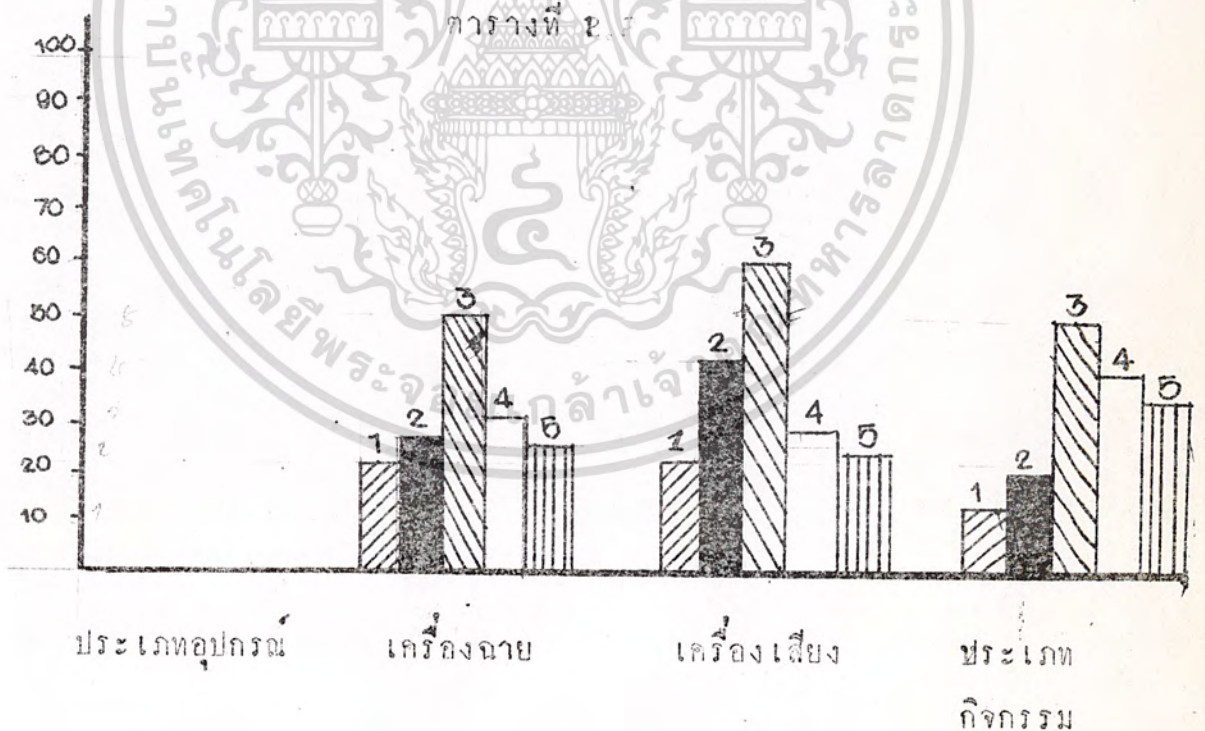
2.1.7 ประเภทของสื่อการสอน. (เพียงฤดี ปลั่งตระกูล, วิทยานิพนธ์)

ลักษณะสื่อที่มีอยู่ไ้แบ่งเป็น 3 ประเภทใหญ่ จากการศึกษาวิจัยและรวบรวมข้อมูล, ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย






1. ประเภทเครื่องฉาย
2. ประเภทเครื่องเสียง
3. ประเภทกิจกรรม

ครูที่ทำการสอนในชั้นอนุบาล 97 % มีความคิดเห็นว่า อุปกรณ์การสอนมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนดังนี้

1. ช่วยให้ การควบคุมและดูแลชั้นเรียน
2. ทำให้เด็กเรียนเข้าใจวิชาที่สอนได้ดีขึ้น
3. ทำให้การสอนสะดวกขึ้น
4. ช่วยจัดลำดับขั้นตอนในการสอนได้ดี
5. ทำให้การสอนได้มากขึ้นในเวลาอันน้อย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

-  1. จำนวนเฉลี่ยเป็นร้อยละของครูที่เห็นว่าอุปกรณ์การสอนมีคุณค่าและประโยชน์มากที่สุด
-  2. จำนวนเฉลี่ยเป็นร้อยละของครูที่เห็นว่าอุปกรณ์การสอนมีคุณค่าและประโยชน์มาก
-  3. จำนวนเฉลี่ยเป็นร้อยละของครูที่เห็นว่าอุปกรณ์การสอนมีคุณค่าและประโยชน์ปานกลาง
-  4. จำนวนเฉลี่ยเป็นร้อยละของครูที่เห็นว่าอุปกรณ์การสอนมีคุณค่าและประโยชน์น้อย
-  5. จำนวนเฉลี่ยเป็นร้อยละของครูที่เห็นว่าอุปกรณ์การสอนมีคุณค่าและประโยชน์น้อยที่สุด

สรุป

อุปกรณ์การสอนประเภทเครื่องฉาย เครื่องเสียงและประเภทกิจกรรม จากจำนวนเฉลี่ยของครู เห็นว่าอุปกรณ์การสอนที่มีคุณค่าและประโยชน์ปานกลางทั้ง 3 ประเภทจากตารางกราฟนี้แสดงให้เห็นว่าอุปกรณ์การสอนจำเป็นจะต้องแก้ไขทั้ง 3 ประเภท

ลักษณะที่ดีของการสื่อการสอนสำหรับอนาคต

ในรูปของการเล่นและอุปกรณ์ต่าง ๆ จะช่วยให้คุณประโยชน์ต่อการเรียน

ดังต่อไปนี้

- 1. ช่วยให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์ที่เป็นจริง เพื่อเป็นพื้นฐานของความคิดและความเข้าใจ
- 2. ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนในส่วนประสาทสัมผัส
- 3. ช่วยสร้างความสนใจ ทักษะที่ดีของผู้เรียน ช่วยให้เรียนเข้าใจได้

ไถ่

- 4. ช่วยแสดงกรรมวิธีต่าง ๆ ซึ่งไม่สามารถอธิบายให้เห็นหรือเข้าใจ
- ไถ่
- 5. ให้นักเรียนทั้งหมดมีประสบการณ์ร่วมกัน
 - 6. ช่วยสร้างความความสนใจของผู้เรียนโดยเรียนอยู่เสมอ
 - 7. ช่วยให้เรียนไถ่มากขึ้นในเวลาอันน้อยลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. ช่วยให้ความทรงจำต่อสิ่งที่เรียนไถ่นาน และนำไปใช้ได้ก็กว่า
9. ช่วยเร่งการเรียนทางทักษะ และมีคุณภาพสูงยิ่งขึ้น

วิธีการประเมินพัฒนาการเด็ก มีหลายวิธีคือ

1. การสังเกตพฤติกรรมเด็กเป็นรายบุคคลและบันทึกไว้
2. สนทนา ชักถาม
3. การตรวจผลงาน
4. การใช้แบบสอบถาม
5. การทดสอบปากเปล่า

วิธีวัดผล	อนุบาลปีที่ 1		อนุบาลปีที่ 2	
	ภาคที่ 1	ภาคที่ 2	ภาคที่ 1	ภาคที่ 2
1. การสังเกต	50%	40%	40%	40%
2. การสนทนา	40%	30%	30%	30%
3. การตรวจผลงาน	10%	15%	10%	10%
4. การใช้แบบสอบถาม	—	10%	10%	10%
5. การทดสอบปากเปล่า	—	3%	10%	10%
รวม	100%	100%	100%	100%

สรุป

การให้เด็กได้เล่นหรือทำกิจกรรมสร้างสรรค์ต่าง ๆ จะช่วยเน่นการพัฒนาความสามารถแก่เด็กเป็นหนักและกานศึกษา สังคมรองลงมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 การจัดกิจกรรมสำหรับเด็กอนุบาล

2.2.1 แนวทางการจัดกิจกรรมสำหรับเด็ก

การจัดกิจกรรมสำหรับเด็กนั้นควรมีหลายอย่างยืดหยุ่นได้และครอบคลุมไปถึงความต้องการ ความสนใจของเด็ก เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ความรู้อย่างเป็นขั้นตอน ๆ มีกิจกรรมมากมายพอที่จะให้เด็กได้ค้นหาหาเหตุผล และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างอิสระ กิจกรรมสำหรับเด็กต้องเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมความพร้อมของเด็กทุกด้าน คือ พัฒนาการทางด้านร่างกาย พัฒนาการด้านสังคม และพัฒนาทางด้านสติปัญญา กิจกรรมที่จะช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กคือ

1. ส่งเสริมพัฒนาการทางร่างกาย จัดกิจกรรมให้เด็กได้ใช้กล้ามเนื้อทุกส่วนของร่างกายให้เหมาะสมกับวัยและความต้องการ เพื่อส่งเสริมให้กล้ามเนื้อทุกส่วนของร่างกายให้เหมาะสมกับวัยและความต้องการ เพื่อส่งเสริมให้กล้ามเนื้อเจริญเติบโต เช่น จัดกิจกรรมกลางแจ้ง เล่นเครื่องเล่นสนาม มีการวิ่ง กระโดดโลดเต้น ทักษะการบริหาร

- กิจกรรมเล่นในร่ม เล่นเกมส์เกี่ยวกับการศึกษาและฝึกประสาท เช่น คอลลาจ์ คอลไม้ เล่นกับรูปทรงเรขาคณิต ฝึกการฟังเสียงต่าง ๆ ระบายสี ฯลฯ

- กิจกรรมสร้างสรรค์ต่าง ๆ เช่น ถูวาดรูป ระบายสี ละครเงา สีกายนิ้วมือ การฉีกปะ พับ ตัดกระดาษ ปั้นดินน้ำมัน วัสดุที่เด็กเล่นต้องแข็งแรงมีขนาดใหญ่พอที่เด็กจะหยิบจับได้สะดวก มีความสะอาดและความปลอดภัย

- การจัดกิจกรรมต้องให้เด็กได้เคลื่อนไหว และมีการสลับและเปลี่ยนที่กับอยู่เสมอ

2. ส่งเสริมการพัฒนาทางจิตใจ-อารมณ์ กิจกรรมที่ควรจัดคือ

- การเล่านิทาน ควรเป็นเรื่องที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก ได้ประโยชน์ในการอบรมจิตใจและอารมณ์ก่อให้เกิดความรัก ความเมตตา ความซื่อสัตย์ ฯลฯ

- เพลงและดนตรี ให้ฟังเพลง ร้องเพลง ใหญ่จักจันทะและ

แสดงท่าทางประกอบเพลง เป็นการปลูกฝังนิสัยการรักดนตรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์อื่นใด

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- การเล่นเกมกลางแจ้ง ในร่ม เล่นเกมส์ และการเล่นต่าง ๆ เพื่อสนองความต้องการและผ่อนคลายอารมณ์ของเด็ก
- ศิลปะ เป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็กระบายอารมณ์ออก ใ้ถ่ายทอดความคิดมีการสร้างสรรค์โดยอิสระ
- การทำสวนและการเลี้ยงสัตว์ ไ้รักน้ำต้นไม้ และดูแลต้นไม้ให้อาหารสัตว์

3. ส่งเสริมพัฒนาทางสังคม กิจกรรมที่ควรจัดคือ

- จัดมุมต่าง ๆ หากเครื่องเล่นไหนพอที่เด็กจะเล่นด้วยกันได้ เช่น มุมเครื่องเล่น มุมธรรมชาติ มุมศิลปะ ฯลฯ
- ผู้ใหญ่จัดแบ่งของเล่นและวัสดุกันเล่นตามลำดับก่อนหลัง ผู้ใหญ่ให้การเก็บรักษา
- ให้เล่นเกมต่าง ๆ เช่นรวมกันไ้ทั้งชาย-หญิง
- ให้มีโอกาสดำรงงานเป็นทีมและสับเปลี่ยนหมุนเวียนกันมอ่ย ๆ มีโอกาสรับผิดชอบในการทำงานร่วมกัน
- จัดให้เด็กทุกคนไ้มีโอกาสแสดงความสามารถ เช่นกล่าวพูดแสดง

4. ส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาสติปัญญา กิจกรรมที่ควรจัดคือ

- กิจกรรมให้เห็นจริง ทำจริงในสิ่งที่สามารถทำได้ และพยายามให้เด็กไ้ใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ไ้มากที่สุด เช่น ไ้ฟังเสียงคนกลิ้ง ขมิ้นสอให้สัมผัสกับสิ่งที่มองเห็น การทดลองลูบคลำสิ่งของ ฯลฯ
- ทำไ้เด็กรู้จักสังเกตและเปรียบเทียบความเหมือน ความแตกต่าง ความคล้ายคลึงควยการใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น สิ่งของ ภาพสัญลักษณ์
- จัดมุมธรรมชาติศึกษาซึ่งเป็นการช่วยให้เด็กสังเกตในเรื่องพืช สัตว์ ควยตนเอง
- จัดหาพื้นที่เหมาะสมมาเล่าให้ฟังและส่งเสริมให้เด็กไ้เล่านิทานและ เรื่องตามความเห็นของเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

23.2.12 กิจกรรมสำหรับเด็ก 3-6 ปี

กิจกรรมสร้างสรรค์

กิจกรรมสร้างสรรค์หมายถึงการแสดงออกถึงสิ่งที่มีอยู่ในตัวเอง ออกมา อาจจะเป็นการทำการผลิต หรือตกแต่ง หรือออกความคิดใหม่ ๆ ซึ่งมีอยู่ในภายในความคิดของเด็กแต่ละคน การสร้างสรรค์เป็นสมบัติประจำตัวของเด็กทุกคน เป็นสิ่งที่คิดทั่วไปเรื่อย ๆ การสร้างสรรค์ของเด็กจะพัฒนามาพร้อมกับความเจริญเติบโตของเด็ก ถ้าเด็กได้รับการส่งเสริมใหม่มีความคิดสร้างสรรค์อย่างถูกต้อง และเหมาะสมกับโอกาส เด็กจะมีความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าแสดงออกและกล้าแสดงความคิดเห็น

จินตนาการกับกิจกรรมสร้างสรรค์ และการ เล่นของเด็ก

ในการ เล่นของเด็ก ชั้นตอนต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นก็คือ เด็กจะมีจินตนาการขึ้นก่อน และจะแสดงจินตนาการนั้น ออกมาในรูปของความคิดสร้างสรรค์ โดยการ เล่น จินตนาการนั้นเราก็คงนึกไม่ไหว เพราะไม่มีตัวคน รูปร่าง แต่เมื่อเด็กแสดงออกในรูปของของเล่น เราจะสามารถนึกสืบได้ว่า เด็กมีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในระดับใด

ดังนั้น ของเล่นก็คืออุปกรณ์สำคัญที่จะเป็นตัวถ่ายทอดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กให้ออกมาเป็นรูปลักษณะต่าง ๆ ตามที่ความต้องการที่เด็กได้เล่นหรือทำกิจกรรมในลักษณะที่บ่อย ๆ จะเป็นการฝึกให้เด็กรู้จักใช้จินตนาการ และความคิดที่เป็นเหตุผลมากขึ้น สามารถนำมาสร้างสรรค์กับสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี

จินตนาการของเด็กจำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมโอกาสในการแสดงออก แต่ก่อนมา ทั้งครูและพ่อแม่เน้นแต่เรื่องที่จะให้เด็กได้มีความรู้ และทักษะ เพราะเชื่อมั่นว่าจะเป็นพื้นฐานที่จะก้าวไปสู่ความสำเร็จในชีวิต ปัจจุบันนักจิตวิทยาต่างก็เน้นความสำคัญของการพัฒนาจินตนาการของเด็ก ควบคู่ไปกับการให้ความรู้ และทักษะ ครูและพ่อแม่ ควรกระตุ้นให้เด็กแสดงออกถึงความสนใจและความสามารถทางสร้างสรรค์

แนวทาง เสริมความพร้อมทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก 3-6 ขวบ

เด็กทุกคนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ แต่ระดับความคิดริเริ่มสร้างเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ตามการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรรค์ของเด็กแต่ละคนอาจจะแตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการศึกษาที่เด็กจะได้แรงกระตุ้นหรือส่งเสริมให้ความสามารถทางด้านความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ได้พัฒนาการมากขึ้นเพียงใด ซึ่งองค์ประกอบของความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีลักษณะสำคัญ

4 ประการคือ

1. ความคิดริเริ่ม คือ การคิดสิ่งใหม่ และแตกต่างจากคนอื่น
2. ความคิดคล่องแคล่ว คือ การคิดได้แย่างรวดเร็ว และมีปริมาณที่มากกว่า
3. ความคิดยืดหยุ่น คือ การคิดนอกกรอบในวาระและสถานการณ์ต่าง ๆ
4. ความคิดละเอียดอ่อน คือ การคิดถึงรายละเอียด ความประณีตสวยงามที่ทำให้สิ่งที่คิดนั้นสมบูรณ์

สำหรับความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ซึ่งเด็กปฐมวัยนั้น หมายถึงการประกอบหรือทำสิ่งใหม่ สำหรับตัวเอง ทั้งนี้ ถ้าจะพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ในเบื้องต้นประกอบทั้ง 4 ประการดังกล่าว ในการทำสิ่งใหม่—สำหรับตัวเอง จึงต้องเปิดโอกาสให้เด็กมีอิสระในการแสดงออกทางความคิด ควบคู่กับการพูด การกระทำ และการสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการของเขา แนวการเสริมความพร้อมทางความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ของเด็กปฐมวัยที่ส่งเสริมการแสดงออกอย่างมีอิสระ ตามจินตนาการและความพอใจของเด็กมีดังนี้

1. การแสดงออกด้วยการพูด เช่น ให้เด็กเล่าเรื่องตามจินตนาการของเขาเอง ให้พูดแสดงความคิดเห็นหรือให้เหตุผล
2. การแสดงออกด้วยงานศิลปะ เช่น ให้อาสาสมัครระบายสี ให้น้ำมันดินน้ำมัน ดินเหนียว ใ้ประดิษฐ์สิ่งของจากเศษวัสดุ เป็นต้น
3. การเล่นสร้าง เช่น สร้างสิ่งต่าง ๆ ด้วยไม้ขีด กลองกระดาษ แผนรูปเรขาคณิต เลโก้ หรือพลาสติกสร้างสรรค์ที่สวมต่อกัน
4. การเล่นดนตรี เช่น เล่น ร้อง เขย่า ตีกลอง ตีฉาบ ฯลฯ

รวมทั้งร้องเพลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. การแสดงท่าเคลื่อนไหวตามจังหวะ เช่น เต้นตามจังหวะดนตรี แสดงท่าทางประกอบการร้องเพลง รวมทั้งการแสดงท่ากริยาอาการของคน และสัตว์ต่าง ๆ

6. การแสดงละครแบบต่าง ๆ เช่น ละครหน้าฉาก ละครหุ่นเชิด หุ่นนิ้วมือ ฯลฯ

จากการที่กล่าวมาแล้วเห็นว่า แนวการสร้างเสริมความพร้อมทางสติปัญญาและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ด้วยการเปิดโอกาสให้เด็กใกล้ชิด เกม ใกล้เคียง ใกล้เคียง ใกล้เคียง และใกล้เคียงออกโดยวิธีการต่าง ๆ นั้น สิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งก็คือ สื่อที่จะให้เด็กมีโอกาสได้ทำสิ่งเหล่านี้ ทั้งนี้ เราจึงจำเป็นต้องหา และ เลือกสื่อที่มีประโยชน์ มีประสิทธิภาพและประหยัดมาจัดประกอบการณ์ ให้แก่เด็กด้วย

2.2.3) ความหมายของการเล่น (1)

การเล่นเป็นกิจกรรมที่เกิดโดยอัตโนมัติ ไม่มีการวางแผน ไม่มีเป้าหมายหรือจุดประสงค์ การ เล่นของเด็กจะ เกิดจากความสมัครใจของเด็กเอง เป็นการแสดงถึงโลกของการรับรู้ที่ไม่เหมือนกัน การ เล่น เป็นกิจกรรมที่แสดงออกถึงความคิด ความฉลาด และการสร้างสรรค์ความสนุกของเด็กจากการ เล่น เกี่ยวโยงไปถึงความสามารถในการจัด กัดแปลงผลและปรับปรุงสิ่งแวดล้อมให้ มีลักษณะที่เขาต้องการ ประเภทต่าง ๆ ของการเล่นและอุปกรณ์การเล่นของเด็กจะ เปลี่ยนแปลงรูปแบบให้ไปตามสภาพแวดล้อมและ เหมาะกับความต้องการของแต่ละคน ทั้งนี้เนื่องจากว่าเด็กทุกคนมีความต้องการแตกต่างกันไป เป็นเฉพาะ ของคน และมีพัฒนาการไปตามแบบฉบับของตนเอง นอกจากนี้เมื่อเด็กเติบโตขึ้น ลักษณะการเล่นและอุปกรณ์การเล่นจะ เพิ่มความยุ่งยากซับซ้อนขึ้นตามวุฒิภาวะของเด็ก

(1) จตุโชติ ลิ้มปโชติ, การออกแบบปรับปรุงเครื่องเล่นสนามเด็กอนุบาล, วิทยานิพนธ์ทางศิลปอุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า พ.ศ. 2529
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความหมายตามพจนานุกรมไทย ของมานิตย์เจริญ มีความหมายว่า
เล่น "ท่าเพื่อสนุกอารมณ์วัน พนัน" กล่าวว่ "เล่น"

โดยทั่วไปหมายความว่า "ความเพลิดเพลิน เป็นกิจกรรมที่เกิดอัตโนมัติ ไม่มีการ
วางแผนไม่มีเป้าหมาย หรือจุดประสงค์ โดยเฉพาะจะจงมาก ไปกว่าที่จะทำให้
เกิดความสนุกสนาน และเป็นการระบายความเครียด"

การเล่นจักเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงออกของเด็ก เพราะเด็กจะ
ไ้ระบายอารมณ์และความต้องการต่าง ๆ อันเป็นการผ่อนคลายไม่ให้เกิดความ
ตึงเครียด เมื่อเด็กมีความต้องการ ผู้ใหญ่จะสามารถค้นพบว่า เด็กต้องการสิ่งใด
บ้างจากการเล่นของเด็กนี้เอง สิ่งที่ขาดที่สาค คือ การเล่นเป็นการฝึกฝนมาร-
ยาทของเด็กได้เป็นอย่างดี เด็กจะรู้สึกดี ทและรู้จักการกระทำที่ผิดจากการ
เล่นรู้จัก ความยุติธรรม รู้จักแพ้ชนะ รู้จักการให้ รู้จักถือสาคต่อหมู่คณะ รู้จักควบคุม
ตนเองและฝึกฝนให้ตนเอง เป็นคนที่มีความอดทนไหว้การฝึกทักษะสมองและร่างกาย
องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการ เล่นของเด็ก

เด็กแต่ละคนมีการ เล่นไม่เหมือนกัน ถึงแม้ว่าการ เล่นเอง เด็กจะแบบ
แผน แต่การ เล่นของเด็กก็ขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ ต่อไปนี้

1. สุขภาพ เด็กที่มีสุขภาพดีก็ จะ เล่นมากกว่าเด็กที่เจ็บป่วยออกๆ
แอด ๆ เด็กที่มีสุขภาพดีย่อมมีพลังงานมากกว่าจึง เล่นมาก
2. การพัฒนาการ ของกล้ามเนื้อ เด็กที่มีกล้ามเนื้อพัฒนาดีจะมี
ร่างกายสมบูรณ์แข็งแรงยอมเล่นไ้มากกว่า
3. สติปัญญา เมื่อเด็กอายุไ้ประมาณ 1 ขวบการ เล่นของเด็ก
จะขึ้นอยู่กับสติปัญญาของเด็กมาก เด็กที่ฉลาดจะ เล่นไ้มากกว่า
กว่าเด็กที่มีสติปัญญาต่ำ และเด็กจะมีวิธีการ เล่นที่สาคไ้เห็น
ถึงสติปัญญาของเด็กมาก เด็กอายุ 2 ขวบ ก็ เล่นของเด็ก
ฉลาดและเด็กที่ต่ำจะเห็นไ้ชัดเจนน เด็กฉลาดจะ เรียนรู้การ
เลียนแบบการ เล่นไ้กาย ๆ และความคิค่าไ้มากกว่าเด็ก
ที่ต่ำ

4. เพศ ในระหว่างปีแรกของการชีวิต เด็กชายและ เด็กหญิงยังไม่มี
ความแตกต่างกันมาก โดยเฉพาะเด็กที่อยู่ในสิ่งแวดล้อมเดียวกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์อื่นใด
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กันตั้งแต่เล็กด้วยการ เล่นของ เด็กจะ เริ่มมีความแตกต่าง
กันออกไปตั้งแต่ด้วยเด็กเล็ก การ เล่นของ เด็กจะ เริ่ม
มีความแตกต่างกันออกไปตั้งแต่ด้วยเด็กเล็ก โดยกฎไ้จาก
การแยกกลุ่ม เล่นของ เด็ก

5. ประเพณี ประเพณีมีอิทธิพลต่อการ เล่นของ เด็กอย่างมาก เช่น
เด็กหญิงต้อง เล่นตุ๊กตา เด็กชาย เล่นเครื่องบิน หนู เด็ก
ที่ครอบครัวมีรายได้น้อย ประเพณีจะมีอิทธิพลมากกว่า เด็ก
ที่ครอบครัวมีรายได้อีก
6. ฤดูกาล เด็กจะ เล่นอะไรก็ขึ้นอยู่กับฤดูกาลด้วยเสมอ เช่น
การเล่นในฤดูหนาว มักจะ เล่นกระโดดเชือก และการขี่-
จักรยาน ส่วนการเล่นในฤดูร้อนมักจะเป็นการว่ายน้ำ
7. สิ่งแวดล้อม เด็กที่มีสิ่งแวดล้อมที่ไม่ดีจะ เล่นได้น้อยกว่าเด็กที่
มีสิ่งแวดล้อมที่ดีทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก เครื่องมือในการเล่นและ
สภาพที่จะอำนวยความสะดวกในการเล่นที่ไม่อำนวย
8. ฐานะทางเศรษฐกิจ เด็กที่มีบิดามารดาที่มีฐานะ เศรษฐกิจ
ที่แตกต่างกันจะมีการ เล่นที่แตกต่างกันทั้งชนิดและวิธีการ เล่น
ก็แตกต่างกัน แต่ในขณะเดียวกัน เด็กที่ยังเล็กอยู่การ เล่นของ
เด็กจะ ไม่มีความแตกต่างกันมากนัก แต่จะค่อยแตกต่างกัน
เมื่อเด็กค่อย ๆ โตขึ้น
9. เวลาว่าง จำนวนเวลาของเด็กแต่ละคนจะเป็นตัวกำหนด
การเล่นและชนิดของการ เล่นของ เด็ก เพราะการเล่นแต่ละ
ชนิดของการ เล่นของ เด็ก เพราะต้องการ เล่นและเวลาที่
แตกต่างกันออกไป
10. อุปกรณ์ในการเล่น เด็กจะมีโอกาส เล่นสักเพียงใ้คืออุปกรณ์
ในการเล่นจะมีส่วนในการเล่นอย่างมาก เนื่องจากการ เล่น
เล่นของ เด็กเป็นการสร้างสรรค์และการ เล่นจะสร้างสรรค์
และการ เล่นจะสร้างสรรค์ความคิด ซึ่งอุปกรณ์ในการเล่นเป็น
เครื่องมือที่สำคัญที่จะสามารถทำให้ความคิดสร้างสรรค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้มาใช้ประโยชน์ในการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2-2.4 ชนิดของของเล่น

ของเล่นและความสามารถในการเล่นเปลี่ยนแปลงตามวัย นอกจากนั้นแล้ว เด็กแต่ละคนจะมีความชอบความพอใจของเล่นแตกต่างกัน ทั้งนี้จะเห็นจากตัวอย่างของเล่นเหล่านี้

- เด็กอายุ 1-2 ปี
 - ตุ๊กตาวานิชิม ๆ ตุ๊กตายาง ตุ๊กตาสัตว์เล็ก ๆ
 - รถคันเล็ก ๆ ของเล่นที่เหมือนของใช้ในบ้าน เช่น กระจ่างพลาสติกใบเล็ก ชุดพรวนกิน เครื่องเล่นตักทราย
- เด็กอายุ 3-6 ปี
 - เครื่องเล่นละเลงสี อุปกรณ์วาดเขียน พับกระดาษ
 - กินน้ำมัน
 - ตุ๊กตาสัตว์ใหญ่
 - เครื่องเล่นตอกภาพ (จำนวน 5-12 ชิ้นต่อ 1 ภาพ)
 - เครื่องมือคอกไม้ เครื่องมือช่าง, หม้อ, เครื่องครัว
 - จักรยาน 3 ล้อ และ รถมอเตอร์ไซด์ รถถีบ
 - เกมส่งาย ๆ
 - หนังสือภาพนิทาน

จะเห็นว่วงของเล่นของเด็กจะเปลี่ยนไปตามความสามารถของเด็ก เมื่อเด็กยิ่งเติบโตขึ้นเครื่องเล่นก็จะลดลงกลายเป็นเครื่องกีฬาและเครื่องเล่นเกมส์ต่าง ๆ ตลอดจนเป็นหนังสือสัตว์ หนังสือนิทาน เครื่องเขียน เครื่องวาดภาพระบายสี และเครื่องดนตรี

2-2.5 ชนิดของการเล่น (ยุทธศักดิ์ ศรีวิฑูรกุล 2520 หน้า 58)

ลักษณะการเล่นของเด็กแตกต่างกันไปในแต่ละวัยแต่ละวัน แต่ละเวลา แต่ละบุคคลตามสภาพการณ์และความพอใจของเด็ก ทั้งนี้เพราะการเล่นแต่ละชนิดให้ความพอใจแก่เด็กต่างกันขึ้นอยู่กับความสนใจ ความสามารถและพัฒนาการของเด็กแต่ละคนด้วย นักจิตวิทยาหลายท่านได้แบ่งลักษณะการเล่นของเด็กออกไปดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. การเล่นที่มีลักษณะคนควาสำรวจ

ในการ เล่นของเล่น เด็กจะเรียนรู้ถึงโลกภายนอกไปด้วยในตัว เด็กจะพยายามคนควาสิ่งของต่าง ๆ ว่าเป็นอะไร ทำงาอย่างไร และมีความสัมพันธ์กันอย่างไร กิจกรรมที่เรียกว่าสำรวจของเด็กนั้น กลายเป็นสิ่งที่เพลิดเพลิน และเกิดความสนุกด้วยตัวของมันเองก็จะเป็นการเล่นไป หมายความว่า ลักษณะของการ เล่นนั้น อาจจะไคลักษณะพิเศษที่ไคนควาตนเอง และสามารถเรียกรองความสนใจก่อให้เกิดความสนุกที่จะ เล่นกับสิ่งนั้น การคนควาสำรวจของเด็กนั้น อาจเป็นการนำมาตรวจสอบ ทลลอง แคะรื้อ หยิบเพื่อควาข้างใน ประกอบควาอะไร ที่ทำไทรดวังไค หรือทำไทรกการลงไทรไค ซึ่งนอกจากจะให้เกิดความสนุกสนานแลวยังทำให้เด็กไคเรียนรู้เกี่ยวกับรูปร่าง ขนาด ความหยาบตะเยียบของวัตถุที่เล่นไครถึงความแตกต่างของเสียง สังกศความอ่อนแก่ของสี ความสูงค่าของวัตถุ ต่าง ๆ เหลานั้นอีกด้วย

2. การเล่นที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์และทักษะทางมือ (ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์)

การเล่นแบบสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญในการ เล่นของเด็ก เมื่อเด็กไคขึ้นกรเล่นไม่เพียงแต่คนควาเท่านั้น เด็กชอบนำสิ่งของต่าง ๆ มาประกอบเป็นของเล่นงาย ๆ ที่คนชอบ เช่น กลองไม้ซีก กลองเปลา อาจจะคอบเป็นบาน เป็นสะพาน กองทรายอาจสร้างเป็นบาน กูเขา อุโมงค์ ซึ่งการกระทำเหล่านี้ ทำให้เด็กไครับความสุขความพอใจ การ เล่นชนิดนี้เป็นการทำนำเอาสิ่งของมารวมกันสร้างสิ่งใหม่ เป็นอีกวิธีหนึ่งทีแสดงไทรเห็นความเข้าใจโลกของเด็ก เป็นการแสดงไทรเห็นถึงทัศนคติที่เด็กมีต่อสิ่งแวดล้อมรอบตัวเขาคัวเด็กเองจะรู้สึกจริงจัง ไปด้วยการเล่นของเขา และจะรู้สึกสนุกเพราะสามารถสร้างเรื่องไทรเป็นไปตามความประสงค์ของเขาไค

3. การเล่นเลียนแบบ

หมายถึงความเข้าใจของเด็กที่มีต่อโลกนั้น ไคมาจากการเลียนแบบบุคคลใกล้ชิด หรือเลียนแบบจากสิ่งที่เห็นในชีวิตประจำวัน จากสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ เช่น โทรทัศน์ หนังสือ การเลียนแบบต่าง ๆ เช่นการเลียนแบบบิตามวลรคาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการพกจา แต่งตัว ฯลฯ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึษาเท่านั้น ไมออนุญาตให้นำไปไซประโยชน์ดานการค้า ไม่ว่าจะกรณีใด ๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งทีมีการนำไปใช้

การเปลี่ยนแปลงจากสิ่งที่เห็นในชีวิตประจำวัน เช่น เด็กจะคัดแปลงสถานที่เล่นให้เป็นบ้าน เป็นโรงเรียน แดงตัวควยเสื้อผาของผู้ใหญ่ เด็กสามารถสมมุติวัตถุหรือคัดแปลงของเล่น เช่น กระจาษา ใบไม้ อาจจะทำเป็นดววย ชาม สตางค เพื่อการประกอลในเรื่องที่เด็กกำลังเล่น การที่เด็กฝึกทักษะในการเล่น เช่น การแดงตัวตุ๊กตา ไม่เพียงแต่ช่วยให้เด็กมีความรู้เพิ่มขึ้นเท่านั้น แต่ยังช่วยให้เด็กมีความเชื่อมั่นในตัวเอง และมีความเป็นอิสระแก่ตัวอีกดววย

4. การเล่นออกก่าลังกาย

เด็กชอบเล่นเกมสที่ใชพลังร่างกาย เช่น โยนลูกบอล ไลบันได กระจอกเชือก ดีบจักรยาน เป็นต้น ส่วนการ เล่นเกมสที่มีเด็กอื่นเล่นดววย ไม่เพียงแต่ทำให้เด็กโคสนุกสนานเท่านั้น แต่เป็นการฝึกให้เด็กเลารพกฎของการ เล่น เรียบรว่าการเล่นต้องมีแพชนะ ทำให้เล่นกับเด็กอื่นโคดี

5. การเล่นชนิดกาการณดวงหนา (บุทศศีกิ ศรีวีระสฤด 2520, หนา 58)

หมายถึงการ เล่นชนิดที่เด็กตองการทราบวาพฤติกรรมของคนจะ ก่อให้เกิดผลอยางที่ตนคาดไวหรือไม อยางไร ตามปกติเด็กวัยนี้จะทราบแลววา ถาคนประพฤติเชนนี และผลควร จะออกมารูปใด การ เล่นชนิดดังกล่างเป็นการ ทลสอบความเขาใจของคนที่มีคอตลกกายนอกควา ถูกตองหรือไม

6. การเล่นความแนพัฒนาการ

หมายถึงการ เล่นที่มีแนวความคิดและลักษณะการเล่นเหมือนกัน แต่เริ่มคนจากงววย เมื่อเด็กเคยชิน หรือเคยชิน สามารถเขาใจสิ่งต่าง ๆ โคดีขึ้น ของเล่นนั้นก็สามารถพัฒนาใหม่การ เล่นที่ยากขึ้นโค เพื่อให้เหมาะสม กับพัฒนาการทางสคิบัญญัติของ เด็ก

7. การเล่นเกมสในบ้าน (ศรีสมวงศ วรณศิลป์ 2524, หนา 1-2)

บางเวลา เด็กก็สนุกสนานกับเล่นร่วมกับพี่น้อง ครอบครวัในบ้าน เช่น เล่นละคร เคนรำ เล่นยาง ทำทาลอเลียน เล่นเกมส เป็นต้น

8. การเพลิกเพลินจากการท พัง สังกศ

บางครั้งเด็กเป็นสขเพลิกเพลินจากการทเด็กอื่นเล่น หรือคยใหญ่ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไวสำหรับการใช้งานเพื่อการศิดษาเท่านั้น ไมอนุญาตให้เนาไปไซประเยชษานการศิดษาไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และตองอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการเนาไปใช้

ทำงาน หรือสิ่งเกิดกริยาของสัตว์ที่เป็นไปตามธรรมชาติ ชอบฟังเพลง ฟังนิทาน ฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์ ชอบภาพสวย ๆ ซึ่งทำให้เด็กได้รับความเพลิดเพลิน สนุกสนาน

ในการเล่นโดยการอาศัยเครื่องมือ คือของเล่น เด็กสามารถใช้คิด-แปลงเป็นสิ่งที่ต่าง ๆ ได้ตามต้องการ นอกจากนี้ สิ่งเหล่านี้มีความสำคัญที่ช่วยให้เด็กได้ออกกำลังกายโดยไม่รู้ตัว อันมีผลต่อความเจริญทางด้านร่างกายและจิตใจ-ของ เด็ก ของเล่นบางชนิดช่วยให้เด็กได้ใช้ความคิดขณะที่เล่น อย่างไรก็ตามเป็น การยากที่จะทราบว่า เด็กชอบของเล่นชนิดใดมากที่สุด จึงควรจัดกว้าง ๆ ได้ ใดเด็กใดมีโอกาสเลือกเล่นได้ทุกชนิด ไม่ว่าจะเป็นการเล่นแบบคนควา คิดประ-คิษฐ์ ก่อสร้างให้เด็กได้มีโอกาสเลือกเล่นได้ทุกชนิด ไม่ว่าจะ เป็นการ เล่นแบบคนควา คิดประคิษฐ์ ก่อสร้าง ออกกำลังกาย

2.2.5 ประโยชน์ของการเล่น (ศรีสมวงษ์ วรณศิลป์ 2524 หน้า 1-2)

1. ประโยชน์ทางร่างกาย

เป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางกล้ามเนื้อให้มีการประสานกันได้ เป็นอย่างดี เด็กที่มีร่างกายสมบูรณ์จะมีพลังงานมากเกินกว่าที่จะใช้ให้หมดในแต่ ละวัน การ เล่นจะช่วยให้เด็กได้ใช้พลังงานส่วนที่เกินนี้ไป และทำให้เกิดความ เพลิดเพลิน

2. ประโยชน์ทางอารมณ์

การเล่นทำให้คลายความรู้สึกเจ็บ เศร้า และสามารถจัดการความ เครียดทั้งหมดไปโดยการแสดงออก เด็กแต่ละวัยจะแสดงอารมณ์ออกมาในลักษณะ ที่แตกต่างกันออกไป เด็กแสดงอารมณ์ความคิด ความรู้สึกส่วนลึกออกมาในลักษณะ ภาวะซึ่งช่วยไขว่จุกคักสั่นใจและทำให้ เกิดความเคยชิน เป็นการฝึกสภาพของการ ดำรงชีวิตในเด็กแต่ละวัย อาจใช้การเล่นกีฬาเป็นการระบายอารมณ์ การ เล่น อาจยืดหยุ่น ด้กแปลงได้ตามความต้องการ จึงเป็นสิ่งที่ไ้ค่ายิ่งต่อสุขภาพจิตของ เด็ก

3. ประโยชน์ทางสังคม

การเล่นทำให้เด็กรู้จักเหตุผล สามารถจัดตนเองให้เข้ากับสัง-คม ทำให้เกิดความเข้าใจ ความเห็นอกเห็นใจต่อบุคคลอื่น ทำให้สามารถที่ จะอยู่กับคนอื่นได้อย่างเป็นสุข กล่าวได้ว่า การเล่นเป็นการช่วยให้เกิดประ-เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สขการณทางสังคม เนื่องจากการ เล่นของ เด็กคงมีการ เกี่ยวข้องกับเด็กอื่น การ
 รวมกันเรียนรูที่ จะเขารวมกับบุคคลอื่น เรียนรการแบ่งปันการให้ การรับ การ-
 รอคอย การแลกเปลี่ยนการ เล่น และการคิดต่อกัน ในวัยเรียน เด็กจะ เริ่มเล่น
 เป็นกลุ่ม ๆ มีจุดหมายเดียวกัน เช่น จุดหมายในการที่จะ เขารวมกันในการแข่ง
 ัน มีการ จักระ เบียบของ เกมซึ่ง เป็นส่วนสำคัญในการ ส่ง เสริมให้ เด็ก เกิดความ
 ความร่วมมือในสังคม มีความยุติธรรมในการ เล่น เหล่านี้เป็นการ เตรียมพร้อม
 เด็กให้สามารถปรับตัวได้ในสังคมเมื่อโตขึ้น

4. ประโยชน์ในการเล่นการ เรียนรูกานสติปัญญา

การเล่นทำให้เด็กได้มีการแสวงหาความคิดเห็นออกมาตามสภาพ
 แวดล้อมที่เด็กได้เรียนรูบทเรียนที่มีความคล้ายคลึง รู้จักควบคุมตัวเอง มีความ
 ศิริริเริ่ม มีความเชื่อมั่นในตัวเอง รู้จักตนเองสั้นตนเองยาว ส่งเสริมให้เกิดจินตนา
 การและทักษะในกาณต่าง ๆ เด็กจะ เรียนรูและรับชอุม ความ ๆ จากการ เล่น
 ใหม่ ๆ เกิดเป็นความคึกคัก

5. ประโยชน์ทางศีลธรรม

เด็กเมื่อมีการ เล่น ไม่ว่าจะ เป็นกร เล่น กี่เท่าหรือของ เล่น ย่อม
 มีผลที่คึกคักมาดังนี้

1. การ เล่นของ เสรี ย่อมเป็นการพัฒนาบุคลิกภาพอย่างไมคั่ง
 ใจ เพราะการ เล่นช่วยให้เกิดพัฒนาการกาณร่างกาย สมอง อารมณ์ และสังคม
 ของ เด็ก

2. การ เล่นก่อให้เกิดความพอใจจากการ เล่นนั้น เด็กได้มีการ
 เคลื่อนไหว เกิน วิ่ง กระโดด เคน ส่งเสียงร้อง เราจะเห็นได้ว่าเวลาที่
 เด็กมีความสุขที่สุดคือ เวลาที่เด็กเล่น

3. การ เล่นทำให้เด็กมีการ ส่ง เสริมการ แสดงออกในทางความ
 คีอสร่างสรรคี เช่น การ เล่นปั้นดินน้ำมัน เล่นกับแท่งลูกบอลต่าง ๆ

4. การ เล่นช่วยตอบสนองความต้องการทางกาณสังคมแก่เด็ก เด็ก
 จะ เรียนรการให้และการรับในขณะที่ เล่นร่วมกัน หรือทำกิจกรรมร่วมกัน และจะ
 รูู้ถึงคุณค่าในการร่วมมือกับเพื่อน ความซื่อสัตย์ และการ เป็นนักกีฬาที่ดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. การเล่น ช่วยให้เด็กผ่อนคลายความตึงเครียดทางอารมณ์ นักจิตวิทยาได้ใช้การเล่น เป็นการรักษาเด็กที่มีอารมณ์ไม่มีความสุข โดยให้เด็กเล่นได้อย่างเสรี เด็กจะผ่อนคลายอารมณ์ได้บ้างก็

สรุป ประโยชน์ของการเล่น

1. เป็นการฝึกระบบประสาท ระบบกล้ามเนื้อให้มีความคล่องตัว มีความชำนาญเพราะ ในขณะที่เล่นประสาทรับความรู้สึก เช่น ตาหู สัมผัสและประสาทควบคุมการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อของส่วนต่าง ๆ ของร่างกายจะทำงานอย่างคล่องตัว เด็กที่มีคนเล่นด้วยหรือเล่นคนเดียวจะมีความคล่องตัวมากกว่าเด็กที่ไม่มีโอกาสได้เล่น
2. ฝึกให้เกิดสมาธิ เพราะในขณะที่เล่นหรือพูดท่าของเล่น ในนั้น เด็กจะอยู่นิ่งตาของมือที่กำลังเตรียมของเล่น เด็กบางคนถามว่า "ทำอะไร" "กินอะไร" เขาว่าเป็นคน
3. ฝึกให้เกิดความมั่นใจ ในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า
4. ฝึกให้รู้จักปฏิบัติตามระเบียบและกฎเกณฑ์ ในการเล่นอันเป็นรากฐานที่สำคัญ ในการปรับตัวในสังคม
5. ชักชวนใจ เกิดความทนทานต่อความรุกรานเพื่อน และรู้จักผิดหวัง
6. ฝึกเขียนรูปร่างตอนปรนกัน เพื่อนที่คล้ายกัน และรู้จักเสียสละเพื่อกลุ่มสังคม
7. ฝึกความสนุกสนานเพลิดเพลิน และความแข็งแรง ของร่างกาย และจิตใจมีสุขภาพจิตดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.6 พัฒนาการทางการเล่นของเด็กวัย 3-5 ปี (2)

พฤติกรรมทางสังคม 3-5 ปี

3 ปี ชอบเล่นกับเพื่อนเพียง 2-3 คน และชอบเข้าไปอยู่ในกลุ่มใหม่ ๆ ตลอดเวลา ชอบผลักเปลี่ยนบทบาทกันทำให้เกิดความร่วมมือในการเล่น ทำให้เกิดความรู้สึกอยากเล่นด้วยกันมากขึ้น

4 ปี ชอบเล่นเป็นหมู่เล็ก ๆ 3-4 คน ชอบเล่นกับเพศเดียวกัน รู้จักผลักกันขุด ชอบออกคำสั่งให้สมาชิกทำโน่น ทำนี่

5 ปี ชอบเล่นกับวัยเดียวกันหรือหกขวบ ชอบแสดงความรักในเพื่อนที่เล่นด้วยกัน คบลากันเป็นเวลานาน มีความร่วมมือกันดีขึ้น รวมทั้งความร่วมมือกับผู้ใหญ่ด้วย มีพฤติกรรมก้าวร้าวขึ้น

ลักษณะการเล่น 3-5 ปี

3 ปี ชอบการเล่นเกมที่มีการออกคำสั่งถ้อย ชอบฟังเพลง ราวละคร เมื่อมีเสียงดนตรีเป็นจังหวะ ชอบเล่นน้ำ ดิน ทราย ฟิล์มรูปภาพ เล่นไม้รูปเหลี่ยม ชอบเล่นของเล่นที่เหมือนตัวจริง

4 ปี ไม่สามารถเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์แบบเด็กโต ๆ ชอบเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่ ชอบเล่นสร้างสรรค์ ชอบ โดยลองคอกุ ดาผัดจ จะพยายามคอกันดู หน้าที่เก็บของเล่นของตนเอง

5 ปี ชอบเล่นอะไรที่แสดงถึงความสำเร็จเป็นอย่าง ๆ ไป ซึ่งอาจจะต้องใช้เวลานานหลายวัน เช่น วาครูป ก่อไม้เป็นยาน ฯลฯ สนใจฟังเรื่องยาว ๆ

ของเล่นและอุปกรณ์สำหรับเด็ก

ของเล่นและอุปกรณ์เป็นของหรือวัตถุที่มอง เป็นรูปธรรม ทำให้เด็กที่ได้ใช้พื้นฐานทางกายภาพเบื้องต้นของการเรียนรู้ทางด้านต่าง ๆ

ถือว่าการ เล่นเป็นสิ่งสำคัญของการพัฒนาทางสติปัญญาของเด็ก และรูปแบบการ เรียนรู้ของเด็กจะ เกิดใ้คงอยู่ประสาธสัมพันธ์ทั้งหา พร้อมทั้ง การเคลื่อนไหวต่าง ๆ อันเป็นกาดกระทำซ้ำ ๆ ที่เด็ก เล่นโดยไม่รู้จักเบื่อหน่าย และกระบวนการ เล่นจะทำให้กระบวนการ เรียนรู้สืบเนื่องต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ โดยไม่หยุด และเป็นไปตามขั้นตอนของอายุแต่ละวัยของเด็ก และ เรียกทฤษฎีนี้ว่า ทฤษฎีของการ เล่นเชิงรุค

2.2.7 การจัดประเภทของเล่นตามทฤษฎีการ เล่นเชิงรุค คือ

1. ของเล่นประเภทที่เด็ก เล่นเพื่อการ วัชร เรียนรู้ด้วยความอยากรู้อยกเห็น อยากรู้อารวจหาวิธีการตรวจหรือจับตองลบลดค่า และ เรียนรู้ด้วยตนเองอาศัยการ เรียนรู้ด้วยประสาธสัมพันธ์ทั้ง 5 จากการเล่น เล่นเพื่อสนองความอยากรู้อยกเห็นเด็ก เล่นเพราะต้องการวัชร เรียนรู้ด้วยการ ลงมือสัมพันธ์จับตองหรือลบลดค่า ซึ่งเป็นของเล่นที่อยู่ในวัยขั้นที่เด็ก เริ่มเรียนรู้ด้วยรูปแบบวิธีการ เรียนรู้จากสัมพันธ์เองประสาธทั้งหา เช่น เด็กวัยทารก 6 เดือน เมื่อได้ยินเสียงเขย่าจากกรงกริ่ง จะมองดู ฟังและจับควไว้แล้วก็ เพราะเขย่าคววง ของเล่นของเด็ก 1-2 ปี อยู่ในประเภทนี้ทั้งสิ้น

2. ของเล่นที่เด็กจะ เรียนรู้ด้วยวิธีใ้ใช้ความคิด หาวิธีลงทำเพื่อแก้ปัญหา คอย ๆ เรียนรู้แล้วลงมือทำให้ใ้ตามวัตถุประสงค์ ของประเภทนี้จะ ออกแบบใ้ให้เด็ก เล่นเพื่อใ้บรรลุตามจุดประสงค์ไปตามข้อกำหนดของของเล่น เช่น เด็กพัฒนาการ เล่นของตนจากชั้นการ เล่นควรูปแบบของการ วัชร เรียนรู้ด้วยประสาธสัมพันธ์ทั้ง หาแล้วผสมผสานกับวิธีการ เล่นการ วัชรใ้ใช้ความคิด หาวิธีหาแนวทางของการแก้ปัญหาที่จะกระทำใ้สำเร็จ เล่น การ เล่นใ้สืบชั้นส่วนต่อภาพ

เด็กเรียนรูการ ใช้มือนิ้วคดอง แล้วก็คองหาวิธีใ้เลือกชั้นส่วนประกอบของภาพพิจารณาว่าชั้นไหนอยู่ตรงไหน แล้วจับใ้ใ้ที่ละชั้น ๆ เท่ากับเป็นการหาวิธีแก้ปัญหาไปในตัวจนสำเร็จ ของเล่นประเภทนี้เหมาะกะกับเด็กวัย 3-4 ปี มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใ้ใดทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิใ้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ของเล่นประเภทที่ช่วยให้เด็กโคลงมือทำ ลงมือกระทำด้วยการใช้ความคิดจินตนาการในทางสร้างสรรค์และมีอิสระเสรีที่จะคิดเล่นสื่อวัสดุอุปกรณ์ เช่น ดินสอสี สีน้ำ ดินน้ำมัน เศษวัสดุชนิดต่าง ๆ ที่นำมาเล่นประดิษฐ์ทำในงานศิลปะสร้างสรรค์

4. ของเล่นที่เด็กเลียนแบบและแสดงออกด้วยวิธีการแสดงบทบาทเชิงละคร เชิงสมมติเด็กจะมีวิธีเล่นโดยใช้ภาษาเป็นสื่อของการแสดงออกไปพร้อมกับการเล่นเลียนแบบ เล่นสมมติเป็นอะไรก็ตามที่ใจเด็กคิด

5. ของเล่นเพื่อพัฒนาภาษา ตามความจริงแล้ว เด็กเริ่มเล่นในเชิงพัฒนาภาษาของเด็กมาแต่วัยทารก นั่นแต่รู้จักการเปล่งเสียงของตนเองจากขั้นทำเสียงในคอ ไปจนถึงเปล่งเสียงจนไปถึงการฝึกการฟัง และเข้าใจความหมายเปล่งเสียงเป็นคำไบบ้าง จนเป็นคำเป็นประโยคเมื่อการเล่นของเด็กพัฒนามาถึงแบบ 4 การเล่นเชิงบทบาทสมมติจะมีการใช้ภาษาพูดจาไปคุยทำใจให้เด็กรักเลือกใช้คำ เลือกประโยคที่เหมาะสมกับสิ่งที่อยากจะทำอยากจะทำแสดงสื่อวัสดุในช่วงระยะนี้เป็นภาพ หนังสือภาพ บทเพลง นิทาน หนังสือนิทานต่าง ๆ เหล่านี้จะเป็นสื่อวัสดุของเล่นที่เด็กชอบและเป็นกิจกรรมการเล่นที่ควรจัดกิจกรรมให้จะเป็นการขยายประสบการณ์ทางภาษาของเด็กให้กว้างขวางมากขึ้นอย่างรวดเร็ว

2.2.8 การวิจัยลักษณะของเล่นที่เป็นอุปกรณ์ (สัจใจ พูลทรัพย์ 2524, หน้า 26)

จากลักษณะอุปกรณ์เหล่านี้ พอสรุปปัญหาของเล่นที่เป็นอุปกรณ์ได้ดังนี้

1. ความประสาธสัมพันธ์ ลักษณะของเล่นที่มีอยู่จะเสริมทักษะประสาทตาด้วยมือเป็นส่วนมาก
2. ความการกระตุ้นทางทายเด็ก ในการสร้างจินตนาการ ยังขาดการนำเอา สิ่งเรามาใช้ เช่น คานสี การเคลื่อนไหว เสียง เป็นต้น
3. การนำวัสดุมาใช้ วัสดุที่นำมาใช้บางอย่างยังขาดความเหมาะสม เช่นรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.8.1 ความจำเป็นในการใช้อุปกรณ์การสอนที่มีต่อระดับการศึกษา

ต่าง ๆ

ระดับชั้น	ร้อยละ
อนุบาลศึกษา	43.06
ประถมศึกษา	30.91
มัธยมศึกษา	16.89
อุดมศึกษา	5.41
ไม่ตอบ	0.73

ครูอนุบาลเห็นความสำคัญในการใช้อุปกรณ์การสอนในระดับชั้นอนุบาลมากที่สุด (43.06%) รองลงมาคือแก่ระดับประถมศึกษา (30.91%) มัธยมศึกษา (16.89%) และอุดมศึกษา (5.41%)

ความจำเป็นในการจัดหาอุปกรณ์ในกรณีที่ไม่ได้ใช้มาก่อน

ลักษณะคำตอบ	ร้อยละ
มีความจำเป็น	96.43
ไม่มีความจำเป็น	—
ไม่ตอบ	3.57

ความจำเป็นในการจัดหาอุปกรณ์การสอนอื่น ๆ นั้น เนื่องจากข้อขัดแย้งที่ว่า ถ้าโรงเรียนไม่มีอุปกรณ์การสอนมาก่อน จะมีความจำเป็นมากน้อยเพียงไรในการจัดหา

2.1.2 ประโยชน์ที่มีต่ออุปกรณ์การสอน

ลำดับ	ลักษณะประโยชน์	ร้อยละ
1	ทำให้นักเรียนเข้าใจวิชาที่สอนมากขึ้น	29.98
2	ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น	28.75
3	ทำให้การเรียนการสอนสะดวกขึ้น	20.78
4	ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในตัวของนักเรียน	7.46
5	ทำให้เกิดทักษะในการเรียน	15.03

ความเห็นของครูเกี่ยวกับประโยชน์ของการใช้อุปกรณ์การสอนที่มีต่อการเรียน การสอนในห้องเรียน

1. ครูร้อยละ 29.98 แสดงความคิดเห็นว่าอุปกรณ์การสอนช่วยให้นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาวิชาที่สอนมากขึ้น

2. ครูร้อยละ 28.75 แสดงความคิดเห็นว่าอุปกรณ์การสอนช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น

3. ครูร้อยละ 20.78 แสดงความคิดเห็นว่าอุปกรณ์การสอนช่วยให้นักเรียนการเรียนการสอนสะดวกขึ้น

4. ครูร้อยละ 7.46 แสดงความคิดเห็นว่าอุปกรณ์การสอนช่วยสร้างให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์

5. ครูร้อยละ 15.03 แสดงความคิดเห็นว่าอุปกรณ์การสอนช่วยให้นักเรียนเกิดทักษะในการเรียน

2.29 หลักเกณฑ์ในการเลือกสื่อประเภทเล่นไม้สำหรับเด็ก

1. เหมาะสมกับวัยของเด็ก ควรมีลักษณะดังนี้
 - 1.1 ช่วยเร้าความสนใจของเด็กให้อยากกรู้อยากเห็น มีสีสันสวยงาม สะกดตาเด็กจากผลลกรวิจัยพบว่า เด็ก 3-6 ปี ชอบสีอุ่นมากกว่าสีเย็น
 - 1.2 ช่วยกระตุ้นให้เด็กพัฒนาการรับรู้ การจำ การจำแนก การเปรียบเทียบมองเห็นความสัมพันธ์ การเรียงลำดับ และส่งเสริมให้เด็กใช้ความคิดและจินตนาการที่จะเล่นอย่างริเริ่มสร้างสรรค์หรือแก้ปัญหา
 - 1.3 ช่วยพัฒนากล้ามเนื้อ การเคลื่อนไหว การใช้มือ อย่างคล่องแคล่วรวมทั้งช่วยพัฒนาประสาทและมือให้สัมพันธ์กัน
 - 1.4 มีความยากง่ายพอเหมาะกับความสามารถของเด็ก เพราะถ้าง่ายเกินไปเด็กจะเบื่อไม่ยอมเล่น
2. ออกแบบการเล่นปรับเปลี่ยนได้ไม่คงที่
3. ของเล่นที่ควรกระตุ้นให้เด็กคิดประดิษฐ์ด้วย ของเล่นที่ทำให้เด็กเป็นเพียงผู้ดู เช่น เบ็ดไขลาน เด็กอาจจะสนใจเพียงชั่วคราว
4. คุณภาพในแง่ความปลอดภัย คงทน และการออกแบบ สื่อที่ที่จะต้องทำด้วยวัสดุที่ไม่เป็นพิษเป็นภัยต่อเด็ก
5. ของเล่นที่ควรคำนึงถึงการไหลประโยชน์หลายอย่าง หรือนำมาคิดแปลงใช้ให้หลายโอกาส เล่นในหลายคน หลายวัตถุประสงค์
6. ปริมาณของเล่น ต้องมีเพียงพอที่จะให้เด็ก ๆ และเล่นด้วยกันไม่ต้องแย่งกัน
7. ของเล่นควรมีการสนับสนุนให้มีความร่วมมือในการเล่น เป็นประสบการณ์ที่มีค่าแก่เด็ก
8. ประโยชน์ของการเล่นต้องเปรียบเทียบกับราคาด้วย ของเล่นต้องมีประโยชน์ ทนทาน ราคาไม่แพง ต้องเป็นของเล่นที่มีหลักเกณฑ์ดังกล่าว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุป

ออกแบบใหม่มีลักษณะเป็น PACK+ เพื่อเป็นที่เก็บชิ้นส่วนทั้งหมด เพื่อ
 การเรียนรู้ที่จะเกิดของเล่นหลังจากเลิกเล่นแล้ว และเพื่อความสะดวกเวลาหยิบ
 ไซ สามารถใช้ประโยชน์ได้หลายอย่าง เล่นได้ครบมีจำนวนเพียงพอกับผู้เล่น ส่า
 สามารถเปลี่ยนแปลงการเล่นได้ ควรเล่นได้ทั้งเล่นคนเดียว และเล่นรวมกัน
 หลายคน

2.3 ตัวอย่างของเล่นและอุปกรณ์สำหรับเด็ก 3 - 5 ขวบ

อุปกรณ์	พฤติกรรม	ประโยชน์
หนังสือภาพ	เด็กจะชอบดู ทำทีเป็นว่าอ่านหนังสือ	ฝึกดูภาพ ฝึกพูดเล่าเรื่องจากภาพ ฝึกสังเกต ฝึกจำคำศัพท์ที่ได้จากชื่อของภาพ
ชุดเสื้อผ้าผู้ใหญ่	เด็กชอบเล่นสมมติเป็นตนในอาชีพต่าง ๆ ชอบแต่งตัวบ้างทีก็อยากแต่งเป็นพ่อ แม่ ทหาร หมอ ฯลฯ	ฝึกทักษะการช่วยตนเอง ฝึกการเล่นบทบาทของกันอาชีพต่าง ๆ
ของเล่นที่ทำเป็นรูปทรงเรขาคณิต	เด็กจะสังเกตความแตกต่างของวัตถุที่เป็นรูปทรงเรขาคณิตว่าแต่ละรูปทรงนั้นไม่เหมือนกัน	เด็กจะค่อย ๆ จดจำรูปร่างของรูปทรงเรขาคณิตแบบต่าง ๆ
ของเล่นจำลอง เช่น ฟาร์ม หมู่บ้านทหารในสนามรบ	เด็กจะเอามาจำลองเล่นตามที่ตนนึก	เด็กจะมีจินตนาการและเรียนรู้เกี่ยวกับสังคมชุมชนของตนเอง และบางทีถ้าเป็นเรื่องการรบ การจัดการกองทัพที่อาจจะนึกสนุกตามเรื่องราวที่ตนเคยได้ดูจากโทรทัศน์
บล็อกชนิดต่าง ๆ	เด็กจะเอามาสร้างตามความรู้สึกนึกคิด	ฝึกความคิดสร้างสรรค์จินตนาการ
ตุ๊กตาและหุ่น	เด็กชอบเล่นเพราะเป็นเหมือนตัวแทนเด็กหรือเพื่อน ๆ	ฝึกทักษะความสัมพันธ์ระหว่างตัวเด็กกับคนรอบ ๆ ตัวเด็ก โดยเล่นสวมบทบาทของคนที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการศึกษา
 ไม่จำกัดสิทธิ์ใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อุปกรณ์	พฤติกรรม	ประโยชน์
ภาพตัดต่อ (8-20 ชิ้น)	เด็กจะเอามาต่อเป็นภาพที่สมบูรณ์	ตัดรัก หรือเกลียดชังลงในตุ๊กตา หรือหุ่นก็ได้ ฝึกการสังเกตชิ้นส่วนเล็ก ๆ ฝึกการลองผิดลองถูก ฝึกการนำชิ้นส่วนย่อยๆ ไปรวมกัน ต่อกันเป็นภาพที่สมบูรณ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 การจัดสื่อการสอนเป็นชุด

การจัดสื่อการสอนเป็นชุดหมายถึง การบูรณาการสื่อการสอนเกี่ยวหลายประเภทที่ผลิตขึ้นจากการจัดระบบสื่อการสอน ให้เป็นชุดการสอนตามประเภท และวัตถุประสงค์ที่ใช่

2.3.1 แนวการจัดสื่อการสอนเป็นชุด

การจัดสื่อการสอนเป็นชุดมักมีกล่อง หรือ แฟ้ม หรือ ภาชนะในรูปแบบอื่นสำหรับบรรจุสื่อประเภทประสมที่จะนำมาพร้อมเป็นชุดโดยทำเป็น 2 แนวคือ

1. จัดเป็นชุดอุปกรณ์ที่ หรืออุปกรณ์หรือ " " หมายถึง ชุดสื่อการสอนที่มีวัตถุประสงค์หลายอย่างกล่าวคือ ใ้สำหรับสอนใดหลายเรื่อง เช่น ชุดอุปกรณ์วิทยาศาสตร์ ชุดอุปกรณ์สื่อประกอบหน่วย เป็นต้นในชุดจะมีสื่อประเภทต่าง ๆ รวมกันอยู่

2. เป็นชุดการสอน เป็นชุดสื่อการสอนที่มีวัตถุประสงค์เฉพาะ คือ สื่อสอนใดเฉพาะเรื่องเท่านั้นในชุดการสอนมีสื่อประสมที่ผลิตขึ้นโดยวิธีการจัดระบบส่วนใหญ่จะเป็นสิ่งพิมพ์ เช่น บัตรคำ บัตรสั่งงาน ภาพชุด เกมการศึกษา และ ใสศที่ค้นคว้าบางประการ

2.3.2 ประโยชน์ของการจัดสื่อการสอนเป็นชุด

การจัดสื่อการสอนเป็นชุดโดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดให้อยู่ในรูปของชุดการสอน ทั้งที่เป็นชุดการสอนประกอบคำบรรยาย ชุดการสอนแบบกิจกรรมกลุ่ม ให้ประโยชน์แก่ครู และนักเรียนหลายประการคือ

1. ช่วยไ้ครูและนักเรียนไ้มีความสะดวก ในการใช้เพราะสามารถหยิบใช้ไ้ทันทีที่ ชุดจะ เรื่องสำหรับสอนแต่ละครั้ง
2. ทำให้ครูมีความพร้อมตลอดเวลา แม้จะเรีกสอนไปนานเมื่อกลับ มาสอนใหม่ก็เพียง แค่ศึกษา คู่มือบททวนก็สามารสอนไ้ เพราะในแค่ละชุดมีสื่อต่าง ๆ พร้อมไว้แล้ว
3. โดยที่ เป็นชุดสื่อประสม จึงช่วยไ้การสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ เพราะมีสื่อในรูปแบบต่าง ๆ ที่ช่วยถ่ายทอดเนื้อหาสาระที่สลับซับซ้อน และมีความเป็นนามธรรมสูง ซึ่งในบางเรื่องสอนให้ไ้ด้วยคำบรรยายไม่ไ้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 4. ทำให้การเรียนของ เด็ก เป็นอิสระจากอารมณ์ของผู้สอนไม่ว่าผู้สอนจะอยู่ในอารมณ์ใด ชุติการสอนจะช่วยให้นักเรียน เรียนใจต่อไปโดยไม่หยุดซังก เพราะไม่ตองพึ่งคำอธิบายจากครูตลอดเวลา
- 5. ทำให้การเรียนการสอนเป็นอิสระจากบุคลิกของผู้สอน แมครูจะพูดไม่เก่งแต่ ชุติการสอนก็จะช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนใจอย่างมีประสิทธิภาพ
- 6. ในกรณีที่ครูขาดและมีครูมาสอนแทน นักเรียนก็จะสามารถเรียนจากชุตีการ สอน ใจดีเท่า ๆกับเรียนครูประจำ

2.3.3 เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาเชาว์ปัญญา (รุ่งระวี กนกวิมุตต์ศรี และคณะ)

เกมการศึกษาเป็นสื่อและเครื่องมือเครื่องเล่นที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้ เล่นเกิดทักษะพื้นฐานในการเรียนรู้ และการเจริญเติบโตทั้งทางด้านร่างกาย สังคม อารมณ์ จิตใจและสติปัญญา เด็กจะสังเกต เปรียบเทียบตามความสามารถ และความสนใจของคน อันเป็นการ เปิดโอกาส ให้เด็กเรียนรู้ด้วยตนเองและฝึกทบทวน ทักษะต่าง ๆ จนเกิดความชำนาญ

เกมการศึกษามีกฎ และกติกาในการเล่น เด็กสามารถเล่นเป็นกลุ่มหรือเล่นเดี่ยว ก็ได้เกมแต่ละประเภทมีวิธีการ เล่นเฉพาะ เมื่อครูแนะนำวิธีการ เล่นเกมแล้ว เด็กก็สามารถ นำมาเล่นได้เลยอาจจะ เล่นซ้ำเพื่อการทบทวนและช่วยในการพัฒนาความคิด ความเข้าใจรวม ยอกในเรื่องต่างๆ ได้เป็นอย่างดี

ข้อควรระวังในการจัดเกมการศึกษาให้แก่เด็กอนุบาล

ครูควรจัดเกมการศึกษาให้เหมาะสมกับความสนใจและความสามารถของเด็กใน ห้องเรียน แต่ควรมีความยากง่ายหลายระดับ ทั้งนี้เพื่อเป็นการตอบสนองความต้องการ และ ความสามารถที่แตกต่างกัน เกมการศึกษาคควร จะเริ่มจากภาพที่ไม่ละเอียดมากนัก เมื่อเด็กมี ความสามารถในการสังเกตและเปรียบเทียบ จดจำดีขึ้นครูจึงจะจัด เกมที่มีความละเอียดมากขึ้น ไม่ควร เน้นการแข่งขันแต่ควรปล่อยให้เล่นอย่างสนุกสนานและพอใจในการเล่น เกม เด็กจะได้ ไม่เครียดกังวลจนหมดความสนุก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ครูควรแนะนำให้เด็กเกิดความสนใจในการเล่นเกมส์นี้

1. ครูแนะนำเกมใหม่ทุกเกมว่า เป็นเกมชื่ออะไร มีส่วนประกอบอะไรบ้าง
2. อธิบายวิธีเล่นเกมเป็นขั้น ๆ ตามที่เขียนไว้ในรายละเอียดอย่างชัดเจนพร้อมทั้งสาธิตวิธีเล่น หรืออาจจะให้เด็กบางคนมาทดลองเล่น
3. ให้โอกาสเด็กฝึกเล่นเกม ซึ่งครูควรอยู่อย่างใกล้ชิดและสามารถอธิบายเพิ่มเติมให้ในกรณีที่เด็กต้องการความช่วยเหลือ
4. เมื่อเล่นเกมเสร็จแล้ว ครูควรตรวจสอบความถูกต้องและชมเชยให้กำลังใจเด็ก

ในการเล่นเกมส์การศึกษา อาจจะเล่นเป็นกลุ่มหรือเดี่ยวตามความสนใจและความพอใจของเด็ก ครูควรให้โอกาสเด็กได้เล่นซ้ำเป็นการทบทวน พร้อมทั้งมีกติกาที่ไม่ส่งเสียงดังในเวลาเล่น รักษากฎการศึกษาในสะอาดและเก็บเข้าที่ให้เรียบร้อยตามสถานที่ที่ครูจัดไว้เมื่อเล่นเสร็จแล้ว

ชนิดของ เกมส์การศึกษา

เกมส์การศึกษามีหลายชนิด ดังนี้

1. การจับคู่
2. ภาพตัดต่อ
3. การถ่ายภาพเหมือน (โคมิน)
4. ภาพต่อเนื่อง
5. การจับหมวดหมู่
6. การหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์
7. พื้นฐานการบวก

ฯลฯ

เกมส์การศึกษาช่วยให้ผู้เล่นมีทักษะพื้นฐานหลายประการ เกมบางชุดอาจช่วยให้ผู้เล่นบรรลุเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่าง ซึ่งจุดประสงค์ดังกล่าวนั้นมีดังนี้

1. สามารถในการจำแนกด้วยสายตา
2. สามารถในการจำแนกเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. สามารถศึกษาเหตุผล

4. สามารถหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์และมีพื้นฐานในการบวก

นอกจากนี้ยังช่วยฝึกให้เด็กมีความรับผิดชอบ มีความเป็นระเบียบ และฝึกประสาทสัมผัสอีกด้วย และในการเล่นร่วมกันเด็กยังเรียนรู้กฎกติกาในการอยู่ร่วมกันในสังคม เกิดอารมณ์สนุกสนาน และมีความสุขไปกับการเรียนรู้ด้วย

เกมเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญยิ่งต่อการฝึกทักษะ และช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน การเล่นเกมเป็นวิธีการหนึ่งซึ่งส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวมทั้งการส่งเสริมกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกับเพื่อนในสังคม

จุดมุ่งหมายของการเล่นเกม (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ 2521, 73)

1. ได้รับความเพลิดเพลินสนุกสนาน
2. พัฒนาลักษณะการเล่นที่ดี และมีน้ำใจเป็นนักกีฬา
3. ฝึกท่าทาง เสริมสร้างสุขภาพและรูปทรงสวยงาม
4. เราประสาทรับรู้ให้ตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา
5. สร้างความเชื่อมั่นและการควบคุมตนเอง
6. ฝึกความร่วมมือในฐานะเป็นสมาชิกของกลุ่ม

ความหมายของเกม

เกม คือกิจกรรมที่ผู้เล่นจะต้องพยายามแข่งขัน ซึ่งจะต้องมีการแพ้ชนะตามกติกาที่กำหนดไว้ไว้ในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง หลักที่สำคัญในการเล่นเกมนั้นมี 2 ประการ ซึ่ง ทิศนา เทียนเสมอ (, 1972, 141-142) กล่าวไว้ดังนี้

1. กติกา (RULES) กติกาหรือกฎเกณฑ์เป็นส่วนที่สำคัญมากในการเล่น เกม โดยกติกาจะเป็นกระบวนการที่ช่วยให้ผู้เล่นสามารถดำเนินการให้บรรลุจุดมุ่งหมายที่ต้องการได้

2. วิธีการเล่น (RITUALS) คือพฤติกรรมบางอย่างของผู้เล่น ซึ่งจะแยกแยะการเล่นออกจากการเล่นอื่น ๆ ซึ่งจะช่วยให้การเล่นเกมบรรลุจุดมุ่งหมายได้ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มุ่งหมายใดและวิธีการ เล่นทั้งกล่าวก็จะกลายเป็นกลวิธีการต่อไป

แนวคิดในการจัดเกมสำหรับเด็ก

เกมทุกประเภทมีกติกานหรือข้อปฏิบัติซึ่ง ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2521, 73) กล่าวว่า ขอแตกต่างระหว่างการเล่นเสรี กับเกมก็คือ เกมมีกฎเกณฑ์ กติกา ส่วนการเล่นเสรีนั้น ก็ จกรรรมต่าง ๆ ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์การสอนของ เ็น ที่อยู่ในมือเด็กและความสนใจระยะสั้นของเด็ก ในการ เล่นเกม ความสนใจ ของเด็กจะต้องมีระยะเวลายาวนานพอสมควร ในการจัดเกมสำหรับเด็กก่อน วัยเรียนสิ่งที่ควรคำนึงถึงคือไม่ควรจัดให้การแข่งขันอย่าง เป็นจริง เป็นจัง เพราะ เด็กในวัยนี้มักจะถือเอาการแข่งขันเป็นจริงเป็นจัง การ เล่นเกมจะต้องมีวิธีคิด ซ้ำว่า วิธีเล่นเกมจึงควรให้เด็กไ้มีความสุขสนุกสนานและเบิกบาน และครูไม่ควร เกรงเกรียศ หรือปฏิบัติความกตัญญูจากจนเกินไปจนเด็กหมดสนุก ในการแนะนำเกมใหม่ ๆ ให้กับเด็กครูอาจจะใช้วิธีการดังต่อไปนี้

1. บอกให้เด็กทราบถึงเรื่องทั่ว ๆ ไปก่อน แล้วจึงกำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับกติกาของเกมน
2. อธิบายเกมเป็นสั้น ๆ โดยใช้อาถังและ ตอนตามลำดับอย่าง ชัดเจน
3. ในเด็กออกความคิดเห็นเกี่ยวกับว่าจะเล่นกันอย่างไร

ประเภทของ เกมสำหรับเด็ก

โคลัมบัส (KOLUMBUS 1979, 141-149) แบ่งออกเป็น 6 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. เกมฝึกกระทำ (Manipulattive)
2. เกมการศึกษา (Didactic หรือ Cognitive) Game
3. เกมฝึกทักษะทางร่างกาย (Physical Game)
4. เกมฝึกทักษะทางภาษา (Language Game)
5. เกมทายบัตร (Card Game)
6. เกมพิเศษต่าง ๆ (Special Game)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. เกมพัฒนาทักษะโดยการกระทำหรือการเล่นวัสดุต่าง ๆ

(Manipulative Game)

เกมชนิดนี้คือเกมที่เด็กนำของบางอย่าง มาเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์ กติกา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กสามารถสร้างความสัมพันธ์ของกลุ่มเนื้อเด็ก ระหว่างการใช้มือและสายตา เกมเหล่านี้ ได้แก่

เกมสร้างความสัมพันธ์ (Coordination)

เกมชนิดนี้จะฝึกทักษะบางประการให้กับเด็ก เช่น การเขียนภาพ ร้อยลูกปัด โดยเด็กจะร้อยเชือกลงมาจนกระทั่งตามที่เจาะรูเอาไว้ ซึ่งบางทีเด็ก อาจจะทำภาพของตนเองขึ้นมาอีกด้วย

อีกเกมหนึ่งคือการร้อยเชือกที่มีกรวยเป็นรูปใบพัดหรืออย่างอื่น เช่น การร้อยปด ดึงรั้งตุ้ม ร้อยเชือกกรองเท้า วัตถุประสงค์ของการร้อยเชือกที่มีกรวย ไว้ในคือ ฝึกให้เด็กสามารถแข่งตัวด้วยตัวเองได้

เกมสร้างสรรค์ (Construction)

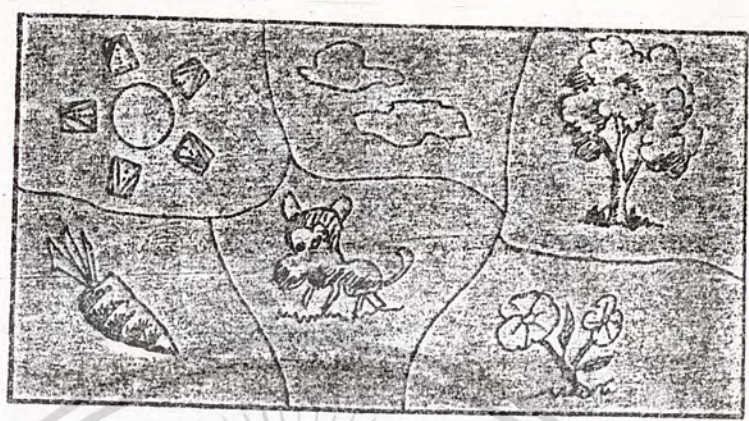
เกมดังกล่าว เด็กจะสามารถสร้างสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยการสวมรูป ฟอรัมบางอย่างต่อเข้าด้วยกัน เช่น การใช้พลาสติกสร้างสรรค์ หรือบล็อกมาต่อกัน หรือการคอกตะปุกด้วยขน ลงบนไม้กระดาน หรือกระดานหมา ๆ ในขณะที่ เด็กคอกตะปุก เขาจะสร้างภาพต่าง ๆ ขึ้นมา หรือกิจกรรมที่เด็กวางหนังสือลงบนตะปุกในแผ่น จี โอลิ หรือการเดินต่อลูกเต๋า เป็นเกม

เกมสร้างสิ่งใหม่ (Reconstruction)

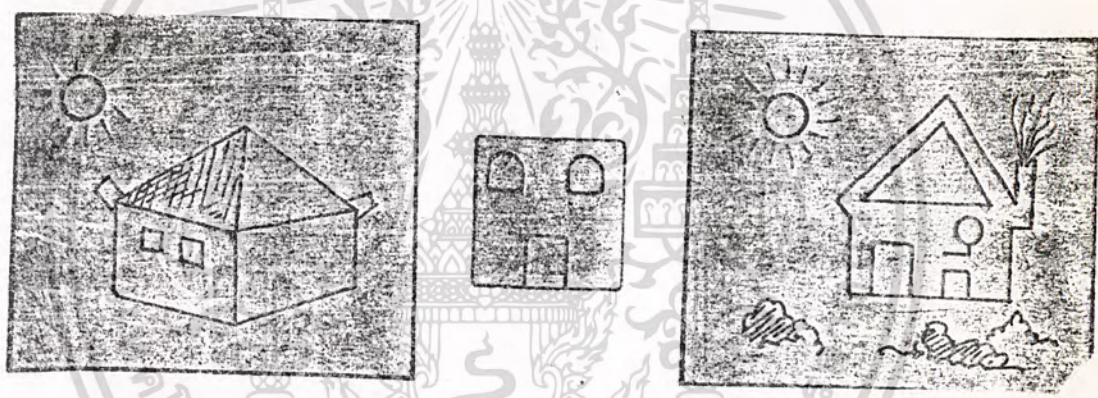
เกมสร้างสิ่งใหม่นี้ ได้แก่การคอกสิ่งทีคล้ายคลึงกัน ซึ่งถูกจับแยก ออกจากเข้าด้วยกัน เช่นการคอกรูปตัดคอก () ต่าง ๆ ภาพตัดคอกมี หลายชนิด แต่แนวคิดในการจัดทำเป็นอย่างเดียวกันคือ การแยกชิ้นส่วนซึ่งจะ— สามารถนำมาต่อกันเป็นภาพที่สมบูรณ์ซึ่งจะแตกต่างกันไปในเรื่องสี รูปร่าง หรือ เรื่องราว

ครูสามารถทำภาพตัดคอกง่าย ๆ ให้เด็กเล่น โดยเน้นทักษะต่าง ๆ กันไป โดยครูควรพิจารณาให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก ถ้าเป็นเด็กเล็กภาพตัดคอก ควรมีความง่ายและมีจำนวนชิ้นน้อย แต่ถ้าเป็นเด็กโตภาพตัดคอกควรจะยากขึ้น และมีจำนวนมากขึ้นได้ ทั้งนี้เพื่อท้าทายความสามารถของเด็กทั้งตัวอย่างภาพทั้งนี้ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนสื่อออนไลน์ ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2.1 ภาพตัดต่อรูปภาพ (Pictorial Puzzle)



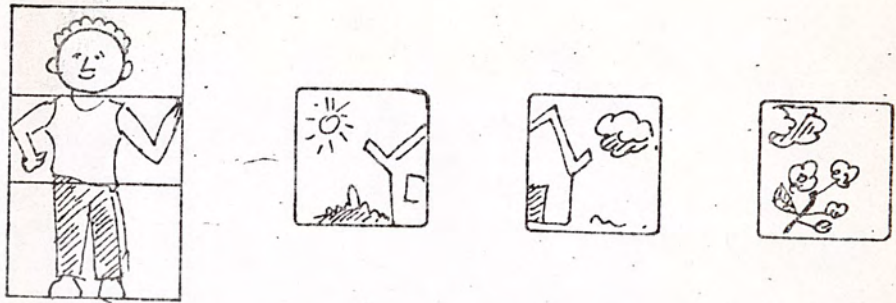
ภาพที่ 2.2 ภาพตัดต่อแบนราบ ()



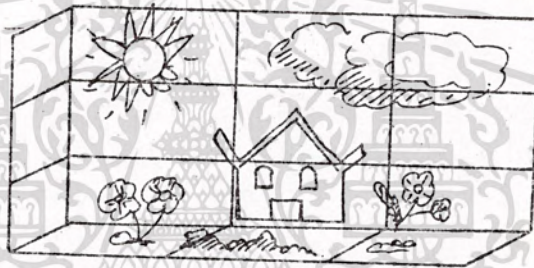
ภาพที่ 2.3 ภาพตัดต่อเป็นแท่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

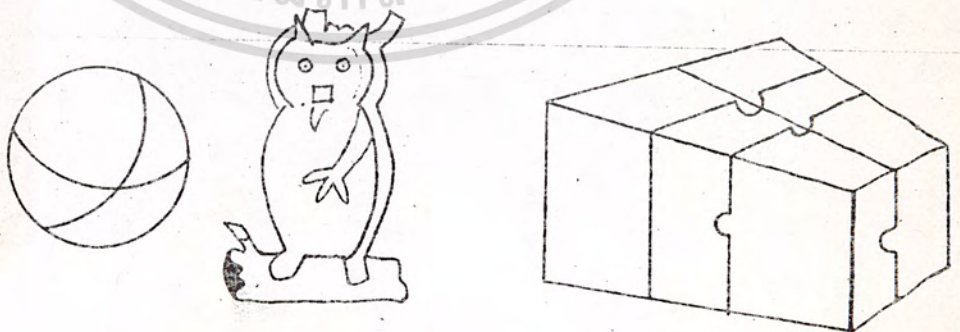
ภาพที่ 2.3 ภาพที่คัดลอกเป็นชิ้น



ภาพที่ 2.4 ภาพตัดคอปูนิกบล็อคหรือจิ๊กซอว์ (Puzzle Tiles)



ภาพที่ 2.5 ภาพตัดคอกที่เป็นรูปต่าง ๆ (From Puzzles)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการ: BATCHING FLORA
 รายการ: REVENUE (RENT)
 รายการ: BATCHING FLORA

QUANTITY UNIT	ROOM UNIT	RENT UNIT	RENT UNIT	TOTAL SALE SQ.M	RENT COST BATH/5	TOTAL REVENUE BATH/5	RENT COST BATH/YEAR	RENT COST BATH/YEAR
15	50	6,750	6,750	3,750	101,250	3,168,900	36,480,000	36,480,000
20	50	4,150	4,150	2,600	101,250	3,168,900	36,480,000	36,480,000
30	70	1,550	1,550	3,600	54,000	1,620,000	19,440,000	19,440,000
20				17,100	256,500	7,635,000	92,340,000	92,340,000
TOTAL								106,191,000
1	3,600	526,000	526,000	3,640	526,000	16,380,000	196,560,000	196,560,000
1	4,200	634,000	634,000	4,250	634,000	19,165,000	228,400,000	228,400,000
1	1,200	416,000	416,000	1,250	416,000	12,375,000	148,500,000	148,500,000
1	1,200	166,000	166,000	1,200	166,000	5,171,000	66,862,000	66,862,000
1	1,300	196,000	196,000	1,300	196,000	5,871,000	70,200,000	70,200,000
1	306	43,000	43,000	1,306	43,000	1,327,000	16,524,000	16,524,000
1	416	62,000	62,000	416	62,000	1,872,000	22,464,000	22,464,000
1	258	38,000	38,000	258	38,000	1,161,000	13,932,000	13,932,000
1	200	123,000	123,000	200	123,000	3,690,000	44,280,000	44,280,000
1	1,900	196,000	196,000	1,900	196,000	5,880,000	70,560,000	70,560,000
1	1,500	202,000	202,000	1,500	202,000	6,060,000	72,720,000	72,720,000
1	4,866	636,000	636,000	4,866	636,000	20,937,000	251,964,000	251,964,000
TOTAL				22,274	3,241,100	100,256,000	1,202,736,000	1,202,736,000
5								1,388,215,400
20	67	3,350	3,350	1,340	67,000	2,010,000	24,120,000	24,120,000
250	75	2,250	2,250	10,350	517,500	15,525,000	186,300,000	186,300,000
600				11,690	584,900	17,535,000	210,420,000	210,420,000
TOTAL				23,380	1,169,400	37,070,000	441,840,000	441,840,000
TOTAL				51,654	4,410,500	125,493,000	1,505,556,000	1,505,556,000

11
 11/10/15

เป็นเอกสารที่จัดทำขึ้นโดยระบบคอมพิวเตอร์ของบริษัทฯ เท่านั้น มิสามารถนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ได้ใดๆ ทั้งสิ้น

ข้อมูลนี้จัดทำขึ้นโดยระบบคอมพิวเตอร์ของบริษัทฯ เท่านั้น มิสามารถนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ได้ใดๆ ทั้งสิ้น

DATE REVISION PAGE

	4	5	6	7	8	9	10
	41,917,900	48,205,125	48,205,125	55,455,894	55,455,894	63,751,278	63,751,278
	41,917,900	48,205,125	48,205,125	55,455,894	55,455,894	63,751,278	63,751,278
	22,356,000	25,709,400	25,709,400	29,555,810	29,555,810	34,000,682	34,000,682
	106,191,000	122,119,650	122,119,650	140,487,598	140,487,598	161,508,237	161,508,237
	4	5	6	7	8	9	10
	225,044,000	259,950,600	259,950,600	298,948,190	298,948,190	349,784,669	349,784,669
	252,689,000	302,055,450	302,055,450	347,398,268	347,398,268	399,908,008	399,908,008
	170,775,000	196,391,250	196,391,250	225,849,968	225,849,968	259,727,428	259,727,428
	76,879,800	88,411,770	88,411,770	101,529,526	101,529,526	115,924,555	115,924,555
	80,730,000	92,869,500	92,869,500	108,785,425	108,785,425	122,780,239	122,780,239
	19,002,500	21,852,970	21,852,970	25,130,969	25,130,969	28,900,579	28,900,579
	23,889,500	29,708,640	29,708,640	34,164,936	34,164,936	39,239,676	39,239,676
	16,021,500	18,425,070	18,425,070	21,199,831	21,199,831	24,367,155	24,367,155
	50,922,000	58,569,500	58,569,500	67,344,345	67,344,345	77,445,997	77,445,997
	80,730,000	92,869,500	92,869,500	108,785,425	108,785,425	122,780,239	122,780,239
	88,885,000	96,410,250	96,410,250	110,871,788	110,871,788	127,502,566	127,502,566
	289,758,600	339,222,390	339,222,390	389,205,749	389,205,749	440,686,611	440,686,611
	1,389,215,400	1,590,697,710	1,590,697,710	1,829,302,367	1,829,302,367	2,109,697,721	2,109,697,721
	4	5	6	7	8	9	10
	27,738,000	31,898,700	31,898,700	36,688,505	36,688,505	42,136,061	42,136,061
	214,245,000	246,381,750	246,381,750	289,389,013	289,389,013	325,869,864	325,869,864
	241,988,000	278,280,450	278,280,450	320,022,518	320,022,518	369,025,665	369,025,665
	1,731,389,400	1,991,097,810	1,991,097,810	2,289,762,482	2,289,762,482	2,639,226,554	2,639,226,554

วิทยาลัยการบึง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่วารณมีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PROJECT: CHIAO-KSING FLUID
 SUBJECT: EXPENSES OF PROJECT (RENT)
 UNIT: THAI BATHING UNIT

ITEM	DESCRIPTION	TOTAL	1	2	3	4	5	6
1	RENT & INC. 1.5% OF ONS.		9,109,790					
2	RENT 1.5% OF ONS.		4,554,895					
3	SUBJECT MATR. 1.5% OF ONS.		4,554,895					
4	INTEREST ON DESIGN 10% OF COST		3,071,363					
5	MARKETING 3% OF REV.			51,941,682			139,875,948	
6	RENTILE FEE		961,820					
7	STATE OFF. & AGESURIES		3,000,000					
8	PREPARATION		4,000,000					
9	MATERIAL INPUT 20% OF REV.		301,111,200		4,000,000	4,000,000	4,000,000	4,000,000
10	OPERATING COST 15% OF REV.		225,833,400		346,277,880	346,277,880	346,277,880	346,277,880
11	FACILITIES & UTILITIES 10% REV.		150,555,600		259,708,410	259,708,410	259,708,410	259,708,410
12	LABOR 2% OF REV.		105,369,200		173,138,940	173,138,940	173,138,940	173,138,940
13	DEPRECIATION 5% OF EQUIPMENT		12,000,000		121,197,258	121,197,258	121,197,258	121,197,258
14	MISCELLANEOUS		12,000,000		26,011,120	26,011,120	26,011,120	26,011,120
	TOTAL		97,339,135	572,745,326	992,945,653	51,941,682	1,217,257,929	1,077,381,981

PROJECT: SRINAKHIN GRAND HOTEL & SERVICE APARTMENT
 SUBJECT: CASH FLOW (RENT)
 UNIT: SRINAKHIN ROOM

ITEM	DESCRIPTION	TOTAL	1	2	3	4	5	6
1	BUILD. ONS. COST. & EQUIPMENT	1,019,259,000	509,129,500	509,129,500				
2	EXPENSES OF PROJECT		97,339,135	572,745,326	992,945,653	51,941,682	1,217,257,929	1,077,381,981
3	COST OF LAND		48,800,000	48,800,000	57,270,000	57,270,000	57,270,000	57,270,000
4	INTEREST 1% PER ANNUM		145,283,876	145,283,717	145,659,494		65,880,500	65,880,500
	TOTAL		901,586,310	1,576,838,543	1,106,739,147	109,211,682	1,283,118,429	1,143,242,481
5	REVENUE FROM SALE PASH			1,935,556,000	1,731,339,400	1,731,339,400	1,991,097,810	1,991,097,810
	TOTAL			1,935,556,000	1,731,339,400	1,731,339,400	1,991,097,810	1,991,097,810
	PROFIT BEFORE INCOME TAX		601,589,210	194,312,544	624,600,253	1,622,127,718	707,979,381	847,855,329
	PROFIT AFTER (DEFICIT)		601,589,210	194,312,544	624,600,253	1,622,127,718	707,979,381	847,855,329



ใช้งานเพื่อการศึกษานี้
 แปลงเนื้อหา และข้อมูลอื่น ๆ
 ยื่น
 ยื่น
 ยื่น

ยื่น
 ยื่น
 ยื่น

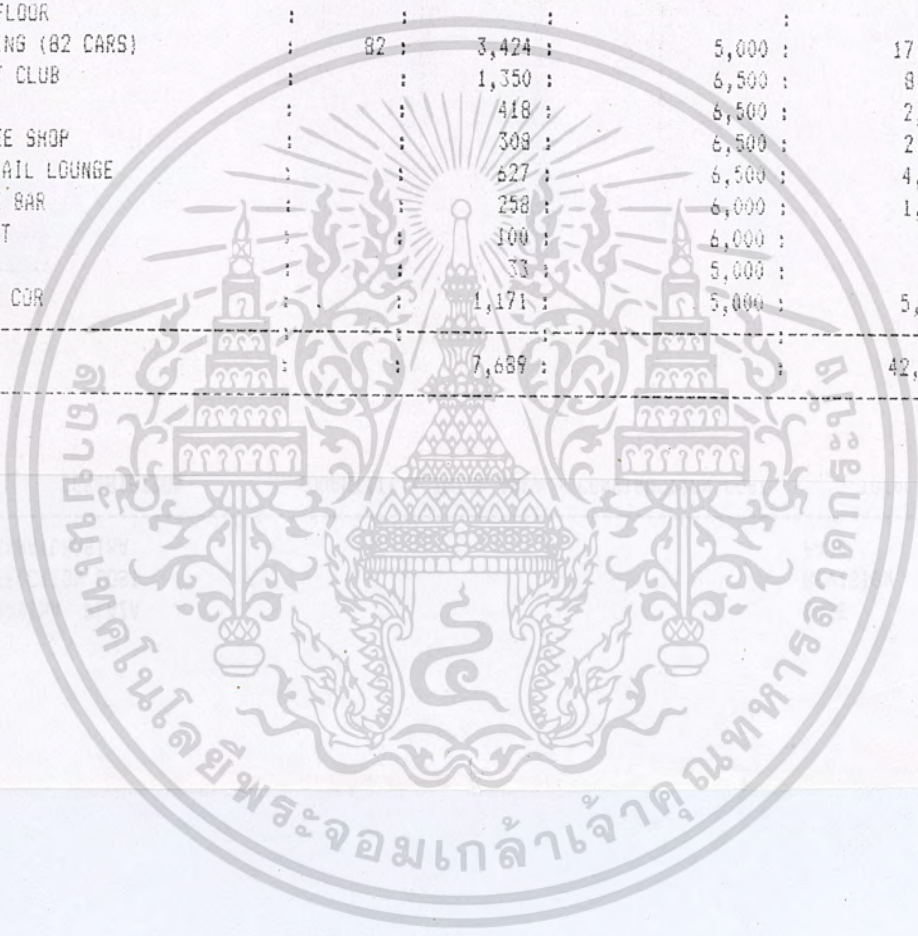
PROJECT: RATCHASINA PLAZA
 SUBJECT: CONSTRUCTION COST
 LOCATE : NAJORNARATCHASINA

DATE
 REVISION 1
 PAGE 1

ITEM	DESCRIPTION	QUANTITY	TOTAL AREA	CONSTRUCTION COST	TOTAL COST
		UNIT	SQ.M	B./SQ.M	BATH
1	BASMENT 1st FLOOR				
	:PARKING (57 CARS)	57	2,292	10,000	22,920,000
	:SUPERMARKET		2,750	13,000	35,750,000
	:RETAIL SHOP		970	13,000	12,610,000
	:STORAGE		54	12,000	648,000
	:SECURITY		90	10,000	900,000
	:TOILET		100	10,000	1,000,000
	:AHU.		33	10,000	330,000
	:CIR & COR		1,441	10,000	14,410,000
	:TOTAL		7,730		89,568,000
2	BASMENT 2nd FLOOR				
	:PARKING (165 CARS)	57	5,458	10,000	54,580,000
	:DISCO THEQUE		1,300	13,000	16,900,000
	:TOILET		70	10,000	700,000
	:STORAGE		9	12,000	108,000
	:AHU.		33	10,000	330,000
	:WATER TANK		216	10,000	2,160,000
	:CIR & COR		644	10,000	6,440,000
	:TOTAL		7,730		81,218,000
3	GROUND FLOOR				
	:PARKING (195 CARS)	195	3,424	5,000	17,120,000
	:DEPARTMENT STORE		590	6,500	3,835,000
	:RESTURANT		570	6,500	3,835,000
	:RETAIL SHOP		208	6,000	1,248,000
	:TOILET		340	6,000	2,040,000
	:AHU.		350	5,000	1,750,000
	:CIR & COR	18	1,298	5,000	6,480,000
	:TOTAL		6,798		36,308,000

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่วารณี่ใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4	:2nd FLOOR				
	:PARKING (82 CARS)	82	3,424	5,000	17,120,000
	:DEPARTMENT		1,200	6,500	7,800,000
	:RENTAIL SHOP		2,840	6,500	18,460,000
	:TOILET		100	6,000	600,000
	:AHU.		33	5,000	165,000
	:CIR & COR		7,434	5,000	37,170,000
	:TOTAL		15,031		81,315,000
5	:3rd FLOOR				
	:PARKING (82 CARS)	82	3,424	5,000	17,120,000
	:DEPARTMENT		1,200	6,500	7,800,000
	:FOOD CENTER		2,039	6,500	13,253,500
	:TOILET		100	6,000	600,000
	:AHU.		33	5,000	165,000
	:CIR & COR		890	5,000	4,450,000
	:TOTAL		7,586		43,388,500
6	:4th FLOOR				
	:PARKING (82 CARS)	82	3,424	5,000	17,120,000
	:NIGHT CLUB		1,350	6,500	8,775,000
	:PUB		418	6,500	2,717,000
	:COFFEE SHOP		308	6,500	2,002,000
	:COCKTAIL LOUNGE		627	6,500	4,075,500
	:SPACE BAR		258	6,000	1,548,000
	:TOILET		100	6,000	600,000
	:AHU.		33	5,000	165,000
	:CIR & COR		1,171	5,000	5,855,000
	:TOTAL		7,689		42,857,500



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่วางกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PROJECT: RATCHASIMA PLAZA
 SUBJECT: CONSTRUCTION COST
 LOCATE : NAKORN RATCHASIMA

DATE
 REVISION 1
 PAGE 3

ITEM	DESCRIPTION	QUANTITY	TOTAL AREA	CONSTRUCTION COST	TOTAL COST
		UNIT	SO.M	B./SO.M	BATH
7	5th FLOOR				
	:PARKING (40 CARS)	40	1,712	5,000	8,560,000
	:BATH & MASSAGE		2,333	6,500	15,164,500
	:ELECTICAL		260	5,500	1,430,000
	:MACHINE ROOM		340	5,500	1,870,000
	:CONTROL ROOM		200	6,000	1,200,000
	:TOILET		100	6,000	600,000
	:AHU.		33	5,000	165,000
	:CIR & COR		1,295	5,000	6,475,000
	:TOTAL		6,273		35,464,500
8	6th FLOOR				
	:PARKING (43 CARS)	43	1,712	5,000	8,560,000
	:BATH & MASSAGE		2,333	6,500	15,164,500
	:AHU.		33	5,000	165,000
	:CIR & COR		1,295	5,000	6,475,000
	:TOTAL		5,373		30,364,500
9	7th FLOOR				
	:ADMINISTRATION		800	6,500	5,200,000
	:CAFETERIA		840	6,500	5,460,000
	:TOILET		70	6,000	420,000
	:AHU.		60	5,000	300,000
	:CIR & COR		552	5,000	2,760,000
	:TOTAL		2,322		14,140,000
10	8th-21th FLOOR				
	:OFFICE (1,380 SO.M./FLOOR)		19,800	6,500	128,700,000
	:TOILET		1,260	5,000	6,300,000
	:COR & CIR		8,370	5,000	41,850,000
	:TOTAL		29,430		176,850,000
11	22th-26th FLOOR				
	:APARTMENT SERVICE (1,440)		7,200	6,500	46,800,000
	:STORAGE		200	5,000	1,000,000
	:CIR & COR		1,950	5,000	9,750,000
	:TOTAL		9,350		57,550,000
12	ROOF DECK FLOOR				
	:WATER TANK		100	5,000	500,000
	:TOTAL		100		500,000
	:GRAND TOTAL		96,162		607,306,000

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

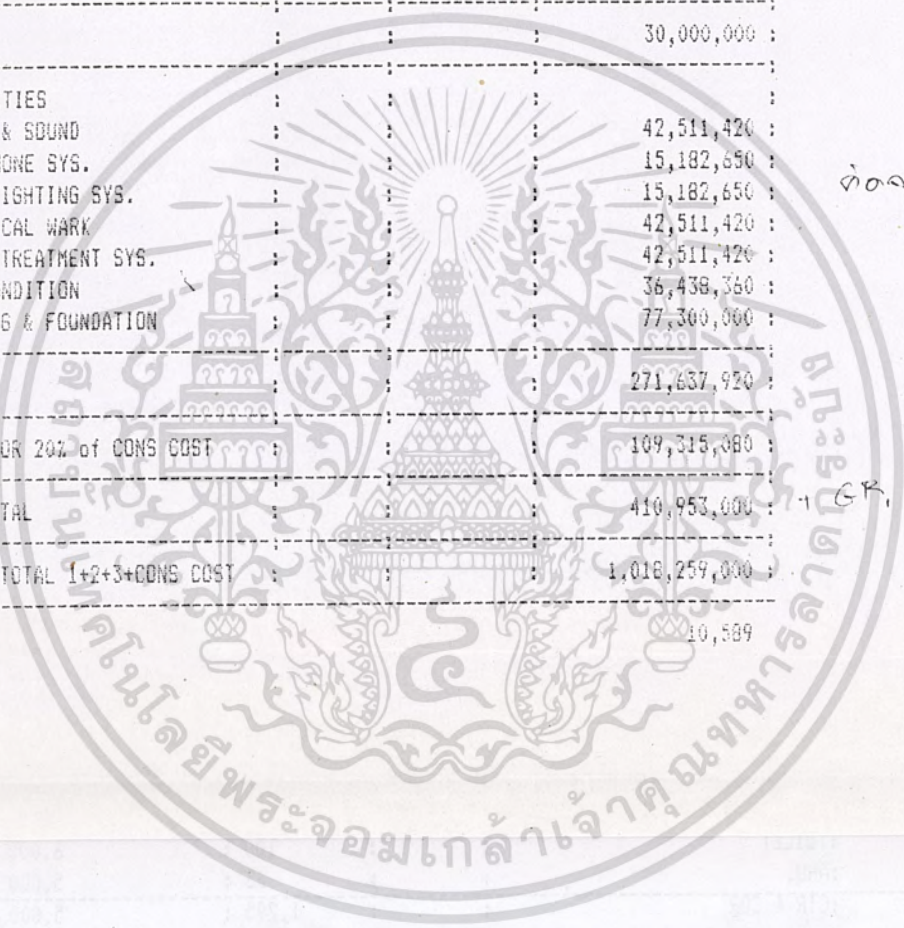
PROJECT: RATCHASIMA PLAZA
 SUBJECT: EQUIPMENT & FACILITIES
 LOCATE : NAKHONRACHASIMA

REVISION 1
 PAGE 2

ITEM	DESCRIPTION	QUANTITY	LUMSUM COST	TOTAL COST
		UNIT	BATH	BATH
1	ELEVATOR			
	BASMENT FL.-26	4	7,500,000	30,000,000
	BASMENT FL.-21	6	7,000,000	42,000,000
	BASMENT FL.-6	5	3,000,000	15,000,000
	TOTAL			30,000,000
2	FACILITIES			
	LIGHT & SOUND			42,511,420
	TELEPHONE SYS.			15,182,650
	FIRE FIGHTING SYS.			15,182,650
	ELECTICAL WORK			42,511,420
	WATER TREATMENT SYS.			42,511,420
	AIR CONDITION			36,438,360
	FOOTING & FOUNDATION			77,300,000
	TOTAL			271,637,920
3	INTERIOR 20% of CONS COST			109,315,080
	SUB TOTAL			410,953,000
	GRAND TOTAL 1+2+3+CONS COST			1,018,259,000

ข้อจก. GRAND TOTAL

GR



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่วาทกรรมใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PROJECT : RATCHASIMA PLAZA
 SUBJECT : REVENUE ๖๐๖๒๖๘
 LOCATE : NAKRONRATCHASIMA

DATE
 REVISION 2
 PAGE 1

ITEM	DESCRIPTION	QUANTITY	TOTAL SALE AREA	SALE COST	TOTAL REVENUE
		UNIT	SQ.M	SQ.M	BATH
1	DEPARTMENT STORE		3,640	37,500	136,500,000
2	RETAIL SHOP		4,230	35,000	148,050,000
3	SUPERMARKET		2,750	35,000	96,250,000
4	FOOD CENTER		1,238	37,500	46,425,000
5	RETUARANT		1,300	40,000	52,000,000
6	COFFEE SHOP		306	40,000	12,240,000
7	PUB		416	40,000	16,640,000
8	SPACE BAR		258	40,000	10,320,000
9	CAFETERIA		820	40,000	32,800,000
10	DISCO THEQUE		1,300	40,000	52,000,000
11	NIGHT CLUB		1,350	40,000	54,000,000
12	BATH & MASSAGE		4,666	40,000	186,640,000
13	OFFICE ROOM TYPE A. (450 SQ./UNIT)	15	6,750	30,000	202,500,000
	OFFICE ROOM TYPE B. (270 SQ./UNIT)	25	6,750	30,000	202,500,000
	OFFICE ROOM TYPE C. (90 SQ./UNIT)	40	3,600	30,000	108,000,000
14	SERVICE APARTMENT				
	TYPE A. (67 SQ.M./UNIT)	20	1,340	30,000	40,200,000
	TYPE B. (45 SQ.M./UNIT)	230	10,350	30,000	310,500,000
	TOTAL				1,707,565,000

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่วากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PROJECT: RATCHASIMA PLAZA
 SUBJECT: EXPENSES of PROJECT
 LOCATE : NAYRURRATCHASIMA

DATE
 REVISION 1
 PAGE 4

ITEM	DESCRIPTION	TOTAL	: 2 YEARS			
			6 MONTH	6 MONTH	6 MONTH	6 MONTH
1	: ARCH. & ENG. 1.5% of FACILITIES	15,273,885	15,273,885			
2	: CONSULTANT 1.5% of CONS.	9,109,590	4,554,795	4,554,795		
3	: PROJECT MARGE 0.75% of CONS.	4,554,795	1,138,699	1,138,699	1,138,699	1,138,699
4	: ADVERTISING 1.5% of REV.	25,613,475	12,806,738	12,806,738		
5	: CONDO ENTITLE FEE	400,000				400,000
6	: CONDO TRANSFER 1.25% of REV.	21,344,563				21,344,563
7	: SITE off. & ACCESSORIES	100,000	100,000			
8	: TRANSPORTATION	100,000	25,000	25,000	25,000	25,000
9	: VAT 7% OF REV.	119,529,550				119,529,550
	: TOTAL	196,025,858	33,599,116	18,525,231	1,163,699	142,437,811

PROJECT: RATCHASIMA PLAZA
 SUBJECT: EXPENSES of PROJECT
 LOCATE : NAKHONRATCHASIMA

DATE
 REVISION 1
 PAGE 4

ITEM	DESCRIPTION	TOTAL	: 2 YEARS			
			6 MONTH	6 MONTH	6 MONTH	6 MONTH
1	: BUILD. CONS. COST & EQUIPMENT	1,018,259,000	254,564,750	254,564,750	254,564,750	254,564,750
2	: EXPENSES of PROJECT	196,025,858	33,599,116	18,525,231	1,163,699	142,437,811
3	: COST of LAND 2490 (3500)	8,715,000	2,905,000	2,905,000	2,905,000	
	: TOTAL	1,222,999,858	291,068,866	275,994,981	258,633,449	357,002,561
4	: REVENUE FROM SALE AREA	1,707,565,000				
	: TOTAL	1,707,565,000	426,891,250	426,891,250	426,891,250	426,891,250
	: PROFIT BEFORE INCOME/INT.	484,565,143	135,522,384	150,896,269	168,257,801	29,638,689
	: ACCUMULATED (DEFICIT)		135,522,384	286,418,653	454,676,454	484,565,143

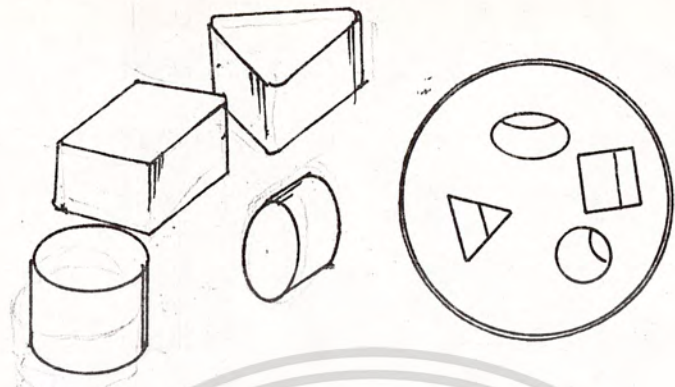
PROJECT: RATCHASIMA PLAZA
 SUBJECT: SUMMARY
 LOCATE : NAKHONRATCHASIMA

DATE
 REVISION 1
 PAGE 5

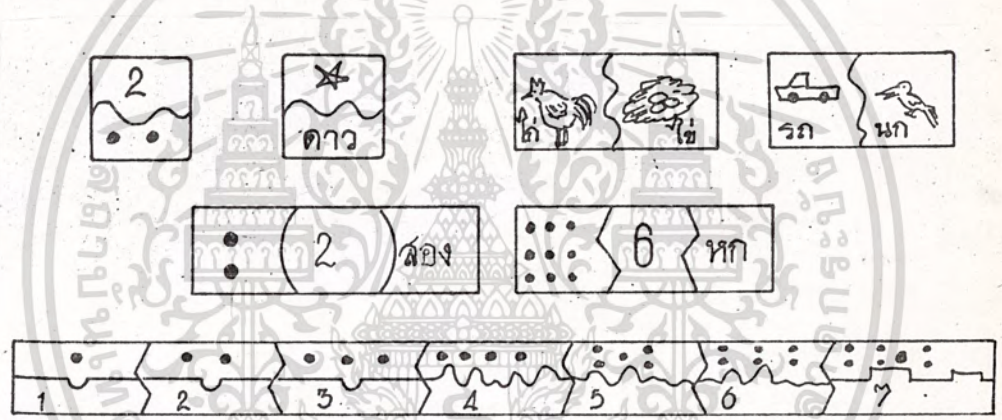
1	COST of PROJECT	1,222,999,858
2	REVENUE	1,707,565,000
3	PROFIT BEFORE INCOME TAX/INT.	484,565,143
4	INVESTMENT INREAL TERM	366,899,957
5	CAPITAL INVESTMENT	574,892,123
6	BORRWING 50% REVENUE 50%	856,099,900
7	INTEREST 15.5% ANNUM (18 MONTH)	105,942,363
8	PROFIT BEFORE INCOME TAX	378,622,780
9	COPEKATE INCOME TAX 35%	132,517,973
10	NET PROFIT	246,104,807

RATIO
 GROSS : PROJECT COST 40%
 NET : INVESTMENT INREAL TERM มีให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้ 67%
 NET : CAPITAL INVESTMENT 43%

ภาพที่ 2.6 ภาพคัดค้านำมาสวมในช่องตามรูปร่าง



ภาพที่ 2.7 ภาพคัดลอกเพื่อพัฒนาความคิดรวบยอด



2. เกมการศึกษา (Didactic or Cognitive)

เกมการศึกษา คือ เกมที่พัฒนาการคิดของเด็กซึ่งเด็กจะต้องคิดและหาเหตุผล ซึ่งจากการเล่นเกมของเด็ก ครูจะสามารถบอกได้ว่าเด็กจะมีความเข้าใจในความคิดรวบยอดของเรื่องนั้น ๆ อย่างไร เกมการศึกษาแบ่งออกได้เป็น

เกมการแยกประเภท (Classification)

เกมฝึกแยกประเภทจะหมายถึงการแยกกลุ่ม จัดกลุ่ม จับคู่ ฯลฯ ซึ่งสามารถฝึกทักษะเด็กได้หลายอย่าง ตัวอย่างเช่น เด็กสามารถนำเอาเชือกหรือไหมพรมมาขดเป็นรูปต่าง ๆ เช่น ○ △ □ ⊙ หรือ ครูสามารถนำเอากระบอกไม้ไผ่หรือปากลองกระดามมาวาดภาพเป็นรูปต่าง ๆ เพื่อให้เป็นรูปต่าง ๆ เพื่อเป็นรูปทรงหรือแม่แบบการใช้ไม้วางบนพื้น หรือขุดลึกลงบนพื้น เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์อื่นใดทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ห้องก็ได้ แล้วให้เด็กนำเอากระดุม ก่อนนอน ใบไม้ เปลือกหอย ฯลฯ มาใส่
 ในรูปที่ควรวาดตามชนิดที่ครูต้องการให้แยกประเภท โดยแยกเป็นช่องที่เหมือน
 กันและต่างกันของที่มีลักษณะกลมและเป็นรูป หรือแยกตามสี รูป
 ทรง ขนาด ฯลฯ เกมแยกประเภทแยกออกได้ 3 ชนิด คือ

ลอตโต (Lotto ...)

ลอตโต เป็นเกมสำหรับฝึกแยกประเภทชนิดหนึ่ง โดยครูจะต้อง
 เตรียมกระดาษ ซึ่งขีดเอาไว้เป็น 4 หรือ 6 หรือ 9 ส่วน โดย
 มีภาพในแต่ละส่วนแล้วให้เด็กนำภาพหรือสิ่งของมาวางไว้ให้ตรงกับช่องที่มี
 ภาพนั้นอยู่ วิธีเล่นก็จะแตกต่างกันไปตามชนิดของเกมนั้น ตามปกติ เกมลอตโต
 จะเป็นเกมที่เล่นอย่างง่าย ๆ โดยเด็กจะมีรูปภาพเล็ก ๆ อยู่ชุดหนึ่ง ซึ่งจะนำ
 มาจับคู่กับรูปในกระดาษที่ครูขีดเลือกออกมา เขาจะต้องหารูปที่เหมือนกัน
 วางลงให้คู่ ถ้ารูปนั้นไม่มีคู่ เขาก็จะวางบัตรนั้นลงแล้วหาภาพใหม่ การเล่นเกม
 ลอตโตมีหลายแบบดังนี้ เช่น

1. จับคู่สิ่งของที่เป็นประเภทเดียวกัน เช่น นกกับรังแก กุญแจกับ
 รูกุญแจ ผงกับบรอม เป็นต้น

2. จับคู่สิ่งที่ตรงกันข้าม เช่น กลางวันกับกลางคืน

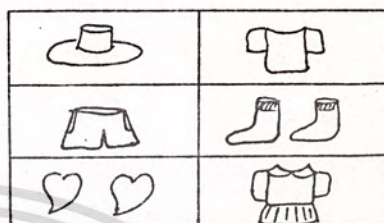
3. จับคู่สิ่งที่ออกเสียงเหมือนกัน เช่น ไก่กับไข่ หนูกับหมู ฯลฯ

4. จับคู่ตัวอักษรกับภาพ เช่น ก ตรงกับรูปไก่ ข ตรงกับ
 รูปไข่ เป็นต้น

5. จับคู่สิ่งที่หายไป เกมลอตโต ชนิดนี้ไม่แบ่งเป็นช่อง แต่จะแบ่ง
 เป็นตอน ๆ หรือเป็นภาพเดี่ยวตลอดทั้งแผ่น เช่น ชวานากำลังปลุกชาวโนนา
 แล้วให้เด็กสืบค้นหาสิ่งที่หายไปในการภาพ โดยหยิบบัตรภาพเล็ก ๆ ที่เตรียมเอา
 ไว้มาวางให้สมบูรณ์

ตัวอย่างเกมลอตโต หรือเกมจับคู่

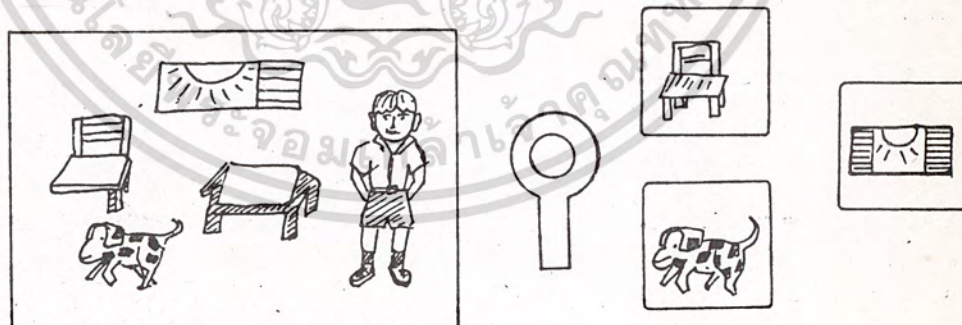
การจับคู่สิ่งของ (Object lotto) โดยการจับคู่สิ่งที่เหมือนกัน
เช่น อาหาร เสื้อผ้า อากาศ สัตว์ ฯลฯ
ภาพที่ 2.8



การจับคู่สิ่งที่เข้ากันได้ (Go - Together) หรือการหาความสัมพันธ์ของสิ่งของ



การหาสิ่งที่หายไป (What is Missing)

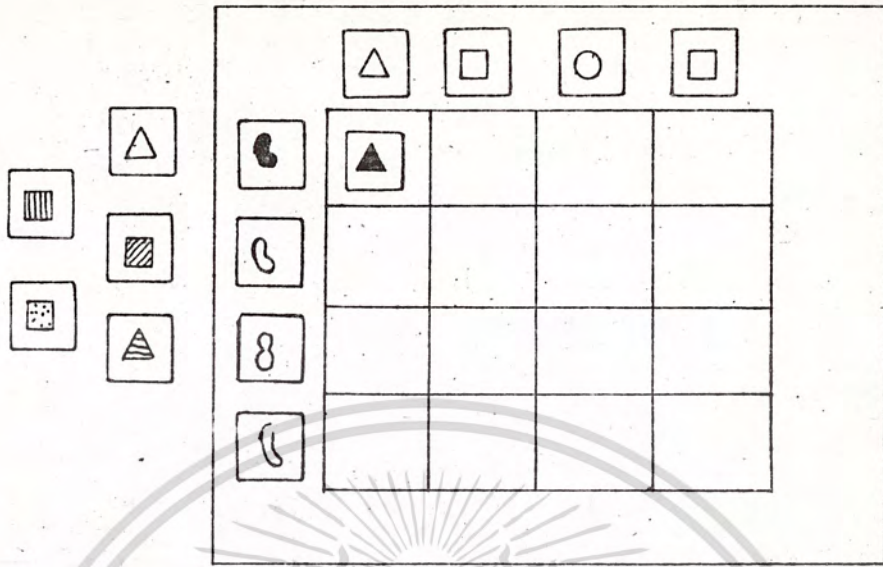


โคมิโน

โคมิโนจะมีขนาดเล็กเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ทำด้วยไม้หรือกระดาษ และแบ่งครึ่งออกเป็น 2 ส่วนในแต่ละด้านจะมีภาพ จำนวน ตัวเลข จุด ฯลฯ วนเอาไว้แล้วให้เด็กเลือกภาพที่มีสี รูป ฟอรัม หรือขนาดมาต่อในแต่ละด้านไปเรื่อย ๆ ตามตัวอย่าง

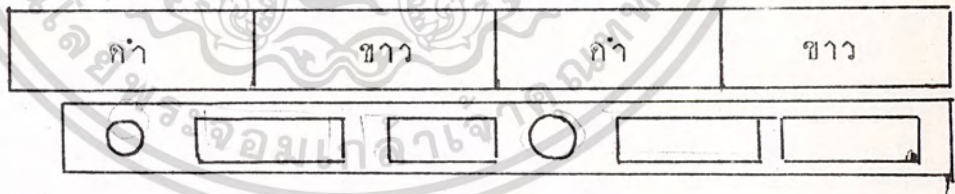
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2.11 เกมคารัง ภาพสัมพันธ์



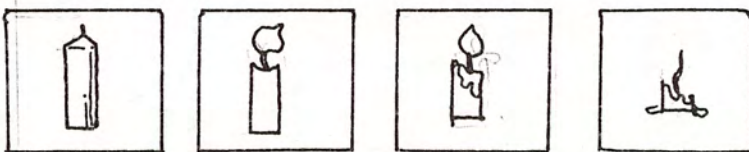
เกมฝึกทำความเข้าใจ (Patterning)

ในเกมชนิดนี้ เด็กจะลองสร้างหรือวาดหรือลากตามแบบตามลำดับ ซึ่งเด็กจะใช้ลูกปัด หรือบล็อกที่มีสี หรือขนาดต่าง ๆ กัน บัตร หรือแม่แต่ว่า สิ่งพิมพ์ใดมาวางไว้ตามลำดับ ตัวอย่างเช่น ลำดับอย่างมี 2 สี เช่น คำ ขาว เด็กก็จะจัดสิ่งของตามลำดับ เรื่อยไป หรือถ้าเป็นรูปทรง เด็กก็จะสองจัดตาม ทั้งนี้เป็นต้น ซึ่งเด็กจะต้องตัดสินใจว่าจะเลือกอะไรก่อนหลัง เพื่อทำความเข้าใจ



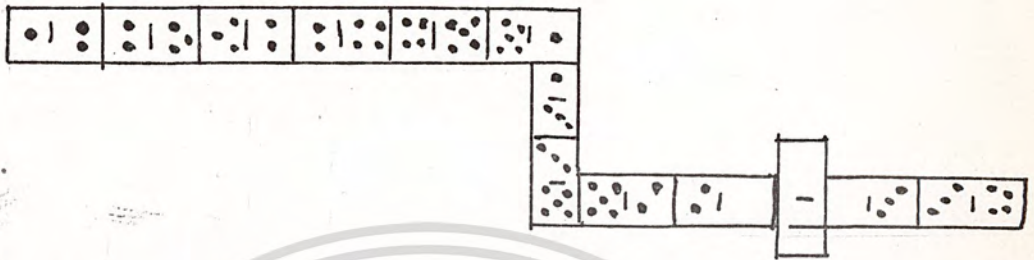
เกมฝึกลำดับหรืออนุกรม (Sequence)

ในเกมดังกล่าวจะฝึกความจำของเด็กในโดยครุจะเล่าเหตุการณ์ หรือลำดับของเรื่องราวหรือนิทาน แล้วให้เด็กวางสิ่งต่าง ๆ หรือภาพตามลำดับในเรื่อง



สิ่งที่สามารถนำมาสร้างเสริมโคมิโนเพื่อให้เด็กเกิดความคิดรวบยอด
ได้แก่ สี จำนวน สัตว์ ผลไม้ เป็นต้น

ภาพที่ 2.9 เกมโคมิโน แบบโซจุท



ภาพที่ 2.10 เกมโคมิโนที่สอนความคิดรวบยอดอื่น ๆ เช่น สี สัตว์ ผลไม้ คำที่
คล้องกัน คำที่เขาคู่กัน ฯลฯ

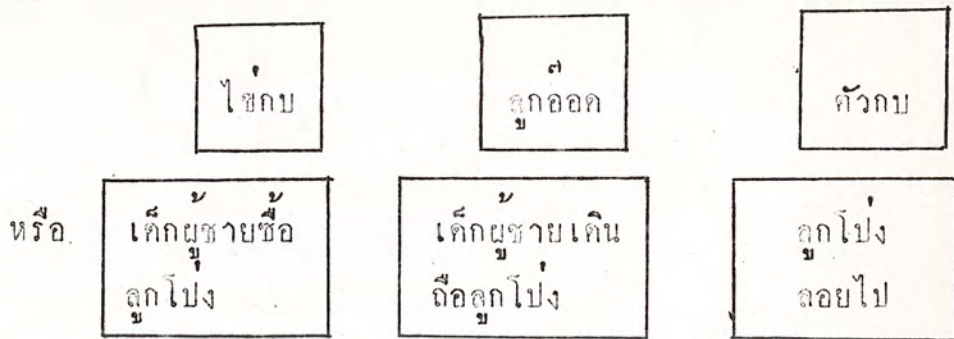


เกมตารางสี่มุม (Marix)

เกมตารางสี่มุมจะประกอบด้วยตารางซึ่งแบ่งเป็นช่อง มีขนาดเท่า
กัน 16 ช่อง และมีบัตรเล็ก ๆ ขนาดเท่ากับตารางแต่ละช่อง เพื่อใส่เขาคู่กัน
โดยจะมีบัตรที่กำหนดไว้เป็นตัวนำวางไว้ข้างบนของแต่ละช่อง และด้านข้างของ
แต่ละช่อง และด้านข้างของแต่ละช่อง โดยการเล่นอาจจะจับคู่ภาพที่อยู่ข้างบน
กับภาพที่เค็ดวางลงให้ตรงกัน หรืออาจจะจับคู่ภาพที่มีส่วนประกอบของภาพที่อยู่
ข้างบน กับภาพที่อยู่ด้านข้างก็ได้ เช่น คราวจะวางบัตรภาพวงกลมไว้ด้าน
ข้าง วางบัตรสี่แฉงไว้ข้างบน แล้วให้ เด็กหาบัตรภาพที่มีสี่แฉงและ เป็นรูปวงกลม
มาวางให้ตรงกันตามตัวอย่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่าง เช่น



เกมดังกล่าวอาจจะเล่นโดยใช้เสียงก็ได้ โดยให้เด็กปิดตาฟังเสียงต่าง ๆ แล้วให้เด็กบอกว่าได้ยินเสียงอะไรบ้างตามลำดับ

บางทีก็อาจจะเล่นโดยใช้สิ่งต่าง ๆ เช่น กลอง กระทบ วงแหวน ฯลฯ เอามาวางซ้อน ๆ กัน แล้วให้เด็กบอกว่าจะไร้อยู่ก่อนหลัง หรือร้ออกแล้วให้เด็กทำตาม

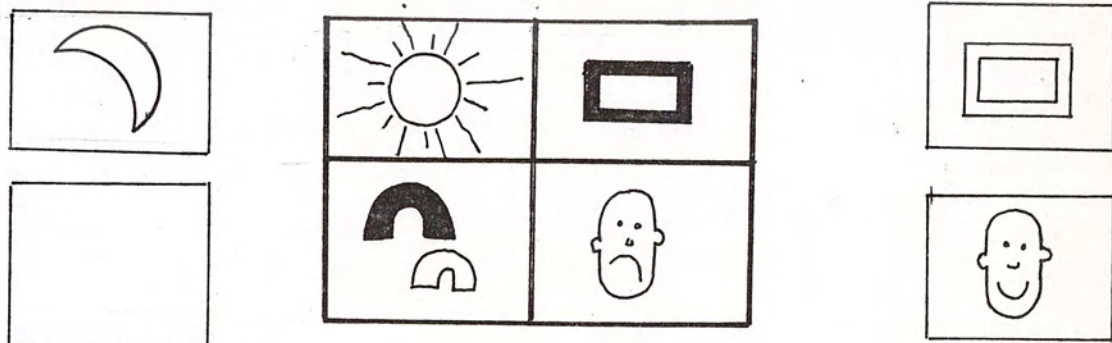
3. เกมฝึกทักษะทางร่างกาย (Physical Game)

เกมฝึกทักษะทางร่างกายหรือเกมพระศึกษาเป็นมากมายหลายชนิด ซึ่งรวมทั้งการฝึกกายบริหารประจำวันด้วย แต่นำมาใช้ฝึกทักษะอย่างใดอย่างหนึ่งโดยเฉพาะ เช่น ฝึกการรับฟัง ฝึกทำตามตามทิศทางฝึกการมีส่วนร่วม สำหรับเด็กเล็ก ๆ กติกาที่ควรกำหนดไว้ ควรง่ายไม่ยุ่งยากซับซ้อน ซึ่งทุกประเภทจะมีเกมประจำชาติของตัวเอง ตัวอย่างต่อไปนี้เป็นเกมฝึกทักษะทางร่างกายง่าย ๆ เช่น

เกมทำตามผู้นำ (Follow the Leader)

เกมนี้เด็กจะต้องทำตามผู้นำ ซึ่งเลือกมาจากเด็กคนใดคนหนึ่งทำให้

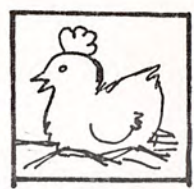
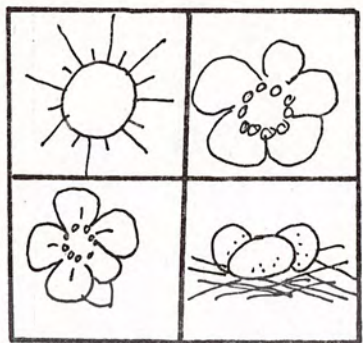
เหมือน



การหาสิ่งที่ตรงข้ามกัน (Opposite)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ (อนุบาล) ไม่ควรเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การทำสิ่งที่สัมพันธ์กัน (Rhyming)



เกมไซมอนเซ (Simon Says)

ไซมอนเซ เป็นเกมทำตามผู้นำนิคหนึ่ง ซึ่งเด็กจะต้อง เอยคำใน
"ไซมอนเซ..." แต่ถ้าไม่มีคำว่า "ไซมอนเซ" แล้วเด็กทำตามที่คิดว่า
ผิดกติกา เด็กคนนั้นต้องออกจากการแข่งขัน ของไทยเราอาจจะต้องแปลง เป็น
อย่างอื่นก็ได้

เกมจายตลาด (Basket Broke)


เกมนี้จะมีการ จักเกออเป็นวงกลม เท่ากับจำนวนเด็ก โดยผู้นำ
จะยืนกลาง เด็กแต่ละคนจะ เลือกซื้อผลไม้ 1 ชนิด เป็นผู้นำพูดว่า "ฉันไปตลาด
และจะไปซื้อผลไม้ และใส่สมลงไปในตะกร้า" แล้วเด็กนั้นก็จะมีขึ้นตรงหน้า-
เด็กคนใดคนหนึ่ง แล้วเด็กคนนั้นจะขึ้นจะต่งยืนขึ้นและพูดว่า "ฉันไปตลาด
จะไปซื้อกล้วยและใส่สม และกล้วยลงในตะกร้า" เด็กคนต่อ ๆ ไป จะพูดตามที่
จนผู้นำหยุดแล้วพูดว่าตะกร้าแตกแล้วแล้วทุกคนจะพยายามหาที่นั่งของตน เด็กคน
สุดท้ายที่ไม่สามารถหาที่นั่งใครจะออกมาเป็นผู้นำคนต่อไป

เกมเป็ด - ห่าน (Duck , Goose)

เกมนี้จะฝึกทักษะในการรับฟัง ซึ่งเด็กอายุ 3 ขวบ ก็สามารถเล่น
ได้ เด็กจะนั่งเป็นวงกลมและสมมติว่าตัวเองเป็นเป็ด เด็กที่สมมติว่าเป็นผู้นำจะ
เดินช้า ๆ อยู่ข้างนอกวงพร้อมกับจับหัวเพื่อน ๆ แล้วพูดว่า เป็ด ห่าน แล้วก็วิ่ง
หนีคนที่เขาเรียกว่าห่าน คนที่เป็นห่านจะลุกขึ้นวิ่งไล่จับเด็กคนแรกไปรอบ ๆ เด็ก
คนแรกจะพยายามวิ่งมานั่งแทนที่ ส่วนเด็กที่เป็นห่านก็จะกลายเป็นผู้นำต่อไป การ
เล่นเกมจะดำเนินต่อไปเรื่อย ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์และเป็นเอกสารศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกมในลักษณะเช่นนี้ของไทยเราก็มียุ่ เช่น เกมมอญซ่อนผ้า เป็นต้น
เกมไล่จับ (Chasing)

เกมพวกนี้จะให้เด็กวิ่งหนีผู้นำ ซึ่งวิ่งไล่ตามจับให้ไกลมากที่สุด
 เกมเหล่านี้ได้แก่เกมหมาป่าล่าลูกแกะ โดยให้เด็กคนหนึ่งยืนอยู่ไกล ๆ กับเสา
 และสมมติว่าเป็น หมูไม่บานโดยอาจเขียนรูป  2 วง หรืออะไร
 ก็ได้ โดยวงแรกแม่แกะจะยืนอยู่ส่วนวงที่ 2 เด็กที่สมมติว่าเป็นลูกแกะ จะ
 เล่นอยู่ตรงกลาง หม่าป่าจะเดินเล่นอยู่ตรงกลาง หม่าป่าจะเดินเล่นอยู่แม่
 แกะจะเรียกลูกแกะว่า ลูก ลูก กลับบ้าน ลูกแกะจะตะโกนตอบว่า "หนูไม่
 อยากรกลับบ้าน" แล้วแม่แกะก็ถามอีกทีว่า "ทำไม" ลูกแกะตอบว่า "เพราะหมา
 ป่าขวางทางอยู่" แม่ก็จะเรียกอีกว่า "ลูก ลูก กลับบ้าน" ลูกแกะก็รีบวิ่งกลับ
 บ้าน หม่าป่าจะพยายามวิ่งไล่จับ คนที่ถูกจับจะกลายเป็นหม่าป่าต่อไป เกม
 นี้จะทำให้เด็กเล็ก ๆ ตกใจได้ จึงควรจะให้เล่นกับเด็กอายุ 6 ขวบ

เกมนี้ของไทยเราก็มียุ่ เช่น เกม ไอเซอ ไอโอง ชายคอกไม้
 เป็นต้น นอกจากนี้เกมที่ใช้ประกอบการระโกศเชือก ไซมาเช็กหน้า หรือ
 ร่องเท้าประกอบ โดยมีเพลงหรือท่องเป็นกลอนก็เป็นเกมฝึกทักษะทางร่างกาย
 และภาษาไปด้วย เกมเหล่านี้ของไทยเราได้แก่ เกมวิธีข่าวสาร เกมแมง
 เป็นต้น

4. เกมฝึกทักษะทางภาษา (Language)

เกมฝึกทักษะทางภาษาเป็นเกมที่อาศัยจินตนาการและการใช้คำ
 พูด โดยไม่ต้องใช้วัสดุอุปกรณ์ใด ๆ เกมฝึกทักษะทางภาษาบางเกมจะช่วยเสริม
 ทักษะเกี่ยวกับความจำ ฝึกทักษะการฟังหรือเกมการเดา

เกมฝึกความจำ (Memory)

เกมนี้เริ่มต้นโดยเด็กคนหนึ่งพูดว่า "ฉันไปเที่ยวแล้วก็เอาแปรง
 สีฟัน (ไปช่วย)" เด็กคนต่อไปจะท่องพูดทวนสิ่งที่เพื่อนพูด แล้วเติมสิ่งของอื่น ๆ
 ลงไปอีก ซึ่งในตอนท้าย ๆ เด็กมักจะลืมสิ่งของที่เพื่อนพูดมาแล้ว เกมนี้อาจจะ
 เปลี่ยนเป็นสถานที่ และเติมชื่อบุคคลลงไป เช่น ฉันไปเยี่ยมคุณปู่ และฉันเอา
 ขนมเค้กไปฝาก.... เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกมเกี่ยวกับการรับฟัง (Listening)

เกมนี้จะมีประโยชน์และให้ความสนุกสนานด้วย ถ้าเด็กจะจับคู่เกี่ยวกับคำ หรือใช้ทางทองคำคล้องจอง หรือคำลงท้ายคล้องจองกับคำขึ้นต้น เช่น

ต้นไม้ - ไม้ป่า - มากุ ฯลฯ

เกมอะไรเอ่ย (Guessing)

เกมนี้จะมีเด็กคนหนึ่งตั้งคำถามหรือกล่าวเป็นประโยคที่มีคำลงท้ายให้เด็กอื่น ๆ ทาย เช่น ตัวของฉันสีขาว เป็นปู ฉันลอยอยู่บนท้องฟ้า ฉันคือใคร? (เมฆ)

ฉันเห็นของ สิ่งหนึ่งเริ่มคนกล้วย ตัว ก สิ่งนั้นคืออะไร? (กบ กระดานคำ กลอง กล้วย ฯลฯ)

5. เกมทายบัตร (Card Game)

เกมทายบัตรจะช่วยให้เด็กสามารถแยกความเหมือนและความต่าง ผูกความจำและเสริมทักษะอื่น ๆ ได้ ซึ่งครูจะคงพิจารณาว่าจะเลือกเกมอะไร ให้เหมาะกับความต้องการหรือจุดมุ่งหมายของเด็ก

เกมทายบัตรนี้ อาจเล่นง่าย ๆ เพื่อฝึกความจำ โดยมีชื่อว่า "เกม ซิบ-ทรีพย" โดยบัตรที่เล่นจะมี 2 ชุด ผู้เล่นจะมีเด็ก 2 คน ซึ่งเด็กแต่ละคนจะถือบัตรเอาไว้จำนวนหนึ่ง เพื่อเด็กคนใดคนหนึ่งหยิบไพ่ออกมาจากกองแล้วเปิดขึ้น ทุกครั้งที่เปิดบัตร เขาจะคงพูดว่า "ซิบ" และถ้าบัตรที่หยิบออกมาเหมือนกับบัตรที่ถืออยู่ในมือ เขาจะคงร้องว่า "ทรีพย" แล้วเขาก็จะไต่บัตรใบนั้นมาเป็นของเขา ถ้าใครที่ได้บัตรมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าทั้ง 2 คนมีภาพที่เหมือนกับคนแรกที่พูดก่อนจะไต่บัตรนั้นไป เกมนี้เล่นจนกว่าบัตรจะหมด

เกมฝึกสมาธิ (Concentration)

เป็นเกมที่สามารถเล่นโดยใช้บัตรหรือไพ่ได้ แต่จะคงมีบัตรภาพหรือจำนวนอยู่ 2 ชุด โดยวางบัตรคว่ำหน้าลงเป็นแถว ๆ

เด็กคนหนึ่งจะหยิบบัตรขึ้น และบอกเขาเห็นอะไร เช่น "ช้าง" แล้วก็วางไว้ตรงที่เก๋แล้วเปิดภาพต่อไป แล้วบอกชื่อภาพต่อไป เช่น "งู"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เด็กคนต่อไปจะทำวิธีเดียวกัน แต่เขาจะต้องจำให้ได้ว่าภาพใด
อยู่ตรงไหน ถ้าเขาพบค เช่น ข้างกับข้าง เขาก็หยิบภาพทั้งสองนั้นออกมาไว้
เป็นของตัวเอง เกมนี้จะสิ้นสุดลงเมื่อบัตรภาพหรือบัตรคำ หรือบัตรเลขนั้น
หมดกองแล้ว

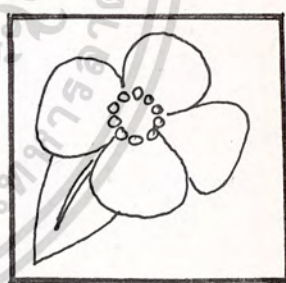
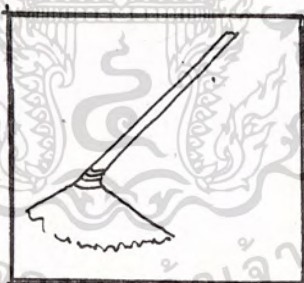
6. เกมพิเศษ (Special Game)

เกมที่จะเล่นในโอกาสพิเศษนี้ครูอาจจะจัดให้เด็กเล่นเป็นครั้ง
คราว เช่น เกมล่าตายแทง ชุมทรัพย์ เกมโลรสลัก เกมตามรอยเท้า ซึ่ง
เกมดังกล่าวจะต้องอาศัยความร่วมมือของเด็กเป็นอย่างมาก

เกมหาสิ่งของ (Scavenger Hunt)

เป็นแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ โดยครูแจกรายการสิ่งของที่จะ
จะค้นหาให้ ถ้าเด็กอ่านไม่ออกให้วาดภาพ แล้วครูออกคำสั่งว่าให้ไปหาสิ่ง
ของตามรายการที่กำหนดให้ครบ ถ้าหากใครแล้วให้ใส่ไปในถุง กลุ่มใดที่กลับ
มาถึงก่อนพร้อมกับของครบทุกชิ้นจะเป็นผู้ชนะ

ตัวอย่างรายการสิ่งของ



เกมหาชุมทรัพย์ (ลายแทง) (Treasure Hunt)

แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ และครูจะแจกเฉพาะข้อความที่เป็น
เป็นลายแทงที่จะแนะให้เด็กสืบหาของเหล่านั้น โดยอาจจะวาดเป็นภาพเอา
ไว้จนเด็กสามารถจะไปยังจุดที่แนะไว้ได้ ครูจะต้องคิดให้ครบรอบเพื่อให้เด็ก
ไปตามที่ซ่อนในลายแทงนั้นได้ ที่ซ่อนในลายแทงจากแห่งหนึ่งจะนำไปสู่อีกแห่ง
หนึ่ง ตัวอย่างเช่น ถ้าวาดภาพตุ๊กตา หมายความว่าลายแทงต่อไปจะรออยู่
ในมุมตุ๊กตา และต่อไปถ้าวาดภาพพลั่ว เด็กก็จะไปหาอะไรบางอย่างที่ส่วน
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

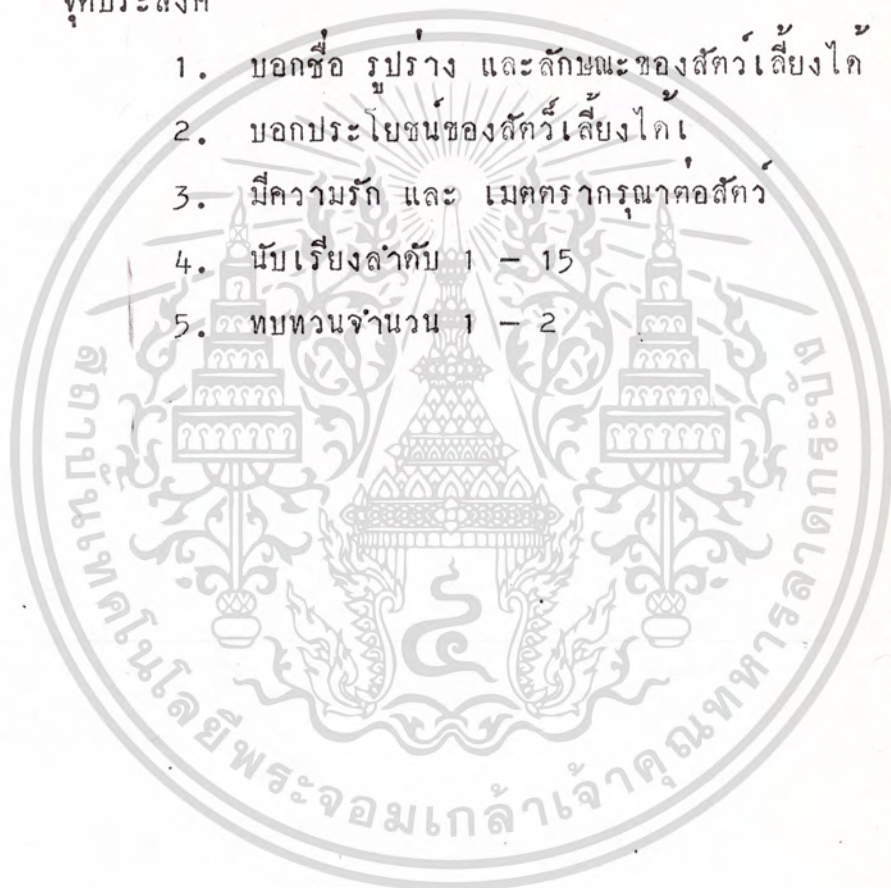
2.3.5 แนวการจัดประสบการณ์ เรื่องสัตว์เลี้ยง ระดับอนุบาล 1

แนวคิด

1. สัตว์เลี้ยง เป็นสัตว์ที่คนนำมาเลี้ยงไว้ในบ้าน
2. สัตว์เลี้ยงมีประโยชน์ เป็นอาหาร ไว้ดูเล่น ไว้เป่างาน
3. ควรดูแลสัตว์เลี้ยงให้ได้รับความสุข

จุดประสงค์

1. บอกชื่อ รูปร่าง และลักษณะของสัตว์เลี้ยงได้
2. บอกประโยชน์ของสัตว์เลี้ยงได้
3. มีความรัก และ เมตตา กรุณาต่อสัตว์
4. นับเรียงลำดับ 1 - 15
5. ทบทวนจำนวน 1 - 2



วัน	จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรม	สื่อการเรียนรู้	ประเมินผล
๑	การเคลื่อนไหวและจังหวะ ปฏิบัติตามคำสั่งได้	การปฏิบัติตามคำสั่ง	๑. กิจกรรมพื้นฐาน ๒. ครูสมมุติมุมต่าง ๆ ในบริเวณที่ใช้ฝึกเป็นมุมต้น ทางนกยูง ต้นहुกวาง ต้นประดู่ ๓. ครูเคาะจังหวะให้เด็กเคลื่อนไหวร่างกายโดยท่าทำ ถือถ่วงรตน้ำไปตามจังหวะที่ครูเคาะ เมื่อได้ยิน สัญญาณหยุดในแต่ละครั้งให้ฟังคำสั่งจากครูว่าจะ ให้ปรืดน้ำต้นอะไร ๔. ให้เด็กปฏิบัติตามคำสั่งซ้ำอีก	เครื่องเคาะจังหวะ	สังเกตการปฏิบัติตาม คำสั่ง
๑	กิจกรรมในวงกลม บอกชื่อสัตว์ที่เลี้ยงไว้ ภายในบ้านและโรงเรียน ได้	สัตว์เลี้ยงเช่น แมว หมา ควายน วัว ไก่ เป็ด ๒๕๒	๑. ครูเล่านิทานเรื่องวันนั้นเรามีความสุข ๒. ครูกับเด็กร่วมกันบอกชื่อสัตว์ที่มีอยู่ในนิทาน ๓. ให้เด็กบอกชื่อสัตว์เลี้ยงอื่นที่รู้จัก (หรือหาไปดู สัตว์เลี้ยงในโรงเรียน) ๔. ครูนำรูปภาพสัตว์เลี้ยงต่าง ๆ มาให้เด็กดู ๕. ครูสอนให้เด็กร้องและทำท่าทางประกอบเพลง สัตว์เลี้ยง	๑. นิทานเรื่องวันนั้นเรา มีความสุข ๒. รูปภาพสัตว์เลี้ยง ๓. เพลงสัตว์เลี้ยง	สังเกตการพูดและกา ตอบคำถาม
๑	เกมการศึกษา นำภาพมาจัดเข้าคู่เป็น คู่ ๆ ได้	การจัดรูปภาพสัตว์ชนิด เดียวกันแต่ลักษณะต่าง กัน	๑. ครูสอนให้เด็กเล่นเกมจับรูปภาพสัตว์ชนิดเดียวกัน แต่ลักษณะต่างกัน ๒. ให้เด็กเล่นเกมชุดใหม่สลับกับเกมที่เคยเล่นมาแล้ว	๑. เกมจับรูปภาพสัตว์ชนิด เดียวกันแต่ลักษณะ ต่างกัน ๒. เกมที่เคยเล่นมาแล้ว	สังเกตการเล่นเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารทสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งยังมีลิขสิทธิ์ของเนื้อหา และเอกสารนี้เป็นลิขสิทธิ์ของทางโรงเรียนที่สงวนไว้เพื่อใช้

วัน	จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรม	สื่อการเรียน	ประเมินผล
๒	การเคลื่อนไหวและจังหวะ ทำท่าทางตามจินตนาการและปฏิบัติตามคำสั่งได้	การทำท่าทางตามจินตนาการและการปฏิบัติตามคำสั่ง	<ol style="list-style-type: none"> กิจกรรมหัดเขียน แบ่งกลุ่มเด็กแบ่งสัดส่วนเด็กชอบ ครูเคาะจังหวะให้เด็กเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์ต่าง ๆ เมื่อได้ยินสัญญาณหยุดในแต่ละครั้งให้สัตว์ทุกตัวนอนหลับ ให้เด็กทำท่าทางตามจินตนาการและการปฏิบัติตามคำสั่งซ้ำอีก 	เครื่องเคาะจังหวะ	สังเกตการทำท่าทางตามจินตนาการและการปฏิบัติตามคำสั่ง
๒	กิจกรรมใบวงกลม บอกรูปร่างลักษณะประโยชน์ของหมาและแมวได้	สัตว์เลี้ยงไม่มีขนและหูสั้น <ol style="list-style-type: none"> หมา มี ๔ ขา เสียงไว ฝ่าเท้า แมว มี ๔ ขา หางยาว ชอบกินปลาเลี้ยงไว้จับหนู 	<ol style="list-style-type: none"> ครูเล่นนิทานเรื่องแมวกับหนู ครูกับเด็กร่วมกันสรุปเนื้อเรื่องในนิทาน ครูนำภาพหมากับแมวมาให้เด็กดูพร้อมกับสนทนาถึงรูปร่างและประโยชน์ ครูสอนให้ร้องและทำท่าประกอบเพลงแมว หมา หรือสอนให้พูดคำคล้องจองแมว หมา 	<ol style="list-style-type: none"> นิทานเรื่องแมวกับหนู รูปภาพแมว หมา เพลงแมว หมา คำคล้องจองแมว หมา 	สังเกตการพูดและการตอบคำถาม
๒	เกมการศึกษา นำชิ้นส่วนมาต่อให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ได้	การต่อชิ้นส่วนภาพหมาแมว	<ol style="list-style-type: none"> ครูสอนให้เด็กเล่นเกมภาพตัดต่อ หมา แมว ให้เด็กเล่นเกมชุดใหม่สลับกับเกมที่เคยเล่นมาแล้ว 	<ol style="list-style-type: none"> เกมภาพตัดต่อหมาแมว เกมที่เคยเล่นมาแล้ว 	สังเกตการเล่นเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัน	จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรม	สื่อการเรียนรู้	ประเมินผล
๓	การเคาะหม้อตะกั่ว ทำท่าทางตามจินตนาการและปฏิบัติตามคำสั่งได้	การทำท่าทางตามจินตนาการและการปฏิบัติตามคำสั่ง	๑. กิจกรรมพื้นฐาน ๒. ครูเคาะจังหวะให้เด็กเคลื่อนไหวร่างกายโดยเลียนแบบท่าทางของหมา แมว เมื่อได้ยินสัญญาณหยุดในแต่ละครั้งให้ทำท่าทางตามคำสั่ง ครูชน ยกขา ๑ บ้าง หมอบ ยกขา ๒ บ้าง เป็นต้น ให้เด็กทำท่าทางตามจินตนาการและปฏิบัติตามคำสั่งซ้ำอีก	เครื่องเคาะจังหวะ	สังเกตการทำท่าทางตามจินตนาการและปฏิบัติตามคำสั่ง
๓	กิจกรรมในวงกลม บอกรูปร่างลักษณะและประโยชน์ของไก่ เป็ด	สัตว์เลี้ยงไว้เป็นอาหาร ๑. ไก่มีขา ๒ ขา ชอบกินข้าวเปลือก ชอบขันตอนเช้าตัวเลี้ยงไว้กินไข่และกินเนื้อ ๒. เป็ดมีขา ๒ ขา นัวเท่าติดกัน ปากแบนเลี้ยงไว้กินไข่ และกินเนื้อ	๑. ครูเล่านิทานเรื่องลูกไก่คือ ๒. ครูคุยกับเด็กร่วมกันสรุปเนื้อเรื่องในนิทาน ๓. ครูนำรูปภาพมาให้เด็กดูพร้อมกับสนทนากับเด็กถึงรูปร่างลักษณะและประโยชน์ของไก่และเป็ด ๔. ครูให้เด็กร้องและทำท่าทางประกอบเพลงไก่	๑. ภาพไก่ เป็ด ๒. นิทานเรื่องลูกไก่คือ ๓. เพลงไก่	สังเกตการพูดและการตอบคำถาม
๓	เกมการศึกษา นำภาพที่มีความสัมพันธ์กันมาจัดเข้าคู่ได้	การจัดภาพที่มีความสัมพันธ์กันมาจัดเข้าคู่กับแม่สัตว์กับลูกสัตว์	๑. ครูสอนให้เด็กเล่นเกมจับคู่ภาพที่มีความสัมพันธ์กัน แม่สัตว์กับลูกสัตว์	๑. เกมจับคู่ภาพที่มีความสัมพันธ์กัน แม่	สังเกตการเล่นเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัน	จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรม	สื่อการเรียนรู้	ประเมินผล
		ลูกศร	๒. ให้เด็กเล่นเกมชุดใหม่สลับกับเกมที่เคยเล่นมาแล้ว	<p>๒. เกมที่เคยเล่นมาแล้ว</p>	
๔	การเคลื่อนไหวและจังหวะ บริหารร่างกายตาม จังหวะประกอบเพลงได้	<p>ลูกศร</p> <p>การบริหารร่างกาย ตามจังหวะประกอบเพลง ไก่</p>	<p>๑. กิจกรรมพื้นฐาน</p> <p>๒. ครูให้เด็กบริหารร่างกายตามจังหวะเช่น เอามือ แตะไหล่ ยืนแขนไปข้างหน้า, กางแขนออก ๒ ข้าง ยืนตรง ฯลฯ</p> <p>๓. ครูกับเด็กบริหารร่างกายตามจังหวะประกอบ เพลงไก่</p>	<p>๑. เครื่องเคาะจังหวะ</p> <p>๒. เพลงไก่</p>	สังเกตการบริหารร่าง- กายตามจังหวะประกอบ เพลง
๔	กิจกรรมในวงกลม ๑. บอกรูปร่างลักษณะ และประโยชน์ของ ควาย วัว ได้ ๒. นับเรียงลำดับ ๑ ๑๔ ได้	<p>สัตว์เลี้ยงไว้ใช้งาน</p> <p>๑. ควายเป็นสัตว์ที่มี มีลำตัวใหญ่ ผิวหนังดำ เขายาวโค้งปลายแหลม ปลายหางมีขนเป็นพวง ชอบกินหญ้าและฟาง ชวานาเลี้ยงไว้ไถนา และลากเกวียน</p> <p>๒. วัวมีรูปร่างคล้าย ควาย ผิวสีน้ำตาลหรือ ค่างเป็นดวง ๆ มีเขาสั้น</p>	<p>๑. ครูเล่านิทานเรื่องวัวควาย ๑๔ ตัวโดย</p> <p>๒. ครูกับเด็กร่วมกันสรุปเนื้อเรื่องในนิทาน</p> <p>๓. ครูกับเด็กอภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับรูปร่างลักษณะ และประโยชน์ของควายและวัว</p> <p>๔. ให้เด็กนับภาพควาย - วัว จำนวน ๑๔ ตัว</p> <p>๕. ครูสอนให้เด็กร้องและทำท่าทางประกอบเพลงวัว และเพลงควาย</p>	<p>๑. นิทานเรื่องวัว ควาย ๑๔ ตัว</p> <p>๒. เพลงวัว</p> <p>๓. เพลงควาย</p>	สังเกตการพูดและการ ตอบคำถาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัน	จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรม	สื่อการเรียนรู้	ประเมินผล
๕	เกมการศึกษา นำชิ้นส่วนมาต่อให้เป็น ภาพที่สมบูรณ์ได้	การต่อชิ้นส่วนภาพ วัว ควาย	๑. ครูสอนให้เด็กเล่นเกมภาพตัดต่อวัว ควาย ๒. ให้เด็กเล่นเกมชุดใหม่สลับกับเกมที่เคยเล่นมาแล้ว	๑. เกมภาพตัดต่อวัว ควาย ๒. เกมที่เคยเล่นมาแล้ว	สังเกตการเล่นเกม
๕	การเคลื่อนไหวและจังหวะ ทำท่าทางตามสัญญาณได้	การทำท่าทางตามสัญญาณ	๑. กิจกรรมพื้นฐาน ๒. ครูตกลงสัญญาณกับเด็ก สัญญาณกรองให้ทำท่าวัวควายกินหญ้า สัญญาณแจ้งให้ทำท่าวัวควายไถนา สัญญาณเกาะไม่ให้ตกเครื่องไหว่ร่างกายโดยอิสระ เมื่อได้ยินสัญญาณหยุดในแต่ละครั้งให้ทำท่าทาง ตามสัญญาณ ๔. ให้เด็กทำท่าทางตามสัญญาณซ้ำอีก	เครื่องเคาะจังหวะ	สังเกตการทำท่าทางตาม สัญญาณ
๕	กิจกรรมในวงกลม บอกวิธีแสดงความมตาค ต่อสัตว์ได้	ความเมตตาจากขุนาค่อ สัตว์เลี้ยง	๑. ครูพาเด็กไปดูสัตว์เลี้ยงภายในโรงเรียน แนะนำ การให้อาหารสัตว์	๑. สัตว์เลี้ยงในโรงเรียน ๒. รูปภาพสัตว์เลี้ยง	สังเกต ๑. การพูดและการ ตอบคำถาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัน	จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรม	สื่อการเรียนรู้	ประเมินผล
			<p>๒. ครูและเด็กร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการแสดง ความเมตตา กรุณา ต่อสัตว์เลี้ยงโดยมีภาพประกอบ และปฏิบัติจริงเช่น การให้อาหารสัตว์</p> <p>๓. ครูสอนให้เด็กร้องและทำท่าประกอบเพลงลูกเบ็ด</p>	๓. เพลงลูกเบ็ด	๒. การแสดงออก ของเด็ก
๕	<p>เกมการศึกษา</p> <p>นำภาพที่มีความสัมพันธ์ กันมาจัดเข้าคู่ได้</p>	<p>การจับคู่ภาพที่มีความสัมพันธ์กัน สัตว์กับอาหาร</p>	<p>๑. ครูสอนให้เด็กเล่นเกมจับคู่ภาพที่มีความสัมพันธ์กัน สัตว์กับอาหาร</p> <p>๒. ให้เด็กเล่นเกมชุดใหม่ สลับกับเกมที่เคยเล่นมาแล้ว</p>	<p>๑. เกมจับคู่ภาพที่มีความสัมพันธ์กัน</p> <p>๒. เกมที่เคยเล่นมาแล้ว</p>	สังเกตการเล่นเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.6 แนวการจัดประสบการณ์ เรื่องสัตว์เลี้ยง ระดับ อนุบาล 2

แนวคิด

1. สัตว์เลี้ยงเป็นสัตว์ที่คนนำมาเลี้ยง มีประโยชน์ เราควรดูแลสัตว์เลี้ยงให้มีความสุข บางชนิดมีอันตรายเราควรรู้จักป้องกันตัวเองให้พ้นจากอันตรายนั้น ๆ

จุดประสงค์

1. เพื่อฟังเรื่องราวให้เพลิดเพลิน
2. ถ่ายทอดเรื่องราวให้ผู้อื่นเข้าใจได้
3. เครื่องสายตาจากซ้ายไปขวา
4. นับเรียงลำดับ 1 - 30
5. ณาจำนวน 1 - 10
6. รู้จักสภาพแวดล้อม และ ความเป็นอยู่ของสัตว์
7. มีความเมตตา กรุณาต่อสัตว์

วัน	จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรม	สื่อการเรียนรู้	ประเมินผล
๑	การเคลื่อนไหวและจังหวะ ทำท่าทางตามสัญญาณได้	การทำท่าทางตามสัญญาณ	๑. กิจกรรมพื้นฐาน ๒. ให้เด็กเคลื่อนไหวร่างกายไปรอบ ๆ ห้อง เมื่อได้ยินสัญญาณลองให้ทำท่าสวัสดี ได้ยินสัญญาณดังทำท่ากราบพระ สัญญาณเคาะไม้ให้ทำท่าอ่านหนังสือ	เครื่องเคาะจังหวะ	สังเกตการทำท่าทาง
๑	กิจกรรมในวงกลม ๑. บอกชื่อสัตว์ที่เลี้ยงไว้ภายในบ้านและโรงเรียนได้อย่างน้อย ๓ ชื่อ ๒. นับเรียงลำดับ ๑-๓๐ ได้	๑. ชื่อสัตว์เลี้ยง หมู หมก นก เป็ด ไก่ วัว ควาย ฯลฯ ๒. การนับเรียงลำดับ ๑ - ๓๐	๑. ครูเล่านิทานเรื่อง "วันนี้เขามีความสุข" ๒. ครูและเด็กร่วมกันสรุปสัตว์ในนิทานว่ามีสัตว์อะไรบ้าง ๓. นับจำนวนสัตว์ในนิทาน ๔. ให้เด็กบอกชื่อสัตว์เลี้ยงอื่น ๆ ที่รู้จัก ๕. ครูนำรูปภาพสัตว์เลี้ยงให้เด็กดู (ส่งผ่านให้ดูทีละคน)	๑. ภาพนิทาน ๒. ภาพสัตว์เลี้ยง	สังเกตการตอบคำถาม
๑	เกมการศึกษา นำรูปภาพสัตว์ชนิดเดียวกันแต่ต่างลักษณะทำท่าทางมาวางเข้าคู่กันได้	การจับคู่ภาพเหมือนชนิดเดียวกันแต่ต่างลักษณะ เช่น แมวหนึ่ง คู่กับ แมวนอน ทำท่าทาง	ครูสอนเล่นเกมจับคู่ภาพเหมือนชนิดเดียวกัน แต่ต่างลักษณะ เช่น แมวหนึ่ง คู่กับ แมวนอน	เกมจับคู่ภาพสัตว์ชนิดเดียวกันแต่ต่างลักษณะ ทำท่าทาง	สังเกตการเล่นเกม
๒	การเคลื่อนไหวและจังหวะ ๑. ปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้อง ๒. แฉ่งท่าทางง่ ๆ ตามจินตนาการได้	การทำท่าทางตามจินตนาการ	๑. กิจกรรมพื้นฐาน ๒. แบ่งกลุ่มเด็กตามชื่อสัตว์เลี้ยงที่ได้บอกยากเป็น	เครื่องเคาะจังหวะ	สังเกต ๑. การปฏิบัติตามคำสั่ง ๒. การแสดงท่าทางตามจินตนาการ

วัน	จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรม	สื่อการเรียนรู้	ประเมินผล
๒	กิจกรรมในวงกลม ๑. บอกชื่อสัตว์ที่พบเห็น ได้ถูกต้อง ๒. บอกรูปร่างลักษณะ ของหมา แมวได้ ๓. บอกประโยชน์และ โทษได้บ้าง ๔. พูดคำคล้องจองได้	สัตว์เลี้ยง ๑. หมา หมู วัว ฝรั่ง ลักษณะมีขาสี่ขา เห่าบ๊อ๊ก ๆ ซอบกิน เนื้อ มีประโยชน์เลี้ยง เอาไว้ในบ้าน ๒. แมว แมวรูปร่างลักษณะ มีขาสี่ขา หางยาว ร้องเหมียว ๆ ซอบ กินปลา มีประโยชน์ เลี้ยงเอาไว้จับหนู	๓. เคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบสัตว์นั้น ๆ ตามจังหวะ ที่ครูเคาะ เมื่อได้ยินสัญญาณหยุดให้สัตว์ทุกตัว นอนหลับ ครูจะทำสัญญาณให้เคลื่อนไหว ๒ - ๓ ครั้ง ๑. ครูเล่านิทานเรื่อง "หนูกับแม่" ๒. ครูก็แต่กร่วมกันสรุปเนื้อหาในนิทาน ๓. ครูถามเด็กว่านอกจากแมวมมีสัตว์อะไรที่คน ชอบเลี้ยงเอาไว้บ้านอีก ๔. ครูนำภาพ หมา แมว มาให้เด็กดูพร้อมกับสนทนา ถึงรูปร่าง ลักษณะ ประโยชน์ โทษของหมา แมว ๕. ครูสอนคำคล้องจองหรือเพลงหมา หมา	๑. ภาพนิทาน ๒. ภาพหมา, หมา ๓. คำคล้องจองหรือเพลง	๑. สังเกตการชักถาม ๒. การพูดคำคล้องจอง
๒	เกมการศึกษา นำชิ้นส่วนมาต่อให้เป็น ภาพที่สมบูรณ์ได้	การต่อชิ้นส่วนภาพแมว หรือภาพสุนัข	ครูสอนเกมภาพตัดต่อแมว หรือสุนัขมาเล่นให้เด็กดู	เกมภาพตัดต่อแมวหรือ สุนัข	สังเกตการเล่นเกม
๓	การเคลื่อนไหวและจังหวะ ทำท่าทางเลียนแบบได้	๑. การท่าทางเลียน- แบบสัตว์ตาม จินตนาการ	๑. กิจกรรมพื้นฐาน ๒. ครูให้เด็กเลียนแบบท่าทางเดินของหมา แมว และเดินให้เข้ากับจังหวะที่ครูเคาะ เมื่อได้ยิน	เครื่องเคาะจังหวะ	สังเกต การทำท่าทางตาม จินตนาการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาติให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีกรนำไปใช้

วัน	จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรม	สื่อการเรียน	ประเมินผล
๓	กิจกรรมในวงกลม ๑. บอกรูปร่างลักษณะของเปิด ไข่ ได้ ๒. บอกประโยชน์ของเปิด ไข่ ได้ ๓. บอกจำนวน ๑๐ ได้	สัตว์เลี้ยง ๑. ไข่ ไก่รูปร่างมีขาสองขา ขอบกินข้าวเปลือก มันต้มปลุกคนตอนเช้า มีประโยชน์เลี้ยงไว้กินไข่และเนื้อ ๒. เม็ด เบ็ดรูปร่างคล้ายไข่แต่ปากแบน และมีนิ้วเท้าติดกัน มีประโยชน์เลี้ยงเอาไว้กินไข่และเนื้อเหมือนไข่ จำนวน ๑๐	ศึกษาเนื้อหาเรื่อง "ลูกไก่ดี" (ดูภาคผนวก) ๒. ครูกับเด็กร่วมกันสรุปเนื้อหาในนิทาน ๓. ครูสนทนาถึงรูปร่างลักษณะและประโยชน์ของไข่ เปิด จากภาพ ๔. ครูสอนให้เด็กร้องเพลงไก่หรือเปิด พร้อมกับทำท่าทางประกอบเพลง ๕. ครูทบทวนจำนวน ๕ และสอนจำนวน ๑๐	๑. ภาพสัตว์เลี้ยง ๒. ภาพนิทาน ๓. เพลง	การซักถาม
๓	เกมการศึกษา นำภาพที่มีความสัมพันธ์กันมาจัดเข้าคู่กันได้	การจับคู่ภาพที่มีความสัมพันธ์กัน เช่น แม่กับลูก	ครูสอนวิธีเล่นเกมจับคู่ภาพแม่กับลูก เช่น แม่ไก่กับลูกไก่	เกมจับคู่ภาพแม่กับลูก	สังเกตการเล่นเกม
๔	การเคลื่อนไหวและจังหวะ บริหารร่างกายประกอบเพลงไก่ได้	การบริหารร่างกายประกอบเพลงไก่	๑. กิจกรรมพื้นฐาน	๑. เครื่องเคาะจังหวะ ๒. เพลงไก่	สังเกต ๑. การปฏิบัติตามคำสั่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัน	จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรม	สื่อการเรียน	ประเมินผล
๔	<p>กิจกรรมในวงกลม</p> <p>๑. บอกชื่อสัตว์ที่เลี้ยงไว้ ๒. บอกรูปร่างลักษณะของ วัว คายได้ ๓. บอกประโยชน์และ โทษของ วัว คายได้ ๔. นับเรียงลำดับ ๑ - ๓๐ ได้</p>	<p>สัตว์เลี้ยง</p> <p>๑. คาย เป็นสัตว์มี ลำตัวใหญ่ ผิวหนังดำ มีขายาวโค้งปลาย แผลม ปลายหางมีขน เป็นพวง คายเป็น สัตว์อืดทนมและมักกลิ้ง มาก ชอบน้ำ ชาวภาค แลียงคายเป็นวัวไถนา และลากเกวียน</p> <p>๒. วัว มีรูปร่างคล้าย คาย มีขาสั้นเล็ก ทนมเข้มเช่นสัตว์กัดเล หรือต่างเป็นดวง ๆ วันบ่งเป็น ๓ ประเภท คือวัวพันธุ์นม วัวพันธุ์ เนื้อและวัวใช้งาน หนึ่ง กระดุกและเขา</p>	<p>๒. ครูให้เด็กทำท่ากายบริหารร่างกาย ๔ จังหวะ เช่นเอามือแตะไหล่, ยืนเขนไปข้างหน้า, กาง แขนออก ๒ ข้าง, ยืนตรง</p> <p>๓. ครูกับเด็กร้องเพลงไปด้วยท่าทำกายบริหาร</p> <p>๑. ครูเล่านิทานเรื่อง "วัว คาย ๑๕ ตัว" ๒. ครูกับเด็กร่วมกันสรุปเนื้อหาในนิทาน ๓. สนทนาเกี่ยวกับรูปร่างลักษณะและประโยชน์ ของวัว คาย ๔. ให้เด็กนับจำนวน วัว คาย ในนิทาน ๕. ครูสอนให้เด็กร้องเพลงและท่าทำทางประกอบ เพลงวัว คาย ๖. ให้เด็กจับมือพร้อมกันนับปากเปล่า ๑ - ๓๐</p>	<p>๑. ภาพนิทาน</p> <p>๒. เพลงวัว, คาย</p>	<p>สังเกต</p> <p>๑. ชักถาม</p> <p>๒. การนับเรียงลำดับ</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัน	จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรม	สื่อการเรียนรู้	ประเมินผล
๔	เกมการศึกษา นำชิ้นส่วนเล็กมาต่อให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ได้	๓. การนับเรียงลำดับ ๑ - ๓๐ การต่อชิ้นส่วนภาพหัวหรือควายไถนา	๑. ครูสอนวิธีเล่นเกมตัดต่อภาพหัวควายไถนาหรือฉากเกวียน ๒. ให้เด็กเล่นเกมชุดใหม่สลับกับเกมชุดเก่าที่เคยเรียนมาแล้ว ๑. กิจกรรมพื้นฐาน ๒. ครูให้เด็กสมมติตนเองเป็นหัวควาย ทำท่าทางช้า - เร็ว ตามจังหวะที่ครูเคาะ เมื่อได้ยินสัญญาณกลองให้ทำท่าหัวควาย ไถนา กินหญ้า สัญญาณฉิ่งให้ทำท่าหัวควาย นอนหลับ ๓. ให้เด็กปฏิบัติตามข้อ ๒ อีก ๒ - ๓ ครั้ง	เกมตัดต่อภาพ หัวหรือควายไถนา	สังเกตการเล่นเกม
๕	การกลอนไหวเอะจังหวะ ๑. ทำท่าทางเลียนแบบสัตว์ได้ ๒. ปฏิบัติตามสัญญาณได้ถูกต้อง	๑. การทำท่าทางเลียนแบบสัตว์ ๒. การปฏิบัติตามสัญญาณ	๑. ครูพาเด็กไปดูสัตว์ที่เลี้ยงไว้ภายในโรงเรียน ๒. ครูและเด็กช่วยกันอภิปรายว่าเราจะให้ความเมตตาปราณีและการเลี้ยงดูสัตว์ได้ด้วยวิธีใดบ้าง (ข้อ ๒ ในหรือนอกห้องเรียนก็ได้) ๓. ครูทบทวนเกี่ยวกับจำนวน ๑ - ๑๐	เครื่องเคาะจังหวะ กลอง ฉิ่ง	สังเกตการแสดงท่าทาง
๕	กิจกรรมในวงกลม ๑. มีเมตตากฎมาต่อสัตว์ ไม่รังแก ๒. บอกได้ว่าถ้าเราเลี้ยงสัตว์เราจะทำอะไรบ้าง ๓. บอกจำนวน ๑ - ๑๐ ได้	๑. ความรักและความเมตตาต่อสัตว์เลี้ยง ๒. การดูแลสัตว์เลี้ยง ๓. จำนวน ๑ - ๑๐		ของจริง	สังเกต ๑. การแสดงออกต่อสัตว์ ๒. การตอบคำถาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.7 การเล่านิทาน (4)

จุดมุ่งหมายของการเล่านิทาน

นอกจากจะช่วยพัฒนาทักษะการใช้ภาษาของเด็กแล้ว การเล่านิทานยังช่วยเสริมสร้างคุณลักษณะที่ดีแก่เด็กหลายประการ การตั้งจุดมุ่งหมายจะแตกต่างกันไปตามระดับและวัยของเด็ก สำหรับเด็กวัย 3-5 ขวบ มีจุดมุ่งหมายดังนี้

1. ให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนานในเรื่องราวที่ไต่ถีน
2. ให้เด็กได้มีโอกาสให้ฟังเรื่องราวต่าง ๆ ที่จะส่งเสริมให้มีความเฉลียวฉลาดในการฟัง
3. ให้เด็กมีโอกาสร่วมกิจกรรม ไม่ว่าจะเป็นการเล่าเรื่อง การแสดงท่าทาง
4. เพื่อกระตุ้นให้เด็กมีพัฒนาการทางอารมณ์ของตนต่อเพื่อน ให้ในกานมนุษย์สัมพันธ์ ศีลธรรม คุณธรรม ทศนคติ และการควบคุมอารมณ์
5. กระตุ้นให้เด็กเกิดเกิดความสนใจอยากอ่านหนังสือออกเพื่อจะได้อ่านนิทานเอง

คุณค่าของการเล่านิทาน

1. ช่วยชดเชยประสบการณ์ทางภาษาแก่เด็ก
2. ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางภาษา ทางความคิด และมีจินตนาการ สดสวยงดงาม
3. เปิดให้เด็กเป็นนักฟังที่ดี เก็บความเรื่องที่ฟังคนอื่นเล่าได้ตามควร แก้วัย
4. สร้างความเพลิดเพลินให้เด็ก เพื่อความรุ่งเรืองและมีชีวิตที่สดใส

(4) ร.ศ. ลัทธิ นีละมณี, นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา ศูนย์การ

เรียนนิจกรรม เอกสารนี้เป็นเอกสารที่จัดทำขึ้นเพื่อการศึกษาค้นคว้า ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใด เสรีระดับเด็กก่อนประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร, 2531

การใช้สื่อในการเล่านิทาน

1. กระดานชอล์ค เด็กจะตื่นเต้นมากเพื่อครูเขียนภาพบนกระดาน ขณะเล่าเรื่อง ผลพลอยได้ของเด็ก ๆ คือ เด็ก ๆ ใฝ่แน่วคิดเชิงการเขียนภาพไปด้วย
2. ภาพแผ่นและภาพหลัก มีลักษณะเป็นภาพบนแผ่นกระดาษแข็งแผ่นใหญ่ขนาด 12" คูณ 12" พอเหมาะที่เด็กจะเห็นได้ชัดเจน มีขนาดภาพตามเนื้อเรื่องของนิทานตามลำดับ อาจประกอบด้วยแผ่นภาพหลายแผ่นแต่ไม่ควรเกินกว่า 10 แผ่น
3. ภาพกระดาษกระดก อาจใช้วิธีหรือพับกระดาษแทนภาพได้เป็นเรื่องราวของนิทาน สามารถทำให้ภาพกระดาษตั้ง เป็นภาพสามมิติด้วยกรรมวิธีการประดิษฐ์ด้วยการตัดภาพบางส่วน เด็ก ๆ จะตื่นเต้นสนใจการฟังนิทานจากหนังสือนิทานแบบแปลก ๆ บาง
4. เครื่องฉายภาพหมุน เด็กจะรู้สึกว่าเขากำลังชมภาพยนตร์หรือโทรทัศน์
5. แผ่นป้ายแม่เหล็กกระดาษ เป็นวิธีกระดาษถูก ทำขึ้นใช้เองได้
6. หุ่นแบบต่าง ๆ ไม้แกะ หุ่นจากการพับกระดาษสีเหลืองจักรัส หุ่นขยำกระดาษ หุ่นนิ้วมือกระดาษและผ้า หุ่นมือจากก้นถุงกระดาษ หุ่นมือผ้า หุ่นกระดาษ หุ่นเงา ฯลฯ

เนื่องจากการเล่านิทานเป็นกิจกรรมที่เด็กวัยนี้สนใจมาก และพร้อมที่จะร่วมกิจกรรมนี้อย่างเต็มที่ การเลือกสื่อที่จะใช้ประกอบการเล่านิทานให้เหมาะสมกับความต้องการของเด็กจึงเป็นเรื่องสำคัญมาก สิ่งที่น่ามาใช้ประกอบการเล่านิทานนี้จะคงสามารถกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจไม่เบื่อหน่ายกระตือรือร้นที่จะฟังนิทานในครั้งต่อไปสัก รวบรวมทั้งควรให้เด็กได้มีส่วนร่วมกิจกรรมนี้ด้วย จากสื่อที่กล่าวมาแล้วข้างต้น จะเห็นได้ว่า สื่อประเภทหุ่นสามมิติสามารถกระตุ้นเร้าใจเด็กได้มากที่สุดเนื่องจากมีลักษณะเป็นสื่อสามมิติและมีการเคลื่อนไหวไต่มาอีกทั้งยังมีสีสันอย่างที่เด็ก ๆ ชอบอีกด้วย

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงานและรวบรวมข้อมูล

3.1 วิธีการดำเนินงาน

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยปัญหาของอุปกรณ์การเรียนการสอนในหน่วยเรื่องสัตว์เลี้ยง อุปกรณ์เสริมทักษะต่าง ๆ ศึกษาถึงพฤติกรรมของครูผู้สอน และนักเรียนอนุบาลซึ่งเป็นผู้เรียนศึกษาวัสดุและกรรมวิธีการผลิตในระยชอุคศาศทกรรรมค่าง ๆ ที่เหมาะสม วิธีการดำเนินงานศึกษาวิจัยข้อมูลเหล่านั้นได้จาก

1. วิธีคนควา
2. วิธีการสังเกต
3. วิธีการสัมภาษณ์

1. วิธีการคนควา วิธีนี้ส่วนใหญ่จะไคจากเอกสาร ค่างา รวมทั้งวิทยานิพนธ์ รุ่กก่อน ๆ ทที่มีอยู่ตามห้องสมุดของมหาวิทยาลัยค่าง ๆ ที่มีการวิจัยข้อมูลสามารถนำมาอ้างอิงประกอบด้วยโครงการใด วัตถุประสงค์ของวิธีครควานี้ก็เพื่อที่จะทำไห้สามารถหาข้อมูลที่ถูกต้องและเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป แล้วประกอบโครงการนี้ ซึ่งข้อมูลนี้ไคมาจากอาจเป็นรูปแบบเกี่ยวกับอุปกรณ์การเรียนการสอนเรื่องสัตว์เลี้ยง รวมทั้งรูปแบบค่าง ๆ ที่ไคมีผู้คิดค้นขึ้นมาไห้กันแล้ว ส่วนนี้ของวิธีการคนควหาข้อมูลนี้ อีกอย่างหนึ่งคือ ผู้คนความีโอกาสที่จะพบขอควม รูปแบบที่แปลกมากมาย และสามารถที่จะนำมาเปรียบเทียบข้อดี ข้อเสียใคงายและสะดวกยิ่งขึ้น

2. วิธีการสังเกต วิธีนี้ผู้ทำวิจัยไคทำการสังเกตอุปกรณ์การเรียนการสอนในเรื่อง สัตว์เลี้ยง ในระดับชั้นอนุบาล อุปกรณ์เสริมทักษะค่าง ๆ ของเล่นเด็ก เช่น รูปภาพ ภาพค้คคคอ เกมการศึกษาค่าง ๆ สังเกตพฤติกรรมผู้สอน และนักเรียนอนุบาลผู้เล่น และปัญหาที่เกี่ยวข้องกับเด็ก เพื่อมาเป็นแนวทางในออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตไห้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใด ๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิไห้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. วิธีการสัมภาษณ์ เป็นวิธีที่สะดวกและเหมาะสมกับการหาข้อมูลที่เกิดขึ้นจากทัศนคติของบุคคลที่เชื่อถือได้ มีประสบการณ์ในค่านี้น่ากว่าพูดของเขามາอาจอิงได้ เช่น ครูผู้สอนเด็กนักเรียนอนุบาล วัตถุประสงค์ของการหาข้อมูลโดยการสัมภาษณ์นี้ก็เพื่อให้สามารถแลกเปลี่ยนทัศนคติซึ่งกันและกัน ไททันที ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ถือว่าวิธีการสัมภาษณ์เป็นวิธีที่เหมาะสมวิธีหนึ่ง

3.1 แหล่งข้อมูล จากที่ใดทำการค้นคว้าสังเกต และสัมภาษณ์ เกี่ยวกับอุปกรณ์การเรียนการสอนในเรื่องสัตว์เลื้อย ศึกษาพฤติกรรมของครูสอน และผู้เรียนศึกษาวิศุและกรรมวิธีการผลิตในระบบอุตสาหกรรมต่าง ๆ แหล่งของมูลที่ได้ก็คือ

1. หอสมุด คณะสถาปัตยกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง
2. หอสมุด คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและคณะวิทยาศาสตร์สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
3. หอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศิลปากรวังท่าพระ
4. หอสมุดแห่งชาติ
5. โรงเรียนอนุบาลยุวจักรา
6. โรงเรียนอนุบาลเชนคจอห์น
7. โรงเรียนอนุบาลคณศิษย์
8. ร้านศึกษากันท์พาณิชย์ องค์การคาคูสภาพ
9. ร้านพิมพ์ชัยศึกษากรณ
10. บริษัทไอคิวโทปิก

3.2 การรวบรวมข้อมูล การรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับชุดเกมการศึกษาเรื่องสัตว์เลื้อยระดับอนุบาลเพื่อการวิเคราะห์แบบเคิม ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากการค้นคว้าวิทยานิพนธ์เอกสารตำราต่าง ๆ การสังเกตจากพฤติกรรมในการเรียนการสอน การสัมภาษณ์ ครูผู้สอนเด็ก และผู้มีประสบการณ์ทางค่านี้นี้แล้วจึงรวบรวมข้อมูลได้ นำมาวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล จากการที่ได้ดำเนินงานจากการค้นคว้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สังเกต สัมภาษณ์จากแหล่งต่าง ๆ ที่กล่าวมาแล้ว จึงได้ทำการรวบรวมข้อมูล เพื่อทำการวิเคราะห์โดยสรุปปัญหาแล้วต่าง ๆ แสดงเป็นตารางประกอบการสรุปผลวิเคราะห์ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ

3.4 ขั้นตอนการดำเนินการออกแบบท่าหุ่นจำลอง จากการวิเคราะห์ปัญหาค้าง ๆ ที่เกี่ยวกับ จึงได้ทำแบบร่างประเภทของแบบต่าง ๆ การเขียนแบบมาตราส่วน เพื่อจะนำมาไปทำหุ่นจำลอง คือ จุดเกมการศึกษาเรื่องสัตว์ ในระดับอนุบาล



บทที่ 4

การศึกษาขอมูล (พื้นฐานเกี่ยวกับคุณธรรม)

4.1 ขอมูลเชิงทฤษฎีและหลักการ4.1.1 ความมุ่งหมายในการอบรมเด็ก (หน่วยศึกษานิเทศก์, 2531
หน้า 6-13)

เด็กวัย 3-6 ปี จะคงมีความเจริญเติบโตในด้านต่าง ๆ อย่างเหมาะสมกับวัยเรียนพร้อมกันไป คือ ทางด้านร่างกาย ทางด้านสมอง สติปัญญา ทางด้านอารมณ์จิตใจ และทางด้านสังคม การที่เด็กเจริญเติบโตไปพร้อมกันเช่นนี้ ขึ้นอยู่กับการเลี้ยงดูทั้งทางบ้านและทางโรงเรียน เด็กในวัยนี้ควรได้รับ "การอบรม" มากกว่า "การสอน" ในโดย พ่อ แม่ ครู เป็นคนคอยแนะนำ ชี้แจงชักจูง และควบคุมอบุ สงเสริมและสร้างความสำเร็จเติบโตในแง่จิตใจ เด็กให้ใคร่จักคิด คุจักสังเกต คุจักเปรียบเทียบ สามารถคิดตัดสินใจและฟังคนเถียงโต ให้มีความประพฤติดี และมีสติ ปัญญาเลียวฉลาด ผู้ใหญ่จะต้องคอยควบคุม ในการแนะนำการกระทำของเด็กให้อยู่ในสายตาคนเสมอ ถ้าเด็กทำอะไรผิด ควรชี้แจงและตักเตือนให้เด็กรู้จักเชื่อฟัง และรู้จักระเบียบปฏิบัติอย่างง่าย ๆ เพื่อความเป็นระเบียบเรียบร้อย สิ่งสำคัญที่สุด พ่อ แม่ หรือ ครู จะต้องคอยดูแลอบรมเด็กอย่างสม่ำเสมอ

ความมุ่งหมายในการอบรมเด็ก มีดังนี้คือ

1. เพื่อเตรียมสภาพจิตใจของเด็กให้พร้อมที่จะรับการศึกษาระดับชั้นต่อไป ทัศนคติให้เครื่องมือต่าง ๆ ในการเรียนการเล่นประคิษฐ์ของ อบรมให้เป็นคนช่างคิดช่างทำ ขยัน และเป็นคนว่องไวกระฉับกระเฉง
2. เพื่ออบรมเด็กให้เป็นคนมีความสังเกต มีไหวพริบ เฉลียวฉลาด คิดหาเหตุผลด้วยตนเอง มีความพากเพียรพยายาม และอดทนไม่จับจุก
3. เพื่ออบรมเด็กให้เป็นคนพึ่งตนเอง สามารถทำหรือปฏิบัติอะไรด้วยตนเองโตเด็กในวันนี้ จะต้องอบรมให้ช่วยตนเองให้มากที่สุด เช่น หักแคงตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใส่เสื้อ ทุ่งการเกง หวีนม รับประทานอาหาร ฯลฯ ทั้งนี้ควรจะทำให้เป็น
 คุย ไม่นองมีพี่เลี้ยงคอยชักชวน หรือ คอยรับใช้ทำให้ครูเป็นผู้ดูแลควบคุม
 อยู่ห่าง ๆ เท่านั้น

4. เพื่อหัดมารยาทและศีลธรรมทั้งในส่วนตัวและในการ ปฏิบัติ
 ปฏิบัติต่อสังคม หัดมารยาทในการนั่ง นอน เดิน และรับประทาน ฯลฯ หัด
 ให้เป็นคนสุภาพเรียบร้อย มีนิสัยให้เป็นคนมีศีลธรรมอันเที่ยง จิตใจเข้ม-
 แข็งรักความเป็นระเบียบ มีวินัย มีความสามัคคีซึ่งกันและกัน

5. เพื่อปลูกฝังนิสัยทางสุขภาพอนามัย รู้จักรักษาสุขภาพของ
 ตน และรับประทานเป็นเวลา รู้จักรักษาร่างกายให้สะอาดและแข็งแรงอยู่
 เสมอ

6. เพื่ออบรมในข้อนิสัยว่าเรื่อง การร้องเพลง และการ
 เล่นที่สนุกสนาน เพื่อเป็นพลังคอยสกับชีวิตกายใจที่เบิกบาน

4.1.11 แนวคิดของนักการศึกษาที่มีอิทธิพลต่อการจัดการศึกษาเด็กวัยอนุบาล
 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2521 หน้า 32-51)

ในการศึกษาเรื่อง เด็กวัยอนุบาล เพื่อแสวงหาแนวทางพัฒนาทำให้
 เด็กไปในทางที่ดีนั้น ได้มีการนำทฤษฎีต่าง ๆ ของนักการศึกษาทางจิต-
 วิทยาพัฒนาการ นักจิตวิทยาหลายท่านมาเป็นแนวทาง เพื่อศึกษาเด็ก ตลอดจน
 จนได้มีการนำทฤษฎีนั้น ๆ มาเป็นแนวทางในการจัดการศึกษาสำหรับเด็กใน
 วัยนี้ด้วย นักการศึกษาและทฤษฎีของท่านที่ควรนำมาอ้างถึง คือ

JOHN HEINRICH PESTALOZZI (1746-1827) เขาได้รับอิทธิ
 พลเรื่องแนวคิดการจัดการศึกษาจากรัสโซ่ที่ว่า การให้การศึกษแก่เด็กควร
 ค่าหนึ่งถึงธรรมชาติของเด็ก นั่นก็คือ ใช้วิธีค่อยเป็นค่อยไป ให้เหมาะกับสภาวะ
 สมรรถนะของเด็ก ให้เด็กมีความเข้าใจด้วยตนเอง จากสิ่งที่เด็กเข้าใจได้
 อธิบายได้ ไปสู่ความคิดที่เป็นนามธรรมในภายหลัง วิธีการของเขาดูเหมือน
 ว่าเขาศึกษาเด็กมากกว่าสอนเด็กด้วยซ้ำเมื่อเขาทำกิจกรรมอะไรกับเด็ก ๆ
 และสำหรับเด็กแล้ว การให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยการสัมผัส เด็กจะพัฒนาการ
 เรียนรู้ ฉะนั้น บทเรียนที่เขาสอนเด็กแล้ว จึงเป็นบทเรียนที่มีวัตถุประสงค์ของประ
 กอบการสอนที่เรียกว่า 'OBJECT LESSONS' โดยเฉพาะอย่างยิ่งยังเป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนสื่อออนไลน์

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้คิดได้เรียนรู้เกี่ยวกับความคิดในมโนทัศน์ที่เกี่ยวกับทางคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ วิชาศาสนา ในเรื่องของการนับ การชั่งตวง วัด การสัมผัสและความรู้สึก สำหรับ-
 ตัวครุ นั้น PESTALOZZI มีความคิดว่า ครูจะต้องเข้าใจถึงเรื่องที่สั่งสอน
 ในห้องแทก่อนที่จะลงมือสอนเด็ก และจะต้องคำนึงถึงเด็กมากกว่าเนื้อหา และ
 สำหรับมารคา PESTALOZZI มีความเชื่อมั่นว่า มารคามีบทบาทสำคัญเป็น
 อย่างมากต่อการให้การศึกษาคือที่สุดแก่ลูกของคนที่บ้าน มารคาควรจะช่วย-
 เหลือ แนะนำสั่งสอนบุตรของตน เขียนหนังสือที่มีชื่อ
 เสียงมากเกี่ยวกับความสำคัญของเรื่องนี้คือ

FRIDERICH WILHELM FROEB (1782-1852) เฟอเบล (FROEBEL)
 เป็นนักการศึกษาเรื่อง เด็กเล็กที่สำคัญคนหนึ่ง ในประวัติศาสตร์ของการจัดการ
 ศึกษาเด็ก เฟอเบลเป็นนักศึกษาร่วมสมัยกับ PESTALLOZZI เพราะ
 FROEBEL ได้ศึกษาและร่วมงานกับ PESTALLOZZI ซึ่งทั้งสองได้พยายาม
 ที่จะสร้างระบบการสอนเด็กเล็กให้มีประสิทธิภาพ FROEBEL เองได้
 สละเวลาทำงานมาตลอดชีวิตเพื่ออุดมการณ์นี้จนได้ปรากฏนามไปทั่วโลกว่า-
 เป็นบิดาแห่งการอนุบาลศึกษา FATHER OF THE KINDERGARTEN ทั้งนี้เพราะ
 เขาไม่เห็นเพียงแต่ทุ่มเวลาให้เฉพาะกับการสอนเด็กแต่ยังทุ่มความสนใจและ
 เวลาให้แก่การฝึกอบรมครูด้วย

ตามทฤษฎีของ FROEBEL ก็คือ การยอมรับธรรมชาติของ
 เด็ก เช่นเดียวกับนักศึกษาค้นอื่น แต่ FROEBEL มีความศรัทธามั่น
 ในความเป็นตนเองของเด็กแต่ละคน และเน้นบทบาทอันสำคัญยิ่งของครูที่จะ-
 ต้องยอมรับความเป็นตนเองของเด็กแต่ละคนด้วย นอกจากนี้
 มีความมั่นใจว่า ความเป็นตัวของตัวเองในเด็กแต่ละคนจะแสดงออกมาให้
 ทราบก็ด้วยการจัดการเล่นให้แก่เด็ก และเด็กได้แสดงปฏิ กิริยาโต้ตอบออกมา
 ให้เห็น

FROEBEL ได้สั่งตั้งโรงเรียนอนุบาลแห่งแรก โดยมีจุดมุ่ง
 หมาย ดังนี้

1. ส่งเสริมให้เด็กได้พัฒนาตนเอง โดยมีการฝึกฝนทางด้าน
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนช่องทาง
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้