หลักสูตรพัฒนาความรู้และทักษะชีวิต
ปฐมวัย
ภาคฤดูร้อน
(SUMMER CAMP)



คณะครุศาสตร์

หลักสูตรพัฒนาความรู้และทักษะชีวิตสำหรับเด็กปฐมวัย
ภาคฤดูร้อน (Summer Camp)

ระยะเวลาดำเนินการ: ภาคฤดูร้อน (มีนาคม - พฤษภาคม)
หน่วยงานรับผิดชอบ: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

1. หลักการและเหตุผล

เด็กปฐมวัยถือเป็นช่วงวัยที่สำคัญที่สุดของการวางรากฐานชีวิต (Foundation of Life) เนื่องจากเป็นช่วงที่สมองมีการพัฒนาอย่างรวดเร็วสูงสุด ซึ่งส่งผลต่อบุคลิกภาพและความสามารถในการเรียนรู้ตลอดชีวิต กระทรวงศึกษาธิการจึงได้กำหนด **หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560** เพื่อใช้เป็นกรอบทิศทางในการพัฒนาเด็กไทยให้มีความพร้อมทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา โดยเน้นการอบรมเลี้ยงดูควบคู่กับการให้การศึกษา เพื่อสร้างพลเมืองที่มีคุณภาพและมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ 2560)

อย่างไรก็ตาม ในสภาวการณ์ปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การมุ่งเน้นเพียงด้านวิชาการ (Academic Skills) เพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอต่อการดำรงชีวิตในอนาคต การส่งเสริม **"ทักษะชีวิต" (Life Skills)** จึงเป็นองค์ประกอบสำคัญที่หลักสูตรฯ ให้ความสำคัญ ดังปรากฏในมาตรฐานที่ 6 ซึ่งระบุว่าเด็กควรมีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง สามารถช่วยเหลือตนเองในกิจวัตรประจำวัน และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ 2560) การพัฒนาทักษะเหล่านี้จำเป็นต้องอาศัยกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและบุคคลรอบตัวอย่างเป็นธรรมชาติ

เพื่อให้บรรลุเป้าหมายดังกล่าว แนวคิดทางจิตวิทยาการศึกษาที่ได้รับการยอมรับว่ามีประสิทธิภาพสูงสุดสำหรับเด็กปฐมวัยคือ **การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ (Learning by Doing)** ซึ่งมีรากฐานมาจากแนวคิดของ John Dewey ที่เชื่อว่าการเรียนรู้ที่แท้จริงเกิดจากการที่ผู้เรียนได้เผชิญสถานการณ์จริงและแก้ปัญหาด้วยตนเอง และ **การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning)** ซึ่งเน้นกระบวนการสร้างความรู้ใหม่จากการสัมผัสและปฏิบัติจริง มากกว่าการท่องจำ โดยบูรณาการแนวคิดทุนทางจิตวิทยา (HERO) สอดคล้องกับหลักการจัดประสบการณ์ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย 2560 ที่ระบุให้ยึดเด็กเป็นศูนย์กลางและจัดกิจกรรมให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า การเคลื่อนไหว และการเล่นอย่างมีความหมาย (กระทรวงศึกษาธิการ 2560) การจัดการเรียนรู้ในลักษณะนี้จะช่วยให้เด็กเกิดความเข้าใจที่คงทน (Retention) สามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ทางวิชาการเข้ากับทักษะการดำรงชีวิต และพัฒนาไปสู่การเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ตามศักยภาพ

ด้วยเหตุผลดังกล่าว โครงการฯ จึงได้น้อมนำหลักการของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 มาบูรณาการร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำและประสบการณ์ตรง เพื่อออกแบบกิจกรรมที่มุ่งเน้นการ

พัฒนาเด็กอย่างเป็นองค์รวม ทั้งการเสริมสร้างความรู้พื้นฐานที่จำเป็นและการปลูกฝังทักษะชีวิต เพื่อให้เด็กสามารถปรับตัว ดูแลตนเอง และอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีคุณภาพและมีความสุขอย่างยั่งยืน

2. กลุ่มเป้าหมาย

เด็กระดับปฐมวัย (อายุ 3 - 6 ปี)

3. จุดมุ่งหมายของหลักสูตร (Learning Objectives)

1. ด้านร่างกาย: เพื่อให้เด็กมีกล้ามเนื้อใหญ่และเล็กที่แข็งแรง ใช้งานได้อย่างคล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์กัน (เน้นการทรงตัว การใช้มือ-ตา)
2. ด้านสังคมและทักษะชีวิต: เพื่อให้เด็กช่วยเหลือตนเองในกิจวัตรประจำวันได้ มีวินัย และปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
3. ด้านอารมณ์และจิตใจ: เพื่อให้เด็กมีความสุข กล้าแสดงออก และมีจินตนาการผ่านงานศิลปะและการเคลื่อนไหว
4. ด้านสติปัญญา: เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางวิชาการผ่านการลงมือกระทำ (Active Learning)

4. โครงสร้างเนื้อหาและกิจกรรม (Curriculum Content)

แบ่งเป็นหน่วยการเรียนรู้ (Theme-based) ที่บูรณาการมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ดังนี้

หน่วยที่ 1: ฮีโร่สุขภาพดี (Healthy Hero)

แนวคิด (Concept)	มาตรฐานที่บูรณาการ	เนื้อหาสาระ (Content):	กิจกรรมการเรียนรู้ (Activities):
มุ่งเน้นการพัฒนา ด้านร่างกาย ให้แข็งแรง คล่องแคล่ว และส่งเสริมสุขนิสัยที่ดีในการดูแลตนเอง	• มฐ.1 ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยและมีสุขนิสัยที่ดี • มฐ.2 กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรง ใช้ได้อย่างคล่องแคล่ว	• อวัยวะและการดูแลรักษา (ตา หู จมูก ปาก มือ เท้า) • อาหารดีมีประโยชน์ vs อาหารไม่มีประโยชน์	• **Activity 1 "ขยับกายสบายชีวี"**กิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบเพลง ฝึกการทรงตัว เดินต่อเท้า และรับลูกบอล • **Activity 2 "เชฟตัวน้อย"** กิจกรรมทำอาหารว่างง่ายๆ (Cooking) เรียนรู้

แนวคิด (Concept)	มาตรฐานที่บูรณาการ	เนื้อหาสาระ (Content):	กิจกรรมการเรียนรู้ (Activities):
		• การล้างมือ 7 ขั้นตอน และการขับถ่ายถูกสุขลักษณะ	หมู่ของอาหารและการเลือกรับประทาน • **Activity 3 "มือสะอาดปราศจากโรค"** ปฏิบัติจริงการล้างมือและตรวจความสะอาดร่างกายก่อนเข้าห้องเรียน

หน่วยที่ 2: ศิลปินน้อยหัวใจเบิกบาน (Little Artist & Happy Heart)

แนวคิด (Concept)	มาตรฐานที่บูรณาการ	เนื้อหาสาระ (Content):	กิจกรรมการเรียนรู้ (Activities):
มุ่งเน้นการพัฒนา **ด้านอารมณ์ จิตใจ** ผ่านสุนทรียภาพ ศิลปะ ดนตรี และปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม	• มฐ.3 มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข • มฐ.4 ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว • มฐ.5 มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม	• การรู้จักอารมณ์ตนเอง (ดีใจ เสียใจ โกรธ) และการแสดงออกที่เหมาะสม • ความเมตตากรุณา การแบ่งปัน และความซื่อสัตย์ • ความงามของศิลปะและเสียงดนตรี	• **Activity 1 "ระบายฝัน"** กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ (วาด, ปั้น, ฉีก-ตัด-ปะ) เพื่อฝึกสมาธิและถ่ายทอดอารมณ์ • **Activity 2 "ดนตรีหรรษา"** การเคลื่อนไหวตามจังหวะช้า-เร็ว และการเล่นเครื่องดนตรีประกอบจังหวะง่ายๆ • **Activity 3 "เพื่อนรักสัตว์โลก"** เล่านิทานส่งเสริมคุณธรรมเรื่องความ

แนวคิด (Concept)	มาตรฐานที่บูรณาการ	เนื้อหาสาระ (Content):	กิจกรรมการเรียนรู้ (Activities):
			เมตตา และบทบาทสมมติในการดูแลสัตว์เลี้ยง

หน่วยที่ 3: เด็กดีมีวินัย หัวใจพอเพียง (Disciplined & Sufficient Kids)

แนวคิด (Concept)	มาตรฐานที่บูรณาการ	เนื้อหาสาระ (Content):	กิจกรรมการเรียนรู้ (Activities):
มุ่งเน้นการพัฒนา **ด้านสังคม** การช่วยเหลือตนเอง และปลูกฝังอัตลักษณ์ของ "สหกรณ์" คือ ความพอเพียงและการประหยัด	• มฐ.6 มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง • มฐ.7 รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และความเป็นไทย • มฐ.8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม	• การช่วยเหลือตนเองในกิจวัตรประจำวัน (แต่งตัว, ทานข้าว, เก็บที่นอน) • การรู้จัก "การออม" และ "ความพอเพียง" (รู้ค่าของเงิน) • มารยาทไทย (การไหว้, การกราบ) และการเล่นร่วมกับผู้อื่น	• Activity 1 **"กระปุกออมสินของหนู":** ประดิษฐ์กระปุกออมสินจากวัสดุเหลือใช้ และเรียนรู้การหยอดกระปุก (บูรณาการคณิตศาสตร์เรื่องเหรียญ) • Activity 2 **"หนูทำได้":** แข่งขันแต่งตัวและเก็บของเข้าที่ด้วยตนเอง ฝึกวินัยและความรับผิดชอบ 13 • Activity 3 **"มารยาทงามตามวิถีไทย":** ฝึกปฏิบัติการไหว้ผู้ใหญ่

แนวคิด (Concept)	มาตรฐานที่บูรณาการ	เนื้อหาสาระ (Content):	กิจกรรมการเรียนรู้ (Activities):
			และการกล่าวคำ "ขอบคุณ/ขอโทษ"

หน่วยที่ 4: นักสำรวจโลกกว้าง (Young Explorer)

แนวคิด (Concept)	มาตรฐานที่บูรณาการ	เนื้อหาสาระ (Content):	กิจกรรมการเรียนรู้ (Activities):
มุ่งเน้นการพัฒนา **ด้านสติปัญญา** ส่งเสริมทักษะทางวิชาการ (Academic Skills) ผ่านกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-based Learning) เพื่อตอบสนองความต้องการผู้ปกครอง	• มฐ.9 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย • มฐ.10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ • มฐ.11 มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ • มฐ.12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้	● ทักษะภาษา: การฟัง พูด อ่าน เขียน (พยัญชนะไทย/อังกฤษพื้นฐาน) ● ทักษะการคิด: การสังเกต, จำแนก, เปรียบเทียบ, จำนวนและตัวเลข ● วิทยาศาสตร์น่ารู้: ธรรมชาติรอบตัว, การทดลองง่ายๆ (จม-ลอย, แม่เหล็ก)	● **Activity 1 "นักวิทยาศาสตร์ตัวจิ๋ว":** กิจกรรมทดลองวิทยาศาสตร์ (Science Lab) ฝึกการสังเกตและตั้งคำถาม "อะไร/ทำไม/อย่างไร" ● **Activity 2 "สนุกกับตัวเลขและภาษา":** เกมการศึกษา (Educational Games) เช่น บิงโกพยัญชนะ, โดมิโนจำนวน, จับคู่ภาพกับเงา ● **Activity 3 "เล่านิทาน อ่านภาพ":** กิจกรรมอ่านนิทานร่วมกัน และให้เด็ก

แนวคิด (Concept)	มาตรฐานที่บูรณาการ	เนื้อหาสาระ (Content):	กิจกรรมการเรียนรู้ (Activities):
			เล่าเรื่องต่อจากภาพ เพื่อฝึกทักษะการสื่อสารและจินตนาการ

5. ตารางกิจกรรมประจำวัน (Daily Routine)

- **08.00 - 08.30:** รับเด็ก / ตรวจสุขภาพ / กิจกรรมเสรี
- **08.30 - 09.00:** กิจกรรมเคารพธงชาติ / กายบริหาร (เคลื่อนไหวจังหวะ)
- **09.00 - 10.00: กิจกรรมเสริมประสบการณ์ (วิชาการบูรณาการ)** เน้นทักษะภาษาและคณิตศาสตร์พื้นฐาน
- **10.00 - 10.15:** อาหารว่าง
- **10.15 - 11.00: กิจกรรมสร้างสรรค์ / ศิลปะ** (ตัด ปะ ร้อย วาด)
- **11.00 - 11.30:** กิจกรรมกลางแจ้ง / พัฒนากล้ามเนื้อใหญ่
- **11.30 - 12.30:** รับประทานอาหารกลางวัน (ฝึกช่วยเหลือตนเอง) **(ถ่ายภาพรายงานผู้ปกครอง)**
- **12.30 - 14.30:** นอนหลับพักผ่อน **(ถ่ายภาพรายงานผู้ปกครอง)**
- **14.30 - 15.00:** ตื่นนอน / ล้างหน้า / อาหารว่าง
- **15.00 - 15.30:** เกมการศึกษา / สรุปบทเรียนประจำวัน
- **15.30 - 16.00:** เตรียมตัวกลับบ้าน / ผู้ปกครองรับกลับ

6. แนวปฏิบัติสำหรับครูและพี่เลี้ยง (Teacher Guidelines)

1. **การสื่อสารเชิงบวก (Positive Reinforcement):**
    - อบรมครูพี่เลี้ยงเรื่องจิตวิทยาเด็ก เน้นการใช้คำพูดที่ไพเราะ ไม่เสียงดัง และเป็นแบบอย่างที่ดี เพื่อป้องกันพฤติกรรมเลียนแบบที่ไม่เหมาะสม
    - เน้นความรัก ความเมตตา และการเอาใจใส่ตามหลักสูตรแกนกลาง
2. **การสื่อสารกับผู้ปกครอง:**
    - กำหนดให้มีการถ่ายภาพกิจกรรมสำคัญ (ทานอาหาร นอน กิจกรรมกลุ่ม) ส่งในกลุ่มไลน์ห้องเรียนอย่างสม่ำเสมอ เพื่อความสบายใจของผู้ปกครอง

- แจ้งพฤติกรรมหรือปัญหาของเด็กให้ผู้ปกครองทราบทันทีและแก้ไขสถานการณ์ให้รวดเร็ว

3. **ความปลอดภัยและอุปกรณ์:**
    - ตรวจสอบโต๊ะเรียนและอุปกรณ์ให้ปลอดภัย (ระวังโต๊ะพับขาที่อันตราย)
    - จัดเตรียมสื่อการสอนและอุปกรณ์สำนักงาน (เครื่องปริ้นท์/ถ่ายเอกสาร) ให้พร้อมก่อนเริ่มกิจกรรม
4. **ทุนทางจิตวิทยาในเด็กปฐมวัยและประถมศึกษา**:
    - ความหวัง (Hope)เด็กมีเป้าหมายในการทำกิจกรรม (เช่น อยากแต่งหน้าเค้กให้เสร็จ) และรู้วิธีที่จะทำ
    - ความเชื่อมั่นในตนเอง (Self-Efficacy)เด็กมั่นใจว่า "หนูทำได้" กล้าลงมือทำ
    - ความยืดหยุ่น/ล้มแล้วลุก (Resilience) เมื่อทำพังหรือไม่ได้ดั่งใจ เด็กไม่ร้องไห้เลิกทำ แต่ลองทำใหม่
    - การมองโลกในแง่ดี (Optimism) เด็กมีความสุขและเชื่อว่าจะทำผลงานออกมาได้ดี

7. การวัดและประเมินผล

1. **ประเมินพัฒนาการเด็ก:** สังเกตพฤติกรรมตามตัวบ่งชี้ (เช่น การตัดกระดาษ การทรงตัว การช่วยเหลือตนเอง)
2. **ประเมินความพึงพอใจ:** แบบสอบถามผู้ปกครอง (เน้นด้านการดูแลเอาใจใส่ การสื่อสาร และพัฒนาการลูก)

แผนการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย
หน่วยที่ 1: ฮีโร่สุขภาพดี (Healthy Hero)

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย

หน่วยที่ 1: ฮีโร่สุขภาพดี (Healthy Hero)

ชื่อกิจกรรม: Activity 1 "ขยับกาย สบายชีวี"

กลุ่มเป้าหมาย: เด็กปฐมวัย (อายุ 3-6 ปี)

ระยะเวลา: 30 นาที (ช่วงกิจกรรมกลางแจ้ง / พัฒนากล้ามเนื้อใหญ่)

---

1. ชื่อกิจกรรม

"ขยับกาย สบายชีวี: ภารกิจฮีโร่ทรงตัว"

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. **ด้านร่างกาย:** เพื่อให้เด็กสามารถทรงตัว เดินต่อเท้า และรับลูกบอลได้โดยใช้กล้ามเนื้อใหญ่และเล็กประสานสัมพันธ์กัน
2. **ด้านอารมณ์และจิตใจ (HERO - Efficacy & Resilience):** เพื่อให้เด็กมีความมั่นใจในการทำกิจกรรม (Efficacy) และพยายามทำใหม่เมื่อผิดพลาดหรือไม่สำเร็จ (Resilience)
3. **ด้านสังคม:** เพื่อให้เด็กสามารถเล่นและทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้ตามกติกา

3. สาระการเรียนรู้

การเคลื่อนไหวร่างกายเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาสมองและการเรียนรู้ การฝึกการทรงตัวและการกะระยะทางสายตาสัมพันธ์กับมือ ช่วยสร้างความคล่องแคล่วว่องไว ซึ่งเป็นคุณลักษณะของเด็กที่มีสุขภาพดี

4. สาระที่ควรเรียนรู้ (Concept)

- การทรงตัว (Balancing) คือการรักษาสมดุลของร่างกาย
- ความปลอดภัยในการเล่นและการระมัดระวังไม่ให้ชนผู้อื่น
- การรู้แพ้ รู้ชนะ และการให้กำลังใจตนเองและผู้อื่น (Integrate HERO: Optimism)

5. ประสบการณ์สำคัญ (Key Experiences)

- **ด้านร่างกาย:** การเคลื่อนไหวอยู่กับที่และการเคลื่อนไหวเคลื่อนที่ (เดินต่อเท้า) การรับส่งสิ่งของ (รับลูกบอล)
- **ด้านอารมณ์:** การแสดงความรู้สึกสนุกสนานผ่านการเคลื่อนไหว การพูดกับตนเองในทางบวก (Positive Self-talk)
- **ด้านสังคม:** การเล่นอิสระและการเล่นเป็นกลุ่ม, การปฏิบัติตามข้อตกลง

6. วิธีการจัดกิจกรรม (บูรณาการทุนทางจิตวิทยา HERO)

ขั้นนำ (Warm-up: สร้างแรงบันดาลใจ - Hope & Optimism)

1. ครูชวนเด็กอบอุ่นร่างกายด้วยเพลงประกอบจังหวะ เพื่อเตรียมความพร้อมของกล้ามเนื้อ
2. **สร้างบริบท (Hope):** ครูสมมติบทบาทให้เด็กๆ เป็น "ฮีโร่สุขภาพดี" ที่ต้องผ่านด่านทดสอบความแข็งแรง ครูชี้ให้เห็นเป้าหมาย (เส้นชัย) และบอกเด็กๆ ว่า "วันนี้เรามีภารกิจเดินข้ามสะพานวิเศษ (เส้นเชือก) และรับพลังวิเศษ (ลูกบอล) ทุกคนทำได้แน่นอน!"

ขั้นสอน (Active Learning: ลงมือทำ - Efficacy & Resilience)

1. **ด่านที่ 1 ฮีโร่นักทรงตัว (Walking Heel-to-Toe):**
    - ครูสาธิตการเดินต่อเท้าบนเส้นตรง (ใช้เทปกาวหรือเชือกวางบนพื้น) โดยกางแขนเพื่อทรงตัว
    - ให้เด็กปฏิบัติทีละคน **(HERO - Efficacy):** ครูใช้คำพูดเสริมแรงเชิงบวก (Positive Reinforcement) เช่น "หนูทำได้ ค่อยๆ ก้าว ขาหนูแข็งแรงมาก" เพื่อสร้างความมั่นใจ
2. **ด่านที่ 2 ฮีโร่ตาไว (Catching the Ball):**
    - ครูหรือพี่เลี้ยงส่งลูกบอลให้เด็กรับ (ระยะห่างตามความเหมาะสมของวัย)
    - **(HERO - Resilience):** หากเด็กรับพลาด ให้ครูรีบปรับสถานการณ์ทันทีว่า "ไม่เป็นไรครับฮีโร่ ฮีโร่ตัวจริงต้องไม่ยอมแพ้ ลองใหม่อีกครั้ง!" เพื่อฝึกให้เด็กล้มแล้วลุก ไม่กลัวความผิดพลาด

ขั้นสรุป (Conclusion: สะท้อนคิด - Optimism)

1. ให้เด็กๆ นั่งพักผ่อนคลายกล้ามเนื้อ (Cool down)
2. **(HERO - Optimism):** ครูชวนสนทนาชื่นชมความพยายามของทุกคน (ไม่เน้นแค่คนที่ทำได้ดีที่สุด) เช่น "วันนี้ครูเห็นเพื่อนๆ ช่วยเชียร์กันน่ารักมาก ใครรู้สึกภูมิใจในตัวเองบ้างยกมือขึ้น?"
3. สรุปบทเรียนเรื่องประโยชน์ของการออกกำลังกาย ทำให้ร่างกายแข็งแรงแบบ "ฮีโร่สุขภาพดี"

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. เครื่องเล่นเพลง / เพลงจังหวะสนุกสนาน
2. เทปกาวสี หรือ เชือก (สำหรับทำเส้นทางเดินต่อเท้า)
3. ลูกบอลยางนิ่ม หรือ ลูกบอลผ้า (ขนาดพอดีมือเด็ก ปลอดภัย ไม่เจ็บ)
4. นกหวีด (สำหรับส่งสัญญาณ)

8. การวัดและประเมินผล

ใช้การสังเกตพฤติกรรม (Observation) ตามแนวทางของหลักสูตร ดังนี้:

ประเด็นการประเมิน	**วิธีการวัด**	**เกณฑ์การผ่าน (ตัวอย่าง)**
1. ทักษะทางกาย	สังเกตการเดินและการรับบอล	สามารถเดินต่อเท้าได้ 3-5 ก้าวโดยไม่เซ และรับลูกบอลได้บ้าง

2. จิตใจ (HERO)	สังเกตปฏิกิริยาเมื่อทำไม่ได้	เมื่อทำพลาด ยิ้มสู้ หรือยอมทำใหม่ ไม่ร้องไห้งอแง (Resilience)
3. วินัยสังคม	สังเกตการเข้าแถว	รู้จักรอคอยคิวของตนเอง ไม่ผลักเพื่อน

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมสำหรับครู (Teacher Guidelines):

- **ความปลอดภัย:** ตรวจสอบพื้นที่ให้เรียบเสมอกัน และลูกบอลต้องนิ่มเพื่อป้องกันอุบัติเหตุ
- **การสื่อสาร:** หากเด็กทรงตัวไม่ได้ ให้ครูจับมือก่อนในรอบแรก เพื่อสร้างความมั่นใจ (Efficacy) แล้วค่อยปล่อยมือในรอบถัดไป เน้นความรักและความเมตตา

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย

หน่วยที่ 1: ฮีโร่สุขภาพดี (Healthy Hero)

ชื่อกิจกรรม: Activity 2 "เชฟตัวน้อย" (Little Chef)

กลุ่มเป้าหมาย: เด็กปฐมวัย (อายุ 3-6 ปี)

ระยะเวลา: 45 นาที (ช่วงกิจกรรมสร้างสรรค์ / เสริมประสบการณ์)

1. ชื่อกิจกรรม

"เชฟตัวน้อย: เมนูพลังฮีโร่" (Little Chef: The Power Meal)

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. **ด้านร่างกาย:** เพื่อให้เด็กใช้กล้ามเนื้อเล็กประสานสัมพันธ์กับตาได้ดี ผ่านการหยิบจับ ทา และตกแต่งอาหาร
2. **ด้านสติปัญญา:** เพื่อให้เด็กสามารถจำแนกและเลือกรับประทานอาหารที่มีประโยชน์ (อาหารดี) และหลีกเลี่ยงอาหารไม่มีประโยชน์ได้
3. **ด้านจิตใจ (HERO - Efficacy & Optimism):** เพื่อให้เด็กเกิดความรู้สึกภูมิใจที่สามารถทำอาหารง่ายๆ ได้ด้วยตนเอง (Efficacy) และมีเจตคติที่ดีต่อการกินผักหรือผลไม้ (Optimism)
4. **ด้านสังคม:** เพื่อฝึกสุขอนามัยในการปรุงอาหาร (ล้างมือก่อนปรุง) และการแบ่งปันอุปกรณ์กับเพื่อน

3. สาระการเรียนรู้

อาหารเป็นสิ่งจำเป็นต่อการดำรงชีวิต การเลือกรับประทานอาหารที่มีประโยชน์ช่วยให้ร่างกายเจริญเติบโตและแข็งแรงเหมือนฮีโร่ การทำอาหารทานเองต้องคำนึงถึงความสะอาดและคุณค่าทางโภชนาการ

4. สาระที่ควรเรียนรู้ (Concept)

- **อาหารหลัก 5 หมู่:** อาหารแต่ละชนิดให้พลังงานและประโยชน์ต่างกัน
- **อาหารดี vs อาหารไม่ดี:** อาหารที่มีประโยชน์ทำให้ร่างกายแข็งแรง ส่วนลูกอม/น้ำอัดลม ทำให้ฟันผุและปวดท้อง
- **สุขอนามัยของเชฟ:** "กินร้อน ช้อนกลาง ล้างมือ" คือหัวใจสำคัญของความปลอดภัย

5. ประสบการณ์สำคัญ (Key Experiences)

- **ด้านร่างกาย:** การใช้มือหยิบจับวัตถุดิบ, การทาแยม/มายองเนส (ฝึกข้อมือ), การใช้อุปกรณ์อย่างระมัดระวัง
- **ด้านอารมณ์:** การชื่นชมผลงานของตนเอง, การแสดงความพอใจเมื่อทำสำเร็จ
- **ด้านสติปัญญา:** การสังเกต สี รูปร่าง รสชาติ และกลิ่นของอาหาร (ประสาทสัมผัสทั้ง 5)

6. วิธีการจัดกิจกรรม (บูรณาการทุนทางจิตวิทยา HERO)

ขั้นนำ (Warm-up: สร้างแรงบันดาลใจ - Hope & Optimism)

1. ครูแปลงร่างเป็น "หัวหน้าเชฟฮีโร่" สวมผ้ากันเปื้อนและหมวกเชฟ เพื่อดึงดูดความสนใจ
2. **กิจกรรม "ตู้เย็นวิเศษ" (แยกแยะ):** ครูนำภาพอาหารหรืออาหารจำลองใส่ตะกร้า (ผัก, ผลไม้, นม vs ลูกอม, น้ำอัดลม) ให้เด็กช่วยกันแยกใส่ "ตู้เย็นฮีโร่" (อาหารมีประโยชน์) และ "ถังขยะปีศาจเชื้อโรค" (อาหารไม่มีประโยชน์)
3. **(HERO - Optimism):** ครูพูดสร้างแรงบันดาลใจว่า "วันนี้เชฟตัวน้อยทุกคนจะได้ปรุง 'แซนวิชพลังวิเศษ' ที่กินแล้วจะแข็งแรง ใครอยากทำบ้าง?" เพื่อสร้างทัศนคติเชิงบวกและความกระตือรือร้น

ขั้นสอน (Active Learning: ลงมือทำ - Efficacy & Resilience)

1. **เตรียมความพร้อม:** เด็กทุกคนไปล้างมือ 7 ขั้นตอนให้สะอาด และสวมผ้ากันเปื้อน
2. **แนะนำวัตถุดิบ:** ครูแนะนำขนมปัง ผักสลัด แฮม/ทูน่า มะเขือเทศ และอธิบายประโยชน์สั้นๆ
3. **ลงมือปรุง (Cooking Time):**
    - ครูสาธิตวิธีการทำทีละขั้นตอน (ทา-วาง-ประกบ)
    - เด็กๆ ลงมือทำด้วยตนเอง โดยเลือกผักที่ชอบ
    - **(HERO - Efficacy):** ครูเดินดูและชมเชยทันทีเมื่อเด็กทำได้ เช่น "หนูทาแยมได้ทั่วแผ่นเลย เก่งมากครับ" หรือ "หนูวางผักได้สวยเหมือนศิลปินเลย" เพื่อสร้างความเชื่อมั่นในความสามารถตนเอง
    - **(HERO - Resilience):** หากเด็กทำเลอะ หรือทำขนมปังขาด ให้ครูเข้าไปช่วยและบอกว่า "ไม่เป็นไรครับเชฟ ความผิดพลาดเกิดขึ้นได้ เดี๋ยวเราค่อยๆ ซ่อมมัน หรือเริ่มแผ่นใหม่ได้ เชฟเก่งๆ ต้องไม่ถอดใจนะ"

ขั้นสรุป (Conclusion: สะท้อนคิดและชื่นชม - Hope)

1. **Show & Share:** ให้เด็กๆ นำผลงานตนเองมาโชว์เพื่อน และบอกชื่อเมนูที่ตั้งเอง
2. **รับประทานร่วมกัน:** เด็กๆ ทานแซนวิชฝีมือตัวเอง (ครูเน้นย้ำว่า อาหารที่เราทำเองอร่อยและมีประโยชน์ที่สุด)
3. **(HERO - Hope):** ครูสรุปว่า "วันนี้ทุกคนทำได้ยอดเยี่ยม กลับไปบ้านเด็กๆ สามารถช่วยคุณพ่อคุณแม่เตรียมอาหารง่ายๆ ได้นะครับ ใครคิดว่าจะไปช่วยคุณแม่บ้าง?" (สร้างเป้าหมายในอนาคต)

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. ชุดกันเปื้อนและหมวกเชฟ (กระดาษทำเองหรือผ้า)
2. วัตถุดิบทำแซนวิช (ขนมปังโฮลวีต, ทูน่า/แฮม, ผักสลัด, มะเขือเทศ, มายองเนส)
3. จานกระดาษ และ ช้อน/มีดพลาสติก (ปลายมน ปลอดภัย)

4. บัตรภาพอาหาร หรือ อาหารจำลอง (สำหรับกิจกรรมแยกประเภท)

8. การประเมินผล

ใช้การสังเกตและบันทึกพฤติกรรม ตามแนวทางใน:

ประเด็นการประเมิน	**วิธีการวัด**	**เกณฑ์ (ตัวอย่าง)**
1. ทักษะกล้ามเนื้อเล็ก	สังเกตการทาและการหยิบจับ	สามารถใช้ช้อนทาไส้แซนวิชได้โดยไม่หกเลอะเทอะจนเกินไป
2. ความรู้ (Cognitive)	สังเกตการเลือกวัตถุดิบ	สามารถบอกได้ว่าผักมีประโยชน์ และลูกอมไม่มีประโยชน์
3. จิตใจ (HERO)	สังเกตสีหน้าและคำพูด	เด็กยิ้มแย้มขณะทำ (Optimism) และกล้าหยิบจับทำเองโดยไม่ต้องให้ครูจับมือทำ (Efficacy)
4. สุขอนามัย	สังเกตก่อนเริ่มกิจกรรม	ให้ความร่วมมือในการล้างมือก่อนทำอาหาร

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมสำหรับครู (Teacher Guidelines):

- **Safety First:** ควรเลือกมีดพลาสติกสำหรับเด็กโดยเฉพาะ และตรวจสอบประวัติการแพ้อาหาร (Food Allergy) ของเด็กทุกคนอย่างละเอียดก่อนเริ่มกิจกรรม
- **Positive Reinforcement:** หากมีเด็กไม่ชอบกินผัก อย่าบังคับ ให้ใช้เพื่อนเป็นตัวแบบ (Role Model) หรือชมเชยเพื่อนที่กินผักเพื่อให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมที่ดี

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย

หน่วยที่ 1: ฮีโร่สุขภาพดี (Healthy Hero)

ชื่อกิจกรรม: Activity 3 "มือสะอาด ปราศจากโรค" (Clean Hands, Germs Free)

กลุ่มเป้าหมาย: เด็กปฐมวัย (อายุ 3-6 ปี)

ระยะเวลา: 30 นาที (ช่วงกิจกรรมเสริมประสบการณ์ / ก่อนเข้าห้องเรียน)

1. ชื่อกิจกรรม

"มือสะอาด ปราศจากโรค: ปฏิบัติการล้างมือ 7 ขั้นตอนปราบเชื้อโรค"

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. **ด้านร่างกาย:** เพื่อให้เด็กสามารถล้างมือได้ถูกวิธีตามหลัก 7 ขั้นตอน และเช็ดมือให้แห้ง
2. **ด้านสติปัญญา:** เพื่อให้เด็กเข้าใจสาเหตุที่ต้องล้างมือ (เชื้อโรค) และบอกช่วงเวลาที่ควรล้างมือได้
3. **ด้านจิตใจ (HERO - Hope & Efficacy):** เพื่อให้เด็กมีความเชื่อมั่นว่าตนเองสามารถดูแลร่างกายให้ปลอดภัยจากเชื้อโรคได้ (Efficacy) และมีความตั้งใจที่จะดูแลตนเองให้แข็งแรง (Hope)
4. **ด้านสังคม:** เพื่อสร้างสุขนิสัยในการตรวจความสะอาดร่างกายก่อนเข้าทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

3. สาระการเรียนรู้

มือเป็นอวัยวะที่หยิบจับสิ่งของต่างๆ มากมาย จึงเป็นแหล่งสะสมของเชื้อโรค การล้างมือด้วยน้ำเปล่าอย่างเดียวไม่เพียงพอ ต้องใช้สบู่และล้างให้ครบ 7 ขั้นตอนเพื่อขจัดเชื้อโรคให้หมดไป

4. สาระที่ควรเรียนรู้ (Concept)

- **เชื้อโรค:** สิ่งมีชีวิตตัวเล็กๆ ที่มองไม่เห็น ตัวร้ายที่ทำให้เราป่วย
- **อาวุธของฮีโร่:** สบู่และน้ำสะอาด ช่วยกำจัดเชื้อโรค
- **7 ท่าปราบมาร:** วิธีการถูมือ 7 ขั้นตอนให้สะอาดทุกซอกทุกมุม

5. ประสบการณ์สำคัญ (Key Experiences)

- **ด้านร่างกาย:** การประสานสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อมือขณะถูสบู่, การดูแลรักษาสุขอนามัยส่วนตน
- **ด้านอารมณ์:** การแสดงความภาคภูมิใจเมื่อทำความสะอาดตนเองสำเร็จ
- **ด้านสติปัญญา:** การจดจำลำดับขั้นตอน (Sequential Thinking) ผ่านคำคล้องจองหรือเพลง

6. วิธีการจัดกิจกรรม (บูรณาการทุนทางจิตวิทยา HERO)

ขั้นนำ (Warm-up: สร้างตระหนักรู้ - Hope)

1. **การทดลอง "เชื้อโรคเรืองแสง":** ครูทาแป้งฝุ่นหรือกากเพชรที่มือ แล้วไปจับมือเด็กหรือจับของเล่น ให้เด็กสังเกตว่ามีแป้งติดไปที่ต่างๆ หรือไม่

2. ครูอธิบายเปรียบเทียบว่า "แป้ง/กากเพชร คือเชื้อโรคตัวร้าย" ที่เรามองไม่เห็น มันจะติดมือเราไปเข้าปาก ทำให้ปวดท้อง
3. **(HERO - Hope):** ครูสร้างแรงบันดาลใจว่า "แต่ไม่ต้องกลัว! เพราะพวกเราคือฮีโร่สุขภาพดี เรามีวิธีจัดการพวกมัน ใครอยากรู้วิธีกำจัดเชื้อโรคบ้าง?"

ขั้นสอน (Active Learning: ลงมือทำ - Efficacy)

1. **สาธิต 7 ขั้นตอน (The 7 Hero Moves):** ครูสอนท่าล้างมือ 7 ขั้นตอน โดยใช้คำคล้องจองหรือเปรียบเทียบกับสัตว์เพื่อให้จำง่าย (เช่น ท่าปลาว่ายน้ำ, ท่าเต่าถูหลัง, ท่าปูหนีบนิ้ว)



Shutterstock

* *ท่าที่ 1:* ฝ่ามือถูฝ่ามือ (ปลาว่ายน้ำ)
* *ท่าที่ 2:* ฝ่ามือถูหลังมือ (ปลาโลมาขี่หลัง)
* *ท่าที่ 3:* ประกบมือถูซอกนิ้ว (หนวดปลาหมึก)
* *ท่าที่ 4:* กำปั้นถูฝ่ามือ (หอยมุดทราย)
* *ท่าที่ 5:* ถูนิ้วหัวแม่โป้ง (พี่โป้งขี่มอเตอร์ไซค์)
* *ท่าที่ 6:* ปลายนิ้วถูขวางฝ่ามือ (ฝนตก)
* *ท่าที่ 7:* ถูรอบข้อมือ (ใส่กำไล)

2. **ปฏิบัติจริง:**
    - แบ่งกลุ่มเด็กไปที่อ่างล้างมือ
    - ให้เด็กล้างมือด้วยสบู่จริง พร้อมท่องคำคล้องจองหรือร้องเพลงไปพร้อมกัน
    - **(HERO - Efficacy):** ครูคอยเชียร์และชมเชยรายบุคคล "โอ้โห! ถูซอกนิ้วสะอาดมาก เชื้อโรคหนีไปหมดแล้ว" เพื่อให้เด็กมั่นใจว่าเขาทำได้ถูกวิธี

ขั้นสรุป (Conclusion: สร้างนิสัย - Resilience & Optimism)

1. **ตรวจความสะอาด:** ให้เด็กๆ มาให้ครูตรวจมือและดมกลิ่นหอมของสบู่
2. **(HERO - Resilience):** หากเด็กคนไหนยังล้างไม่เกลี้ยง (ยังมีคราบแป้ง/กากเพชร) ครูบอกอย่างอ่อนโยนว่า "เจ้าเชื้อโรคยังแอบอยู่ตรงนี้นิดนึง ฮีโร่กลับไปจัดการมันอีกรอบนะครับ สู้ๆ" (ฝึกให้ไม่ย่อท้อต่อการรักษาความสะอาด)
3. **ข้อตกลงร่วมกัน:** สร้างวัฒนธรรมองค์กรในห้องเรียน โดยตั้งกฎว่า "ฮีโร่ต้องล้างมือก่อนเข้าห้องเรียนและก่อนทานอาหารทุกครั้ง"

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. อ่างล้างมือ หรือ กะละมังใส่น้ำ
2. สบู่เหลว (ขวดปั๊มที่เด็กกดเองได้ง่าย)
3. ผ้าเช็ดมือที่สะอาดและแห้ง
4. แป้งฝุ่น หรือ กากเพชร (สำหรับสมมติเป็นเชื้อโรค)
5. โปสเตอร์ภาพขั้นตอนการล้างมือ 7 ขั้นตอน (ติดไว้หน้าอ่างล้างมือ)

8. การประเมินผล

ประเมินตามสภาพจริง โดยใช้เกณฑ์ดังนี้:

ประเด็นการประเมิน	วิธีการวัด	เกณฑ์การผ่าน
1. ทักษะการปฏิบัติ	สังเกตขณะล้างมือ	สามารถล้างมือได้สะอาด และพยายามทำท่าทางประกอบครบถ้วน (ไม่จำเป็นต้องเป๊ะทุกท่า เน้นความสะอาดทั่วถึง)
2. สุขนิสัย	สังเกตพฤติกรรม	ยอมรับการตรวจความสะอาดร่างกายก่อนเข้าห้องเรียน และเช็ดมือแห้งหลังล้างเสร็จ
3. จิตใจ (HERO)	สังเกตความมั่นใจ	กล้าโชว์มือให้ครูตรวจ และแสดงความภูมิใจที่มือสะอาด (Efficacy)

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม (Teacher Guidelines):

- **จุดเน้นย้ำ:** ครูควรเน้นเรื่อง "การเช็ดมือให้แห้ง" ด้วย เพราะมือที่เปียกชื้นอาจสะสมเชื้อโรคได้ง่ายกว่ามือที่แห้ง
- **การเชื่อมโยงกับบ้าน:** ครูสามารถมอบ "การบ้านฮีโร่" ให้เด็กกลับไปสอนคุณพ่อคุณแม่ล้างมือ 7 ขั้นตอน เพื่อเป็นการทบทวนความรู้และสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว

แผนการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย
หน่วยที่ 2: ศิลปินน้อยหัวใจเบิกบาน (Little Artist & Happy Heart)

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย

หน่วยที่ 2: ศิลปินน้อยหัวใจเบิกบาน (Little Artist & Happy Heart)

ชื่อกิจกรรม: Activity 1 "ระบายฝัน" (Paint Your Dream) 2

กลุ่มเป้าหมาย: เด็กปฐมวัย (อายุ 3-6 ปี)

ระยะเวลา: 45 - 60 นาที (กิจกรรมสร้างสรรค์)

1. ชื่อกิจกรรม

"ระบายฝัน: ศิลปะแห่งความสุข" (Art of Happiness)

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. **ด้านร่างกาย:** เพื่อให้เด็กใช้กล้ามเนื้อเล็ก (มือและนิ้ว) ได้อย่างคล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์กับตา ผ่านการวาด ปั้น และฉีก-ตัด-ปะ
2. **ด้านอารมณ์และจิตใจ (HERO - Resilience & Optimism):** เพื่อให้เด็กแสดงออกทางอารมณ์และจินตนาการได้อย่างอิสระ มีสมาธิ และมีความสุขกับผลงานของตนเอง
3. **ด้านสังคม:** เพื่อให้เด็กเรียนรู้การแบ่งปันอุปกรณ์และชื่นชมผลงานของผู้อื่นด้วยใจที่เปิดกว้าง
4. **ด้านสติปัญญา (HERO - Hope & Efficacy):** เพื่อให้เด็กวางแผนการทำงานศิลปะของตนเอง (Hope) และมีความมั่นใจในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Efficacy)

3. สาระการเรียนรู้

ศิลปะเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด การทำกิจกรรมศิลปะช่วยฝึกสมาธิ ผ่อนคลายความเครียด และทำให้จิตใจเบิกบาน การใช้อุปกรณ์ศิลปะหลากหลายประเภทช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่ไร้ขีดจำกัด

4. สาระที่ควรเรียนรู้ (Concept)

- **อารมณ์กับสีสัน:** สีต่างๆ สามารถแทนความรู้สึกได้ (เช่น สีเหลือง=สดใส, สีฟ้า=สงบ)
- **ศิลปะไม่มีผิดถูก:** จินตนาการเป็นเรื่องเฉพาะบุคคล ทุกผลงานมีความสวยงามในแบบของตัวเอง
- **ความพยายามอยู่ที่ไหน ความสำเร็จอยู่ที่นั่น:** เมื่อทำพลาด เราแก้ไขหรือสร้างสรรค์สิ่งใหม่จากรอยพลาดนั้นได้

5. ประสบการณ์สำคัญ (Key Experiences)

- **ด้านร่างกาย:** การหยิบจับอุปกรณ์ศิลปะ, การปั้นดินน้ำมัน, การใช้กรรไกรและการฉีกกระดาษ
- **ด้านอารมณ์:** การทำกิจกรรมศิลปะต่าง ๆ ตามความสนใจ, การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
- **ด้านสังคม:** การร่วมสนทนาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานศิลปะ

6. วิธีการจัดกิจกรรม (บูรณาการทุนทางจิตวิทยา HERO)

ขั้นนำ (Warm-up: เตรียมใจให้พร้อม - Hope & Optimism)

1. **สมาธิก่อนเริ่ม:** ครูเปิดดนตรีบรรเลงเบาๆ (ดนตรีหรรษา) ให้เด็กนั่งหลับตา 2-3 นาที เพื่อรวบรวมสมาธิและจินตนาการถึง "ความสุขของหนู" (เช่น ของเล่นที่ชอบ สถานที่ที่อยากไป)
2. **คุยเรื่องสี:** ครูถามนำว่า "ในความฝันของเด็กๆ มีสีอะไรบ้าง?" เพื่อเชื่อมโยงจินตนาการสู่การลงมือทำ

ขั้นสอน (Active Learning: สร้างสรรค์อย่างมั่นใจ - Efficacy & Resilience)

1. **แนะนำฐานกิจกรรม:** ครูจัดเตรียมอุปกรณ์ 3 ฐาน ให้เด็กเลือกเข้าตามความสนใจ (ส่งเสริมการตัดสินใจ):
    - *ฐานที่ 1 นักวาดฝัน:* (สีเทียน/สีน้ำ) วาดภาพอิสระ
    - *ฐานที่ 2 นักปั้นมือทอง:* (ดินน้ำมัน/แป้งโดว์) ปั้นตามจินตนาการ
    - *ฐานที่ 3 นักสร้างภาพ:* (ฉีก-ตัด-ปะ) สร้างภาพจากกระดาษสี
2. **ลงมือทำ:**
    - **(HERO - Hope):** ครูถามเด็กก่อนเริ่มว่า "วันนี้หนูตั้งใจจะทำรูปอะไรครับ?" (ฝึกการตั้งเป้าหมาย)
    - **(HERO - Efficacy):** ขณะเด็กทำกิจกรรม ครูเดินดูและให้กำลังใจ "หนูเลือกสีได้น่าสนใจมาก", "ครูเชื่อว่าหนูทำได้" เพื่อสร้างความเชื่อมั่น
    - **(HERO - Resilience): จุดสำคัญ!** หากเด็กทำกระดาษขาด หรือสีเลอะ แล้วแสดงท่าทีหงุดหงิด ครูจะเข้าไปสอนทันทีว่า "ไม่เป็นไรครับ ศิลปะไม่มีผิดถูก รอยเลอะนี้อาจจะกลายเป็นดอกไม้ดอกใหม่ก็ได้ ลองดูกันไหม?" (ฝึกการล้มแล้วลุก มองวิกฤตเป็นโอกาส)

ขั้นสรุป (Conclusion: ชื่นชมและแบ่งปัน - Optimism)

1. **Gallery Walk:** ให้เด็กนำผลงานวางที่โต๊ะ แล้วเดินชมผลงานเพื่อนๆ เหมือนเดินในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ
2. **Reflection:** สุ่มตัวแทนเด็กออกมาเล่าเรื่องราวจากภาพ/งานปั้นของตนเอง
3. **(HERO - Optimism):** ครูสรุปโดยเน้นย้ำความภูมิใจ "วันนี้ห้องเรียนเราสวยงามมาก เพราะทุกคนมีความฝันที่น่ารักและแตกต่างกัน ปรบมือให้ศิลปินตัวน้อยทุกคนครับ"

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. กระดาษวาดเขียน, สีเทียน, สีน้ำ
2. ดินน้ำมัน หรือ แป้งโดว์ (Non-toxic)
3. กระดาษสีต่างๆ, กรรไกรปลายมน, กาว
4. เพลงบรรเลงประกอบกิจกรรม (เพื่อสร้างบรรยากาศผ่อนคลาย)

8. การประเมินผล

ใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมระหว่างทำกิจกรรม:

ประเด็นการประเมิน	วิธีการวัด	เกณฑ์การสังเกต
1. ทักษะการใช้มือ	สังเกตการทำงาน	สามารถบังคับกล้ามเนื้อมือในการวาด ปั้น หรือตัดปะได้เหมาะสมกับวัย
2. สมาธิและอารมณ์	สังเกตระยะเวลา	จดจ่อกับงานที่ทำได้จนเสร็จ หรือมีความสุขในการทำกิจกรรม (ไม่วอกแวกง่ายเกินไป)
3. จิตใจ (HERO)	สังเกตปฏิกิริยา	**Resilience:** เมื่อทำงานผิดพลาด ไม่ฉีกทิ้งหรือร้องไห้ แต่พยายามแก้ไขหรือทำต่อ **Efficacy:** กล้าลงมือทำ ไม่พูดว่า "ทำไม่ได้" บ่อยเกินไป

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย

หน่วยที่ 2: ศิลปินน้อยหัวใจเบิกบาน (Little Artist & Happy Heart)

ชื่อกิจกรรม: Activity 2 "ดนตรีหรรษา" (Musical Fun)

กลุ่มเป้าหมาย: เด็กปฐมวัย (อายุ 3-6 ปี)

ระยะเวลา: 30 นาที (กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ)

1. ชื่อกิจกรรม

"ดนตรีหรรษา: จังหวะหัวใจ ฮีโร่ตัวน้อย" (Musical Fun: Rhythm of the Little Hero)

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. **ด้านร่างกาย:** เพื่อให้เด็กสามารถเคลื่อนไหวร่างกายประกอบจังหวะช้า-เร็ว และควบคุมการใช้อวัยวะต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กันได้
2. **ด้านอารมณ์และจิตใจ (HERO - Optimism & Efficacy):** เพื่อให้เด็กมีความสุข สนุกสนาน กล้าแสดงออกทางดนตรี (Optimism) และมีความมั่นใจในการเล่นเครื่องดนตรีง่ายๆ (Efficacy)
3. **ด้านสังคม:** เพื่อฝึกการเป็นผู้นำ ผู้ตาม และการรอคอยจังหวะเพื่อเล่นร่วมกับผู้อื่น
4. **ด้านสติปัญญา:** เพื่อให้เด็กเกิดทักษะการฟัง จำแนกเสียงและจังหวะความแตกต่างระหว่างช้าและเร็ว

3. สาระการเรียนรู้

ดนตรีและการเคลื่อนไหวช่วยส่งเสริมจินตนาการ ผ่อนคลายอารมณ์ และพัฒนาบุคลิกภาพ การเคลื่อนไหวตามจังหวะและการเคาะเครื่องดนตรีช่วยฝึกสมาธิและการทำงานประสานกันของระบบประสาทสัมผัส

4. สาระที่ควรเรียนรู้ (Concept)

- **จังหวะ (Rhythm):** เสียงดนตรีมีทั้งจังหวะช้า (เหมือนเต่า) และจังหวะเร็ว (เหมือนกระต่าย)
- **เครื่องดนตรีสร้างเสียง:** การเขย่า หรือ เคาะ ทำให้เกิดเสียงที่แตกต่างกัน
- **ความสุขจากเสียงเพลง:** การขยับตัวและฟังเพลงทำให้จิตใจเบิกบาน

5. ประสบการณ์สำคัญ (Key Experiences)

- **ด้านร่างกาย:** การเคลื่อนไหวอยู่กับที่และการเคลื่อนไหวเคลื่อนที่, การเล่นเครื่องดนตรีประกอบจังหวะ
- **ด้านอารมณ์:** การแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบเสียงดนตรี, การชื่นชมความไพเราะของเสียงเพลง
- **ด้านสังคม:** การเล่นร่วมกับผู้อื่น, การปฏิบัติตามข้อตกลง (สัญญาณหยุด/เริ่ม)

6. วิธีการจัดกิจกรรม (บูรณาการทุนทางจิตวิทยา HERO)

ขั้นนำ (Warm-up: ปลุกพลังใจ - Hope)

1. **ปริศนาเสียง:** ครูนำกล่องปริศนาที่มีเครื่องดนตรีอยู่ข้างใน (เช่น แทมบูรีน หรือ ลูกแซก) มาเขย่าให้เด็กฟัง แล้วให้ทายว่าคือเสียงอะไร
2. **(HERO - Hope):** ครูสร้างเป้าหมายร่วมกันว่า "วันนี้เราจะมาร่วมกันตั้งวงดนตรี 'ฮีโร่แบนด์' ที่เล่นเพลงได้สนุกที่สุดในโลก ใครพร้อมจะเป็นนักดนตรีแล้วยกมือขึ้น!"

ขั้นสอน (Active Learning: สนุกกับจังหวะ - Efficacy & Resilience)

1. **เคลื่อนไหวตามคำสั่ง (Fast & Slow):**
    - ครูเคาะจังหวะช้าๆ ให้เด็กเคลื่อนไหวเหมือน "เต่า" หรือ "ก้อนเมฆลอย"
    - ครูเคาะจังหวะรัวเร็ว ให้เด็กเคลื่อนไหวเหมือน "กระต่าย" หรือ "รถแข่ง"
    - เมื่อได้ยินเสียงนกหวีด ให้หยุดในท่านั้นทันที (Freeze)
2. **เล่นเครื่องดนตรี (Instrument Play):**
    - แจกเครื่องดนตรีประกอบจังหวะง่ายๆ (เช่น ลูกแซก, กรับ, กลอง) ให้เด็กเลือก
    - **(HERO - Efficacy):** ครูให้เด็กทดลองเล่นเครื่องดนตรีของตนเองอย่างอิสระ แล้วชมเชยว่า "หนูจับจังหวะได้ดีมาก เสียงดนตรีของหนูไพเราะจริงๆ" เพื่อสร้างความมั่นใจ
3. **วงดนตรีฮีโร่ (Hero Band Ensemble):**
    - แบ่งกลุ่มเล่นตามจังหวะเพลงที่ครูเปิด
    - **(HERO - Resilience):** หากมีเด็กตีผิดจังหวะ หรือเล่นไม่พร้อมเพื่อน ครูจะบอกว่า "ไม่เป็นไรครับ นักดนตรีที่เก่งต้องฝึกฟังบ่อยๆ ลองฟังจังหวะกลองของครูแล้วตีตามใหม่นะ ฮึบ!" (ฝึกการไม่ย่อท้อและกลับมาตั้งหลักใหม่)

ขั้นสรุป (Conclusion: ผ่อนคลายและสุขใจ - Optimism)

1. **ผ่อนคลาย (Cool down):** เปิดเพลงบรรเลงช้าๆ ให้เด็กนอนราบหรือนั่งหลับตาสบายๆ เพื่อปรับอารมณ์ให้สงบ
2. **(HERO - Optimism):** ครูชวนสนทนาสะท้อนความรู้สึก "วันนี้เสียงดนตรีทำให้หนูรู้สึกอย่างไรบ้าง?" และสรุปว่าดนตรีคือยาวิเศษที่ทำให้เรายิ้มได้ เมื่อรู้สึกไม่สบายใจ ลองร้องเพลงหรือเต้นรำดูนะ
3. เก็บอุปกรณ์เครื่องดนตรีเข้าที่ให้เรียบร้อย (ฝึกวินัย)

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. เครื่องเล่นเพลง / ลำโพง
2. เพลงจังหวะช้า และ เพลงจังหวะเร็ว
3. เครื่องดนตรีประกอบจังหวะ (ลูกแซก, กรับ, แทมบูรีน, กลอง) หรืออุปกรณ์เคาะจังหวะประดิษฐ์เองจากขวดพลาสติก
4. นกหวีด (สำหรับส่งสัญญาณหยุด)

8. การประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมระหว่างทำกิจกรรมตามเกณฑ์:

ประเด็นการประเมิน	วิธีการวัด	เกณฑ์การสังเกต
1. ทักษะทางดนตรี	การเคลื่อนไหวและเคาะจังหวะ	สามารถเคลื่อนไหวสอดคล้องกับจังหวะช้า-เร็ว และหยุดตามสัญญาณได้ถูกต้อง
2. อารมณ์ (Happy Heart)	การแสดงออกทางสีหน้า	เด็กยิ้มแย้ม หัวเราะ และสนุกสนานขณะร่วมกิจกรรม (สอดคล้องกับ มฐ.3)
3. จิตใจ (HERO)	ความกล้าหาญ (Efficacy)	กล้าหยิบจับเครื่องดนตรีและแสดงท่าทางประกอบเพลงอย่างมั่นใจ ไม่เขินอายจนเกินไป

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย

หน่วยที่ 2: ศิลปินน้อยหัวใจเบิกบาน (Little Artist & Happy Heart)

ชื่อกิจกรรม: Activity 3 "เพื่อนรักสัตว์โลก" (Friends of the Animal World)

กลุ่มเป้าหมาย: เด็กปฐมวัย (อายุ 3-6 ปี)

ระยะเวลา: 30 - 40 นาที (กิจกรรมเสริมประสบการณ์ / บทบาทสมมติ)

1. ชื่อกิจกรรม

"เพื่อนรักสัตว์โลก: ฮีโร่หัวใจอารี" (Friends of the Animal World: Kind-Hearted Hero)

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. **ด้านคุณธรรม จริยธรรม:** เพื่อให้เด็กบอกวิธีการแสดงความเมตตากรุณาต่อสัตว์ และปฏิบัติตนเป็นผู้ที่มีจิตใจดีงาม .
2. **ด้านสังคม:** เพื่อให้เด็กสามารถเล่นบทบาทสมมติในการดูแลสัตว์เลี้ยงร่วมกับผู้อื่นได้ .
3. **ด้านอารมณ์และจิตใจ (HERO - Optimism & Efficacy):** เพื่อให้เด็กมีความสุขจากการเป็นผู้ให้ (Optimism) และมีความมั่นใจว่าตนเองสามารถดูแลสิ่งมีชีวิตเล็กๆ ได้ (Efficacy) .
4. **ด้านสติปัญญา:** เพื่อส่งเสริมทักษะการฟังและการสื่อสารผ่านเรื่องราวในนิทาน

3. สาระการเรียนรู้

ความเมตตากรุณา (Metta) เป็นพื้นฐานของคนเก่งและคนดี การดูแลสัตว์เลี้ยงต้องอาศัยความรักและความรับผิดชอบ การช่วยเหลือสัตว์ที่ตกทุกข์ได้ยากคือพฤติกรรมของฮีโร่ตัวจริง

4. สาระที่ควรเรียนรู้ (Concept)

- **ความเมตตา:** คือความปรารถนาให้ผู้อื่นมีความสุข ไม่รังแกสัตว์
- **การดูแลเอาใจใส่:** สัตว์เลี้ยงต้องการอาหาร น้ำ และความรัก เหมือนกับเรา
- **ความรับผิดชอบ:** เมื่อรับเลี้ยงสัตว์แล้ว ต้องดูแลให้ดีที่สุด ไม่ทิ้งขว้าง

5. ประสบการณ์สำคัญ (Key Experiences)

- **ด้านอารมณ์:** การฟังนิทานที่ส่งเสริมคุณธรรม, การเล่นบทบาทสมมติเป็นผู้เลี้ยงสัตว์
- **ด้านสังคม:** การแบ่งปันของเล่น (ตุ๊กตาสัตว์), การแสดงความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น (Empathy)
- **ด้านภาษา:** การพูดสะท้อนความรู้สึกจากนิทาน, การใช้คำพูดที่ไพเราะกับสัตว์เลี้ยง

6. วิธีการจัดกิจกรรม (บูรณาการทุนทางจิตวิทยา HERO)

ขั้นนำ (Warm-up: เปิดประตูใจ - Hope)

1. **ตุ๊กตาปริศนา:** ครูนำตุ๊กตาสัตว์ (เช่น ลูกสุนัข หรือ ลูกแมว) ที่พันผ้าพันแผลสมมติออกมาให้เด็กดู

2. **(HERO - Hope):** ครูถามกระตุ้นความคิด "เอ๊ะ! เจ้าตูบน้อยตัวนี้ดูเศร้าจังเลย เด็กๆ คิดว่าเกิดอะไรขึ้นกับเขาครับ? และเราจะช่วยให้เขากลับมามีความสุขได้ไหม?" (สร้างความหวังและเป้าหมายในการช่วยเหลือ)

ขั้นสอน (Active Learning: ซึมซับและปฏิบัติ - Optimism & Efficacy)

1. **เล่านิทาน (Storytelling):**
    - ครูเล่านิทานเรื่อง "มอมแมมผู้น่ารัก" (หรือนิทานที่เกี่ยวกับสุนัขจรจัดที่ได้รับความช่วยเหลือ) โดยเน้นฉากที่ตัวละครแสดงความเมตตา ให้อาหาร และรักษาแผล
    - **(HERO - Optimism):** ระหว่างเล่า ครูเน้นย้ำความรู้สึกดีๆ ของการเป็นผู้ให้ เช่น "พอคุณยายช่วยทำแผลให้เจ้ามอมแมม คุณยายก็ยิ้มอย่างมีความสุข เจ้ามอมแมมก็กระดิกหางดีใจ" เพื่อให้เด็กมองเห็นด้านบวกของการทำความดี
2. **บทบาทสมมติ (Role Play - Caregiver):**
    - แบ่งพื้นที่เป็น "คลินิกรักษาสัตว์" และ "บ้านแสนสุข"
    - แจกตุ๊กตาสัตว์และอุปกรณ์ดูแล (ชามข้าวปลอม, ผ้าเช็ดตัว, หูฟังหมอของเล่น) ให้เด็กๆ
    - **(HERO - Efficacy):** ให้เด็กๆ ลองป้อนข้าว อาบน้ำ หรือปลอบโยนตุ๊กตาสัตว์ ครูเดินไปชมเชยพฤติกรรมที่อ่อนโยน เช่น "หนูลูบหัวน้องเบาๆ น่ารักมากเลยครับ น้องหมาต้องรู้สึกปลอดภัยแน่นอนที่มีหนูดูแล" (สร้างความเชื่อมั่นในศักยภาพของตนเอง)

ขั้นสรุป (Conclusion: สะท้อนคุณค่า - Resilience)

1. **ถอดบทเรียน:** ครูชวนเด็กๆ นั่งล้อมวงและถามว่า "วันนี้ใครได้ช่วยรักษาสัตว์บ้าง? รู้สึกอย่างไร?"
2. **(HERO - Resilience):** ครูสมมติสถานการณ์ชวนคิด "ถ้าเราเลี้ยงน้องหมา แล้วน้องหมาดื้อ กัดรองเท้าขาด เราจะตีเขาไหม?" -> สอนให้เด็กๆ เข้าใจและให้อภัย (Resilience) พร้อมหาวิธีสอนสัตว์เลี้ยงดีๆ แทนการลงโทษรุนแรง
3. **สัญญาใจ:** จบกิจกรรมด้วยการให้เด็กๆ กอดตุ๊กตาสัตว์และพูดพร้อมกันว่า "หนูจะเป็นเด็กดี มีเมตตา"

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือนิทานที่ส่งเสริมคุณธรรม (เรื่องความเมตตา การช่วยเหลือสัตว์)
2. ตุ๊กตาสัตว์ต่างๆ (สุนัข, แมว, กระต่าย)
3. อุปกรณ์บทบาทสมมติ (ชุดคุณหมอจำลอง, ชามอาหารสัตว์, ผ้าขนหนูผืนเล็ก)

8. การประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมและการสนทนาตามเกณฑ์:

ประเด็นการประเมิน	**วิธีการวัด**	**เกณฑ์การสังเกต**

1. คุณธรรม (Virtue)	การตอบคำถาม	เด็กสามารถบอกได้ว่าการรังแกสัตว์เป็นสิ่งไม่ดี และเราควรช่วยเหลือสัตว์ (มฐ.5)
2. ทักษะสังคม	บทบาทสมมติ	เล่นบทบาทสมมติในการดูแลสัตว์ร่วมกับเพื่อนได้อย่างราบรื่น รู้จักแบ่งปันอุปกรณ์
3. จิตใจ (HERO)	ความอ่อนโยน (Empathy)	แสดงท่าทางอ่อนโยนต่อตุ๊กตาสัตว์ (กอด, ลูบ) ไม่ขว้างปา และแสดงสีหน้ามีความสุขเมื่อได้ดูแล

แผนการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย
หน่วยที่ 3: เด็กดีมีวินัย หัวใจพอเพียง (Disciplined & Sufficient Kids

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย

หน่วยที่ 3: เด็กดีมีวินัย หัวใจพอเพียง (Disciplined & Sufficient Kids)

ชื่อกิจกรรม: Activity 1 "กระปุกออมสินของหนู" (My Piggy Bank)

กลุ่มเป้าหมาย: เด็กปฐมวัย (อายุ 3-6 ปี)

ระยะเวลา: 40 - 50 นาที (กิจกรรมสร้างสรรค์ / เสริมประสบการณ์)

1. ชื่อกิจกรรม

"กระปุกออมสินของหนู: ฮีโร่นักออมจอมพลัง" (My Piggy Bank: The Saving Hero)

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. **ด้านร่างกาย:** เพื่อให้เด็กใช้กล้ามเนื้อเล็กในการประดิษฐ์ ตัด ปะ และหยอดเหรียญได้อย่างคล่องแคล่ว
2. **ด้านสติปัญญา (Math & Logic):** เพื่อให้เด็กสังเกต เปรียบเทียบ และจำแนกประเภทของเหรียญ (เหรียญบาท, เหรียญห้า, เหรียญสิบ) ได้
3. **ด้านสังคมและจิตใจ (HERO - Hope & Optimism):** เพื่อให้เด็กมีเป้าหมายในการออม (Hope) และตระหนักถึงคุณค่าของสิ่งเหลือใช้ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (Optimism)
4. **ด้านคุณธรรม:** เพื่อปลูกฝังนิสัยรักการออมและความประหยัด

3. สาระการเรียนรู้

"ความพอเพียง" คือการรู้จักใช้สิ่งของอย่างคุ้มค่าและการรู้จักเก็บออม การนำวัสดุเหลือใช้มาประดิษฐ์เป็นของเล่นของใช้ช่วยลดขยะ (Recycle) และเงินออมสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในอนาคตได้

4. สาระที่ควรเรียนรู้ (Concept)

- **รู้ค่าของเงิน:** เงินเหรียญแต่ละขนาดมีค่าไม่เท่ากัน ใช้แลกซื้อของได้
- **ขยะคืนชีพ:** ขวดน้ำหรือกล่องนมที่ใช้หมดแล้ว สามารถแปลงร่างเป็นกระปุกออมสินที่สวยงามได้
- **น้ำน้อยย่อมเต็มตุ่ม (Discipline):** การออมทีละนิดทุกวัน จะทำให้มีเงินเยอะในวันข้างหน้า

5. ประสบการณ์สำคัญ (Key Experiences)

- **ด้านร่างกาย:** การประดิษฐ์สิ่งของจากวัสดุเหลือใช้, การหยิบจับเงินเหรียญ
- **ด้านสติปัญญา:** การนับจำนวน, การจำแนกขนาดและรูปร่าง (เหรียญเล็ก-ใหญ่)
- **ด้านสังคม:** การพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเรื่องการประหยัด

6. วิธีการจัดกิจกรรม (บูรณาการทุนทางจิตวิทยา HERO)

ขั้นนำ (Warm-up: จุดประกายความหวัง - Hope)

1. **ถุงวิเศษ:** ครูนำถุงผ้าที่มีเหรียญอยู่ข้างในมาเขย่าให้เกิดเสียง แล้วให้เด็กทายว่าเป็นเสียงอะไร

2. **ตั้งเป้าหมาย (Hope):** ครูชวนเด็กๆ คุยว่า "ถ้าเราเก็บเงินเหรียญพวกนี้ได้เยอะๆ เด็กๆ อยากจะนำไปทำอะไรครับ?" (เช่น ซื้อดินสอสี, ซื้อขนมแบ่งเพื่อน, ฝากธนาคาร) เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและเป้าหมายในการออม

ขั้นสอน (Active Learning: ลงมือทำและเรียนรู้ - Efficacy & Optimism)

1. **สำรวจเหรียญ (Math Integration):**
    - ครูแจกเหรียญจำลองหรือเหรียญจริงให้เด็กๆ สังเกตความแตกต่าง (สีเงิน/สีทอง, ขนาดเล็ก/ใหญ่, เลขบนเหรียญ)
    - เล่นเกม "แยกพวกเหรียญ": ให้เด็กช่วยกันแยกกองเหรียญ 1 บาท, 5 บาท และ 10 บาท
2. **ประดิษฐ์กระปุกฮีโร่ (Crafting):**
    - แจกวัสดุเหลือใช้ (ขวดพลาสติก, กล่องนม) ให้เด็กๆ ออกแบบกระปุกของตนเอง
    - **(HERO - Optimism):** ครูชี้ชวนให้เห็นคุณค่าของวัสดุว่า "ขวดเปล่าใบนี้กำลังจะกลายเป็นขุมทรัพย์สุดวิเศษฝีมือหนูเอง" (ปลูกฝังความพอเพียงและการมองโลกในแง่ดี)
    - เด็กๆ ลงมือตกแต่ง ตัดแปะกระดาษสี ตามจินตนาการ
3. **พิธีเปิดกระปุก (Activity):**
    - เมื่อทำเสร็จ ให้เด็กๆ ทดลองหยอดเหรียญลงในกระปุกของตนเอง
    - **(HERO - Efficacy):** ครูชมเชยความสำเร็จ "เก่งมากครับ ฮีโร่ตัวน้อยสร้างกระปุกเองได้ และเริ่มหยอดเหรียญแรกได้สำเร็จแล้ว!" เพื่อสร้างความมั่นใจว่าหนูทำได้

ขั้นสรุป (Conclusion: สร้างวินัย - Resilience)

1. **โชว์ผลงาน:** เด็กๆ นำกระปุกมาวางเรียงกันและเล่าถึงกระปุกของตนเอง
2. **(HERO - Resilience):** ครูสอนเรื่องความอดทนว่า "วันนี้กระปุกอาจจะยังเบาอยู่ แต่ถ้าเราอดทนหยอดทุกวัน มันจะหนักขึ้นเรื่อยๆ ฮีโร่ต้องมีความอดทนนะครับ"
3. **ข้อตกลง:** เด็กๆ นำกระปุกกลับบ้านไปพร้อมภารกิจ "หยอดวันละเหรียญ"

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. วัสดุเหลือใช้ (ขวดน้ำพลาสติก, แกนกระดาษทิชชู, กล่องนมล้างสะอาด)
2. อุปกรณ์ตกแต่ง (กาว, กรรไกรปลายมน, กระดาษสี, สติ๊กเกอร์)
3. เหรียญจริงหรือเหรียญจำลอง (ขนาดต่างๆ)
4. นิทานเรื่อง "กระปุกออมสินของหนูดี" หรือนิทานเกี่ยวกับการออม

8. การประเมินผล

ใช้วิธีการสังเกตและตรวจสอบผลงาน:

ประเด็นการประเมิน	วิธีการวัด	เกณฑ์การสังเกต
1. ทักษะคณิตศาสตร์	การจำแนกเหรียญ	สามารถบอกความแตกต่างหรือแยกประเภทเหรียญเล็ก-ใหญ่ได้ถูกต้อง [6]
2. ทักษะการประดิษฐ์	ผลงานกระปุกออมสิน	สามารถใช้วัสดุเหลือใช้ประดิษฐ์ชิ้นงานจนสำเร็จและใช้งานได้จริง (หยอดเหรียญเข้า)
3. จิตใจ (HERO)	การตั้งเป้าหมาย (Hope)	สามารถบอกสิ่งที่ตั้งใจจะทำเมื่อออมเงินได้ (แม้เป็นเป้าหมายเล็กๆ)
4. ความพอเพียง	การใช้วัสดุ	ใช้วัสดุที่มีอยู่อย่างคุ้มค่า รู้จักนำของเหลือใช้มาทำให้เกิดประโยชน์

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย

หน่วยที่ 3: เด็กดีมีวินัย หัวใจพอเพียง (Disciplined & Sufficient Kids)

ชื่อกิจกรรม: Activity 2 "หนูทำได้" (I Can Do It)

กลุ่มเป้าหมาย: เด็กปฐมวัย (อายุ 3-6 ปี)

ระยะเวลา: 30 - 40 นาที (กิจกรรมเกมการศึกษา / ทักษะชีวิต)

1. ชื่อกิจกรรม

"หนูทำได้: ภารกิจฮีโร่จอมพลัง" (I Can Do It: The Mighty Hero Mission)

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. **ด้านร่างกาย:** เพื่อให้เด็กสามารถช่วยเหลือตนเองในการแต่งกาย (ติดกระดุม, สวมถุงเท้า) และเก็บของเข้าที่ได้ถูกต้อง
2. **ด้านสังคมและทักษะชีวิต:** เพื่อฝึกวินัย ความรับผิดชอบต่อตนเอง และการปฏิบัติตามกติกาการแข่งขัน
3. **ด้านจิตใจ (HERO - Efficacy & Resilience):** เพื่อให้เด็กมีความเชื่อมั่นว่าตนเองทำได้ (Efficacy) และมีความพยายามในการแก้ปัญหาเมื่อติดกระดุมผิดหรือใส่ผิดข้างโดยไม่ย่อท้อ (Resilience)
4. **ด้านสติปัญญา:** เพื่อฝึกทักษะการสังเกต การจับคู่ (ถุงเท้า) และลำดับขั้นตอนการแต่งกาย

3. สาระการเรียนรู้

การช่วยเหลือตนเองในกิจวัตรประจำวันเป็นรากฐานของความรับผิดชอบ การรู้จักหน้าที่ของตนเอง เช่น การแต่งตัวและการเก็บของเล่น ช่วยแบ่งเบาภาระผู้ปกครองและทำให้สังคมเป็นระเบียบเรียบร้อย

4. สาระที่ควรเรียนรู้ (Concept)

- **ตนเป็นที่พึ่งแห่งตน:** การทำอะไรด้วยตัวเองคือความภาคภูมิใจ
- **ระเบียบวินัย:** การเก็บของเข้าที่ทำให้หาของง่ายและไม่เกิดอุบัติเหตุเดินสะดุด
- **ความพยายาม:** แม้จะยาก (เช่น ติดกระดุม) แต่ถ้าฝึกฝนก็จะทำได้คล่องแคล่ว

5. ประสบการณ์สำคัญ (Key Experiences)

- **ด้านร่างกาย:** การใช้กล้ามเนื้อเล็ก (นิ้วมือ) ประสานสัมพันธ์กับตาในการติดกระดุม/รูดซิป
- **ด้านอารมณ์:** การแสดงความพอใจในผลงานและความสามารถของตนเอง
- **ด้านสังคม:** การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น, การปฏิบัติตนตามแนวทางเศรษฐกิจพอเพียง (รู้จักรักษาของ)

6. วิธีการจัดกิจกรรม (บูรณาการทุนทางจิตวิทยา HERO)

ขั้นนำ (Warm-up: ปลุกพลังใจ - Hope)

1. **สถานการณ์จำลอง:** ครูนำตุ๊กตาหมีที่แต่งตัวรุงรัง (ติดกระดุมผิด, เสื้อหลุดลุ่ย) มาให้เด็กดู แล้วถามว่า "พี่หมีจะไปโรงเรียนสภาพนี้ดีไหมครับ?"
2. **(HERO - Hope):** ครูชวนเด็กๆ ตั้งเป้าหมาย "วันนี้เราจะมาฝึกวิชาฮีโร่แต่งตัว เพื่อช่วยสอนพี่หมีกัน ใครคิดว่าตัวเองจะแต่งตัวเสร็จได้ด้วยตัวเองบ้าง ยกมือขึ้น!" (สร้างภาพความสำเร็จในใจ)

ขั้นสอน (Active Learning: แข่งขันและเรียนรู้ - Efficacy & Resilience)

1. **สาธิตวิธีที่ถูกต้อง:** ครูสาธิตการติดกระดุมจากล่างขึ้นบน และวิธีการพับเสื้อผ้า/เก็บของเข้าตู้ให้เรียบร้อย
2. **เกม "ภารกิจฮีโร่แต่งตัว" (Dressing Race):**
    - แบ่งเด็กเป็นกลุ่มย่อย แข่งขันกันสวมเสื้อ (หรือเสื้อกั๊กจำลองที่มีกระดุมขนาดใหญ่สำหรับเด็ก) และสวมถุงเท้า
    - **(HERO - Efficacy):** ครูเชียร์และกระตุ้นด้วยคำพูดบวก "เก่งมาก! ค่อยๆ เล็งกระดุมให้ตรงรังดุม หนูทำได้แน่ๆ"
    - **(HERO - Resilience): จุดสำคัญ:** หากมีเด็กใส่ถุงเท้ากลับด้านหรือติดกระดุมผิด ให้ครูเข้าไปบอกเบาๆ ว่า "โอ๊ะโอ! ฮีโร่ลองเช็คดูซิครับมีอะไรแปลกๆ ไหม? ไม่เป็นไรนะ ลองแกะแล้วทำใหม่ ฮีโร่ไม่ยอมแพ้อยู่แล้ว" (เน้นให้แก้ไขด้วยตัวเอง แทนที่จะทำให้)
3. **เกม "เก็บของเข้าที่" (Tidying Up):**
    - นำของเล่นวางกระจาย (จำลองห้องรก) เมื่อได้ยินเสียงนกหวีด ให้เด็กๆ ช่วยกันเก็บของแยกประเภทลงตะกร้าให้ถูกต้องและรวดเร็ว

ขั้นสรุป (Conclusion: ภูมิใจและมองบวก - Optimism)

1. **มอบเหรียญฮีโร่:** มอบสติ๊กเกอร์ดาวหรือเหรียญกระดาษให้เด็กทุกคนที่ทำภารกิจสำเร็จ (เน้นความพยายาม ไม่ใช่แค่ความเร็ว)
2. **(HERO - Optimism):** ครูชวนสนทนา "ใครรู้สึกภูมิใจบ้างที่วันนี้ใส่เสื้อเองได้?" และสรุปว่า "เห็นไหมว่าเรื่องยากๆ ถ้าเราพยายามก็กลายเป็นเรื่องง่าย ต่อไปนี้เราจะแต่งตัวมาโรงเรียนเองได้แล้ว ใช่ไหมครับ?"
3. เด็กและครูร่วมกันท่องคำขวัญ: "เก็บของเข้าที่ เป็นเด็กดีมีวินัย"

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. เสื้อเชิ้ต หรือ เสื้อกั๊กผ้า (ที่มีกระดุมขนาดเหมาะสมกับวัย)
2. ถุงเท้า
3. ตะกร้าแยกประเภทของเล่น (บล็อกไม้, ตุ๊กตา, หนังสือ)
4. ตุ๊กตาหมี (สำหรับขั้นนำ)
5. เพลง "เก็บของ" หรือเพลงจังหวะสนุกสนาน

8. การประเมินผล

ใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมจริง (Performance Assessment):

ประเด็นการประเมิน	วิธีการวัด	เกณฑ์การสังเกต
1. ทักษะการช่วยเหลือตนเอง	การปฏิบัติจริง	สามารถติด/แกะกระดุม และสวมใส่เสื้อผ้า/ถุงเท้าได้ (อาจต้องได้รับคำแนะนำบ้างในเด็กเล็ก)
2. วินัยและความรับผิดชอบ	การเก็บของ	เก็บของเล่นเข้าที่ได้ถูกต้องตามประเภท ไม่โยนของ
3. จิตใจ (HERO)	ความเพียร (Resilience)	เมื่อทำผิดพลาด (เช่น ติดกระดุมผิด) มีความพยายามที่จะแก้ไข ไม่ร้องไห้หรือล้มเลิกกลางคัน

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย

หน่วยที่ 3: เด็กดีมีวินัย หัวใจพอเพียง (Disciplined & Sufficient Kids)

ชื่อกิจกรรม: Activity 3 "มารยาทงามตามวิถีไทย" (Thai Manners & Etiquette)

กลุ่มเป้าหมาย: เด็กปฐมวัย (อายุ 3-6 ปี)

ระยะเวลา: 30 นาที (กิจกรรมเสริมประสบการณ์ / วัฒนธรรม)

1. ชื่อกิจกรรม

"มารยาทงามตามวิถีไทย: ฮีโร่ตัวน้อย...น้อมไหว้ด้วยใจงาม" (Beautiful Thai Manners: Little Hero with a Beautiful Heart)

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. **ด้านสังคมและวัฒนธรรม:** เพื่อให้เด็กปฏิบัติตนตามมารยาทไทยได้ถูกต้อง (การไหว้ผู้ใหญ่, การกราบ) และเลือกใช้คำกล่าว "ขอบคุณ" และ "ขอโทษ" ได้เหมาะสมกับสถานการณ์ [1]
2. **ด้านร่างกาย:** เพื่อให้เด็กควบคุมการเคลื่อนไหวของร่างกายในขณะย่อตัวไหว้หรือก้มศีรษะได้อย่างสวยงามและนิ่มนวล [2]
3. **ด้านจิตใจ (HERO - Efficacy & Optimism):** เพื่อให้เด็กมีความมั่นใจในการแสดงความเคารพ (Efficacy) และมีความสุข/ภาคภูมิใจเมื่อได้รับการชื่นชมจากการเป็นเด็กมีมารยาท (Optimism) [3]

3. สาระการเรียนรู้

การไหว้เป็นเอกลักษณ์ของชาติไทย แสดงถึงการมีสัมมาคารวะ การรู้จักกาลเทศะ และการอ่อนน้อมถ่อมตน การกล่าวคำขอบคุณและขอโทษเป็นการแสดงออกถึงความมีน้ำใจและการสำนึกผิด ซึ่งเป็นคุณสมบัติของเด็กดีและสมาชิกที่ดีของสังคม

4. สาระที่ควรเรียนรู้ (Concept)

- **พนมมือไหว้:** คือการทักทายและแสดงความเคารพของเด็กไทย (ไหว้สวย รวยเสน่ห์)
- **วาจาไพเราะ:**
    - **"ขอบคุณ"** ใช้เมื่อผู้ใหญ่ให้ของ หรือได้รับความช่วยเหลือ
    - **"ขอโทษ"** ใช้เมื่อทำผิด หรือทำให้ผู้อื่นเจ็บ
- **ยิ้มสยาม:** การยิ้มแย้มแจ่มใสคู่กับการไหว้ ทำให้ใครเห็นก็รักและเอ็นดู

5. ประสบการณ์สำคัญ (Key Experiences)

- **ด้านสังคม:** การปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทย, การแสดงมารยาทที่ดี, การเล่นบทบาทสมมติในสถานการณ์ต่างๆ

- **ด้านอารมณ์:** การแสดงความรู้สึกขอบคุณและการยอมรับผิด, การรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่น
- **ด้านร่างกาย:** การประสานสัมพันธ์ของมือ (พนมมือ) และการทรงตัว (ย่อเข่า)

6. วิธีการจัดกิจกรรม (บูรณาการทุนทางจิตวิทยา HERO)

ขั้นนำ (Warm-up: สร้างแรงบันดาลใจ - Hope & Optimism)

1. **ละครหุ่นมือ:** ครูเชิดหุ่นมือ 2 ตัว ตัวหนึ่งชื่อ "น้องน่ารัก" (พูดเพราะ ไหว้สวย) อีกตัวชื่อ "น้องจอมเกเร" (พูดห้วน ไม่ไหว้) ให้เด็กดูสถานการณ์สั้นๆ
2. **(HERO - Optimism):** ครูชวนสนทนา "เด็กๆ อยากเป็นเพื่อนกับหุ่นตัวไหนครับ? เพราะอะไร?" เพื่อให้เด็กเห็นภาพลักษณ์เชิงบวกของการมีมารยาทดี และเกิดความหวัง (Hope) ที่จะเป็นเด็กน่ารักที่ใครๆ ก็ชื่นชม

ขั้นสอน (Active Learning: ฝึกปฏิบัติจริง - Efficacy)

1. **สอนท่าไหว้ (The Hero Greeting):**
    - ครูสาธิตวิธีการไหว้ที่ถูกต้อง (พนมมือเป็นรูปดอกบัวตูม ก้มศีรษะให้นิ้วหัวแม่มือจรดปลายจมูก)
    - ให้เด็กๆ ฝึกปฏิบัติพร้อมกัน โดยครูใช้คำคล้องจองช่วยจำ "พนมมือสวย ก้มหัวลงนิด นิ้วโป้งแตะจมูก ฮีโร่น่ารักจัง"
    - **(HERO - Efficacy):** ครูเดินจัดท่าทางให้เด็กทีละคน และชมเชยทันที "หนูพนมมือสวยมากครับ เหมือนดอกบัวเลย" เพื่อสร้างความมั่นใจ
2. **เกมสถานการณ์จำลอง (Situation Game):**
    - ครูจำลองสถานการณ์ต่างๆ ให้เด็กออกมาแสดงบทบาทสมมติหน้าชั้นเรียน:
        - *สถานการณ์ 1:* เดินชนเพื่อนโดยไม่ได้ตั้งใจ (ต้องพูดว่า "ขอโทษ")
        - *สถานการณ์ 2:* คุณครูมอบขนมให้ (ต้องไหว้และพูดว่า "ขอบคุณ")
        - *สถานการณ์ 3:* ผู้ปกครองมารับกลับบ้าน (ต้องไหว้สวัสดี)
    - **(HERO - Resilience):** หากเด็กคนไหนลืมไหว้หรือลืมพูด ครูจะไม่ตำหนิ แต่จะให้โอกาสแก้ตัว "เอ๊ะ! เมื่อกี้ฮีโร่ลืมปล่อยพลังความดีอะไรไปนะ? ลองอีกทีซิครับ" (ฝึกให้ไม่กลัวผิด และกล้าทำใหม่ให้ถูกต้อง)

ขั้นสรุป (Conclusion: ชื่นชมและนำไปใช้ - Hope)

1. **มอบมงกุฎเด็กดี:** ครูติดสติ๊กเกอร์หรือมอบสัญลักษณ์ "เด็กดีมีมารยาท" ให้เด็กทุกคนที่ร่วมกิจกรรม
2. **(HERO - Hope):** ครูสรุปว่า "วันนี้ทุกคนเป็นฮีโร่มารยาทงามที่เก่งมาก กลับไปบ้านอย่าลืมไหว้คุณพ่อคุณแม่สวยๆ แบบที่ทำในห้องเรียนนะครับ"
3. ร้องเพลง "สวัสดี" หรือ "ขอบคุณ" ร่วมกันก่อนจบกิจกรรม

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. หุ่นมือ (สำหรับเล่าเรื่องนำเข้าสู่บทเรียน)
2. เพลง "สวัสดีเธอจ๋า", เพลง "มารยาทงาม"
3. ป้ายภาพสถานการณ์ (ภาพรับของ, ภาพเดินชน)
4. สติ๊กเกอร์ หรือ ดาวเด็กดี

8. การประเมินผล

ใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมในสถานการณ์จำลองและชีวิตจริง:

ประเด็นการประเมิน	**วิธีการวัด**	**เกณฑ์การสังเกต**
	1. มารยาทไทย	การปฏิบัติจริง
2. การใช้ภาษา	การสนทนา	กล่าวคำว่า "ขอบคุณ" และ "ขอโทษ" ได้ถูกต้องตามสถานการณ์
3. จิตใจ (HERO)	ความมั่นใจ (Efficacy)	กล้าแสดงออกในการไหว้ผู้ใหญ่โดยไม่ต้องรอให้บอกทุกครั้ง และมีสีหน้ายิ้มแย้ม (ไม่เขินอายจนทำไม่ได้)

แผนการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย
หน่วยที่ 4: นักสำรวจโลกกว้าง (Young Explorer)

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย

หน่วยที่ 4: นักสำรวจโลกกว้าง (Young Explorer)

ชื่อกิจกรรม: Activity 1 "นักวิทยาศาสตร์ตัวจิ๋ว" (Little Scientist)

กลุ่มเป้าหมาย: เด็กปฐมวัย (อายุ 3-6 ปี)

ระยะเวลา: 45 นาที (กิจกรรมเสริมประสบการณ์ / วิทยาศาสตร์)

1. ชื่อกิจกรรม

"นักวิทยาศาสตร์ตัวจิ๋ว: ปริศนา จม หรือ ลอย" (Little Scientist: The Sink or Float Mystery)

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. **ด้านสติปัญญา (Cognitive):** เพื่อให้เด็กสามารถสังเกตและจำแนกวัตถุได้ว่าสิ่งใด "จม" หรือ "ลอย" และฝึกทักษะการตั้งคำถาม (อะไร/ทำไม/อย่างไร)
2. **ด้านภาษา:** เพื่อให้เด็กสามารถสื่อสาร คาดคะเนคำตอบ และอธิบายผลการทดลองด้วยคำพูดของตนเองได้
3. **ด้านจิตใจ (HERO - Efficacy & Resilience):** เพื่อให้เด็กกล้าแสดงความคิดเห็นและคาดเดาผลลัพธ์ (Efficacy) และยอมรับความจริงเมื่อผลการทดลองไม่ตรงกับที่คาดการณ์ไว้โดยไม่เสียกำลังใจ (Resilience)
4. **ด้านเจตคติ:** เพื่อปลูกฝังเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และการค้นหาคำตอบด้วยตนเอง

3. สาระการเรียนรู้

วิทยาศาสตร์คือกระบวนการหาความรู้ผ่านการสังเกตและการลงมือทำ การทดลองเรื่องการจมและการลอย เป็นการเรียนรู้คุณสมบัติของวัสดุต่าง ๆ ที่มีน้ำหนักและความหนาแน่นต่างกัน

4. สาระที่ควรเรียนรู้ (Concept)

- **การสังเกต:** การใช้ตาดูและมือสัมผัสเพื่อคาดเดา
- **สมมติฐาน:** การคาดเดาคำตอบล่วงหน้าว่า "วัตถุนี้จะจมหรือลอย?"
- **ความจริง:** วัตถุบางอย่างเบาหรือมีอากาศข้างในจะ "ลอย" วัตถุบางอย่างหนักหรือแน่นทึบจะ "จม"
- **คำถามนักวิทย์:** ทำไมอันนี้ถึงลอย? ทำไมอันนั้นถึงจม?

5. ประสบการณ์สำคัญ (Key Experiences)

- **ด้านสติปัญญา:** การตั้งสมมติฐาน, การทดลองปฏิบัติการ (Science Lab), การสังเกตการเปลี่ยนแปลง
- **ด้านภาษา:** การตั้งคำถามและการตอบคำถาม, การอภิปรายผลร่วมกัน
- **ด้านสังคม:** การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก, การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

6. วิธีการจัดกิจกรรม (บูรณาการทุนทางจิตวิทยา HERO)

ขั้นนำ (Warm-up: กระตุ้นความอยากรู้ - Hope)

1. **กล่องปริศนา:** ครูนำกล่องที่มีสิ่งของต่าง ๆ (เช่น หิน, ฟองน้ำ, ช้อนสแตนเลส, ช้อนพลาสติก, ใบไม้) มาเขย่าให้เด็กฟังเสียงและทาย
2. **ตั้งคำถามท้าทาย (Inquiry):** ครูเตรียมอ่างน้ำใสใบใหญ่ แล้วถามกระตุ้นว่า "เด็กๆ คิดว่าถ้าครูโยนก้อนหินลงไป มันจะเป็นอย่างไร? แล้วถ้าเป็นฟองน้ำล่ะ?"
3. **(HERO - Hope):** สร้างเป้าหมายการเรียนรู้ร่วมกัน "วันนี้เราจะเป็นนักวิทยาศาสตร์ตัวจิ๋ว มาค้นหาความจริงกันว่า ทำไมของบางอย่างถึงลอยน้ำได้เหมือนเรือ และบางอย่างถึงจมน้ำเหมือนสมอเรือ"

ขั้นสอน (Active Learning: ปฏิบัติการทดลอง - Efficacy & Resilience)

1. **กระบวนการ POE (Predict - Observe - Explain):**
    - **Predict (ทำนาย):** ครูหยิบวัตถุชิ้นแรก (เช่น ส้มทั้งผล) ให้เด็กๆ **"คาดคะเน"** ว่าจะจมหรือลอย
        - **(HERO - Efficacy):** ครูให้เด็กทุกคนแสดงความเห็นอย่างมั่นใจ "ใครคิดว่าจมยกมือขึ้น! ใครคิดว่าลอยยกมือขึ้น! ไม่ต้องกลัวผิดนะครับ นักวิทยาศาสตร์ต้องกล้าเดา"
    - Observe (สังเกต/ทดลอง): ให้ตัวแทนเด็กออกมาหย่อนวัตถุลงน้ำ เพื่อนๆ สังเกตผลที่เกิดขึ้นจริง
    - **Explain (อธิบาย):** ครูถามเด็กๆ ว่า "เกิดอะไรขึ้น? ทำไมถึงเป็นแบบนั้น?" (ฝึกถาม Why/How)
2. **ทดลองกลุ่มย่อย:**
    - แบ่งกลุ่มเด็ก ให้แต่ละกลุ่มได้รับตะกร้าอุปกรณ์ (ดินน้ำมัน, ฝาขวด, ลูกแก้ว ฯลฯ)
    - ให้เด็กหยิบของทีละชิ้น -> ทายผล -> หย่อนลงน้ำ -> บันทึกผล (โดยการแยกตะกร้า "จม" กับตะกร้า "ลอย")
    - **(HERO - Resilience): จุดสำคัญ!** หากเด็กทายผิด (เช่น คิดว่าดินน้ำมันก้อนกลมจะลอย แต่จริงๆ จม) ครูต้องรีบปรับทัศนคติ "ว้าว! ผิดคาดใช่ไหมครับ? ไม่เป็นไรเลย นี่คือการค้นพบใหม่! นักวิทยาศาสตร์ชอบมากเวลาเจอเรื่องประหลาดใจ แบบนี้เราได้ความรู้เพิ่มแล้วว่าดินน้ำมันก้อนกลมมันจมน้ำ" (เปลี่ยนความผิดหวังเป็นความตื่นเต้นในการเรียนรู้)

ขั้นสรุป (Conclusion: สรุปองค์ความรู้ - Optimism)

1. **สรุปผล:** ให้เด็กๆ ช่วยกันสรุปลักษณะของสิ่งที่จม (หนัก, แข็ง) และสิ่งที่ลอย (เบา, มีรูพรุน)
2. **ชวนคิดต่อ (Extension):** "แล้วถ้าเราอยากให้ดินน้ำมันที่จม...กลับมาลอยน้ำได้ เราต้องทำอย่างไร?" (นำไปสู่การปั้นดินน้ำมันเป็นรูปเรือในกิจกรรมครั้งหน้า)
3. **(HERO - Optimism):** ชื่นชมความตั้งใจ "วันนี้ทุกคนเก่งมาก ช่างสังเกตและกล้าถามคำถามเหมือนนักวิทยาศาสตร์จริงๆ โลกใบนี้ยังมีเรื่องน่ารู้รอเราอยู่อีกเยอะเลย!"

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. อ่างน้ำใส หรือ ตู้ปลา (เพื่อให้มองเห็นระดับการจม/ลอยชัดเจน)
2. อุปกรณ์ทดลอง (หิน, ใบไม้, ฟองน้ำ, ช้อนพลาสติก/โลหะ, ลูกบอลยาง, เหรียญ)
3. ป้ายสัญลักษณ์ "จม" (ลูกศรชี้ลง) และ "ลอย" (ลูกศรชี้ขึ้น) สำหรับแยกประเภท
4. ตารางบันทึกผลการทดลอง (แบบรูปภาพให้เด็กขีดถูก)

8. การประเมินผล

ใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมระหว่างการทดลอง:

ประเด็นการประเมิน	**วิธีการวัด**	**เกณฑ์การสังเกต**
1. ทักษะวิทยาศาสตร์	การจำแนกและการสังเกต	สามารถสังเกตและบอกผลการทดลองได้ถูกต้องว่าวัตถุใดจมหรือลอย และแยกประเภทได้
2. ทักษะทางสติปัญญา	การตั้งคำถาม (Inquiry)	มีส่วนร่วมในการถามคำถามว่า "ทำไม" หรือ "ได้อย่างไร" และพยายามหาคำตอบ
3. จิตใจ (HERO)	ความกล้า (Efficacy) และการยอมรับ (Resilience)	กล้าคาดคะเนคำตอบโดยไม่ลังเล และเมื่อทายผิดก็ยังสนุกกับการทดลองต่อ ไม่เสียความมั่นใจ

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย

หน่วยที่ 4: นักสำรวจโลกกว้าง (Young Explorer)

ชื่อกิจกรรม: Activity 2 "สนุกกับตัวเลขและภาษา" (Fun with Numbers and Language)

กลุ่มเป้าหมาย: เด็กปฐมวัย (อายุ 3-6 ปี)

ระยะเวลา: 45 - 60 นาที (กิจกรรมเกมการศึกษา)

1. ชื่อกิจกรรม

"สนุกกับตัวเลขและภาษา: ฐานทัพลับนักสำรวจ" (Fun with Numbers & Language: The Explorer's Secret Base)

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. **ด้านสติปัญญา (Academic Skills):** เพื่อให้เด็กสามารถสังเกต จำแนก และเปรียบเทียบสิ่งต่างๆ ได้ ผ่านเกมจับคู่ภาพกับเงา โดมิโนจำนวน และบิงโกพยัญชนะ
2. **ด้านภาษา:** เพื่อให้เด็กฝึกทักษะพื้นฐานทางภาษา (การฟังและการอ่านภาพ/สัญลักษณ์) ผ่านการเล่นเกม
3. **ด้านสังคม:** เพื่อฝึกการปฏิบัติตามกติกาของเกม รู้จักการรอคอย และรู้แพ้รู้ชนะ (Sportsmanship)
4. **ด้านจิตใจ (HERO - Efficacy & Resilience):** เพื่อให้เด็กมีความเชื่อมั่นในการตัดสินใจแก้ปัญหา (Efficacy) และมีความอดทนพยายามเมื่อเล่นเกมยังไม่ชนะ (Resilience)

3. สาระการเรียนรู้

การเรียนรู้ผ่านเกมการศึกษา (Educational Games) เป็นการฝึกทักษะทางวิชาการอย่างเป็นธรรมชาติ ช่วยให้เด็กจดจำตัวเลข พยัญชนะ และฝึกทักษะการสังเกตรายละเอียด (Visual Discrimination) โดยไม่รู้สึกกดดัน

4. สาระที่ควรเรียนรู้ (Concept)

- **โลกของจำนวน:** ตัวเลขบอกปริมาณ (เช่น 1 คู่กับของ 1 ชิ้น)
- **ภาษาพาเพลิน:** พยัญชนะไทยและอังกฤษมีรูปร่างหน้าตาเฉพาะตัว
- **เงาปริศนา:** เงาคือรูปร่างสีดำที่เกิดจากแสงส่องผ่านวัตถุ จะมีรูปร่างเหมือนวัตถุนั้นๆ
- **กติกาพาใจสุข:** การเล่นตามกฎกติกาทำให้ทุกคนสนุกและเป็นเพื่อนกันได้

5. ประสบการณ์สำคัญ (Key Experiences)

- **ด้านสติปัญญา:** การจับคู่ การจำแนกประเภท การนับจำนวน การสังเกตลักษณะ
- **ด้านสังคม:** การเล่นร่วมกับผู้อื่นในกลุ่มย่อย, การยอมรับผลแพ้-ชนะ
- **ด้านอารมณ์:** การแสดงความยินดีเมื่อทำสำเร็จ, การควบคุมอารมณ์เมื่อผิดหวัง

6. วิธีการจัดกิจกรรม (บูรณาการทุนทางจิตวิทยา HERO)

ขั้นนำ (Warm-up: สร้างเป้าหมาย - Hope)

1. **บัตรผ่านด่าน:** ครูแจก "บัตรสะสมแต้มฮีโร่" ให้เด็กทุกคน โดยบอกว่า "วันนี้เราจะเข้าไปในฐานทัพลับนักสำรวจ มีด่านเกมสนุกๆ 3 ด่าน ใครผ่านด่านได้จะได้ปั๊มตราดาวฮีโร่"
2. **(HERO - Hope):** ครูสร้างแรงบันดาลใจ "ครูเชื่อว่านักสำรวจทุกคนในห้องนี้ จะต้องสะสมดาวได้ครบแน่นอน ใครพร้อมลุยแล้วขอเสียงหน่อย!" (สร้างความหวังและเป้าหมายในการเรียนรู้)

ขั้นสอน (Active Learning: ฐานกิจกรรม - Efficacy & Resilience)

แบ่งเด็กเป็น 3 กลุ่มหมุนเวียนกันเข้าฐาน (ฐานละ 10-15 นาที):

- **ฐานที่ 1: บิงโกพยัญชนะหรรษา (Language Bingo)**
    - เด็กได้รับแผ่นบิงโกที่มีพยัญชนะ (ไทย/อังกฤษ)
    - ครูหยิบบัตรพยัญชนะขึ้นมาอ่านออกเสียงและให้เด็กวางเบี้ย
    - **(HERO - Efficacy):** เน้นให้เด็กสังเกตและวางเบี้ยด้วยตนเอง ครูชมเชยเมื่อเด็กหาเจอ "ตาไวมาก! หาตัว ก.ไก่ เจอด้วยตัวเองเลย"
- **ฐานที่ 2: โดมิโนตัวเลข (Number Dominoes)** [6]
    - เด็กเล่นต่อโดมิโน โดยจับคู่ "ภาพจำนวน" กับ "ตัวเลข" (เช่น ภาพส้ม 3 ผล ต่อกับ เลข 3)
    - **(HERO - Resilience):** หากเด็กต่อผิด ครูถามนำให้คิดใหม่ "ลองนับดูอีกทีซิครับว่าส้มมีกี่ผล? เลขนี้ใช่เลข 3 ไหมเอ่ย? ไม่ต้องรีบครับ ลองใหม่ได้" (ฝึกให้ไม่ย่อท้อต่อความผิดพลาด)
- **ฐานที่ 3: เงาปริศนา (Shadow Matching)** [7]
    - เกมจับคู่ภาพสัตว์หรือสิ่งของกับเงาของสิ่งนั้น
    - ฝึกการสังเกตรายละเอียดโครงร่าง (Shape & Form)

ขั้นสรุป (Conclusion: ฉลองความสำเร็จ - Optimism)

1. **รวมพล:** เมื่อเวียนครบทุกฐาน ให้เด็กมารวมกัน
2. **สะท้อนคิด (Reflection):** ครูถามว่า "เกมไหนยากที่สุด? แล้วหนูทำอย่างไรถึงผ่านได้?" (เน้นกระบวนการแก้ปัญหา)
3. **(HERO - Optimism):**
    - สำหรับคนที่ชนะ: "ยินดีด้วยครับ หนูเก่งมาก"
    - สำหรับคนที่แพ้เกม: "ไม่เป็นไรครับ เกมมีแพ้มีชนะ ความสนุกคือเราได้เล่นกับเพื่อน ครั้งหน้าเราอาจจะชนะก็ได้ ฮีโร่ที่แท้จริงต้องยิ้มได้เสมอ!"
4. มอบดาวดวงสุดท้ายให้ทุกคนที่ "ตั้งใจเล่น" และมีความพยายาม

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. ชุดเกมบิงโกพยัญชนะ (ก-ฮ หรือ A-Z) และเบี้ยวาง
2. ชุดเกมโดมิโนจำนวน (ทำจากกระดาษแข็งหรือไม้)
3. บัตรภาพจับคู่เงา (Shadow Matching Cards)
4. บัตรสะสมแต้มและตรายาง/สติ๊กเกอร์

8. การประเมินผล

ใช้การสังเกตพฤติกรรมขณะเล่นเกม (Play-based Assessment):

ประเด็นการประเมิน	**วิธีการวัด**	**เกณฑ์การสังเกต**
1. ทักษะทางสติปัญญา	การเล่นเกม	**ภาษา:** จำพยัญชนะได้บ้าง **คณิต:** นับจำนวนและจับคู่ตัวเลขได้ถูกต้อง **การคิด:** จับคู่ภาพกับเงาได้ถูกต้อง
2. ทักษะสังคม	การปฏิบัติตามกติกา	รู้จักรอคอยรอบเล่นของตนเอง ไม่แย่งอุปกรณ์เพื่อน
3. จิตใจ (HERO)	เจตคติต่อการเล่น	**Efficacy:** มั่นใจในการวางเบี้ย/ต่อโดมิโน **Resilience:** ยอมรับผลแพ้ชนะได้ ไม่โกรธหรือไม่ร้องไห้เมื่อเล่นแพ้

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย

หน่วยที่ 4: นักสำรวจโลกกว้าง (Young Explorer)

ชื่อกิจกรรม: Activity 3 "เล่านิทาน อ่านภาพ" (Storytelling & Picture Reading)

กลุ่มเป้าหมาย: เด็กปฐมวัย (อายุ 3-6 ปี)

ระยะเวลา: 30 - 40 นาที (กิจกรรมส่งเสริมรักการอ่าน / เสริมประสบการณ์)

1. ชื่อกิจกรรม

"เล่านิทาน อ่านภาพ: นักแต่งนิทานน้อยจอมจินตนาการ" (Little Imaginative Storytellers)

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. **ด้านสติปัญญา (Language & Imagination):** เพื่อให้เด็กสามารถเล่าเรื่องราวจากภาพและคาดคะเนเหตุการณ์ต่อเนื่องจากนิทานด้วยภาษาของตนเองได้
2. **ด้านสังคม:** เพื่อฝึกทักษะการเป็นผู้ฟังที่ดีและการผลัดกันเป็นผู้พูด
3. **ด้านจิตใจ (HERO - Efficacy & Optimism):** เพื่อให้เด็กมีความกล้าแสดงออกในการเล่าเรื่องหน้าชั้นเรียน (Efficacy) และมีทัศนคติที่ดีต่อการอ่านหนังสือ (Optimism)
4. **ด้านร่างกาย:** เพื่อฝึกการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือและตาในการเปิดหนังสือหรือชี้ภาพประกอบ

3. สาระการเรียนรู้

นิทานเป็นสื่อที่ช่วยกระตุ้นจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ภาพประกอบในนิทานสามารถสื่อความหมายได้แม้ไม่มีตัวหนังสือ การร่วมกันแต่งเรื่องต่อจากภาพช่วยฝึกทักษะการคิดเชื่อมโยงและการสื่อสาร

4. สาระที่ควรเรียนรู้ (Concept)

- **ภาพเล่าเรื่อง:** ภาพวาดหนึ่งภาพสามารถบอกเล่าเหตุการณ์ อารมณ์ และเรื่องราวได้มากมาย
- **จินตนาการไร้ขอบเขต:** เรื่องราวในนิทานเปลี่ยนแปลงได้ตามความคิดของเรา ไม่มีผิดไม่มีถูก
- **นักสำรวจตัวหนังสือ:** การสังเกตภาพอย่างละเอียดช่วยให้เราเข้าใจเรื่องราวได้ดีขึ้น

5. ประสบการณ์สำคัญ (Key Experiences)

- **ด้านภาษา:** การฟังนิทาน, การพูดแสดงความคิดเห็น, การเล่าเรื่องราว
- **ด้านสติปัญญา:** การคิดจินตนาการ, การคาดคะเนเหตุการณ์
- **ด้านอารมณ์:** การแสดงความรู้สึกร่วมกับตัวละครในนิทาน

6. วิธีการจัดกิจกรรม (บูรณาการทุนทางจิตวิทยา HERO)

ขั้นนำ (Warm-up: เปิดประตูจินตนาการ - Hope)

1. **หนังสือปริศนา:** ครูนำหนังสือนิทานเล่มใหญ่ (Big Book) หรือภาพปริศนาที่ปิดบางส่วนไว้มาแสดง

2. **(HERO - Hope):** ครูสร้างแรงบันดาลใจและเป้าหมายร่วมกันว่า "วันนี้นิทานเรื่องนี้ยังไม่จบ เพราะหน้าสุดท้ายหายไป! ครูต้องการความช่วยเหลือจาก 'นักสำรวจนักแต่งนิทาน' ทุกคนมาช่วยกันพาตัวละครกลับบ้าน ใครอยากช่วยบ้างครับ?" (สร้าง Waypower หรือวิถีทางสู่เป้าหมายในการแต่งนิทานให้จบ)

ขั้นสอน (Active Learning: ร่วมกันสร้างเรื่องราว - Efficacy & Resilience)

1. **อ่านนิทานร่วมกัน (Shared Reading):**
    - ครูเล่านิทานให้เด็กฟังในตอนต้น โดยชี้ชวนให้เด็กสังเกตภาพประกอบ "เห็นไหมครับ ในภาพนี้มีใครซ่อนอยู่หลังพุ่มไม้?"
    - ใช้เทคนิคการอ่านแบบโต้ตอบ (Interactive Read-aloud) ถามคำถามกระตุ้นความคิด
2. **กิจกรรม "ภาพนี้มีอะไรต่อ?" (Picture Prompt):**
    - เมื่อถึงจุดตื่นเต้น ครูหยุดเล่าและโชว์ "ภาพเหตุการณ์เปล่า" (หรือภาพที่มีแต่ฉาก) หรือภาพเหตุการณ์ต่อไปแต่ปิดตัวหนังสือไว้
    - ให้เด็กอาสาสมัครออกมาเล่าว่า "เกิดอะไรขึ้นในภาพนี้" หรือ "หนูคิดว่าตัวละครจะทำอะไรต่อ?"
    - **(HERO - Efficacy):** ส่งไมโครโฟนของเล่นให้เด็กถือ เพื่อสร้างความรู้สึกเป็นทางการและมั่นใจ ครูชมเชยความคิดสร้างสรรค์ทันที "โอ้โฮ! ไอเดียหนูเจ๋งมากที่ให้มังกรพ่นน้ำแทนไฟ เพื่อนๆ ปรบมือให้นักเล่าเรื่องหน่อยครับ"
    - **(HERO - Resilience):** หากเด็กคนไหนออกมาแล้วเขิน อาย หรือนึกไม่ออก ครูจะช่วยเหลือ (Scaffolding) โดยไม่กดดัน เช่น "ดูที่สีหน้ากระต่ายสิครับ เขากำลังยิ้มหรือร้องไห้? ถ้าเขายิ้มแปลว่าเขาเจอกับอะไรนะ?" (ช่วยประคับประคองให้เด็กก้าวข้ามความยากลำบากทางใจและเล่าต่อได้สำเร็จ)

ขั้นสรุป (Conclusion: ความสุขจากการอ่าน - Optimism)

1. **สรุปตอนจบ:** ครูและเด็กร่วมกันสรุปตอนจบของนิทานในแบบของห้องเรียนเรา (ซึ่งอาจไม่เหมือนในหนังสือจริง)
2. **(HERO - Optimism):** ครูสะท้อนให้เห็นความสุข "เห็นไหมครับ นิทานเรื่องนี้น่ารักและสนุกกว่าเดิมเยอะเลยเพราะพวกเราช่วยกันแต่ง จินตนาการของเด็กๆ ทำให้โลกกว้างขึ้น หนังสือเป็นเพื่อนที่ดีของเราจริงๆ"
3. วางหนังสือไว้ที่มุมหนังสือ เพื่อให้เด็กๆ ไปเปิดดูเล่นต่อตามอัธยาศัย

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือนิทานเล่มใหญ่ (Big Book) ที่มีภาพประกอบชัดเจน สีสันสดใส
2. ไมโครโฟนของเล่น (Magic Microphone)
3. บัตรภาพเหตุการณ์ (สำหรับให้เด็กเรียงลำดับหรือเล่าเรื่อง)

4. ตุ๊กตามือ (ประกอบการเล่าเพื่อดึงดูดความสนใจ)

8. การประเมินผล

ใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมการตอบสนองและการสื่อสาร:

ประเด็นการประเมิน	**วิธีการวัด**	**เกณฑ์การสังเกต**
1. ทักษะทางภาษา	การเล่าเรื่อง	สามารถสื่อสาร เล่าเรื่องราวจากภาพ หรือตอบคำถามเกี่ยวกับนิทานได้เข้าใจ (มฐ.9)
2. จินตนาการ	ความคิดสร้างสรรค์	สามารถคาดคะเนหรือเชื่อมโยงเหตุการณ์ในนิทานได้แปลกใหม่ หรือสมเหตุสมผลตามวัย (มฐ.11)
3. จิตใจ (HERO)	ความเชื่อมั่น (Efficacy)	กล้าแสดงความคิดเห็น พูดเสียงดังฟังชัด และมีความสุขร่วมกับกิจกรรม (ไม่แสดงท่าทีเบื่อหน่ายหรือกลัว)