



สารตั้งต้น เล่ม 1

“สนามฉลาดเล่น”



"สนามตลาดเล่น"

พื้นที่สร้างประสบการณ์และ
พัฒนาการพื้นฐานที่จำเป็น
ตามช่วงวัยของเด็กๆ
กิจกรรมต่างๆ ในเล่มนี้
จะเปลี่ยนพื้นที่โล่งเตียนๆ
ในโรงเรียนให้เต็มไปด้วย
รอยยิ้มและเสียงหัวเราะของ
ทุกคน

สารตั้งต้น



เล่ม 1 “สนามฉลาดเล่น”



คณะนักวิจัย

ปิยวัฒน์ เกตุวงศา • ปิยญา ชูเลิศ • ชาทินัย หวานวาจา
ชุตินา อยู่สมบูรณ์ • กรกนก พงษ์ประดิษฐ์
สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล

โครงการนี้ได้รับการสนับสนุนจาก
สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

คำนำ

คู่มือฉบับนี้ ถูกตั้งชื่อว่า “สารตั้งต้น” สาเหตุสำคัญเพราะประสงค์ให้คุณครูทุกๆ ท่านที่มีความสนใจในการนำกิจกรรมที่อยู่ในคู่มือฉบับนี้ไปใช้สำหรับ “ต่อยอด” ความคิดจากกิจกรรมที่มีอยู่ให้เกิดกิจกรรมใหม่ๆ ที่มีความแตกต่างหลากหลาย ทำหาย และเหมาะสมตามช่วงวัยของผู้เรียนที่ท่านจะนำไปใช้ด้วย

กิจกรรมต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ใน “สารตั้งต้น” ฉบับนี้ ทางคณะผู้จัดทำได้รวบรวมกิจกรรมต่างๆ มาจากการรู้เห็นผ่านทางการอ่านค้นคว้าและประสบการณ์ตรงที่ได้เรียนรู้ผ่านทางการเข้าร่วมการอบรมต่างๆ ที่ผ่านมาตลอดช่วงชีวิต ตั้งแต่วัยเด็กจนถึงปัจจุบัน กระทั่งปัจจุบันได้มีโอกาสมาทำหน้าที่เป็นผู้จัดกิจกรรม หรือเรียกง่ายๆ ว่า “ครูพัก ลักจำ” แล้วนำมาต่อยอดโดยการสอดแทรกกระบวนการเรียนรู้แบบครบมิติให้มีความเหมาะสมตามช่วงพัฒนาการของเด็กแต่ละวัย

อย่างไรก็ดี ทางคณะผู้จัดทำเชื่อมั่นว่าด้วยวิชาชีพ คุณวุฒิ ตลอดจนประสบการณ์ที่คุณครูทุกๆ ท่านได้อยู่ใกล้ชิดและคลุกคลีและเห็นธรรมชาติของเด็กนักเรียนมาอย่างต่อเนื่อง จะนำมาซึ่งการต่อยอดผลิตดอกออกผลของกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะตามมา และสามารถใช้เป็นตัวอย่างสำหรับการดำเนินกิจกรรมได้อย่างนับไม่ถ้วน

กิจกรรมต่างๆ ที่ถูกพัฒนาขึ้นในสารตั้งต้นฉบับนี้ กระตุ้นให้นักเรียนได้มีการเคลื่อนไหวร่างกาย ลดพฤติกรรมเนือยนิ่ง ทั้งนี้เพื่อสร้างเสริมกระบวนการเรียนรู้ตามขั้นพัฒนาการต่างๆ ของเนื้อหากิจกรรมได้อย่างสูงสุด

สารตั้งต้นฉบับนี้ ถูกสร้างขึ้นบนหลักการที่นำมาซึ่งสิ่งใหม่ๆ โดยอาศัยหลักคิดที่สำคัญ 2 ประการได้แก่ แกนหลักของกิจกรรม (Concept) และเนื้อหาที่จะใช้สำหรับการจัดกิจกรรม (Content) ซึ่งหากมีความเชี่ยวชาญในหลักการทั้งสองนี้ ก็จะสามารถปรับประยุกต์และต่อยอดไปยังกิจกรรมอื่นๆ ให้เกิดความบูรณาการได้อย่างง่าย

- 1) แกนหลักของกิจกรรม (Concept) หรืออธิบายให้เข้าใจง่ายๆ ก็คือ กิจกรรมนั้นๆ มีวิธีการหลักในการดำเนินกิจกรรมอย่างไร เช่น การตอบคำถามตามโจทย์ การเติมคำในช่องว่าง การใช้ทักษะการรวมจำนวนตัวเลข เป็นต้น
- 2) เนื้อหาของกิจกรรม (Content) หมายถึง เนื้อหาตามกลุ่มสาระวิชาที่สามารถนำมาใช้ในการทำกิจกรรมนั้นๆ ได้ เช่น การเรียนรู้เรื่องเศษส่วน การคูณ การท่องคำศัพท์ ความรู้รอบตัว ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ เป็นต้น

ทั้งนี้จะเห็นได้ว่าในหลายๆ กิจกรรมสามารถบูรณาการเนื้อหาของกิจกรรมได้มากกว่า 1 สาระวิชาหรือประเด็นการเรียนรู้ ขณะเดียวกันในแต่ละกิจกรรมก็สามารถสลับไขว้ระหว่าง Concept และ Content ได้ ขึ้นอยู่กับแนวคิดที่คุณครูต้องการจะสร้างสรรค์ออกมาเป็นกิจกรรมเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ในทักษะเรื่องใด

สารบัญ



คณิตศาสตร์

1.1.	เรียงให้ว	2
1.2.	คิดเร็วกระโดดเก่ง	6
1.3.	วิ่งเปี้ยวคิดเลขเร็ว	8
1.4.	สูตรคูณกระโดดเก่ง	12
1.5.	คำตอบอยู่ที่ใด	14
1.6.	เติมให้เต็ม	16



วิทยาศาสตร์

2.1.	จรวดกระดาศ	20
2.2.	รถแข่งพลังงานลม	24
2.3.	วิ่งไปเลือกคำตอบที่ถูกต้อง	28



สังคม

3.1.	เมนูพอเพียง	32
------	-------------	----

ภาษาไทย

ก ข ค

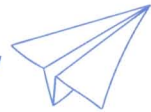
- | | | |
|------|-------------------|----|
| 4.1. | ช่วยกันแต่งประโยค | 36 |
| 4.2. | คำเป็น คำตาย | 40 |
| 4.3. | คำไหนถูก คำไหนผิด | 44 |

ภาษาอังกฤษ

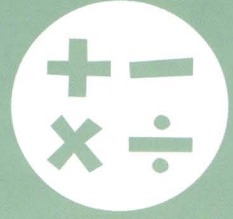
A B C

- | | | |
|------|--------------------|----|
| 5.1. | คนเก่งกระโดดค้ำฟ้า | 48 |
| 5.2. | YES OR NO | 50 |
| 5.3. | บอลกระดาดแสนสนุก | 52 |

คณิตศาสตร์



- | | | |
|------|--------|----|
| 6.1. | ตีกลอง | 56 |
|------|--------|----|



หมวดสาระการเรียนรู้
คณิตศาสตร์

1.1 เรียงหัวใจ

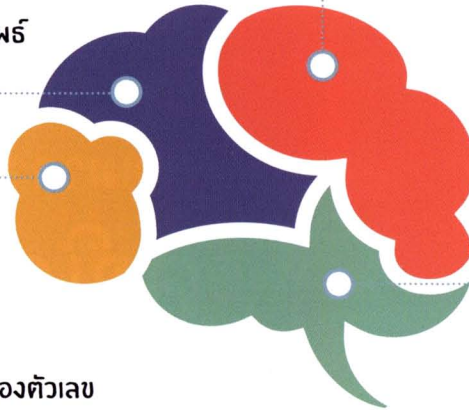
CONCEPT:

การเรียงตัวเลขให้ได้ผลลัพธ์
ตามที่กำหนด

CONTENT: คณิตศาสตร์

ทักษะหลัก:

การเรียนรู้และเข้าใจ
ในรูปการกระจาย ค่าของตัวเลข



ทักษะเสริม:

การทำงานเป็นกลุ่ม การสื่อสาร
การสังเกต และหน้าที่ความรับผิดชอบ

อุปกรณ์

1. ชุดตัวเลขโดด 0 – 9 (จากแผ่นยางจิกซอร์ตัวเลข) จำนวน 10 ตัว สัญลักษณ์เครื่องหมายจุลภาคหรือลูกน้ำ (,) จำนวน 2 ตัว และมหัพภาคหรือจุดทศนิยม (.) จำนวน 1 ตัว (จัดเตรียมชุดตัวเลขและเครื่องหมายเท่ากับจำนวนกลุ่มนักเรียน)
2. โจทย์สำหรับใช้ในการแข่งขัน

วิธีเล่น

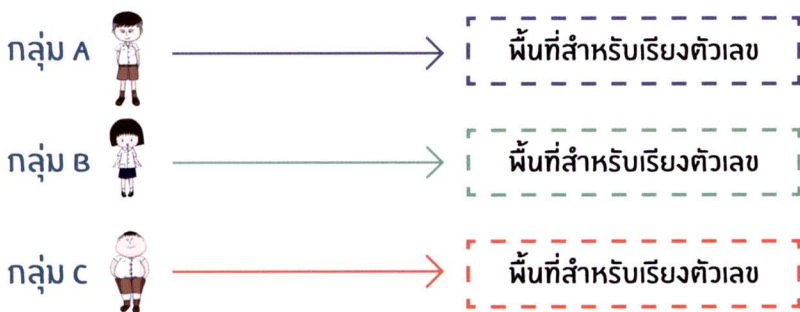
1. คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 10 – 12 คน
2. คุณครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับการเขียนจำนวนในรูปการกระจาย เป็นการเขียนในรูปการบวกของค่าของตัวเลขในแต่ละหลัก และค่าของตัวเลขที่ต่างกันในแต่ละหลัก
3. คุณครูอธิบายวิธีการเล่น และกติกาการเล่นให้นักเรียนทราบ พร้อมสาธิตการเล่น ดังนี้

กติกา คือ คุณครูจะเขียนโจทย์จำนวนเลขในรูปการกระจายให้นักเรียนดูบนกระดาน และจากนั้นคุณครูค่อยให้สัญญาณเริ่มหลังจากที่ช่วงเวลาสักนิดให้สมาชิกในกลุ่มได้ปรึกษาวางแผนร่วมกันก่อน เมื่อสิ้นเสียงสัญญาณ “เริ่ม” นักเรียนที่ถือตัวเลขหรือสัญลักษณ์เครื่องหมายที่คุณครูกำหนดโจทย์จะต้องรับนำตัวเลขหรือสัญลักษณ์เครื่องหมายที่ตนเองถือขึ้นไปวางเรียงลำดับให้ตรงกับโจทย์เลขที่คุณครูตั้งไว้ กลุ่มใดเรียงได้ถูกต้องครบถ้วนและเร็วที่สุด กลุ่มนั้นจะได้รับไป 1 คะแนน โดยการแข่งขันมีทั้งหมด 10 รอบ รอบละ 1 โจทย์

4. คุณครูแจกชุดตัวเลขโดด 0-9 เครื่องหมายจุลภาค (,) และเครื่องหมายมหัพภาค (.) ตามจำนวนสมาชิกในกลุ่ม และให้สมาชิกในกลุ่มเลือกกว่าใครจะถือตัวเลขใดหรือเครื่องหมายใด (อาจมีสมาชิกบางคนที่ได้ถือทั้งตัวเลขและเครื่องหมาย)
5. คุณครูสรุปคะแนนแต่ละกลุ่ม พร้อมสรุปผลการแข่งขัน กลุ่มใดที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ และให้นักเรียนทุกคนปรบมือชื่นชมเพื่อนที่ชนะ รวมถึงปรบมือให้กำลังใจเพื่อนที่แพ้

แผนผังแสดงวิธีเล่น

ให้นักเรียนที่ถือตัวเลขตามที่คุณครูกำหนดในโจทย์ วังนำตัวเลขมาวางเรียงให้ถูกต้องครบถ้วนและให้เร็วที่สุด



หมายเหตุ

คุณครูอาจเริ่มจากโจทย์เลขที่มีจำนวนหลักไม่มาก เช่น $4,000 + 300 + 50 + 6$ ไปหาหาคำตัวเลขที่มีจำนวนหลักมากขึ้นเรื่อยๆ เช่น $90,000,000 + 7,000,000 + 500,000 + 20,000 + 1,000 + 600 + 40 + 3$ โดยในรอบท้ายๆ ควรเป็นโจทย์เลข 10 หลัก หรือโจทย์เลขที่มีทศนิยม (หนึ่งหรือสองหลัก) รวมถึงการตั้งเป็นโจทย์คณิตศาสตร์สำหรับให้นักเรียนช่วยกันหาผลลัพธ์และนำผลลัพธ์ที่ได้ไปเรียงลำดับให้ถูกต้อง เพื่อให้สมาชิกทุกคนในกลุ่มได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม

TIP

- ☐ คุณครูอาจใช้วิธีการพูดโจทย์เลข แทนการเขียนบนกระดาน เพื่อเพิ่มทักษะการฟังให้กับนักเรียน
- ☐ คุณครูอาจเพิ่มวิธีการนำตัวเลขไปวางเรียงตามจุดที่กำหนดไว้ โดยให้นักเรียนทำท่าทางตามคำสั่ง เช่น กระโดดไปข้างหน้า วิ่ง ขาเดียว กระโดดสไลด์ข้าง เป็นต้น
- ☐ การบอกโจทย์ คุณครูอาจบอกแค่ 2 รอบต่อหนึ่งโจทย์ เพื่อให้ นักเรียนตั้งใจฟังโจทย์ให้มากขึ้น
- ☐ คุณครูอย่าลืมเน้นการใส่เครื่องหมาย (,) และ (.) ให้นักเรียน ใส่ให้ถูกต้องตำแหน่ง



บันทึกกิจกรรม

Handwriting practice lines consisting of 15 sets of three horizontal dashed lines.

วิดีโอตัวอย่างวิธีการเล่น



1.2 คิดเร็วกระโดดเก่ง

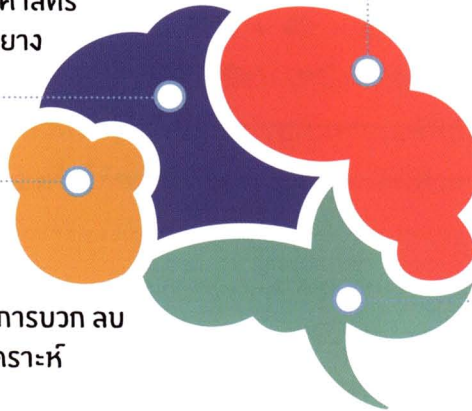
CONCEPT:

การคิดคำนวณโจทย์คณิตศาสตร์
โดยใช้การกระโดดบนแผ่นยาง
จิกซอว์ตัวเลข

CONTENT: คณิตศาสตร์

CONTENT:

คณิตศาสตร์ ทักษะหลัก: การบวก ลบ
คูณหารตัวเลข การคิดวิเคราะห์



ทักษะเสริม:

การทำงานเป็นกลุ่ม
การสังเกต การทำงาน
ประสานกันระหว่าง
ตาและขา

อุปกรณ์

1. ชุดแผ่นยางจิกซอว์ตัวเลข 0 – 9 และสัญลักษณ์เครื่องหมายบวก ลบ คูณ หาร เท่ากับจำนวนกลุ่มของนักเรียน
2. โจทย์ที่ใช้สำหรับการแข่งขัน

วิธีเล่น

1. คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละประมาณ 8 – 10 คน
2. คุณครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับการบวก ลบ คูณ หาร ตัวเลข
3. คุณครูอธิบายวิธีการเล่น และกติกาการเล่นให้นักเรียนทราบ พร้อมสาธิตการเล่น ดังนี้
 - คุณครูจะเปิดโจทย์ให้นักเรียนดูไปที่ละข้อ (โดยอาจแสดงโจทย์ในรูปแบบไฟล์ PowerPoint หรือเขียนลงบนแผ่นกระดาษก็ได้)
 - กติกา คือ ให้นักเรียนดูโจทย์ที่คุณครูให้พร้อมคำนวณผลลัพธ์ เมื่อได้แล้วให้กระโดดไปบนแผ่นตัวเลขตามโจทย์ที่คุณครูกำหนด พร้อมผลลัพธ์ที่คำนวณได้ โดยวิธีการกระโดดด้วยขาทั้ง 2 ข้างพร้อมกันหรือทีละข้างไปบนตัวเลขทีละหลัก เมื่อถึงตัวเลขที่ต้องการนักเรียนต้องยืนบนตัวเลขนั้นด้วยขาทั้ง 2 ข้างก่อนที่จะกระโดดไปตัวเลขถัดไป กลุ่มใดกระโดดได้ถูกต้อง ครบถ้วน และเสร็จก่อน จะได้รับไป 1 คะแนน

- เมื่อกระโดดเสร็จให้นักเรียนแตะมือเพื่อนที่เป็นผู้เล่นคนถัดไป เพื่อเป็นสัญญาณบอกว่าถึงรอบเขาเล่นแล้ว จากนั้นให้ไปต่อท้ายแถวของกลุ่มตัวเอง
 - คุณครูกำหนดจุดเริ่มต้นกระโดดให้นักเรียน (ดังภาพตัวอย่าง จุดเริ่มต้นกำหนดอยู่ที่อักษรตัว “S”) หากคนใดกระโดดผิดจะต้องกลับมาเริ่มใหม่ที่จุดเริ่มต้น
 - การเล่นจะแข่งพร้อมกันอย่างน้อย 2 กลุ่ม หรืออาจมากกว่านั้น โดยในแต่ละกลุ่มควรจะมีกรรมการประจำกลุ่ม เพื่อคอยตรวจสอบกลุ่มตรงข้ามว่ากระโดดได้ถูกต้อง ครบถ้วนตามกติกาหรือไม่
4. ก่อนการแข่งขัน คุณครูให้เวลานักเรียนแต่ละกลุ่มได้วางแผนการเล่น 1-2 นาที ว่าใครจะเริ่มเล่นก่อนหลัง รวมทั้งวางแผนกลยุทธ์ในการเล่น ซึ่งนักเรียนจะได้เล่นทุกคน และทุกคนในกลุ่มสามารถช่วยเหลือเพื่อนที่กำลังเล่นได้
 5. คุณครูสรุปคะแนนแต่ละกลุ่ม พร้อมสรุปผลการแข่งขัน กลุ่มใดที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ และให้นักเรียนทุกคนปรบมือชื่นชมเพื่อนที่ชนะ รวมถึงปรบมือให้กำลังใจเพื่อนที่แพ้
 6. คุณครูอาจทบทวนวิธีการคิดคำนวณโจทย์ในบางข้อที่นักเรียนมักจะสับสน เช่น โจทย์ที่มีวงเล็บ เป็นต้น

TIP

- ☐ คุณครูอาจเริ่มเล่นจากโจทย์ที่มีความง่าย ไม่ซับซ้อนก่อน และค่อยๆ เพิ่มระดับความยาก หรือโจทย์ที่มีความซับซ้อนมากขึ้นเรื่อยๆ
- ☐ คุณครูอาจนำโจทย์การบ้านมาใช้ในการทำกิจกรรมนี้ก็ได้
- ☐ เพื่อนๆ ในกลุ่มสามารถบอกเพื่อนที่กำลังเล่นได้

1.3 รุ่งแป้นความคิดเลขเร็ว

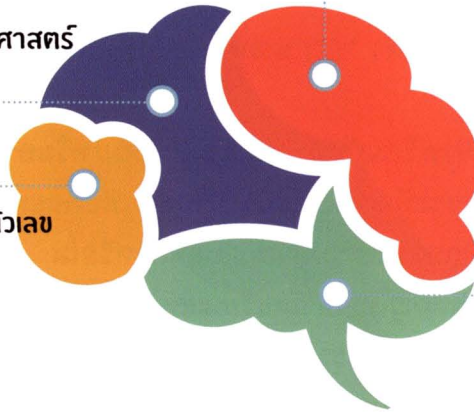
CONCEPT:

การคำนวณโจทย์คณิตศาสตร์
ให้เร็วและถูกต้อง

CONTENT: คณิตศาสตร์

ทักษะหลัก:

การบวก ลบ คูณ หารตัวเลข
การคิดวิเคราะห์



ทักษะเสริม:

การทำงานเป็นกลุ่ม
การเคลื่อนไหวออกแรง

อุปกรณ์

1. กระดาน หรือแผ่นกระดาษขนาดใหญ่สำหรับเขียนโจทย์คณิตศาสตร์และคำตอบ
2. แก้ว หรือภาชนะสำหรับใส่โจทย์คณิตศาสตร์ จำนวนเท่ากับจำนวนกลุ่มของนักเรียน
3. ปากกา ดินสอ หรือชอล์คสำหรับเขียนบนกระดาน หรือกระดาษคำตอบ
4. โจทย์คณิตศาสตร์ที่เขียนบนกระดาษที่ม้วนหรือพับไว้ไม่ให้นักเรียนเห็น

วิธีเล่น

1. คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละประมาณ 8 – 10 คน
2. คุณครูอธิบายวิธีการเล่น และกติกาการเล่นให้นักเรียนทราบ พร้อมสาธิตการเล่น ดังนี้
 - วิธีการเล่นคล้ายกับการวิ่งเปี้ยว คือ นักเรียนจะต้องวิ่งจาก “จุดเริ่มต้น” ไปหยิบโจทย์ที่อยู่ในแก้วตรง “จุดแจกโจทย์” ของแต่ละกลุ่ม แล้วรีบวิ่งไปที่กระดาน หรือกระดาษที่คุณครูกำหนดไว้ พร้อมนำโจทย์ที่ได้ไปเขียนและแสดงคำตอบที่ถูกต้อง เมื่อเสร็จแล้วให้รีบกลับไป “จุดเริ่มต้น” และแตะมือเพื่อนผู้ที่จะเล่นเป็นคนถัดไป เพื่อเป็นสัญญาณบอกทั่วถึงรอบเขาเล่น

แล้ว แล้วกลับไปต่อท้ายแถวของตัวเอง จากนั้นให้เล่นวนไปเรื่อยๆ จนครบทุกคนหรือโจทย์ที่คุณครูกำหนดหมด

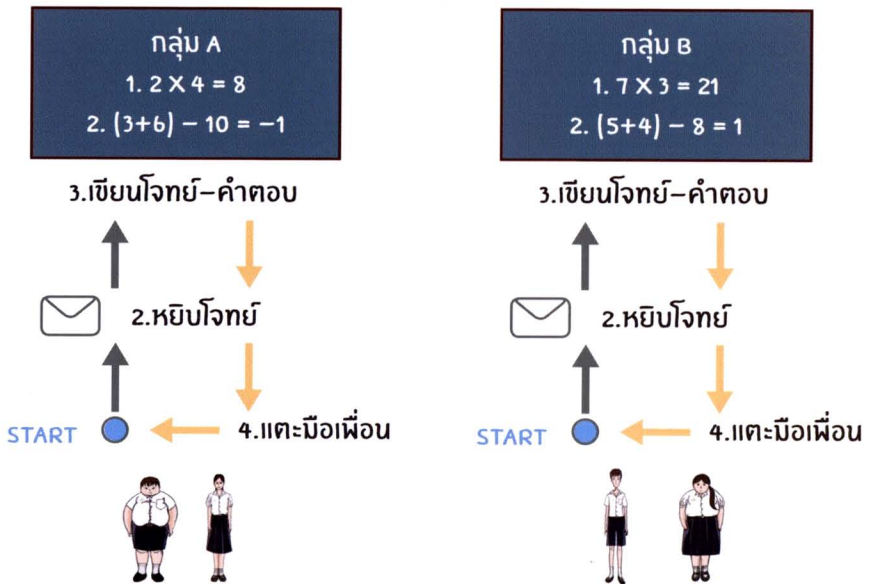
- โดยจะเริ่มการแข่งขันพร้อมกันทุกกลุ่ม หรือจำนวนกลุ่มตามความเหมาะสมของพื้นที่ที่เอื้ออำนวย
- เมื่อแข่งเสร็จคุณครูคิดคะแนนแต่ละกลุ่ม โดยข้อที่นักเรียนตอบถูกจะได้ 1 คะแนน หากตอบผิดจะติดลบ 1 คะแนน และคะแนนพิเศษ 2 คะแนน สำหรับกลุ่มที่ทำโจทย์ได้เสร็จเร็วที่สุด (หรือขึ้นอยู่กับคุณครูกำหนด)

3. ก่อนการแข่งขัน คุณครูให้เวลานักเรียนแต่ละกลุ่มได้วางแผนการเล่น 1-2 นาที ว่าใครจะเริ่มเล่นก่อนหลัง รวมทั้งวางแผนกลยุทธ์ในการเล่น ซึ่งนักเรียนจะได้เล่นทุกคน และทุกคนในกลุ่มสามารถช่วยเหลือเพื่อนที่กำลังเล่นได้
4. คุณครูสรุปคะแนนแต่ละกลุ่ม พร้อมสรุปผลการแข่งขัน กลุ่มใดที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ และให้นักเรียนทุกคนปรบมือชื่นชมเพื่อนที่ชนะ รวมถึงปรบมือให้กำลังใจเพื่อนที่แพ้

ต่อยอด

คุณครูสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับวิชาอื่นๆ ตามรายกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้ เช่น วิชาภาษาอังกฤษ โดยให้แข่งขันกันเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (โจทย์ที่ให้วิ่งไปหยิบเป็นคำศัพท์ภาษาไทย) หรือวิชาวิทยาศาสตร์ และสังคม โดยให้วิ่งไปหยิบคำถาม แล้วตอบให้ถูกต้อง เป็นต้น

แผนผังแสดงวิธีเล่น



TIP

- คุณครูควรตั้งจุดแต่ละจุดให้อยู่ห่างกัน อย่างน้อยควรอยู่ให้ห่างกันพอให้นักเรียนรู้สึกว่าจะต้องวิ่งไปให้เร็วที่สุด หากเดินไปอาจช้าและทำให้แพ้ได้
- คุณครูควรเน้นให้นักเรียนในกลุ่มเดียวกันช่วยเหลือกัน โดยนักเรียนที่เป็นตัวแทนการเล่นในแต่ละรอบ สามารถกลับมาปรึกษาเพื่อนๆ ในกลุ่มได้
- คุณครูอาจทบทวนวิธีการคิดคำนวณโจทย์ในบางข้อที่นักเรียนมักจะสับสน



บันทึกกิจกรรม

Handwriting practice lines consisting of multiple sets of three horizontal dashed lines.

1.4 สูตรคูณกระโดดเก่ง

CONCEPT:

การท่องสูตรคูณโดยการกระโดดบนแผ่นยางจิกซอร์ตัวเลข

CONTENT: คณิตศาสตร์

ทักษะหลัก:
การคูณเลข



ทักษะเสริม:

การสังเกต การทำงาน
ประสานกันระหว่างตาและขา
การเคลื่อนไหวออกแรง

อุปกรณ์

1. ชุดแผ่นยางจิกซอร์ตัวเลข 0 - 9 เท่ากับจำนวนกลุ่มของนักเรียน
2. แก้วหรือภาชนะสำหรับใส่สลากที่ม้วนแล้ว
3. สลากสูตรคูณแม่ 2 ถึงแม่ 12

วิธีเล่น

1. คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละไม่เกิน 8 คน
2. คุณครูอธิบายวิธีการเล่น และกติกาการเล่นให้นักเรียนทราบ พร้อมสาธิตการเล่น ดังนี้
 - กติกา คือ ให้นักเรียนจับสลากสูตรคูณในแก้วก่อนว่าจะได้สูตรคูณแม่ใด (มีแม่ 2 ถึง 12) จากนั้นให้เริ่มกระโดดบนแผ่นยางตัวเลขไปตามแม่สูตรคูณที่นักเรียนหยิบได้ โดยต้องกระโดดด้วยขาทั้ง 2 ข้างพร้อมกันหรือทีละข้างไปบนตัวเลขทีละตัว เมื่อถึงตัวเลขที่ต้องการนักเรียนต้องยืนบนตัวเลขนั้นด้วยขาทั้ง 2 ข้างก่อนที่จะกระโดดไปตัวเลขถัดไป กลุ่มใดกระโดดได้ถูกต้อง ครบถ้วน และเสร็จก่อน จะได้รับไป 1 คะแนน
 - ยกตัวอย่างแม่ 2 ให้กระโดดคูณเลข 2 คือ 2 คูณ 1 ได้ 2 2 คูณ 2 ได้ 4 ไปเรื่อยๆ จนถึง 2 คูณ 12 ได้ 24

- เมื่อกระโดดเสร็จให้นักเรียนแตะมือเพื่อนที่จะเล่นเป็นคนถัดไป เพื่อเป็นสัญญาณบอกว่าถึงรอบเขาเล่นต่อแล้ว จากนั้นให้ไปต่อท้ายแถวของกลุ่มตัวเอง
 - คุณครูกำหนดจุดเริ่มต้นกระโดดให้นักเรียน (ดังภาพตัวอย่าง จุดเริ่มต้นกำหนดอยู่ที่อักษรตัว “S”) หากคนใดกระโดดผิดจะต้องกลับมาเริ่มใหม่ที่จุดเริ่มต้น
3. ก่อนการแข่งขัน คุณครูให้เวลานักเรียนแต่ละกลุ่มได้วางแผนการเล่น 3-5 นาทีว่าใครจะเริ่มเล่นก่อนหลัง และวางแผนกลยุทธ์ในการเล่นร่วมกัน ซึ่งนักเรียนจะได้เล่นทุกคน และทุกคนในกลุ่มสามารถช่วยเหลือเพื่อนที่กำลังเล่นได้
 4. เริ่มการแข่งขัน โดยแข่งขันพร้อมกันทุกกลุ่ม หรือตามความเหมาะสมของจำนวนกลุ่ม และความพร้อมของพื้นที่
 5. คุณครูสรุปคะแนนแต่ละกลุ่ม พร้อมสรุปผลการแข่งขัน กลุ่มใดที่กระโดดได้ถูกต้อง ครบถ้วน และเร็วที่สุดในแต่ละรอบจะได้รับไป 1 คะแนน สุดท้ายกลุ่มใดได้รับคะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ และให้นักเรียนทุกคนปรบมือชื่นชมเพื่อนที่ชนะ รวมถึงปรบมือให้กำลังใจเพื่อนที่แพ้

TIP

- ❑ คุณครูอาจไม่ต้องเน้นให้นักเรียนกระโดดได้เร็วนัก แต่เน้นที่ความถูกต้องว่าเลขคูณกันถูกหรือไม่
- ❑ เมื่อนักเรียนสามารถกระโดดตามแม่สูตรคูณปกติได้คล่องแล้ว คุณครูอาจเปลี่ยนเป็นการท่องแม่สูตรคูณถอยหลังก็ได้

1.5 คำตอบอยู่ที่ใด

CONCEPT:

การคำนวณโจทย์คณิตศาสตร์ในใจ

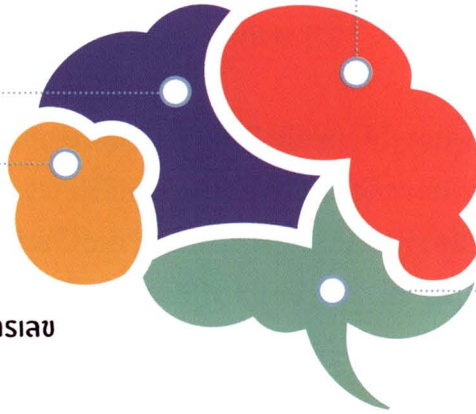
CONTENT: คณิตศาสตร์

ทักษะหลัก:

การบวก ลบ คูณ หารเลข

ทักษะเสริม:

การสังเกต
การเคลื่อนไหวออกแรง



อุปกรณ์

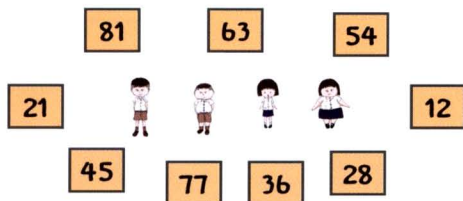
1. ซอส์หรือปากกาที่สามารถลบออกได้ (สำหรับเขียนบนพื้นห้องหรือสนาม) หรือจะใช้กระดาษ A4 Re-use แทน (โดยติดเทปกาวที่ด้านหลังกระดาษ เพื่อให้ยึดติดกับพื้น กันปลิวเมื่อถูกลมพัด)
2. กระดาษ A4 Re-use
3. โจทย์คณิตศาสตร์สำหรับใช้ทำกิจกรรม

วิธีเล่น

1. คุณครูให้นักเรียนใช้ซอส์เขียนตัวเลขใดก็ได้ตั้งแต่ 0 – 100 คนละ 1 ตัวเลข โดยเขียนไม่ให้ซ้ำกัน (นักเรียน 30 คน 30 ตัวเลข) ลงบนพื้นสนามหรือกระดาษ Re-use เขียนตัวเลขขนาดพอเหมาะไม่เล็กหรือใหญ่จนเกินไป (ครูอาจเขียนให้ดูเป็นตัวอย่าง) โดยให้ตัวเลขอยู่กระจายทั่วทั้งพื้นที่ที่กำหนด ห่างกันอย่างน้อย 1 เมตร ในระหว่างที่นักเรียนกำลังเขียนตัวเลขให้คุณครูคิดโจทย์คณิตศาสตร์จากตัวเลขที่นักเรียนเขียนไว้ซึ่งตัวเลขนั้นจะกลายเป็นคำตอบของโจทย์ที่คุณครูคิดขึ้นมา เช่น นักเรียนเขียนเลข 36 คุณครูอาจจะตั้งโจทย์ว่า “จำนวนใดที่เลข 9 สามารถหารได้ลงตัว” หรือ “ 4×9 เท่ากับเท่าไร” เป็นต้น

2. หรือคุณครูอาจจะเป็นผู้กำหนดตัวเลขเอง ซึ่งจำนวนตัวเลขที่จะเขียนขึ้นอยู่ กับจำนวนโจทย์ที่เตรียมไว้
3. จากนั้นคุณครูเรียกนักเรียนให้มายืนรวมกันที่กลางสนาม
4. คุณครูอธิบายวิธีการเล่น และกติกาการเล่นให้นักเรียนทราบ พร้อมสาธิตการเล่น ดังนี้
 - คุณครูบอกโจทย์คณิตศาสตร์ให้นักเรียนฟัง โดยระหว่างรอฟังโจทย์ คุณครูอาจจะให้นักเรียนทำท่ากายบริหารรอเพื่อเป็นการเตรียมความพร้อม เช่น หมุนคอ หมุนไหล่ สลับมือ ซอยเท้าถี่ๆ อยู่กับที่ เป็นต้น
 - เมื่อคุณครูบอกโจทย์เสร็จ และสิ้นเสียงคำว่า “เริ่ม” ให้นักเรียนวิ่งหาคำตอบที่ถูกต้องจากตัวเลขที่เขียนไว้บนพื้น และยืนล้อมตัวเลขนั้นไว้
 - คุณครูเฉลยคำตอบที่ถูกต้องให้กับนักเรียน ใครตอบถูกต้องได้รับไป 1 คะแนน โดยให้นักเรียนเป็นคนรวมคะแนนของตนเอง (นักเรียนอาจเขียนแต้มคะแนนที่ได้ใส่กระดาษแผ่นเล็กๆ หรือนับไว้ในใจก็ได้)
5. คุณครูสรุปคะแนนนักเรียน ใครได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ และให้นักเรียนทุกคนปรบมือชื่นชมเพื่อนที่ชนะ รวมถึงปรบมือให้กำลังใจเพื่อนที่แพ้

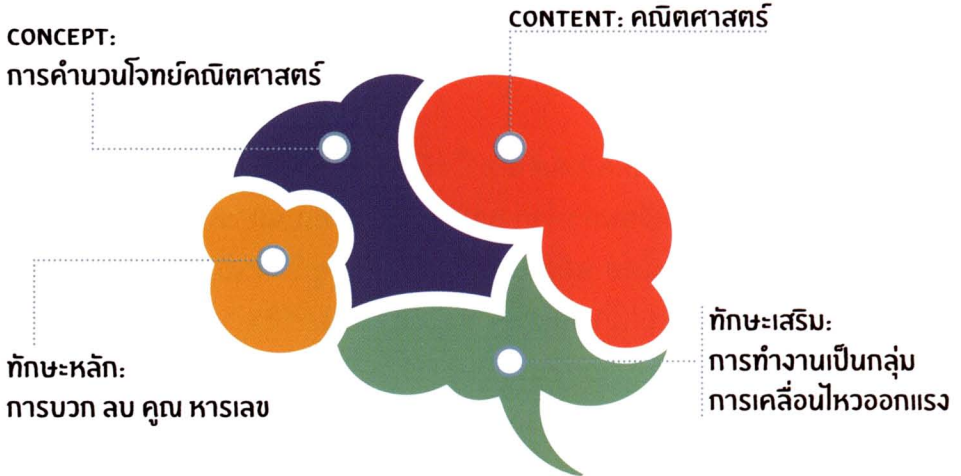
แผนผังแสดงวิธีเล่น



TIP

- ☐ การให้นักเรียนคิดเขียนตัวเลขลงในกระดาษหรือพื้นด้วยตัวเอง จะสร้างความรู้สึกร่วมของการเป็นส่วนร่วมในกิจกรรมแก่นักเรียนได้
- ☐ ตัวเลขที่เขียนควรอยู่กระจายกันให้มากที่สุดเท่าที่พื้นที่จะอำนวย เพื่อให้นักเรียนได้เคลื่อนไหวได้มากที่สุด

1.6 เต็มให้เต็ม



อุปกรณ์

1. ภาพการ์ตูน (ตั้งภาพตัวอย่างหน้าถัดไป)
2. ดินสอสี
3. โจทย์คณิตศาสตร์สำหรับใช้ทำกิจกรรม

วิธีเล่น

1. คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 8-10 คน
2. คุณครูติดภาพการ์ตูนบนกระดานดำ หรือไวท์บอร์ด
3. คุณครูอธิบายวิธีการเล่น และกติกาการเล่นให้นักเรียนทราบ ดังนี้
 - คุณครูบอกโจทย์คณิตศาสตร์ให้ตัวแทนกลุ่มที่เป็นผู้เริ่มเล่นก่อนคิดหาคำตอบ กลุ่มใดตอบได้ถูกต้อง กลุ่มนั้นจะมีสิทธิได้ออกมาระบายสีที่ภาพการ์ตูน 1 ส่วน
 - หากตัวแทนกลุ่มใดตอบผิดจะไม่มีสิทธิได้ระบายสีที่ภาพ
 - จากนั้นให้กลับเข้ากลุ่มแล้วแตะมือเพื่อนคนที่จะเล่นเป็นคนถัดไป เล่นวนแบบนี้ไปเรื่อยๆ

4. ก่อนการแข่งขัน คุณครูให้เวลานักเรียนแต่ละกลุ่มได้วางแผนการเล่น 1-2 นาทีว่าใครจะเริ่มเล่นก่อนหลัง และวางแผนกลยุทธ์ในการเล่นร่วมกัน ซึ่งนักเรียนจะได้เล่นทุกคน และทุกคนในกลุ่มสามารถช่วยเหลือเพื่อนที่กำลังเล่นได้
5. เริ่มการแข่งขัน โดยแข่งขันพร้อมกันทุกกลุ่ม หรือตามความเหมาะสมของจำนวนกลุ่ม และความพร้อมของพื้นที่
6. คุณครูสรุปผลการแข่งขัน ซึ่งกลุ่มใดที่สามารถระบายสีภาพการ์ตูนได้ครบทุกส่วนก่อน กลุ่มนั้นเป็นผู้ชนะ และให้นักเรียนทุกคนปรบมือชื่นชมเพื่อนที่ชนะ รวมถึงปรบมือให้กำลังใจเพื่อนที่แพ้

หมายเหตุ

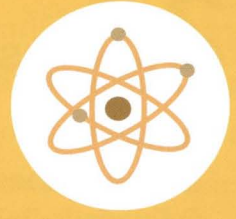
คุณครูสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับวิชาอื่นๆ ตามรายกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้ทั้งวิทยาศาสตร์ ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ สังคม โดยเปลี่ยนโจทย์ไปตามแต่ละวิชา

ภาพตัวอย่าง



TIP

- ☐ การระบายสีในภาพไม่จำเป็นต้องเน้นที่ความสวยงาม
- ☐ คุณครูสามารถเปลี่ยนรูปภาพการ์ตูนได้ตามต้องการ โดยต้องเป็นภาพที่สามารถระบายสีได้
- ☐ จำนวนโจทย์ที่คุณครูเตรียมไว้ต้องมากกว่าจำนวนพื้นที่ระบายสีในภาพ โดยอาจคำนวณได้ ดังนี้ จำนวนโจทย์ = จำนวนพื้นที่ระบายสีในภาพ x จำนวนกลุ่มที่แบ่งได้
- ☐ คุณครูอาจลองปรับเปลี่ยนให้ในแต่ละส่วนของภาพเป็นคำตอบของโจทย์ หากนักเรียนตอบถูกให้ระบายในส่วนนั้นๆ



หมวดสาระการเรียนรู้
วิทยาศาสตร์

2.1 จรวดกระดาษ

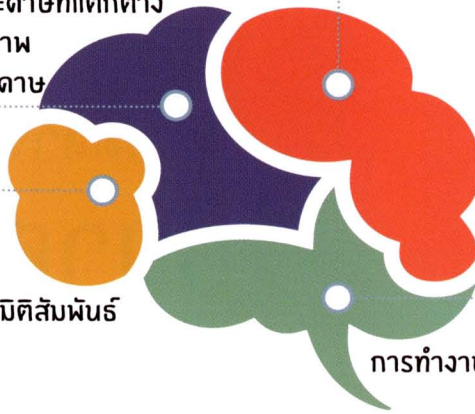
CONCEPT:

ลักษณะของจรวดกระดาษที่แตกต่าง
กันมีผลต่อประสิทธิภาพ
การบินของจรวดกระดาษ

CONTENT: วิทยาศาสตร์

ทักษะหลัก:

การคิดวิเคราะห์ มีนิสัยพันธุ
การคาดคะเน



ทักษะเสริม:

การทำงานเป็นกลุ่ม การสังเกต
ความคิดสร้างสรรค์
การเคลื่อนไหวออกแรง

อุปกรณ์

1. กระดาษ A4 Re-use (สำหรับแจกให้นักเรียนคนละ 2 แผ่น)
2. VDO สาธิตการพับจรวดกระดาษ และอุปกรณ์ฉายภาพ (ถ้ามี)
3. อุปกรณ์สำหรับวางแสดงตำแหน่งจุดตกของจรวดกระดาษเท่ากับจำนวนกลุ่มของนักเรียน เช่น กระดาษโพสอิท เทปกาว กรวย เป็นต้น
4. นาฬิกาจับเวลา
5. ตลับเมตร

วิธีเล่น

1. คุณครูสอนนักเรียนเกี่ยวกับ การบินได้ของเครื่องบิน โดยใช้วิธีการตั้งคำถามกับนักเรียนก่อน จากนั้นสรุปคำตอบที่ได้มาเป็นความรู้ที่ถูกต้องให้กับนักเรียน หลังจากนั้นบอกนักเรียนว่าวันนี้เราจะมาทำเครื่องบินกัน
2. คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 8-10 คน
3. คุณครูให้นักเรียนพับจรวดกระดาษ โดยใช้กระดาษ A4 Re-use มาเป็นอุปกรณ์ ทั้งนี้คุณครูอาจถามความสนใจของนักเรียนว่าใครอยากพับจรวดกระดาษ

ตามแบบของตนเอง หรือตามแบบตัวอย่างที่คุณครูเตรียมไว้ให้ก็ได้ คุณครูอาจสาธิตการพับจรวดกระดาษให้นักเรียนดูก่อน หรือให้พับไปพร้อมๆ กัน โดยใช้เวลาในการพับประมาณ 5 – 10 นาที พร้อมตกแต่งความสวยงามตามจินตนาการของนักเรียน นักเรียนแต่ละคนจะได้จรวดกระดาษอย่างน้อยคนละ 1 ลำ

4. คุณครูอธิบายวิธีการเล่น และกติกาการเล่นให้นักเรียนทราบ ดังนี้

- ให้เวลาแต่ละกลุ่มได้ทดสอบและฝึกซ้อมพับจรวดกระดาษ 2-3 นาที เพื่อให้ให้นักเรียนได้ช่วยกันตัดสินใจเลือกจรวดกระดาษที่ดีที่สุดของกลุ่ม รวมถึงได้ฝึกวิธีการพุ่งด้วย ระหว่างนั้นโดยคุณครูให้นักเรียนจดบันทึกสถิติการพุ่งไกลของจรวด และการบินได้นานของจรวดกระดาษ เช่น จรวดแต่ละลำพุ่งได้ระยะทางเท่าไร และบินได้นานกี่วินาที เป็นต้น เพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจ และเป็นการฝึกทักษะของนักเรียนได้อีกด้วย
- จากนั้นคุณครูให้นักเรียนเลือกจรวดกระดาษของสมาชิกในกลุ่มที่คิดว่าสามารถพุ่งได้ไกลที่สุดจำนวน 3 ลำ และบินได้นานที่สุดจำนวน 3 ลำ
- ในการแข่งขัน จะแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ประเภทแรก การแข่งขันพุ่งไกล ประเภทที่สอง การแข่งขันบินนาน
- เริ่มการแข่งขันประเภทแรก การแข่งขันพุ่งไกล โดยแข่งพร้อมกันทุกกลุ่ม กลุ่มละ 1 คน เมื่อคนแรกพุ่งเสร็จแล้วให้เอาเครื่องหมายของกลุ่มไปวางไว้ตรงจุดที่จรวดกระดาษตก แล้ววิ่งไปเก็บจรวดกระดาษของตนเองกลับมา จากนั้นให้เพื่อนคนที่ 2 และ 3 ได้พุ่งจรวดต่อตามลำดับ กลุ่มใดสามารถพุ่งจรวดกระดาษได้ไกลที่สุดกลุ่มนั้นเป็นฝ่ายชนะ
- เริ่มการแข่งขันประเภทที่สอง การแข่งขันบินนาน โดยแข่งพร้อมกันทุกกลุ่ม กลุ่มละ 1 คน หลังจากคนแรกพุ่งจรวดเสร็จแล้ว ต่อด้วยคนที่ 2 และ 3 ตามลำดับ จรวดกระดาษของกลุ่มใดสามารถบินลอยได้นานที่สุดกลุ่มนั้นชนะ

5. คุณครูสรุปผลการแข่งขัน และอาจให้นักเรียนออกมานำเสนอผลงานของตนเองหรือของกลุ่ม เพื่อฝึกทักษะการนำเสนอ และให้เพื่อนๆ ได้แลกเปลี่ยนซักถาม เพื่อฝึกทักษะการถาม-ตอบอย่างมีเหตุผล
6. คุณครูอาจจะนัดหมายนักเรียนว่าจะมีการแข่งขันแก้ตัวในครั้งต่อไป และให้นักเรียนจดบันทึกสถิติของการแข่งขันในครั้งนี้ไว้ เพื่อนำมาเปรียบเทียบกับสถิติในครั้งถัดไป

หมายเหตุ

วิธีการพับจรวดกระดาษ สามารถศึกษาได้จากเอกสารแนบท้าย

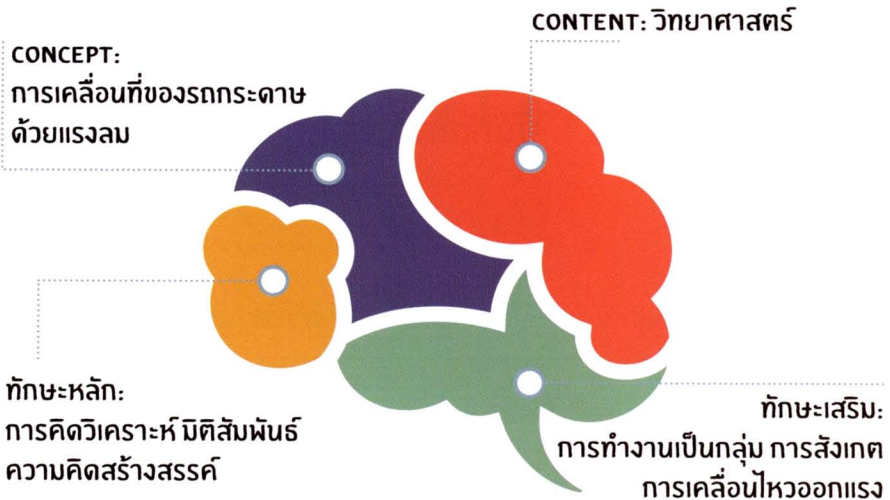
TIP

- ☐ กิจกรรมนี้สามารถเล่นได้หลายวัน เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการพับ และเรียนรู้ที่จะสังเกตและปรับปรุงวิธีการทำให้ดีขึ้น
- ☐ การฝึกให้นักเรียนได้จดบันทึกสถิติต่างๆ เป็นการเพิ่มทักษะพื้นฐานที่ดีของการเป็นนักวิทยาศาสตร์
- ☐ ข้อควรระวัง คุณครูเตือนนักเรียนให้พับจรวดด้วยความระมัดระวัง ไม่พุ่งใส่หน้าหรือตาของเพื่อน



บันทึกกิจกรรม

2.2 รถแข่งพลังงานลม



อุปกรณ์

1. กระดาษ A4 Re-use (สำหรับแจกให้นักเรียนคนละ 2 แผ่น)
2. VDO สาธิตการพับรถแข่งพลังงานลม และอุปกรณ์ฉายภาพ (ถ้ามี)
3. ซอส์ค (ขีดเส้น) หรือกระดาษขาว (ติดกับพื้น) สำหรับกำหนดจุดเริ่มต้น และเส้นชัย

วิธีเล่น

1. คุณครูให้ความรู้นักเรียนเกี่ยวกับลม และพลังงานที่เกิดจากลม จากนั้นบอกว่าวันนี้เราจะมาทำรถพลังงานลมกัน
2. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 5 – 6 คน
3. จากนั้นคุณครูสอนวิธีการพับรถกระดาษ โดยเริ่มจากรถกระดาษที่เป็นรถตู้ ต่อด้วยรถ F-1 สุดท้ายนักเรียนจะมีรถกระดาษคนละ 2 คัน
4. คุณครูอธิบายวิธีการเล่น และกติกาการเล่นให้นักเรียนทราบ ดังนี้
 - คุณครูบอกนักเรียนว่าจะมาแข่งขันกันเป่ารถกระดาษให้ได้ไกลที่สุด
 - ให้เวลาแต่ละกลุ่มได้ทดสอบและฝึกซ้อมเป่ารถกระดาษ 2-3 นาที

เพื่อให้นักเรียนได้ช่วยกันตัดสินใจเลือกรถกระต่ายที่ดีที่สุดของกลุ่ม
ที่คิดว่าสามารถวิ่ง (เป่า) ได้ดีที่สุดจำนวน 2 คัน (รถตุ้ 1 คัน รถ F-1 1 คัน)

- ในการแข่งขัน จะแบ่งออกเป็น 2 รุ่น รุ่นรถตุ้ และรุ่นรถ F-1
- เริ่มการแข่งขันรุ่นตุ้ คุณครูให้นักเรียนทุกคนในกลุ่มออกมาเป่ารถกระต่าย
ของกลุ่มตัวเองคนละ 1 ครั้ง โไล่จากคนแรกไปจนถึงคนสุดท้าย ซึ่งใครที่เป่า
เสร็จแล้วให้กลับไปแตะมือเพื่อนคนถัดไปและให้กลับไปต่อท้ายกลุ่ม โดยรถ
กระต่ายของกลุ่มใดเข้าเส้นชัยที่กำหนดก่อนเป็นฝ่ายชนะ
- จากนั้น เริ่มการแข่งขันรุ่น F-1

5. คุณครูสรุปผลการแข่งขันของแต่ละรุ่นว่ากลุ่มใดเป็นฝ่ายชนะ จากนั้นอาจให้
นักเรียนออกมานำเสนอผลงานของตนเองหรือของกลุ่ม เพื่อฝึกทักษะการ
นำเสนอ และให้เพื่อนๆ ได้แลกเปลี่ยนซักถาม เพื่อฝึกทักษะการถาม-ตอบ
อย่างมีเหตุผล

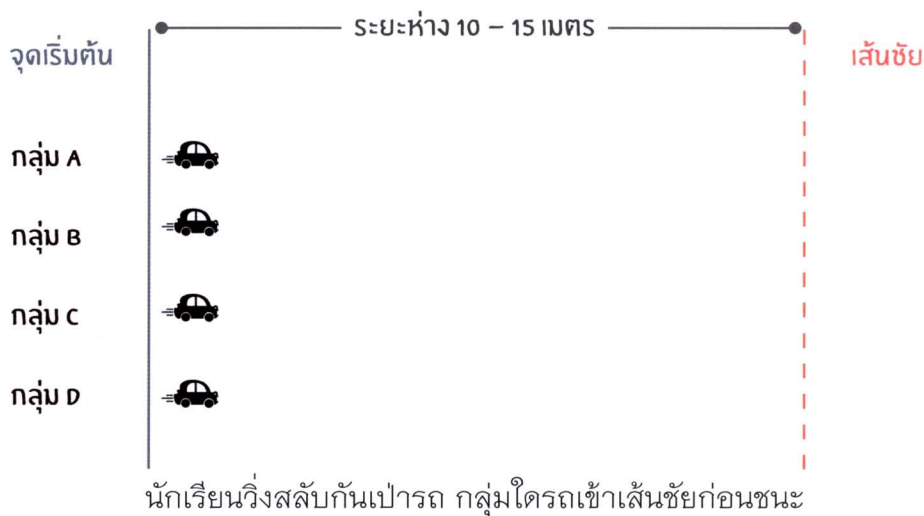
หมายเหตุ

วิธีการพับรถกระต่าย สามารถศึกษาได้จากเอกสารแนบท้าย

vdo ตัวอย่างวิธีการเล่น



แผนผังแสดงวิธีเล่น



TIP

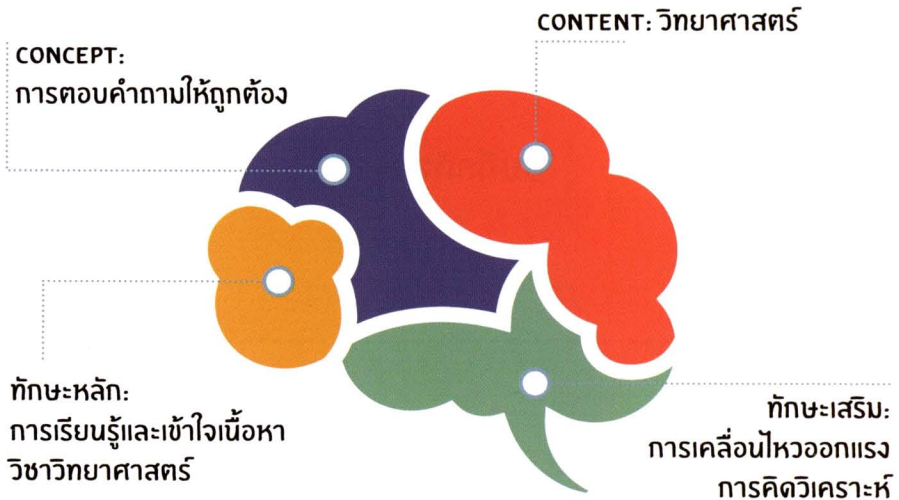
- ❑ ข้อควรระวัง พื้นที่สำหรับกิจกรรมนี้ควรจะเป็นพื้นที่ที่ค่อนข้างสะอาด และไม่มีฝุ่นผงจะดีที่สุด เนื่องจากนักเรียนจะต้องก้มลงกับพื้น เพื่อเป่ารถกระดาษของตนเอง หากพื้นไม่สะอาดอาจทำให้ฝุ่นผงเข้าตา จมูก หรือปากของนักเรียนๆ ได้
- ❑ กิจกรรมนี้สามารถเล่นได้หลายวัน เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการพับ และเรียนรู้ที่จะสังเกตและปรับปรุงวิธีการทำให้ดีขึ้น
- ❑ การฝึกให้นักเรียนได้จดบันทึกสถิติต่างๆ เป็นการเพิ่มทักษะพื้นฐานที่ดีของการเป็น



บันทึกกิจกรรม

Handwriting practice lines consisting of multiple sets of three horizontal dashed lines.

2.3 จึงไปเลือกคำตอบที่ถูกต้อง



อุปกรณ์

1. ข้อคำถามทั่วไปเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ระดับประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 10 ข้อ พร้อมเฉลยคำตอบ
2. ตัวเลข 1-4 จากชุดแผ่นยางจิกซอว์ตัวเลข หรือชอล์ค (เขียนบนพื้น) หรือ ปากกาและกระดาษสำหรับเขียนตัวเลข 1-4

วิธีเล่น

1. คุณครูทบทวนความรู้วิชาวิทยาศาสตร์ที่ได้มีการเรียนการสอนที่ผ่านมา
2. คุณครูอธิบายวิธีการเล่น และกติกาการเล่นให้นักเรียนทราบ ดังนี้
 - คุณครูจะถามคำถามกับนักเรียนจำนวน 10 ข้อ (หรือมากกว่านั้น) ระหว่างที่คุณครูอ่านคำถาม และตัวเลือก นักเรียนทุกคนจะต้องตั้งใจฟังให้ดี และในขณะที่นักเรียนฟังคำถามนั้น จะต้องขอย่อยเท้าอยู่กับที่ แกว่งแขน กระโดด ตบ ยืดเหยียดกล้ามเนื้อในท่าต่างๆ แล้วแต่คำสั่งของคุณครูว่าจะให้ทำอะไร

- เมื่อคุณครูอ่านคำถามเสร็จให้นักเรียนวิ่งไปที่ตัวเลือกที่คิดว่าเป็นคำตอบที่ถูกต้อง
 - จากนั้น คุณครูเฉลยคำตอบที่ถูกต้อง พร้อมกับให้นักเรียนปรบมือให้กับเพื่อนที่ตอบถูก และให้นักเรียนบันทึกคะแนนที่ตนเองได้ไว้ในใจ
 - และก่อนที่คุณครูจะอ่านคำถามในข้อต่อไป คุณครูสั่งให้นักเรียนวิ่งมารวมที่จุดกลางของห้องหรือสนาม (ทั้งนี้ เพื่อนักเรียนจะได้เคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง)
3. เมื่อคุณครูถามคำถามครบทุกข้อแล้ว ให้สรุปคะแนนว่ามีใครได้คะแนนเท่าไรกันบ้าง โดยเชื่อใจในความซื่อสัตย์ของนักเรียน และให้นักเรียนปรบมือให้กับเพื่อนๆ ทุกๆ คนที่ได้คะแนน ไม่ว่าจะเป็นคนที่ได้คะแนนมาก หรือได้คะแนนน้อย
4. คุณครูสรุปเกี่ยวกับการฟังอย่างตั้งใจ การมีสมาธิในการทำงาน (แม้ว่าจะต้องเคลื่อนไหวไปด้วย) ประโยชน์ที่ได้จากการเคลื่อนไหวออกแรง รวมทั้งความสำคัญของความซื่อสัตย์

แผนผังแสดงวิธีเล่น



TIP

- ❑ คุณครูเน้นนักเรียนเรื่องความมั่นใจในตัวเองในการเลือกคำตอบโดยไม่วิ่งตามเพื่อน
- ❑ ตัวเลขที่เป็นคำตอบ 1-4 ควรจะวางอยู่ทั้ง 4 มุมของสนาม หรือมีระยะห่างกันพอสมควร เพื่อให้มีระยะที่นักเรียนได้วิ่งออกแรง
- ❑ คุณครูสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับวิชาอื่นๆ ตามหมวดสาระการเรียนรู้ได้



บันทึกกิจกรรม



หมวดสาระการเรียนรู้
สังคมศึกษา
ศาสนาและ
วัฒนธรรม

3.1 เมนูพอเพียง

CONCEPT:

การเรียนรู้เกี่ยวกับเศรษฐกิจและ
วิถีชีวิตที่พอเพียง การบริโภค
อาหารที่มีอยู่ในท้องถิ่น

CONTENT:

สังคม ศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ทักษะหลัก:

การคิดวิเคราะห์
การคำนวณทางคณิตศาสตร์

ทักษะเสริม:

การทำงานเป็นกลุ่ม
การมีความคิดสร้างสรรค์

อุปกรณ์

1. กระดาษสำหรับจดบันทึกส่วนประกอบ
2. ดินสอ
3. โจทย์เมนูพอเพียง
4. บัตรภาพต่างๆ ที่เป็นส่วนประกอบของอาหาร เช่น มะละกอ พริก เนื้อหมู

วิธีเล่น

1. คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 4 - 5 คน
2. คุณครูอธิบายวิธีการเล่น และกติกาการเล่นให้นักเรียนทราบ ดังนี้
 - ให้นักเรียนช่วยกันเขียนพืชผักที่ปลูกอยู่รอบบ้านของนักเรียน รวมถึงสัตว์เลี้ยงที่สามารถนำมาทำเป็นอาหารได้จำนวน 10 ชนิด โดยใช้เวลาช่วยกันคิด 2 นาที
 - คุณครูบอกว่าวันนี้จะทำอาหาร 1 อย่าง โดยนักเรียนจะต้องใช้วัตถุดิบที่ได้ช่วยกันคิดไว้ก่อนหน้านี้ (เข้ากับนักเรียนว่าห้ามเปลี่ยนวัตถุดิบที่นักเรียนได้เขียน

ไว้ก่อนหน้า) หากนักเรียนไม่มีวัตถุดิบใด สามารถมาขอซื้อได้ที่คุณครู โดยคุณครูจะมีวัตถุดิบครบทุกอย่าง แต่จะมีราคาแตกต่างกันไปตามประเภทของสินค้า

- จากนั้น คุณครูบอกว่าจะทำอาหารชื่อ “....(ชื่อเมนูที่เป็นโจทย์)...” พร้อมกับบอกส่วนประกอบว่าต้องใช้อะไรบ้าง จากนั้นคุณครูให้เวลานักเรียนแต่ละกลุ่มสลับกันออกมาซื้อสินค้าที่ยังขาดอยู่จากคุณครู โดยคุณครูใช้วัตถุดิบเดิมที่นักเรียนมีแล้ว และเพิ่มรายการที่นักเรียนต้องซื้อเข้าไปพร้อมกับราคาที่ต้องจ่าย
- นักเรียนแต่ละกลุ่มเช็คว่าได้วัตถุดิบครบหรือไม่ จากนั้นสรุปยอดค่าใช้จ่ายที่ต้องซื้อเพิ่ม โดยกลุ่มใดที่สามารถจ่ายค่าวัตถุดิบได้น้อยที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

3. คุณครูสรุปเกี่ยวกับเรื่องเศรษฐกิจและวิถีชีวิตพอเพียง การปลูกผักสวนครัวเพื่อประหยัดค่าใช้จ่าย และเสริมเรื่องการแลกเปลี่ยนแบ่งปันของกินของใช้ให้กับสมาชิกในชุมชน และเพื่อนบ้าน เป็นต้น (ซึ่งในกิจกรรมนักเรียนอาจจะไม่ได้แลกเปลี่ยนสินค้ากัน)

vdo ตัวอย่างวิธีการเล่น



TIP

- ❑ กิจกรรมนี้จะมีความน่าสนใจมากขึ้นหากคุณครูสามารถนำวัตถุจริงๆ มาใช้ประกอบในการทำกิจกรรม หรือใช้เป็นโมเดลสิ่งของแทนบัตรภาพ
- ❑ คุณครูอาจใช้การแสดงบทบาทสมมติเพื่อให้นักเรียนสนใจและสนุกในการทำกิจกรรมมากขึ้น เช่น รับบทเป็นแม่บ้าน พ่อบ้าน แม่ครัว พ่อครัว ผู้ช่วยพ่อครัวแม่ครัว เป็นต้น
- ❑ ราคาวัตถุดิบอาจใช้ราคาตามจริงในปัจจุบัน เพื่อให้นักเรียนได้ตระหนักถึงคุณค่าของเงินมากขึ้น รวมถึงใช้จำนวน/ปริมาณวัตถุดิบตามจริงในการซื้อเพื่อนำมาประกอบอาหาร



บันทึกกิจกรรม



หมวดสาระการเรียนรู้

ภาษาไทย

4.1 ช่วยกันแต่งประโยค

CONCEPT:

การนำคำศัพท์ที่กำหนดให้มาเรียงกันให้เป็นประโยคที่สมบูรณ์และมีสื่อความหมายได้

CONTENT: ภาษาไทย

ทักษะหลัก:

การเรียนรู้และเข้าใจประโยคในภาษาไทย

ทักษะเสริม:

การทำงานเป็นกลุ่ม
การเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี
ความคิดสร้างสรรค์

อุปกรณ์

1. กระดาษคำ หรือไวท์บอร์ด
2. ซอส์ค หรือปากกา
3. โจทย์สำหรับใช้ในการแข่งขัน
4. กระดาษทดสำหรับแต่งประโยค

วิธีเล่น

1. คุณครูให้ความรู้ให้นักเรียนเกี่ยวกับการแต่งประโยค พร้อมยกตัวอย่างประโยคเพื่อให้ให้นักเรียนได้อภิปรายส่วนประกอบของประโยค
2. คุณครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 3 – 4 คน จากนั้นให้นักเรียนฝึกแต่งประโยคด้วยปากเปล่า โดยคุณครูเขียนคำบนกระดาน หรือ มีบัตรคำแจกให้กับนักเรียนแต่ละกลุ่ม ใช้เวลาในการฝึกประมาณ 5 นาที
3. คุณครูอธิบายวิธีการเล่น และกติกาการเล่นให้นักเรียนทราบ ดังนี้
 - โดยคุณครูบอกว่าจะแข่งขันแต่งประโยคทั้งหมด 5 ประโยค (หรืออาจจะมากหรือน้อยกว่านี้ขึ้นอยู่กับเวลา) โดยในแต่ละรอบคุณครูจะบอกคำที่เป็น

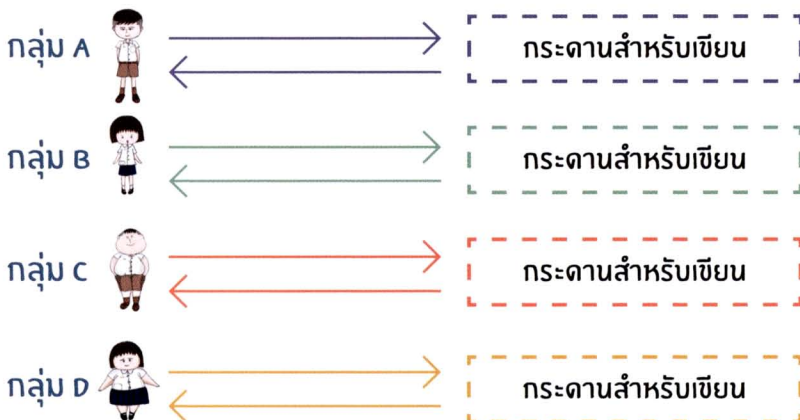
โจทย์ให้กับนักเรียนแต่ละกลุ่มทราบพร้อมกัน

- จากนั้นสมาชิกในกลุ่มต้องช่วยกันคิดว่าจะแต่งประโยคว่าอย่างไร สามารถเขียนลงบนกระดาษทดได้ จากนั้นให้นักเรียนที่เป็นตัวแทนกลุ่มวิ่งไปเขียนประโยคที่ได้ กลุ่มใดเขียนได้เร็วก่อน และมีองค์ประกอบของประโยคครบ จะได้ 1 คะแนน

4. ก่อนการแข่งขัน คุณครูทบทวนกติกาพร้อมแสดงตัวอย่างวิธีการเล่นให้นักเรียนได้ดู พร้อมให้เวลานักเรียนแต่ละกลุ่มได้วางแผนการเล่น 2-3 นาที ว่าใครจะเริ่มเล่นก่อนหลัง และวางแผนกลยุทธ์ในการเล่นร่วมกัน ซึ่งนักเรียนจะได้เล่นทุกคน และทุกคนในกลุ่มสามารถช่วยเหลือเพื่อนได้
5. คุณครูสรุปผลการแข่งขัน และสรุปทบทวนบทเรียนที่นักเรียนได้เรียนรู้อีกครั้ง

แผนผังแสดงวิธีเล่น

นักเรียนวิ่งสลับกันเขียนคำในประโยคที่ช่วยกันแต่งคนละ 1 คำ โดยวิ่งวนกันแบบวิ่งเปี้ยวจนครบประโยค



หมายเหตุ

ตัวอย่างคำศัพท์สำหรับใช้เป็นโจทย์ เช่น

วิ่งเล่น ต่อสู้ แข่งขัน ขนมปัง พอเพียง ประหยัด น้ำใจ สามัคคี

ตัวอย่างการแต่งประโยค

1. ฉันชอบวิ่งเล่นกับเพื่อน
2. ฉันเล่นต่อสู้กับน้อง
3. คุณครูสอนให้ฉันรู้จักความพอเพียง

TIP

- คุณครูอาจจะเพิ่มโจทย์ให้ท้าทายความรู้ความสามารถของนักเรียนด้วยการให้นักเรียนแต่งประโยคที่มีคำประเภทย่อยๆ อยู่ในประโยคด้วย เช่น คำวิเศษณ์ คำบุพบท เป็นต้น
- คุณครูอาจจะเพิ่มโจทย์ให้ท้าทายความรู้ความสามารถของนักเรียน โดยกำหนดคำขึ้นมา 5 – 6 คน จากนั้น ให้นักเรียนนำคำทั้งหมดมาแต่งเป็นประโยค หรือเขียนเป็นเรียงความสั้นๆ เป็นต้น
- คุณครูอาจเน้นรูปประโยคที่สื่อความหมายและเข้าใจได้



บันทึกกิจกรรม

A series of horizontal dashed lines for writing, consisting of 15 lines.

4.2 คำเป็น คำตาย

CONCEPT:

การจำแนกคำเป็น คำตายได้

CONTENT: ภาษาไทย

ทักษะหลัก:

การเรียนรู้คำเป็น คำตาย
ในภาษาไทย การสะกดคำให้ถูกต้อง

ทักษะเสริม:

การทำงานเป็นกลุ่ม
การคิดวิเคราะห์
การเคลื่อนไหวออกแรง

อุปกรณ์

1. กระดานดำ หรือไวท์บอร์ด
2. ซอส์ค หรือปากกา
3. โจทย์สำหรับใช้ในการแข่งขัน

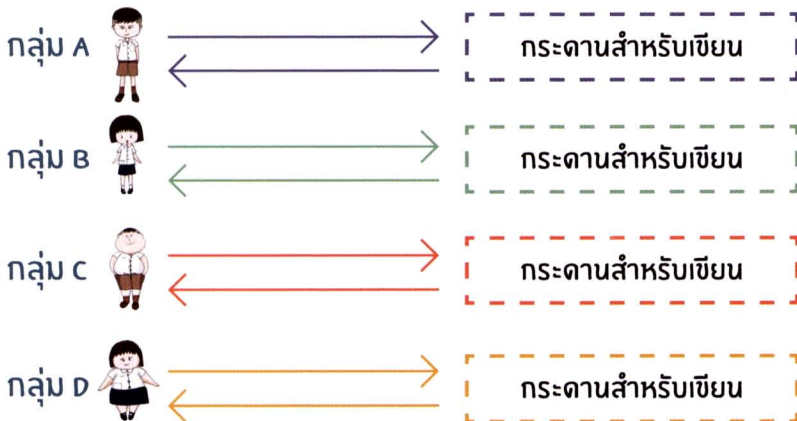
วิธีเล่น

1. คุณครูให้ความรู้เกี่ยวกับคำเป็น คำตาย โดยอาจจะเริ่มจากการเล่นใบ้คำ จากนั้นสรุปบทเรียนและความรู้ที่ได้ประมาณ 10-15 นาที
2. คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 5 - 6 คน
3. คุณครูอธิบายวิธีการเล่น และกติกาการเล่นให้นักเรียนทราบ ดังนี้
 - คุณครูบอกว่าจะมีการแข่งขันเขียนคำเป็น คำตาย กลุ่มใดเขียนตอบได้ถูกต้องว่าเป็น คำเป็น หรือ คำตาย จะได้คำละ 1 คะแนน หากเขียนตอบผิดจะติดลบคำละ 1 คะแนน ทั้งนี้ คำใดที่นักเรียนสะกดผิดก็จะได้คะแนนในคำนั้นไป

- คุณครูเตรียมเขียนตารางแข่งขันบนกระดาน (ดังตัวอย่าง) ในระหว่างนั้นให้แต่ละกลุ่มปรึกษากันว่าจะใช้กลยุทธ์อย่างไร ใครจะเริ่มเล่นก่อนหลัง
 - เริ่มการแข่งขัน โดยคุณครูให้เวลา 5 นาที (ต่อการเล่นหนึ่งหมวด)ให้นักเรียนออกมาเขียนให้ได้มากที่สุด เมื่อนักเรียนคนแรกเขียนเสร็จแล้วให้กลับไปแตะมือเพื่อน จากนั้นให้กลับไปอยู่ท้ายแถวของกลุ่มเพื่อรอเล่นต่อ แล้วเพื่อนคนที่สองออกไปเขียน เล่นแบบนี้วนไปเรื่อยๆ จนหมดเวลา
4. สรุปผลการแข่งขัน โดยคุณครูและนักเรียนทุกคนจะช่วยกับตรวจและเฉลยกันไปทีละคำ เพื่อเป็นการสรุปความรู้และความเข้าใจที่ถูกต้อง

แผนผังแสดงวิธีเล่น

นักเรียนวิ่งสลับกันเขียนคำเป็น คำตาย คนละ 1 คำ แล้ววิ่งมาแตะมือเพื่อนเพื่อไปเขียนคำต่อไป โดยเวียนไปจนครบทุกข้อ



หมายเหตุ

ตัวอย่างตารางสำหรับการแข่งขัน โดยเขียนอยู่บนกระดานแผ่นเดียวกัน

โจทย์	ทีม A		ทีม B		ทีม C		ทีม D	
	คำ เป็น	คำ ตาย	คำ เป็น	คำ ตาย	คำ เป็น	คำ ตาย	คำ เป็น	คำ ตาย
ชื่อ.....								
หมวด.....								

TIP

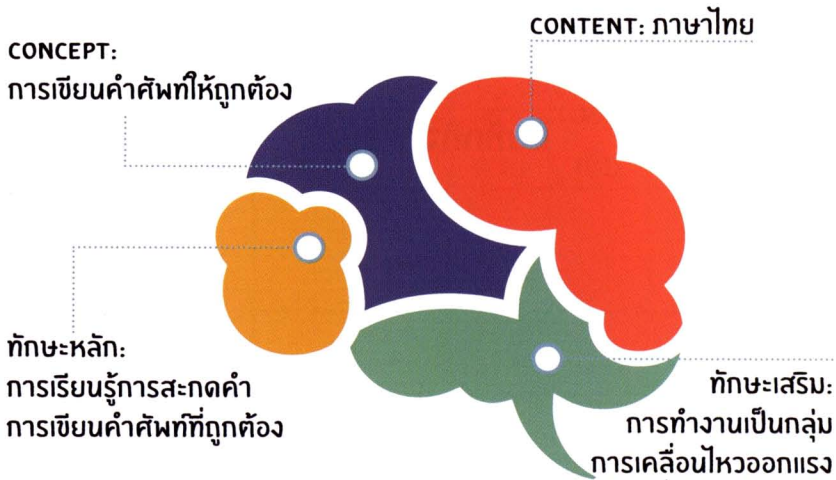
- ❑ หลังจากคุณครูเขียนตารางแข่งขันเสร็จแล้ว อาจเตรียมความพร้อมนักเรียนด้วยการถามว่าหมวดที่กำลังจะเล่นต่อไปนี้มีอะไรได้บ้าง และให้นักเรียนช่วยกันตอบประมาณ 2-3 คำ (แต่ไม่ให้บอกว่าเป็น คำเป็น หรือ คำตาย)
- ❑ นักเรียนอาจเขียนคำที่ไม่ซ้ำกับเพื่อนกลุ่มอื่นๆ ได้ เพราะบางกลุ่มอาจเขียนในช่อง คำเป็น คำตาย ไม่เหมือนกัน หากเขียนตอบถูกเหมือนกันก็ไม่ใช่ไร เนื่องจากสุดท้ายแล้วคะแนนที่ได้จะมาจากกลุ่มที่เขียนคำได้ก่อน
- ❑ นักเรียนในกลุ่มสามารถช่วยกันได้



บันทึกกิจกรรม

Handwriting practice lines consisting of 15 horizontal dashed lines.

4.3 คำไหนถูก คำไหนผิด



อุปกรณ์

1. กระดานดำ หรือไวท์บอร์ด
2. ซอส์ค หรือปากกา
3. โจทย์สำหรับใช้ในการแข่งขัน

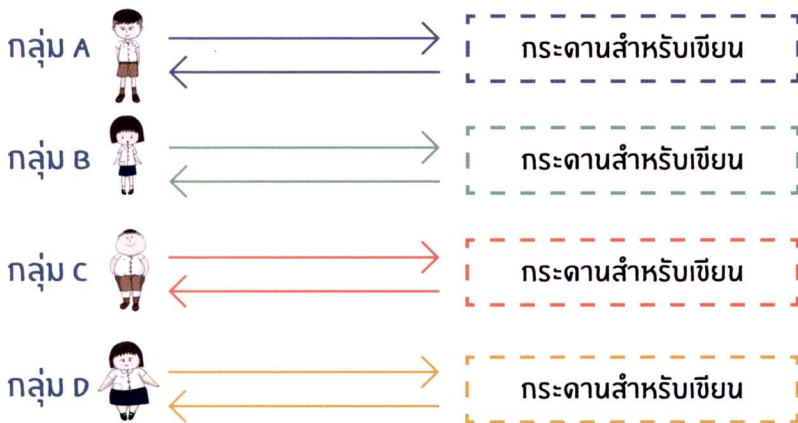
วิธีเล่น

1. คุณครูนำเข้าสู่เนื้อหาความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ต่างๆ ซึ่งมีหลายคำที่คนมักจะเขียนผิด พร้อมยกตัวอย่างให้นักเรียนช่วยกันทายว่าคำใดเขียนได้ถูกต้อง คำใดเขียนไม่ถูกต้อง
2. คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 5 – 6 คน
3. คุณครูอธิบายวิธีการเล่น และกติกาการเล่นให้นักเรียนทราบ ดังนี้
4. คุณครูบอกนักเรียนว่าจะมีการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยให้เรียงลำดับว่าใครจะออกมาเล่นก่อนหลัง และสลับกันส่งตัวแทนของกลุ่มออกมาเล่น

5. ในแต่ละรอบ คุณครูจะบอกคำศัพท์มาให้เขียนคำว่าจะไร นักเรียนกลุ่มใดที่วิ่งไปเขียนคำบนกระดานได้ถูกต้องก่อนจะได้ 1 คะแนน โดยมีคำทั้งหมด 20 คำ (คุณครูสามารถเลือกตัวอย่างคำในเอกสารแนบท้าย)
6. ระหว่างการแข่งขันแต่ละรอบ คุณครูจะกำหนดท่าทางการวิ่งเพื่อไปทำโจทย์แตกต่างกัน เช่น วิ่งถอยหลัง กระโดดขาเดียว วิ่งซิกแซ็ก เขย่งขาเดียว เป็นต้น
7. เมื่อเสร็จแล้ว คุณครูสรุปคะแนนว่ากลุ่มใดชนะ และสรุปบทเรียนอีกครั้ง

แผนผังแสดงวิธีเล่น

นักเรียนวิ่งสลับกันคำที่คิดว่าเขียนได้ถูกต้อง กระดานสำหรับเขียนคำที่ถูกต้องและไม่ถูกต้อง โดยเขียนคำมุกซ้ายและขวาห่างกัน เพื่อให้มีพื้นที่สำหรับเด็กเข้ามาเลือกคำ

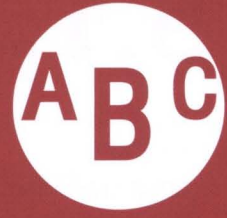


TIP

- คุณครูอาจเริ่มที่คำศัพท์ใกล้ตัวนักเรียน เช่น คำศัพท์เกี่ยวกับอวัยวะส่วนต่างๆ ในร่างกาย คำศัพท์เกี่ยวกับสิ่งที่อยู่ในโรงเรียน เป็นต้น
- คุณครูสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับวิชาอื่นๆ ตามหมวดสาระการเรียนรู้ได้ เช่น วิชาภาษาอังกฤษ โดยคุณครูบอกคำแปลภาษาไทย และให้นักเรียนออกไปแข่งกันเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของคำแปลนั้น เป็นต้น



บันทึกกิจกรรม



หมวดสาระการเรียนรู้
ภาษาอังกฤษ

5.1 คนเก่งกระโดดศัพท์

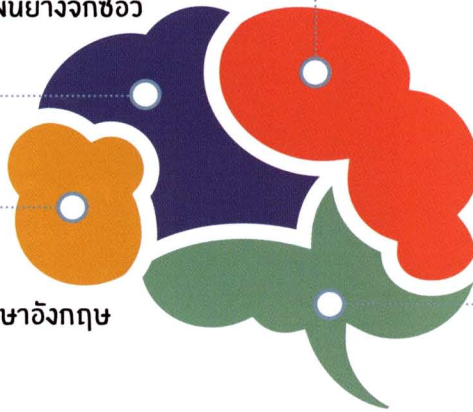
CONCEPT:

การสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
โดยการกระโดดบนแผ่นยางจิกซอร์

CONTENT: ภาษาอังกฤษ

ทักษะหลัก:

การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ



ทักษะเสริม:

การทำงานเป็นกลุ่ม
การทำงานประสานกัน
ระหว่างขาและตา
การเคลื่อนไหวออกแรง

อุปกรณ์

1. ชุดแผ่นยางจิกซอร์ตัวอักษรภาษาอังกฤษ จำนวนชุดเท่ากับจำนวนกลุ่มนักเรียน
2. กระดาษ Re-use หน้าเดียว สำหรับใช้เป็นกระดาษทด

วิธีเล่น

1. คุณครูบอกนักเรียนว่าวันนี้จะมาทบทวนความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และชวนให้นักเรียนช่วยกันคิดว่ารู้คำศัพท์อะไรบ้าง
2. คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 8-12 คน
3. จากนั้นคุณครูแจ้งกติกาการแข่งขันให้นักเรียนทราบ โดยแต่ละรอบคุณครูจะบอกว่าแข่งขันคำศัพท์ในหมวดใด เช่น สี วัน เดือน ครอบครัว หรือคำศัพท์ทั่วไป เป็นต้น
4. เมื่อคุณครูบอกหมวดคำศัพท์แล้ว จะให้เวลาสมาชิกในกลุ่มช่วยกันคิดและเขียนคำศัพท์ 2 นาที จากนั้นให้จัดลำดับว่าใครจะกระโดดก่อนหลัง และกระโดดคำว่าอะไร เมื่อกระโดดเสร็จแล้วให้ไปต่อท้ายสมาชิกคนสุดท้ายของกลุ่ม หากกระโดดผิดกติกาจะต้องเริ่มกลับมาที่จุดเริ่มต้นเพื่อกระโดดใหม่ เพื่อนๆ สามารถบอกคำตอบได้เพื่อฝึกการช่วยเหลือกัน เป็นต้น

5. การกระโดดนักเรียนที่จะเป็นคนเล่นต้องขึ้นมายืนในจุดที่กำหนด จากนั้นให้บอกว่าจะกระโดดคำว่าอะไร แปลว่าอะไร จากนั้นกระโดดไปตามตัวอักษรให้ถูกต้อง และเพื่อเป็นการส่งเสริมทักษะ และท้าทายความสามารถของนักเรียน กติกาการนับคะแนนจะนับคะแนนตามจำนวนตัวอักษรของคำศัพท์ เช่น Elephant จะได้ 8 คะแนน ส่วนคำว่า Cat จะได้ 3 คะแนน เป็นต้น
6. จากนั้นคุณครูสาธิตวิธีการกระโดดที่ถูกต้องให้นักเรียนดู และกำหนดเวลาการแข่งขันการกระโดดคำศัพท์รอบละ 2-3 นาที
7. เริ่มการแข่งขัน โดยแข่งพร้อมกันอย่างน้อย 2 กลุ่ม หรืออาจจะมากกว่านั้น โดยในแต่ละกลุ่มควรจะมีกรรมการประจำกลุ่มเพื่อดูว่านักเรียนกระโดดได้ถูกต้องหรือไม่
8. คุณครูสรุปผลการแข่งขัน โดยนับจากจำนวนตัวอักษรของคำศัพท์ที่นักเรียนกระโดดได้ถูกต้อง กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดชนะ
9. ทั้งนี้ คุณครูอาจจะมีคะแนนพิเศษเพื่อให้นักเรียนที่ได้คะแนนน้อยได้มีโอกาสแก้ตัว โดยจะเป็นการแข่งขันพร้อมกันทุกกลุ่ม คุณครูจะเขียนคำศัพท์บนกระดาน แล้วให้สมาชิกในกลุ่มทุกคนขึ้นไปยืนบนตัวอักษรที่มีอยู่บนกระดานเท่านั้น และจำนวนเท้าที่วางบนตัวอักษรจะต้องเท่ากับตัวอักษรที่คุณครูเขียน เช่น Active Play มีตัวอักษร A จำนวน 2 ตัว ดังนั้นจะมีเท้าไปยืนบนตัวอักษร A แค่ 2 เท้า และตัวอักษร C T I V E P L Y อีกอย่างละเท้าเท่าที่เห็น ส่วนเท้าที่เหลือให้นักเรียนต้องหาวิธีว่าจะทำอย่างไรไม่ให้เท้าของตนเองแตะที่แผ่นยางจิกซอร์ กลุ่มใดทำได้ในเวลาที่กำหนดจะได้คะแนนพิเศษ

TIP

- ระหว่างที่นักเรียนคิดคำศัพท์ คุณครูอาจช่วยใบ้ให้นักเรียนได้
- อาจเปลี่ยนกรรมการประจำกลุ่มจากที่ดูความถูกต้องของกลุ่มตัวเองเป็นไปดูของกลุ่มอื่นแทน
- คุณครูอาจทบทวนคำศัพท์บางคำที่นักเรียนมักจะเข้าใจผิดหลังจากทำกิจกรรมเสร็จ
- สำหรับการแข่งครั้งต่อไป คุณครูอาจบอกหมวดให้นักเรียนได้ทราบก่อน เพื่อให้ไปเตรียมท่องคำศัพท์มาได้มากขึ้น

5.2 “YES” or “NO”

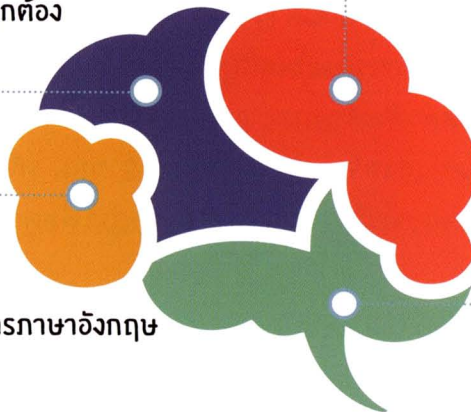
CONCEPT:

การตอบคำถามให้ถูกต้อง

CONTENT: ภาษาอังกฤษ

ทักษะหลัก:

การเรียนรู้การสื่อสารภาษาอังกฤษ
อย่างง่าย



ทักษะเสริม:

การฟังอย่างมีสมาธิ
ความซื่อสัตย์
การเคลื่อนไหวออกแรง

อุปกรณ์

1. แผ่นยางจิกชอว์อักษรภาษาอังกฤษ (สำหรับนำมาต่อเป็นคำว่า YES และ NO)
2. โจทย์คำถามสำหรับการทำกิจกรรม

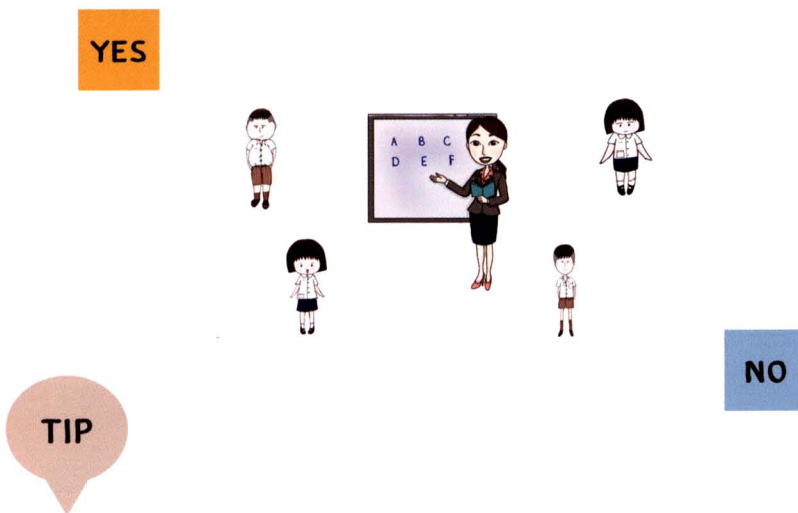
วิธีเล่น

1. คุณครูบอกนักเรียนว่าวันนี้เราจะมาถามตอบภาษาอังกฤษแบบสนุกๆ กัน
2. คุณครูอธิบายวิธีการเล่น และกติกาการเล่นให้นักเรียนทราบ ดังนี้

คุณครูจะถามคำถามนักเรียนเป็นภาษาอังกฤษ แล้วให้นักเรียนคิดคำตอบไว้ในใจ เมื่อคุณครูให้สัญญาณบอกว่า “เริ่ม” ให้นักเรียนรีบวิ่งไปที่คำตอบที่คิดไว้ โดยถ้านักเรียนคิดว่า ใช่ ให้นักเรียนส่งเสียงว่า “YES!!!” พร้อมกับวิ่งไปที่คำว่า YES และถ้าคิดว่า ไม่ใช่ ให้นักเรียนส่งเสียงว่า “NO!!!” พร้อมกับวิ่งไปที่คำว่า NO ห้ามพูดหรือบอกคำตอบกับเพื่อนเด็ดขาด เช่น คุณครูถามว่า “Do dogs have four legs?” คำตอบคือ YES นักเรียนคนใดที่คิดว่า ใช่ ให้ส่งเสียงว่า “YES!!!” พร้อมกับวิ่งไปที่คำว่า YES ทั้งนี้ ขอให้นักเรียนมั่นใจในตัวเองและไม่ต้องวิ่งตามเพื่อน

3. จากนั้นคุณครูให้นักเรียนนำแผ่นยางจิกซอร์ตัวอักษรภาษาอังกฤษ YES และ NO ไปวางไว้ที่มุมห้อง/สนาม โดยวางให้ห่างกันเพื่อเด็กๆ จะได้มีระยะทางในการวิ่งออกกำลังกาย
4. ในแต่ละรอบคุณครูจะเฉลยคำตอบที่ถูกต้องให้กับนักเรียน และให้นักเรียนนับคะแนนสะสมของตนเองไว้ในใจ
5. คุณครูให้นักเรียนสรุปคะแนนที่ตนเองได้ และทบทวนประโยคคำถาม คำศัพท์ บางคำ หรือข้อสรุปที่น่าสนใจให้กับนักเรียน

แผนผังแสดงวิธีเล่น



- ❑ ระหว่างการแข่งขันแต่ละรอบ คุณครูจะกำหนดท่าทางการวิ่งไปหาคำตอบที่แตกต่างกัน เช่น วิ่งถอยหลัง กระโดดขาเดียว วิ่งซิกแซก เขย่งขาเดียว เป็นต้น
- ❑ คุณครูอาจหาตัวแทนนักเรียนมาตั้งโจทย์คำถามให้เพื่อนตอบ
- ❑ คุณครูสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับวิชาอื่นๆ ตามรายการกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้ เช่น วิชาภาษาอังกฤษ วิชาวิทยาศาสตร์ และสังคม เป็นต้น

5.3 บอลกระดาษแสนสนุก

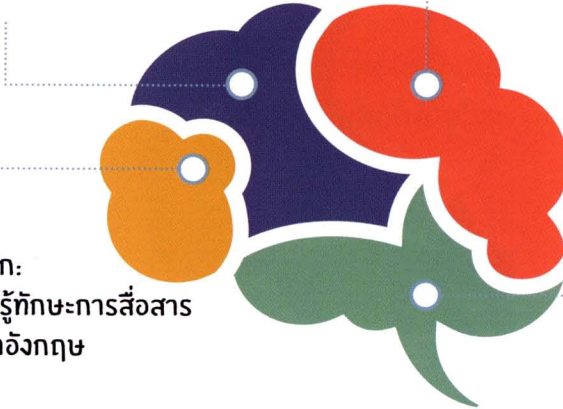
CONCEPT:

การถามตอบเป็นภาษาอังกฤษ

CONTENT: ภาษาอังกฤษ

ทักษะหลัก:

การเรียนรู้ทักษะการสื่อสาร
เป็นภาษาอังกฤษ



ทักษะเสริม:

การเคลื่อนไหวออกแรง
การทำงานประสานกัน
ระหว่างตา มือ และขา

อุปกรณ์

1. กระดาษ A4 Re-use จำนวน 20 แผ่น หรือเท่ากับจำนวนคำถามที่ต้องการ
2. ชุดคำถามสำหรับเขียนลงในกระดาษ A4 Re-use เสร็จแล้วนำมาขยำซ้อนกันเป็นชั้นๆ เป็นลูกบอลกระดาษอย่างน้อยจำนวน 2 ลูก โดย 1 ลูก มีกระดาษคำถามอย่างน้อย 10 แผ่น
3. เครื่องเล่นเพลงขนาดพกพา (ถ้ามี)

วิธีเล่น

1. คุณครูบอกนักเรียนว่าวันนี้เราจะมาทำกิจกรรมสนุกๆ กัน
2. คุณครูอธิบายวิธีการเล่น และกติกาการเล่นให้นักเรียนทราบ ดังนี้
 - คุณครูบอกให้นักเรียนยืนเป็นวงกลม แล้วหันหน้าไปทางขวามือของตนเอง (ยืนลักษณะแบบร่าวง) จากนั้นคุณครูจะส่งบอลกระดาษที่เตรียมไว้ให้นักเรียนมุมซ้าย และมุมขวาของวง
 - คุณครูจะเปิดเพลงประกอบ และเมื่อนักเรียนได้ยินเสียงเพลงให้นักเรียนเดินวนเป็นวงกลม พร้อมกับเต้นและส่งบอลกระดาษให้เพื่อนที่อยู่ข้างหน้า

ต่อกันไปเรื่อยๆ ระวังอย่าให้บอลกระดาดตกพื้น

- เมื่อเพลงหยุด บอลกระดาดอยู่ที่ใคร คนนั้นจะต้องคลีบบอลกระดาดขึ้น แรกออกมา จากนั้นอ่าน “คำสั่ง” หรือ “คำถาม” (หรือคุณครูช่วยอ่านให้นักเรียนแทนก็ได้) ที่อยู่ในกระดาด แล้วคนที่ถูกสั่งจะต้องทำตามหรือตอบคำถาม

- นักเรียนเล่นวนไปเรื่อยๆ จนกว่าจะหมดคำถาม

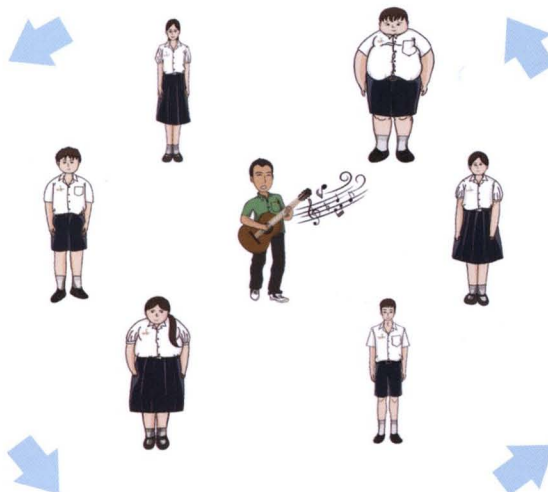
3. ทั้งนี้ รูปแบบของคำสั่งจะมีหลากหลาย เช่น สั่งให้นักเรียนที่ถือบอลกระดาด ทำ คนที่อยู่ตรงข้ามกับนักเรียนที่ถือบอลกระดาด คนที่อยู่ซ้ายมือ/ขวามือ หรือ ทุกคนก็ได้ เช่น

- ให้นักเรียนแนะนำตัวเองเป็นภาษาอังกฤษ (ชื่อ นามสกุล อายุ เรียนอยู่ชั้นๆ)
- ให้ถามเพื่อนคนที่อยู่ตรงข้ามว่า สมาชิกในบ้านมีกี่คนเป็นภาษาอังกฤษ และ เพื่อนที่ถูกถามต้องตอบเป็นภาษาอังกฤษ
- ให้เพื่อนที่อยู่ขวามือกระโดดตบ 20 ครั้ง (Jumping jacks 20 times)
- ให้เพื่อนๆ ทุกคนแกว่งแขนพร้อมกัน 30 (Swing arm 30 time) เป็นต้น

4. หากคุณครูไม่มีเครื่องเล่นเพลงอาจจะเปิดเพลงจากมือถือ หรือให้นักเรียนปรบมือแทนก็ได้

5. หลังจากทำกิจกรรมเสร็จ คุณครูให้นักเรียนช่วยกันดูแลความสะอาดและความเรียบร้อยของพื้นที่ รวมถึงให้นักเรียนล้างมือให้สะอาดเพื่อสุขอนามัยที่ดี

แผนผังวิธีเล่น

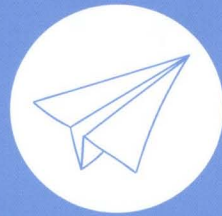




บันทึกกิจกรรม

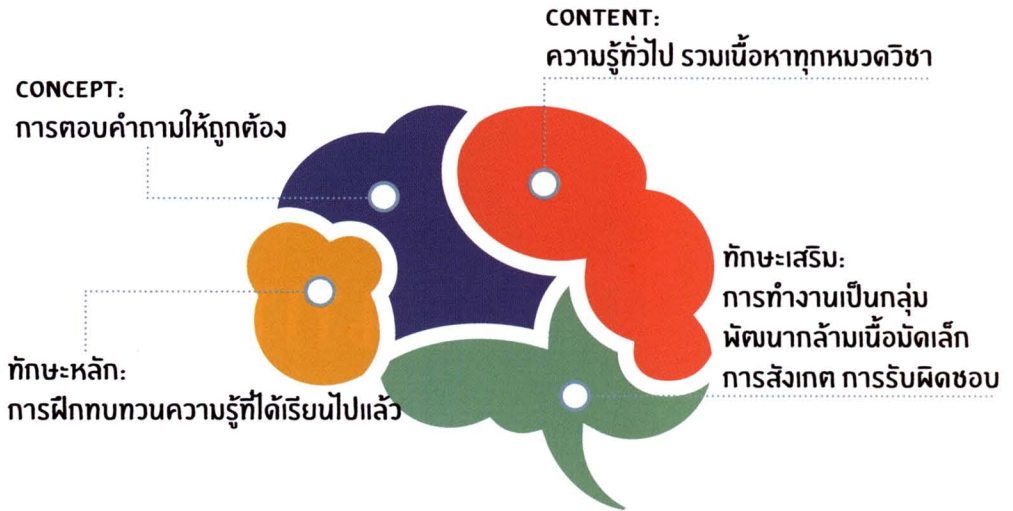
TIP

- ☐ เน้นการใช้ทักษะการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษอย่างง่ายๆ ทั้งการฟัง พูด อ่าน
- ☐ เพื่อให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมกิจกรรมมากขึ้น อาจให้นักเรียนช่วยกันตั้งโจทย์คนละ 1 อย่าง โดยต้องเขียนเป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น
- ☐ คุณครูสามารถใช้รูปแบบกิจกรรมนี้กับวิชาอื่นๆ หรือจะรวมความรู้จากหลากหลายวิชามาอยู่ในกิจกรรมนี้ก็ได้ รวมถึงการเพิ่มคำสั่งเกี่ยวกับการออกกำลังกายที่ช่วยเสริมพัฒนาการด้านร่างกายของนักเรียนก็จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง



หมวดสาระการเรียนรู้
นันทนาการ

6.1 ตึกกลม



อุปกรณ์

1. ชุดบล็อกไม้ตึกกลม (Jenga)
2. โจทย์คำถามสำหรับใช้เล่น

วิธีเล่น

1. คุณครูเขียนเลขลงบนบล็อกไม้ด้านใดด้านหนึ่ง หรือเขียนบนสติ๊กเกอร์แล้วนำมาติดที่บล็อกไม้ ทุกบล็อก (เลขที่เขียน คือ จำนวนข้อคำถามทั้งหมดที่คุณครูใช้ถามนักเรียน)
2. คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน
3. คุณครูอธิบายวิธีการเล่น และกติกาการเล่นให้นักเรียนทราบ ดังนี้
 - คุณครูให้นักเรียนที่เป็นตัวแทนกลุ่มออกมาดึงบล็อกไม้ โดยไม่ให้บล็อกไม้ถล่ม หากถล่มถือว่า “เกมจบ” และกลุ่มที่ทำถล่มจะถูกหักคะแนน 2 คะแนน
 - นักเรียนบอกเลขที่อยู่บนบล็อกไม้ให้คุณครู จากนั้นให้วางบล็อกไม้นั้นไว้บนยอดสุดของตึก (โดยให้วางไว้ด้านข้างซ้ายขวา เว้นตรงกลางไว้ สลับกันไปในแต่ละชั้น)
 - คุณครูอ่านโจทย์ของเลขนั้นให้นักเรียนฟังทุกคน

- นักเรียนทุกคนในกลุ่มนั้นช่วยกันคิดคำตอบ ตอบถูกต้องจะได้ 1 คะแนน หากตอบผิดจะไม่ได้คะแนน
 - ตัวแทนกลุ่มถัดไปออกมาเล่น และเล่นวนไปเรื่อยๆ จนคำถามหมด (แต่ส่วนมากดีก็จะถล่มก่อนคำถามหมด)
4. ก่อนการแข่งขัน คุณครูให้เวลานักเรียนแต่ละกลุ่มได้วางแผนการเล่น 1-2 นาที ว่าใครจะเริ่มเล่นก่อนหลัง รวมทั้งวางแผนกลยุทธ์ในการเล่น ซึ่งนักเรียนจะได้เล่นทุกคน และทุกคนในกลุ่มสามารถช่วยเหลือเพื่อนที่กำลังเล่นได้
 5. คุณครูสรุปคะแนนแต่ละกลุ่ม พร้อมสรุปผลการแข่งขัน กลุ่มใดที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ และให้นักเรียนทุกคนปรบมือชื่นชมเพื่อนที่ชนะ รวมถึงปรบมือให้กำลังใจเพื่อนที่แพ้
 6. ในระหว่างเล่นคุณครูอาจอธิบายข้อคำถามที่นักเรียนตอบไม่ถูกต้องได้

vdo ตัวอย่างวิธีการเล่น



TIP

- การวางเรียงบล็อกไม้เพื่อเริ่มเล่น ไม่จำเป็นต้องเรียงข้อคำถามให้
คุณครูวางบล็อกไม้แบบสุ่ม จะวางอย่างไรก็ได้ เพราะนักเรียนจะ
ได้ลุ้นว่าจะทำตีกกลมหรือไม่ และได้ลุ้นว่าจะเจอข้อคำถามใด
- คุณครูอาจมีโจทย์คำถามน้อยกว่าบล็อกไม้ก็ได้ (บล็อกไม้มี
ทั้งสิ้น 54 ชิ้น) ส่วนบล็อกไม้ที่เหลือที่ไม่มีเลขกำกับ หากนักเรียน
ตัวแทนกลุ่มใดหยิบได้ คุณครูอาจให้นักเรียนทั้งกลุ่มนั้นทำ
ท่ากายบริหารต่างๆ เช่น กระโดดตบ ก้มแตะเท้าสลับซ้ายขวา
หมุนไหล่ เป็นต้น



บันทึกกิจกรรม

รายละเอียด กิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

กิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” แบ่งออกเป็น 4 หมวด 16 กลุ่มกิจกรรม มีรายละเอียด ดังนี้

หมวดที่ 1 กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (กิจกรรมบังคับตามหลักสูตร)

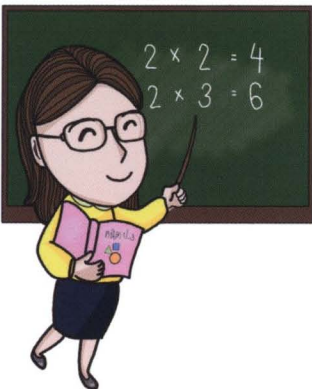
1

1. กิจกรรมแนะแนว
2. กิจกรรมนักเรียน
3. กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์

หมวดที่ 2 สร้างเสริมสมรรถนะและการเรียนรู้

2

1. พัฒนาความสามารถด้านการสื่อสาร
2. พัฒนาความสามารถด้านการคิดและการพัฒนากรอบความคิดแบบเปิดกว้าง (Growth Mindset)
3. พัฒนาความสามารถด้านการแก้ปัญหา
4. พัฒนาความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยี
5. พัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้



หมวดที่

3

สร้างเสริมคุณลักษณะและค่านิยม

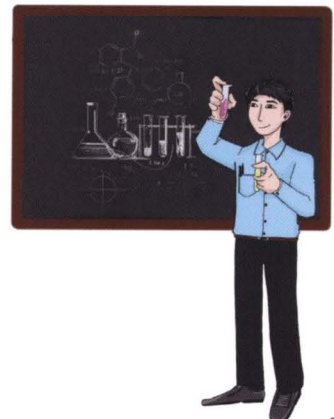
1. ปลุกฝังค่านิยมและจิตสำนึกการทำประโยชน์ต่อสังคมมีจิตสาธารณะและการให้บริการด้านต่างๆ ทั้งที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและต่อส่วนรวม
2. ปลุกฝังความรักชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์
3. ปลุกฝังคุณธรรม จริยธรรม (มีวินัย ซื่อสัตย์ สุจริต เสียสละ อดทน มุ่งมั่นในการทำงานกตัญญู)
4. ปลุกฝังความรักความภาคภูมิใจในความเป็นไทยและหวงแหนสมบัติของชาติ

หมวดที่

4

สร้างเสริมทักษะการทำงาน การดำรงชีพ และทักษะชีวิต

1. ตอบสนองความสนใจ ความถนัด และความต้องการของผู้เรียนตามความแตกต่างระหว่างบุคคล
2. ฝึกการทำงาน ทักษะทางอาชีพ ทรัพย์สินทางปัญญา อยู่อย่างพอเพียงและมีวินัยทางการเงิน
3. พัฒนาความสามารถด้านการใช้ทักษะชีวิต
4. สร้างเสริมสมรรถนะทางกาย



บรรณานุกรม

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2558). แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
“ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6. กรุงเทพมหานคร. สำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

สารตั้งต้น เล่ม 1 “สนามวอลเลย์บอล”

ข้อมูลบรรณานุกรม

ISBN: 978-616-443-004-4

สารตั้งต้น เล่ม 1 สนามวอลเลย์บอล / ปิยวัฒน์ เกตุวงศา...[และคนอื่น ๆ]. -- พิมพ์ครั้งที่ 1. -- นครปฐม :

สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล, 2560.

(เอกสารทางวิชาการ/สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล; หมายเลข 465)

1. กิจกรรมของนักเรียน. 2. พัฒนาการของเด็ก. 3. เด็ก, การพัฒนา. 4. เด็กกับสื่อการสอน.

5. การเรียนรู้. 6. การเล่น. 7. การเล่นของเด็ก. 8. กิจกรรมทางกาย. I. ปิยวัฒน์ เกตุวงศา.

II. ปัญญา ชูเลิศ. III. ซาตินัย หวานวาจา. IV. ชูติมา อยู่สมบุญ. V. กรกนก พงษ์ประดิษฐ์.

VI. มหาวิทยาลัยมหิดล. สถาบันวิจัยประชากรและสังคม. VII. ชื่อชุด.

WS113 สส666 2560

พิมพ์ครั้งที่ 1 มิถุนายน 2560

จำนวนพิมพ์ 500 เล่ม

จัดพิมพ์โดย สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล

ร่วมกับ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

สำนักพิมพ์ ห้างหุ้นส่วนจำกัด แท่นทองซินวัฒน์การพิมพ์

501/109 ซ.สาธุประดิษฐ์ 31 ถ.สาธุประดิษฐ์ แขวงช่องนนทรี

เขตยานนาวา กรุงเทพฯ 10120

โทรศัพท์ 0-2210-2709, 0-2210-2965-6 โทรสาร 0-2210-2931

สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล

เลขที่ 999 ถนนพุทธมณฑล สาย 4 ตำบลศาลายา อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม 73170

โทรศัพท์ 0-2441-0201-4 โทรสาร 0-2441-9333

เว็บไซต์ www.ipsr.mahidol.ac.th

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

เลขที่ 99/8 อาคารศูนย์เรียนรู้สุขภาวะ ซอยงามดูพลี แขวงทุ่งมหาเมฆ เขตสาทร กรุงเทพฯ 10120

โทรศัพท์ 0-2343-1500 โทรสาร 0-2343-1551

ปก/รูปเล่ม พอลดา บุนยติระณะ และกรกนก พงษ์ประดิษฐ์

ศิลปกรรมและภาพประกอบ สุดาร์ตน์ ออบเชย และ www.freepik.com

ข้อมูลในเล่มนี้ ไม่สงวนลิขสิทธิ์ สามารถนำไปเผยแพร่เพื่อประโยชน์ต่อสังคมได้ ห้ามจำหน่าย

“สนามนวดเล่น”



