

ที่ ศก ๕๑๐๐๘ /ว ๕๓๕๘



องค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ
๓๕๐ หมู่ ๓ ถ.เลี้ยวเมือง ต.หนองไผ่
อ.เมือง จ.ศรีสะเกษ ๓๓๐๐๐

๑๕ พฤศจิกายน ๒๕๖๒

เรื่อง ชักซ้อมแนวทางการจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษาในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นตามกรอบหลักสูตร
แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐
เรียน ผู้บริหารโรงเรียนในสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ

สิ่งที่ส่งมาด้วย สำเนาหนังสือกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ที่ มท ๐๘๑๖.๓/ว๓๗๘๒
ลงวันที่ ๑๘ กันยายน ๒๕๖๒

จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น มีหนังสือชักซ้อมแนวทางการจัดการเรียนรู้ของ
สถานศึกษาในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นตามกรอบหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช
๒๕๕๑ และหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ ดังรายละเอียดที่แนบมาพร้อมนี้

องค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ แจ้งโรงเรียนทราบ และดำเนินการ ดังนี้

๑. วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ หรือหลักสูตร
การศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ เพื่อแปลมาตรฐานการเรียนรู้ หรือคุณลักษณะที่พึงประสงค์สู่หลักสูตร
สถานศึกษา

๒. จัดการเรียนรู้ หรือจัดประสบการณ์ปฐมวัย ให้สอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษาที่มีมาตรฐาน
การเรียนรู้ หรือคุณลักษณะที่พึงประสงค์ สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช
๒๕๕๑ หรือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ และลดการนำแบบพิมพ์มาสอนผู้เรียน เพื่อให้การ
จัดการเรียนรู้หรือจัดประสบการณ์ปฐมวัย เน้นการคิดวิเคราะห์ตามที่หลักสูตรสถานศึกษากำหนด แทนการท่องจำ
ตามแบบพิมพ์

๓. จัดเวลาเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ควรให้มีเวลาให้ผู้เรียนทำกิจกรรมนอกห้องเรียน
เป็นช่วงๆ ตามความเหมาะสม อย่างน้อยควรจัดกิจกรรมนอกห้องเรียนหลังเวลาเรียนทุกชั่วโมง โดยนำวิธีการ
จัดการเรียนการสอนของฟินแลนด์มาปรับประยุกต์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามหลักการลดเวลาเรียน
เพิ่มเวลารู้ให้เหมาะสม

๔. ให้โรงเรียนที่ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางของฟินแลนด์ สรุป รายงานการดำเนินการ
ตามกระบวนการ PDCA หรือกระบวนการอื่น มายังองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ เมื่อสิ้นภาคเรียนที่ ๑
ภายในวันที่ ๑๕ พฤศจิกายน และภาคเรียนที่ ๒ ภายในวันที่ ๑๖ พฤษภาคม ของทุกปี

จึงเรียนมาเพื่อทราบ และดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

กองการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

กลุ่มงานนิเทศฯ ฝ่ายบริหารการศึกษา

โทร. ๐ ๔๕๘๑ ๔๖๗๓

(นายอภิศักดิ์ แซ่จิ่ง)

รองนายกองค์การบริหารส่วนจังหวัด ปฏิบัติราชการแทน

นายกองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ

“ยึดมั่นธรรมาภิบาล บริการเพื่อประชาชน”



ที่ มท ๐๘๑๖.๓/ว ๓๗๗๒

กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

ถนนนครราชสีมา กทม. ๑๐๓๐๐



๑๘ กันยายน ๒๕๖๒

เรื่อง ชักซ้อมแนวทางการจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษาในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นตามกรอบหลักสูตร
แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐

เรียน นายกองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ

- อ้างอิง ๑. คำสั่งกระทรวงศึกษาธิการ ที่ สพฐ ๒๙๓/๒๕๕๑ ลงวันที่ ๑๑ กรกฎาคม ๒๕๕๑
๒. คำสั่งกระทรวงศึกษาธิการ ที่ สพฐ ๑๒๒๓/๒๕๖๐ ลงวันที่ ๓ สิงหาคม ๒๕๖๐
๓. หนังสือกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ที่ มท ๐๘๑๖.๓/ว ๒๔๖๐ ลงวันที่ ๒๔ พฤศจิกายน ๒๕๕๙
๔. หนังสือกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ที่ มท ๐๘๑๖.๓/ว ๑๕๗๒ ลงวันที่ ๙ สิงหาคม ๒๕๖๐
๕. หนังสือกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ที่ มท ๐๘๑๖.๓/ว ๒๓๖๑ ลงวันที่ ๑๒ กรกฎาคม ๒๕๖๒

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. แนวทางการเรียนรู้ตามแนวทางของฟินแลนด์ จำนวน ๑ ชุด
๒. กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางของฟินแลนด์ จำนวน ๑ ชุด

ตามที่กระทรวงศึกษาธิการได้มีคำสั่ง ที่ สพฐ ๒๙๓/๒๕๕๑ ลงวันที่ ๑๑ กรกฎาคม ๒๕๕๑ เรื่อง ให้ใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ คำสั่งกระทรวงศึกษาธิการ ที่ สพฐ. ๑๒๒๓/๒๕๖๐ เรื่อง ให้ใช้หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ ลงวันที่ ๓ สิงหาคม ๒๕๖๐ และประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง การบริหารจัดการเวลาเรียนของสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในโครงการลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ เพื่อให้เขตพื้นที่การศึกษา หน่วยงานระดับท้องถิ่นและสถานศึกษาทุกสังกัดที่จัดการศึกษา ได้นำไปใช้เป็นกรอบและทิศทางในการพัฒนาหลักสูตร และจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนไทยทุกคน ให้มีคุณภาพด้านความรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับใช้เป็นเครื่องมือในการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง และแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต และให้ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียนรู้ ซึ่งกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นในฐานะหน่วยงานที่มีอำนาจหน้าที่ในการส่งเสริม สนับสนุนการจัดบริการสาธารณะขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ได้ร่วมกับสถานเอกอัครราชทูต ณ กรุงเฮลซิงกิ ประเทศฟินแลนด์ จัดโครงการประชุมสัมมนาเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาครูผู้การบูรณาการการเรียนรู้ตามแนวทางของประเทศฟินแลนด์ในสถานศึกษาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นอย่างต่อเนื่อง เพื่อเป็นการส่งเสริมการจัดการศึกษาของสถานศึกษาในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นให้สามารถพัฒนาเด็กและเยาวชนไทยให้มีคุณภาพด้านความรู้ คุณลักษณะ และทักษะที่จำเป็น สอดคล้องกับกรอบหลักสูตรการศึกษาตามที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนด นั้น

เพื่อส่งเสริมให้การจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษาในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น มีความสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ นโยบายลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ ของกระทรวงศึกษาธิการ และกรอบแนวทางการจัดการศึกษาตามแนวทางการจัดการศึกษาของฟินแลนด์ ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียนรู้ และพัฒนาผู้เรียนให้มีศักยภาพ

/มีความรู้พื้นฐาน...

มีความรู้พื้นฐาน ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะชีวิต ทักษะการทำงาน เสริมสร้างคุณลักษณะและค่านิยมที่ดีงาม และอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น จึงได้จัดทำแนวทางการจัดการเรียนรู้ ตามแนวทางการจัดการศึกษาของฟินแลนด์ พร้อมตัวอย่างการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ระดับการศึกษา ปฐมวัยและระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานตามสิ่งที่ส่งด้วย ซึ่งสถานศึกษาขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นอาจใช้เป็น แนวทางในพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาทั้งระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานหรือการศึกษาปฐมวัย เพื่อพัฒนาการเรียน การสอนให้เป็นไปตามหลักการดังกล่าว จึงขอความร่วมมือจังหวัดแจ้งองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่จัดการศึกษา ให้แจ้งสถานศึกษาในสังกัดดำเนินการ ดังนี้

๑. วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ หรือหลักสูตร การศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ เพื่อแปลงมาตรฐานการเรียนรู้ หรือคุณลักษณะที่พึงประสงค์ สู่หลักสูตรสถานศึกษา

๒. จัดการเรียนรู้ หรือจัดประสบการณ์ปฐมวัย ให้สอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษาที่มี มาตรฐานการเรียนรู้ หรือคุณลักษณะที่พึงประสงค์ สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ หรือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ และลดการนำแบบพิมพ์มาสอนผู้เรียน เพื่อให้การจัดการเรียนรู้หรือจัดประสบการณ์ปฐมวัย เน้นการคิดวิเคราะห์ตามที่หลักสูตรสถานศึกษากำหนด แทนการท่องจำตามแบบพิมพ์

๓. จัดเวลาเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ควรให้มีเวลาให้ผู้เรียนทำกิจกรรมนอกห้องเรียน เป็นช่วง ๆ ตามความเหมาะสม อย่างน้อยควรจัดกิจกรรมนอกห้องเรียนหลังเวลาเรียนทุกคาบโดยนำวิธีการจัดการเรียน การสอนของฟินแลนด์มาปรับประยุกต์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามหลักการลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ให้เหมาะสม

จึงเรียนมาเพื่อโปรดแจ้งองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นให้สถานศึกษาหรือศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก ดำเนินการในส่วนที่เกี่ยวข้องต่อไป

ขอแสดงความนับถือ


(นายสุทธิพงษ์ จุลเจริญ)

อธิบดีกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

กองส่งเสริมและพัฒนการจัดการศึกษาท้องถิ่น

กลุ่มงานส่งเสริมการจัดการศึกษาท้องถิ่น

โทร. ๐-๒๒๔๑-๙๐๒๑-๓ ต่อ ๒๑๑

โทรสาร ๐-๒๒๔๑-๙๐๒๒-๓ ต่อ ๒๑๘

ผู้ประสานงาน นางสาววันทนี นาสัมกับ โทร. ๐๙-๓๔๓๒-๑๓๑๘

แนวทางการเรียนรู้ตามแนวทางของฟินแลนด์ ในสถานศึกษาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

๑. หลักสูตรสถานศึกษา

หลักสูตรสถานศึกษาและแผนการจัดการเรียนรู้ ต้องออกแบบให้ครอบคลุมตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน ทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ สภาพแวดล้อม เหตุการณ์ปัจจุบัน บริบทและความต้องการของ ท้องถิ่น และจุดเน้นของสถานศึกษา

๒. การจัดสภาพแวดล้อมในการจัดการเรียนรู้

จัดห้องเรียนต้องจัดให้อื้อให้นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน หรือปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดห้องเรียนให้นักเรียน มีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น ภายใต้แนวคิด โรงเรียนและการเรียนรู้คือความสุข

๓. การเตรียมการจัดการเรียนรู้ของครู

๓.๑ การให้โอกาสครูสามารถทดลองสิ่งใหม่ ๆ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การออกแบบกิจกรรมการ เรียนรู้บนพื้นฐานของการวิจัยเพื่อพัฒนาอย่างง่าย ไม่มีรูปแบบ เน้นให้พัฒนานักเรียนอย่างมีความสุข รวมถึง ข้อผิดพลาด และจะต้องเรียนรู้จากข้อผิดพลาดนำมาปรับปรุงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ภายใต้หลักสูตร สถานศึกษา

๓.๒ ครูควรใช้เวลาในการจัดเตรียมแผนการจัดการเรียนรู้ สื่อ ใบงาน สำหรับจัดกิจกรรมให้นักเรียน

๔. รูปแบบการจัดการเรียนรู้

๔.๑ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้ครูใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมที่หลากหลาย ไม่สร้างภาระหรือความ กตัญญูให้กับนักเรียน มีการปรับเปลี่ยนกิจกรรมทุก ๑๐ – ๑๕ นาที แต่ยังคงวัตถุประสงค์เดิม ซึ่งใน ๑ เนื้อหา อาจมีกิจกรรม ๔ – ๕ กิจกรรม โดยนักเรียนจะใช้เวลาเรียนประมาณ ๔๕ นาที และพัก ๑๕ นาที ซึ่งในช่วง เวลาพัก นักเรียนจะต้องออกไปทำกิจกรรมหรือเล่นนอกห้องเรียน ซึ่งในระหว่างเรียน ครูจะทำหน้าที่เพียงเป็น ผู้อำนวยความสะดวกและสังเกตนักเรียนแต่ละคนเพื่อวัดและประเมินผลการเรียนรู้

๔.๒ การจัดการเรียนรู้ควรปล่อยให้ให้นักเรียนทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายอย่างอิสระ โดยอยู่บน พื้นฐานกติกาที่ได้วางเอาไว้

๔.๓ การจัดการเรียนรู้แบบ Active learning เน้นปฏิบัติ ฟัง พูด ปฏิบัติทำกิจกรรม หรือให้นักเรียน ค้นคว้าความรู้จากสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ เน้นสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองแบบยั่งยืน โดยมีครูเป็นผู้ช่วยเหลือ ให้ค้นหาความรู้เอง ไม่ใช่หาข้อมูลมาให้เด็กท่องจำ

๔.๔ การจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาคปฏิบัติให้สอดคล้องกับสภาพที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง หรือการเน้นทักษะ แก้ปัญหาให้เด็กนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันในโลกแห่งความเป็นจริงหลังจากเรียนจบไปแล้ว

๔.๕ การมอบการบ้าน ให้มอบเฉพาะกรณีที่มีความจำเป็นจริง ๆ เท่านั้น

๔.๖ การมุ่งเน้นฝึกทักษะอาชีพให้นักเรียน โดยวิชาการงานอาชีพควรเน้นปฏิบัติจริง ภายใต้การ ช่วยเหลือและการดูแลความปลอดภัยของครู

๔.๗ การใช้ประโยชน์จากสภาพแวดล้อมในท้องถิ่นในการจัดการเรียนรู้ให้มากขึ้น

๔.๘ การจัดการเรียนรู้โดยให้ความสำคัญกับนักเรียนเป็นรายบุคคล โดยเชื่อว่านักเรียนทุกคนมีคุณค่า และมีศักยภาพ สามารถทำประโยชน์แก่สังคมได้

/๔.๙ การสร้าง...

๔.๙ การสร้างการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เพื่อให้นักเรียนรู้สึกอยากเรียนมากขึ้น โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมวางแผนการเรียนรู้ของตนเอง การดำเนินการ และการประเมินผล

๕. การประเมินผลการจัดการเรียนรู้

๕.๑ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ในระหว่างภาคเรียน ให้ดำเนินการโดยครูผู้สอน โดยออกแบบให้ครอบคลุมความรู้ ความสามารถ และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในด้านต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับมาตรฐานตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ตลอดจนการประเมินพฤติกรรมและอุปนิสัยของนักเรียน ทั้งนี้ ไม่ควรนำผลการประเมินผลนักเรียนไปจัดลำดับที่หรือความสามารถของนักเรียน

๕.๒ การวัดและการประเมินผลนักเรียนให้ดำเนินการตลอดเวลา โดยเน้นการสังเกตการเรียนรู้ในรายวิชา การตอบโต้กับนักเรียน หรือหารือกับบุคลากรอื่น เพื่อเปลี่ยนแปลงวิธีการสอนและเครื่องมือการสอน หากจำเป็น การทบทวน/การปฏิบัติงานให้ช้าลงหรือเร็วขึ้น การเปลี่ยนแปลงกลุ่มปฏิบัติงาน ฯลฯ

๕.๓ การปรับลดกิจกรรมที่เน้นการทดสอบลงให้เหลือน้อยมากเท่าที่จะเป็นไปได้ และมอบหมายภาระงานหรือกิจกรรมให้นักเรียนทำแล้วสังเกตผลการปฏิบัติงานหรือกิจกรรมเป็นการวัดและการประเมินผลแทน

๕.๔ การวัดและประเมินผลโดยการทดสอบ ให้คำนึงถึงความแตกต่างหลากหลายของนักเรียน ครูจึงไม่จำเป็นต้องทดสอบด้วยวิธีการเดียวกันทุกคน โดยเฉพาะเด็กพิเศษต้องแยกข้อสอบคนละชุดกับนักเรียนทั่วไป การวัดผลต้องใช้วิธีที่หลากหลาย

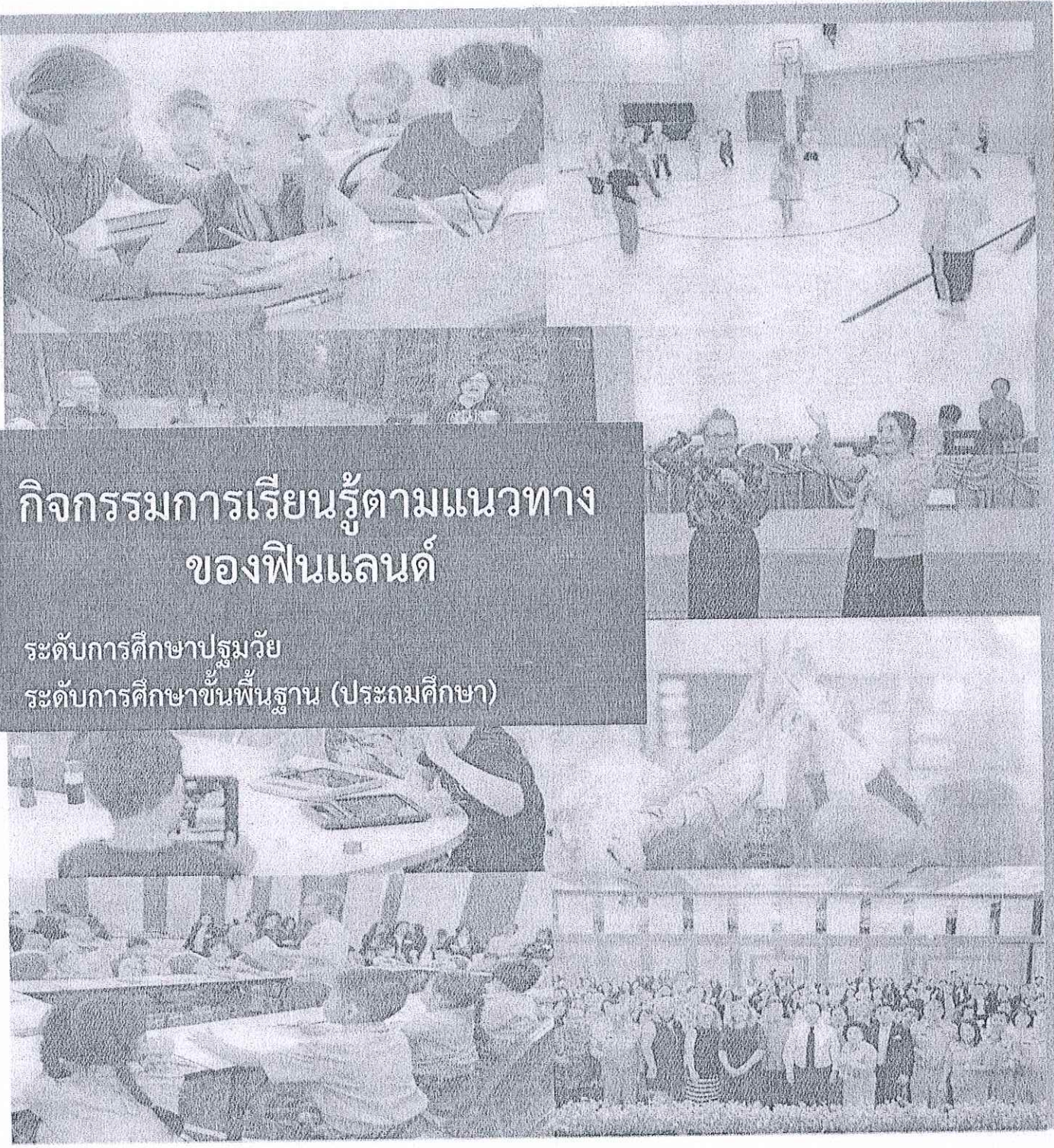
๕.๕ การวัดและประเมินผลจะต้องดำเนินการควบคู่กับการให้ข้อเสนอแนะในเชิงบวก หรือข้อเสนอแนะในทางสร้างสรรค์ ในการปรับปรุงและพัฒนานักเรียน โดยให้ดำเนินการด้วยความระมัดระวังเพื่อสร้างความมั่นใจให้กับนักเรียน

๖. การให้ความช่วยเหลือนักเรียน

๖.๑ การมุ่งเน้นให้ความช่วยนักเรียนที่เรียนช้าไม่ทันเพื่อนนักเรียนในชั้น ไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง

๖.๒ การวิเคราะห์การต้องการความช่วยเหลือของเด็ก เพราะความต้องการความช่วยเหลือของเด็ก หากถูกค้นพบตั้งแต่ระดับชั้นปฐมวัยจะส่งผลดีต่อเด็ก

๖.๓ การกำหนดให้มีที่ปรึกษานักเรียน โดยให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นร่วมกับสถานศึกษาจัดให้มีที่ปรึกษา เพื่อให้คำแนะนำและแก้ไขปัญหาให้นักเรียน ทั้งปัญหาการเรียน ปัญหาส่วนตัว และการให้คำแนะนำด้านอาชีพ ให้สอดคล้องกับระดับการศึกษา ทั้งนี้ อาจพิจารณาตั้งจากครูในโรงเรียน ผู้ประกอบวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง หรือบุคคลอื่นที่เหมาะสม

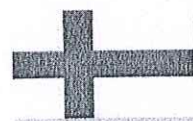


กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทาง ของฟินแลนด์

ระดับการศึกษาปฐมวัย
ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ประถมศึกษา)



กองส่งเสริมและพัฒนการจัดการศึกษาท้องถิ่น
กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น
กระทรวงมหาดไทย



VHTA

กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางของประเทศฟินแลนด์

ระดับปฐมวัยและระดับประถมศึกษา

ระดับปฐมวัย

๑. กิจกรรม Ball in a circle

อุปกรณ์ : ลูกบอลขนาดกลาง

วิธีการเล่น : - ให้เด็กและครูนั่งเป็นวงกลมชิดกันมากที่สุด แล้วยืดขาออกมา

- วางลูกบอลลงแล้วส่งต่อด้วยขา ห้ามใช้มือ

ประโยชน์ : - ได้เรียนรู้การทำตามกติกา

- ได้ใช้กล้ามเนื้อขา



๒. กิจกรรม Tell me what do you like?

อุปกรณ์ : -

วิธีการเล่น : - ให้เด็กบอกเพื่อน ๆ ว่าตนเองชอบอะไร โดยห้ามใช้เสียง อาจแสดงท่าทางหรือใช้ภาพวาด บอกไปเรื่อย ๆ หากเจอคนที่ชอบสิ่งเดียวกันให้จำเพื่อนคนนั้นไว้

- จับกลุ่มเพื่อนที่มีสิ่งที่ชอบเหมือนกัน

- แนะนำสิ่งที่กลุ่มตนเองชอบ โดยใช้ท่าทางเท่านั้น ห้ามใช้เสียง ให้เพื่อนกลุ่มอื่นทาย

ประโยชน์ : - ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบท่าทาง

- ได้รู้จักเพื่อนใหม่

๓. กิจกรรม Spiderweb

อุปกรณ์ : ก้อนด้ายไหมพรม

วิธีการเล่น : - ให้เด็กและครูนั่งเป็นวงกลม

- ครูเป็นคนเริ่มกิจกรรม โดยครูแนะนำตัวเอง เช่น สวัสดิ์ ฉันทาร่า เป็นต้น แล้วจึงโยนก้อนด้ายให้คนต่อไปที่ยากทำความรู้จัก

- คนที่ได้รับก้อนด้ายต้องพูดว่า สวัสดิ์ชาร์ ฉันทาใจแอน โยนก้อนด้ายให้คนต่อไปที่ยากทำความรู้จักต่อไปเรื่อย จนด้ายหมด จะได้รูปร่างคล้ายใยแมงมุม

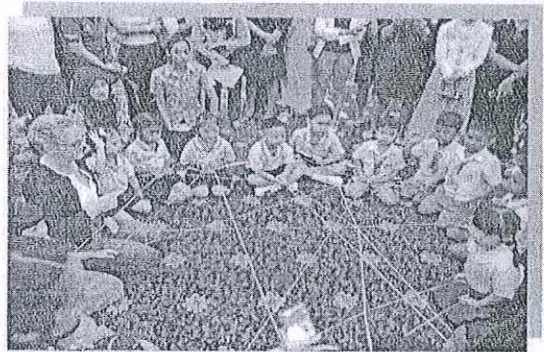
- เมื่อด้ายหมดแล้วให้คนที่ถือปลายด้าย โยนปลายด้ายคืนให้คนที่ถือด้ายอีกฝั่ง เพื่อคล้ายใยแมงมุม แล้วพูดแนะนำตนเองเหมือนเดิม เช่น สวัสดิ์ใจแอน ฉันทาร่า เป็นต้น

- เล่นไปเรื่อย ๆ จนหมดม้วนด้ายคืนเป็นก้อนเหมือนเดิม

ประโยชน์ : - เด็กได้รู้จักเพื่อนใหม่

- เด็กรู้จักรอคอย

- เด็กรู้สึกปลอดภัยในห้อง



๔. กิจกรรม Dinos in a Train

อุปกรณ์ : - หุ่นไดโนเสาร์ตัวเล็ก

วิธีการเล่น : - จับกลุ่ม ๕ คน

- ครูให้ไดโนเสาร์กลุ่มละ ๕ ตัว

- เด็กยืนต่อแถวตอนที่จุด Start เมื่อครูให้สัญญาณ เด็กคนแรกต้องหยิบไดโนเสาร์และวิ่งไปวางไว้ที่เส้นชัย และวิ่งกลับมาแตะเพื่อนคนต่อไป

- เด็กคนต่อไปหยิบไดโนเสาร์และวิ่งไปวางไดโนเสาร์ตั้งเป็นแถวต่อจากคนแรกที่เส้นชัย และวิ่งกลับมาแตะเพื่อนคนต่อไป ทำไปเรื่อย ๆ จนถึงคนสุดท้ายและมี ๑ คน

- กลุ่มไหนที่ไดโนเสาร์ต่อแถวได้ก่อน เป็นผู้ชนะ

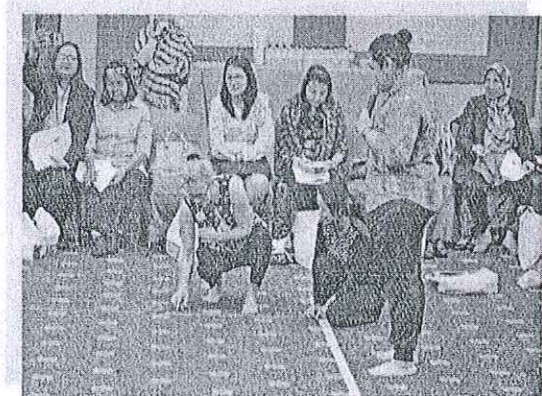
- รอบต่อไป อาจเปลี่ยนกติกาให้ยากขึ้น เป็นวางไดโนเสาร์ไว้ที่หัวห้ามตก หากตกต้องมาเริ่มใหม่ เป็นต้น

ประโยชน์ : - ฝึกความซื่อสัตย์

- ฝึกสมาธิ

- ฝึกการเคลื่อนไหว

- ฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม



๕. กิจกรรม Number-amount correspondence

อุปกรณ์ : - หุ่นไดโนเสาร์ตัวเล็ก

- ตะกร้า
- ที่หนีบผ้า
- ลูกเต๋า

วิธีการเล่น : - แบ่งเด็กออกเป็น ๒ กลุ่ม

- ให้กลุ่มหนึ่งทอยลูกเต๋า อีกกลุ่มหนึ่งดูจำนวนจากลูกเต๋าทอยได้ แล้วใช้ที่หนีบผ้า

จับไดโนเสาร์ไปวางใส่ตะกร้าให้ครบจำนวน

- อีกกลุ่มตรวจสอบความถูกต้อง แล้วเปลี่ยนตำแหน่งกัน

ประโยชน์ : - เด็กเข้าใจความสอดคล้องระหว่างตัวเลขกับจำนวนนับ

- เด็กได้ใช้กล้ามเนื้อมือ

๖. กิจกรรม Code a friend

อุปกรณ์ : - ลูกเต๋า

- การ์ดการแสดงท่าทาง

วิธีการเล่น : - แบ่งเด็กออกเป็น ๒ กลุ่ม

- ให้กลุ่มหนึ่งทอยลูกเต๋า และหยิบการ์ดการแสดงท่าทาง อีกกลุ่มหนึ่งดูจำนวนจากลูกเต๋าทอยได้ แล้วแสดงท่าทางให้เหมือนกับการ์ดและตามจำนวนที่ปรากฏบนลูกเต๋า

- อีกกลุ่มตรวจสอบความถูกต้อง แล้วเปลี่ยนตำแหน่งกัน

ประโยชน์ : - เด็กเข้าใจความสอดคล้องระหว่างตัวเลขกับจำนวนนับ

- เด็กได้เคลื่อนไหวร่างกาย

๗. กิจกรรม Missing number

อุปกรณ์ : - ลูกเต๋า

- การ์ดการแสดงท่าทาง
- ไม้หนีบผ้า
- แถวตัวเลข

วิธีการเล่น : - แบ่งเด็กออกเป็น ๒ กลุ่ม

- ให้อีกหนึ่งกลุ่มทอยลูกเต๋า โดยไม่ให้อีกหนึ่งกลุ่มเห็นจำนวน แล้วใช้ไม้หนีบผ้า หนีบปิดตัวเลขบนแถวตัวเลข และหยิบการ์ดการแสดงท่าทาง อีกกลุ่มหนึ่งดูจำนวนจากตัวเลขที่หายไป แล้วแสดงท่าทางให้เหมือนกับการ์ดและตามจำนวนที่หายไป

- อีกกลุ่มตรวจสอบความถูกต้อง แล้วเปลี่ยนตำแหน่งกัน

ประโยชน์ : - เด็กเข้าใจความสอดคล้องระหว่างตัวเลขกับจำนวนนับ

- เด็กได้เคลื่อนไหวร่างกาย

๘. กิจกรรม Mathematical concepts

อุปกรณ์ : - กระดาษสี ๒ สี (แดง-น้ำเงิน)

- โมเดลข้างตัวเล็ก

- ลูกเต๋า

วิธีการเล่น : - แบ่งเด็กออกเป็น ๒ กลุ่ม

- ให้กลุ่มหนึ่งทอยลูกเต๋า โดยไม่ให้อีกกลุ่มเห็นจำนวน แล้วเลือกข้างให้เท่ากับจำนวนที่ได้วางไว้บนกระดาษสีแดง

- บอกเพื่อนอีกกลุ่มว่าให้หยิบข้าง น้อยกว่า มากกว่า หรือเท่ากับ จำนวนในกระดาษสีแดง เช่น หยิบข้างมากกว่าเรา ๒ ตัว

- ตรวจสอบความถูกต้อง แล้วเปลี่ยนตำแหน่งกัน

ประโยชน์ : - เด็กเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างตัวเลขกับจำนวนนับ

- เด็กได้คิดคำนวณเลขอย่างง่าย

๙. กิจกรรม Measuring

อุปกรณ์ : - กระดาษที่มีรูป มือ เท้า และแขน อย่างละ ๑ แผ่น

- กระดาษเปล่า ๓ แผ่น

- ปากกา

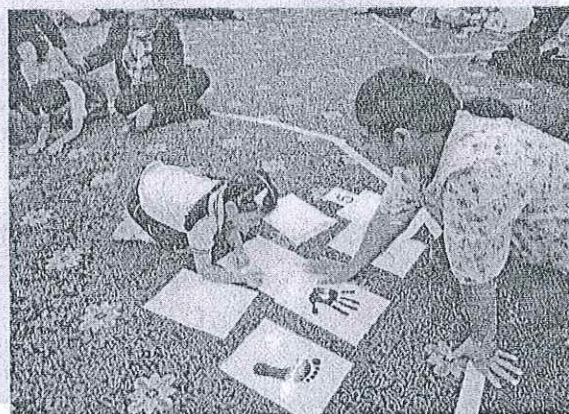
วิธีการเล่น : - แบ่งเด็กออกเป็น ๒ กลุ่ม

- ให้กลุ่มหนึ่งเป็นผู้ออกคำสั่ง โดยต้องสั่งให้อีกกลุ่มไปวัดสิ่งของต่างๆ เช่น โต๊ะสูงกี่มือ ม้านั่งยาวกี่เท้า และซาร่าสูงกี่แขน

- เมื่ออีกกลุ่มไปวัดมาแล้ว ให้เขียนคำตอบลงบนกระดาษสำหรับการวัดด้วย มือ เท้า และแขน

- ตรวจสอบความถูกต้อง แล้วเปลี่ยนตำแหน่งกัน

ประโยชน์ : - เด็กได้รู้จักการวัดอย่างง่าย



๑๐. กิจกรรม Finding the same

อุปกรณ์ : - การ์ดที่มีรูปภาพตัวเลข ๑ - ๑๐ และการ์ดที่มีรูปภาพสิ่งของตามจำนวน ๑ - ๑๐ จำนวนละ ๑ แผ่น

- ไม้ตีแมลงวัน

วิธีการเล่น : - แบ่งเด็กออกเป็น ๒ กลุ่ม

- ให้แข่งกันระหว่างกลุ่ม โดยมีคนยกภาพการ์ดที่มีรูปภาพตัวเลข ๑ - ๑๐ และผู้เล่นต้องใช้ไม้ตีแมลงวันตีการ์ดที่มีรูปภาพสิ่งของตามจำนวน ๑ - ๑๐ ให้ตรงกับภาพตัวเลขที่ยก

ประโยชน์ : - เด็กเข้าใจความสอดคล้องระหว่างตัวเลขกับจำนวนนับ

๑๑. กิจกรรม Number-amount-colour correspondence

อุปกรณ์ : - ลูกสีเหลี่ยมสีน้ำเงิน สีเขียว และสีแดง

- การ์ดที่มีจำนวนวงกลม ๑ - ๑๐ อย่างละแผ่น ๓ ชุด ๆ ละ ๑ สี

- การ์ดที่มีตัวเลข ๑ - ๑๐ อย่างละแผ่น ๓ ชุด ๆ ละ ๑ สี

วิธีการเล่น : - เด็กเลือกการ์ดที่มีตัวเลข ๑ - ๑๐ อย่างละแผ่น ๓ ชุด ๆ ละ ๑ สี มา ๑ แผ่น

- หากการ์ดที่มีจำนวนวงกลม ๑ - ๑๐ ให้ได้สีและจำนวนตรงกับการ์ดตัวเลข

- หยิบลูกสีเหลี่ยมสีให้สีตรงและจำนวนครบตามการ์ดทั้ง ๒ แผ่น

- ให้คุณครูตรวจสอบความถูกต้อง

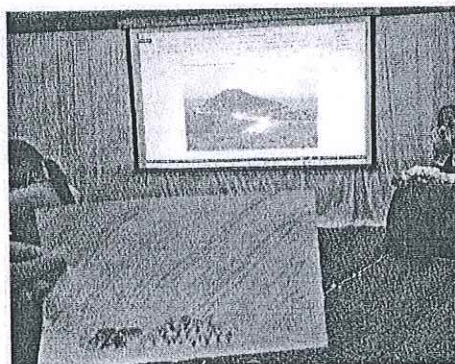
ประโยชน์ : - เด็กเข้าใจความสอดคล้องระหว่างตัวเลขกับจำนวนนับ

- เด็กได้ใช้สมองทั้ง ๒ ซีก

ระดับประถมศึกษา

๑. กิจกรรม Line up (เน้นทักษะการสื่อสาร) จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม ๖ คนต่อ ๑ กลุ่ม ให้จัดแถวตามคำสั่งของครู โดยไม่มีการพูดคุยกัน เช่น เรียงลำดับจากสูงไปหาต่ำ เรียงลำดับจากคนอายุมากไปหาคนอายุน้อย เรียงลำดับจากวันเกิดหรือเดือนเกิด เป็นต้น โดยวัตถุประสงค์ของกิจกรรมเพื่อให้เข้าใจความสำคัญของทักษะการสื่อสารในการทำกิจกรรมร่วมกัน

๒. กิจกรรม Line drawing (เน้นทักษะการสื่อสาร) จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม ๒ คน โดยให้คนหนึ่งดูรูป แล้วอธิบายรูปวาดที่เห็นให้อีกคนหนึ่งฟังแล้ววาดรูปตามคำอธิบายลงบนกระดาษ ให้มีลักษณะรูปภาพ สี สัน เหมือนกับรูปที่เห็นให้มากที่สุด

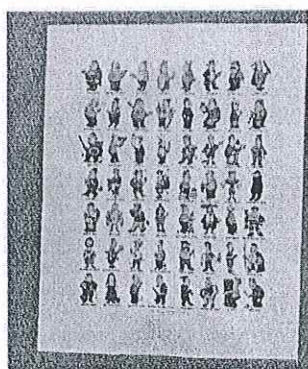


๓. กิจกรรมจริงหรือหลอก (Truth and lie) โดยให้สมาชิกในกลุ่มเล่าเรื่องหรือบอกประวัติส่วนตัวมาคนละ ๓ เรื่องโดยที่จะมีเรื่องที่ไม่เป็นความจริง ๑ เรื่อง ให้เพื่อน ๆ ในกลุ่มช่วยกันทายว่าเรื่องใดที่เป็นเรื่องโกหก (ให้ทำงานครบทุกคน)

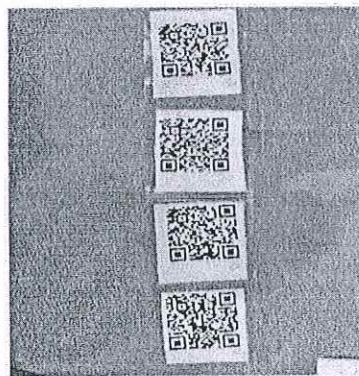
๔. กิจกรรม Wild West and math timetables โดยให้สมาชิก ๒ คนหันหลังชนกันแล้วชูนิ้วขึ้นมา แล้วนำตัวเลขที่ชูนิ้วของเรากับของอีกฝ่ายมาคูณกัน ใครตอบถูกต้องก่อนคนนั้นชนะ

๕. กิจกรรม Physical movements ให้สมาชิกในกลุ่ม ๑ คน ตั้งโจทย์คณิตศาสตร์ขึ้นมาแล้วให้นักเรียนหาคำตอบ โดยการตอบคำถามจะต้องใช้ท่าทางในการตอบตามตัวเลข เช่น ตัวเลข ๐ ให้ปรบมือ, ๑ ให้กระโดด, ๒ ยืนด้วยเท้าข้างเดียว, ๓ กระโดดซุมือ, ๔ ลูกนั่ง, ๕ หมุนตัว ฯลฯ ถ้าตอบ ๑๒ ก็ให้ท่าท่ากระโดดแล้วก็ยืนด้วยเท้าข้างเดียว เป็นต้น

๖. กิจกรรม QR - code Detective คำสั่งจะกำหนดสถานการณ์ผู้ร้ายเข้ามาในโรงเรียน นักเรียนจะต้องหาผู้ร้ายจากภาพ โดยให้ใช้การสแกน QR - code แล้วจะมีคำใบ้ เช่น ผู้ร้ายไม่ได้ถือของ ผู้ร้ายใส่เสื้อสีแดง ผู้ร้ายมีผมสีทอง ฯลฯ ให้ผู้เล่นตัดตัวเลือกจนพบกับผู้ร้าย

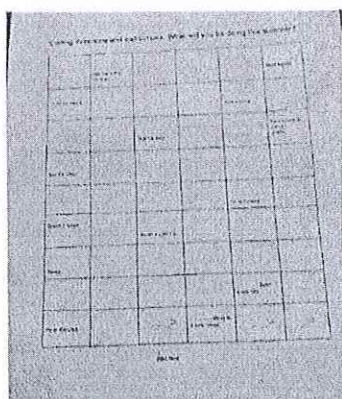


ภาพผู้ร้าย

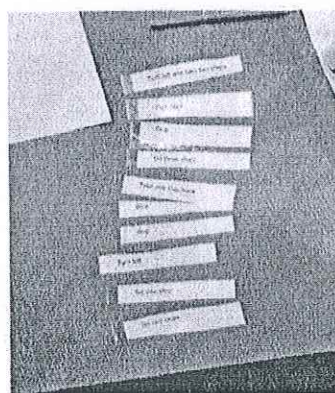


QR - code ไว้สำหรับสแกน

๗. กิจกรรม Coding - What happens next holiday? ให้นักเรียนวางหมากไว้ที่จุดเริ่มต้น แล้วเดินตามช่อง โดยให้หยิบการ์ดในการเดินขึ้นมาแล้วเดินคำสั่งที่การ์ดได้ระบุเอาไว้จนกว่าจะถึงที่ช่องที่ระบุว่าคุณนักเรียนจะทำอะไรในวันหยุด



ช่องสำหรับวางหมากเดิน

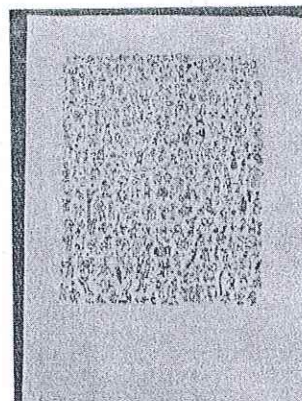


บัตรคำสั่ง

๘. กิจกรรม Color the right ให้นักเรียนดูรูปภาพที่กำหนดให้ แล้วระบายสีตามคำสั่งลงในรูปภาพ



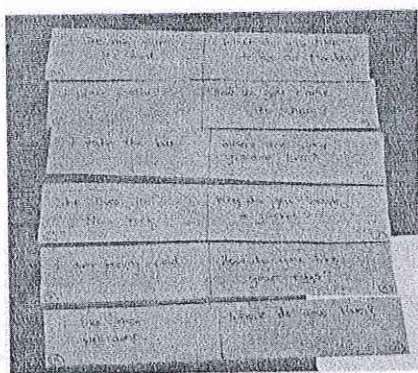
คำสั่งในการระบายสี



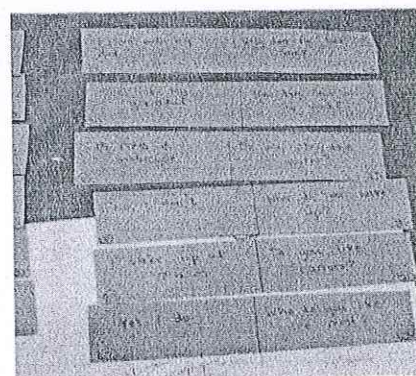
ภาพที่ใช้ในการระบายสี

๙. กิจกรรม What word? ให้นักเรียนหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากรูปภาพที่กำหนดให้ในตารางตัวอักษร (ปริศนาอักษรไขว้) เมื่อนักเรียนเจอคำศัพท์ที่กำหนดให้ ให้นักเรียนแสดงท่าทางตามที่กำหนดให้เมื่อเจอคำศัพท์ที่กำหนด

๑๐. กิจกรรม Domino game ให้แจกการ์ดโดมิโนคนละเท่า ๆ กัน โดยให้คนที่ได้รับกระดาดหมายเลข ๑ ถามคำถามก่อน แล้วให้สมาชิกในกลุ่มที่มีคำตอบจากคำถามคำแรก ตอบคำถามแล้วอ่านคำถามต่อ และให้ผู้ที่มีคำตอบตอบคำถามแล้วถามต่อไปเรื่อย ๆ จนหมด



โดมิโนศัพท์ชุดที่ ๑

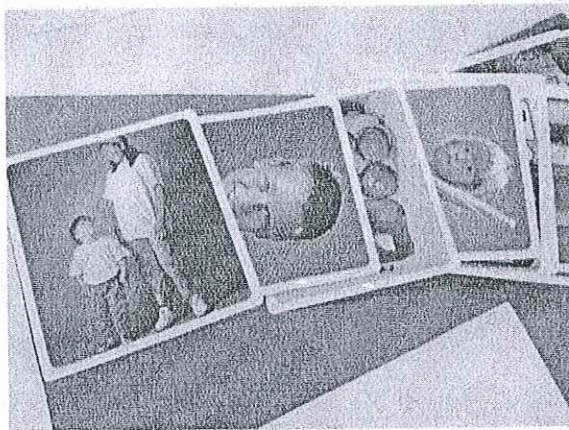


โดมิโนศัพท์ชุดที่ ๒

๑๑. กิจกรรม Spinner ให้นักเรียนหาคำศัพท์จากบัตรคำที่ผัดแล้วแก้ไขให้ถูกต้องให้มากที่สุด ใช้การจับเวลาโดยการหมุน spinner (วงล้อ) ถ้าวางล้อหยุดหมุนถือว่าหมดเวลา

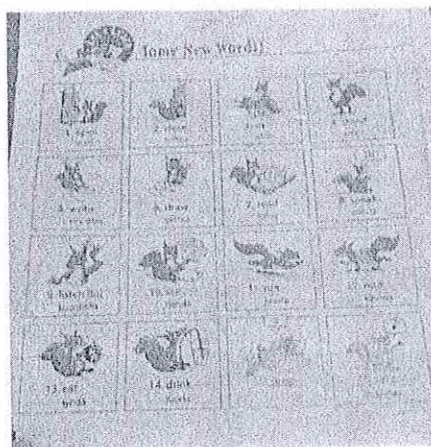
๑๒. กิจกรรม Ice cream sticks ให้นักเรียนไปที่โต๊ะบนหน้าห้อง นำไม้ไอศกรีมบนโต๊ะหน้าห้องกลับมาที่โต๊ะของนักเรียน แล้วเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษพร้อมคำแปล หลังจากนั้นนำไปไว้ที่เดิม ทำไปเรื่อย ๆ จบครบ ๕ นาที

๑๓. กิจกรรม Adjective cards and stories ให้นักเรียนหยิบการ์ดรูปภาพจากกองมาคนละ ๑ ใบ แล้วให้สมาชิกคนแรกแต่งเรื่องราวจากการ์ดที่หยิบได้ หลังจากนั้นให้สมาชิกคนที่ ๒ แต่งเรื่องราวต่อเนื่องโดยใช้การ์ดที่ตนเองหยิบได้ และวนไปจนครบทุกคน โดยอาจให้หยิบการ์ดเพิ่มคนละ ๑ ใบ เพื่อแต่งเรื่องเพิ่ม



การ์ดภาพสำหรับแต่งประโยค

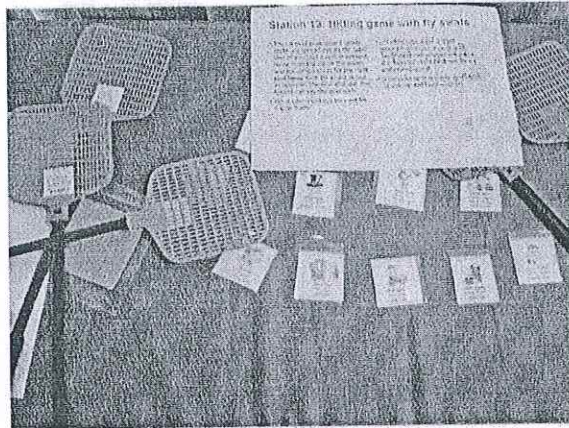
๑๔. กิจกรรม Mime ให้สมาชิกในแต่ละคนในกลุ่มแสดงท่าทางตามคำกริยาที่ได้รับจากแผ่นภาพ แล้วให้สมาชิกที่เหลือทายคำกริยานั้น



บัตรภาพคำกริยา

๑๕. กิจกรรม Nougats and crosses ให้นักเรียนพูดคำศัพท์ภาษาอังกฤษพร้อมคำแปล ถ้านักเรียนพูดได้ นักเรียนจะได้วางบัตรคำลงบนกระดาน ๓ X ๓ ช่อง สลับกันจนกว่าคนใดคนหนึ่งจะวางเรียงติดกันได้ ๓ ช่อง (เหมือนเกม XO)

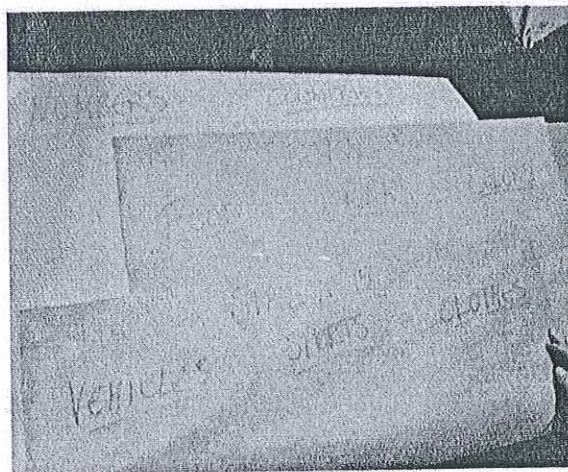
๑๖. กิจกรรม Hitting game with fly swats ให้นักเรียนถือไม้ตีแมลงวันคนละ ๑ อัน โดยที่บนโต๊ะจะมีบัตรคำกริยาช่อง ๒ วางกระจายอยู่บนโต๊ะ แล้วให้สมาชิกคนใดคนหนึ่งพูดชื่อคำกริยานั้นออกมา แล้วให้นักเรียนเอาไม้ตีแมลงวันนั้นตีบนบัตรคำกริยาช่อง ๒ ที่ได้พูด



บัตรคำกิจกรรม Hitting game with fly swats

๑๗. กิจกรรม Picture alias ให้สมาชิก ๑ คน หยิบการ์ด ๑ ใบโดยไม่ให้สมาชิกคนอื่นเห็น แล้วค่อยเผยภาพให้สมาชิกดูทีละน้อย ใครสามารถทายการ์ดได้ถูกต้องจะได้การ์ดใบนั้นไป ใครได้การ์ดมากที่สุดคนนั้นชนะ

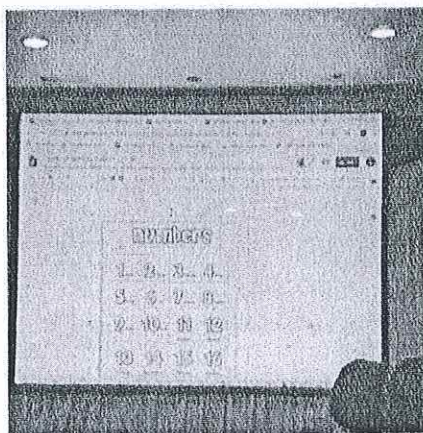
๑๘. กิจกรรม Brainstorming ให้เขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้มากที่สุดลงบนกระดานภายใต้หัวข้อที่ได้รับ ในเวลา ๕ นาที



๑๙. กิจกรรม A Shrinking Vessel โดยแจกเชือกให้คนละเส้นยาวประมาณ ๑.๕ เมตร ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม (กลุ่มละ ๔ คน) ทำเป็นวงให้นักเรียนยืนในวงให้ครบทุกคน หลังจากนั้นตัดออกทีละ ๓๐ เซนติเมตร แล้วพยายามให้นาวัยวะใดวัยวะหนึ่งอยู่ในวงเชือก กลุ่มใดทำให้มีขนาดเล็กที่สุดกลุ่มนั้นชนะ (Teacher Laura จะเดินเข้าไปสังเกตการณ์ทำกิจกรรมทุกกลุ่ม)



๒๐. กิจกรรม ตัวเลขพลาสติก Teacher Laura บอกเนื้อหาให้นักเรียนทั้งห้องฟัง (เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ - ๖ คละกัน ๖ กลุ่ม กลุ่มละ ๔ คน รวมทั้งห้องมี ๒๔ คน) ว่าวันนี้จะเรียนเรื่อง Number หลังจากนั้นครูฉายภาพขึ้นเครื่องโปรเจคเตอร์ เลข ๑ - ๒๐ ภาษาอังกฤษ แล้วอ่านให้นักเรียนฟัง นักเรียนอ่านตาม



ภาพตัวเลข

- ๑) ให้แต่ละกลุ่มจับคู่สมาชิกในกลุ่มแล้วผลัดกันทำกิจกรรมโดยการให้นักเรียนคนแรกเขียนตัวเลข ส่วนนักเรียนคนที่ ๒ อ่านตัวเลขเป็นภาษาอังกฤษ (จำนวน ๑ - ๒๐) ผลัดกันทำอย่างน้อยคนละ ๕ ครั้งหลังจากนั้นก็เพิ่มระดับความยากขึ้นจากเลข ๑ - ๒๐ เป็น เลข ๒๐ - ๑๐๐ และสุดท้ายให้เพิ่มอีก ๑ หลัก ให้ตัวเลขอยู่ในหลักพัน
- ๒) ปรับกิจกรรมจากเขียนตัวเลขลงกระดาษเป็นการยกนิ้วขึ้นมาให้นักเรียนผลัดกันอ่านตัวเลขเป็นภาษาอังกฤษ
- ๓) ปรับกิจกรรมเป็นให้นักเรียนเขียนด้วยนิ้วลงบนแผ่นหลังเพื่อนให้เพื่อนนักเรียนทาย

๔) ปรับกิจกรรมโดยแจกตัวเลขพลาสติกให้นักเรียนเรียงตัวเลขแล้วอ่าน (เพิ่มจากหลักพันเป็นหลักหมื่น)



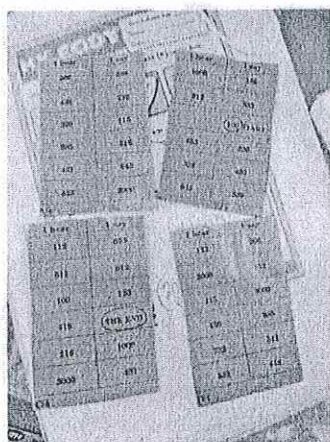
กิจกรรมตัวเลขพลาสติก (Teacher Laura จะเข้าไปสังเกตการณ์ทำกิจกรรมทุกกลุ่ม)

๕) นักเรียนเข้ามาเล่น Bingo ตัวเลขโดยให้นักเรียนเลือกตัวเลขจาก ๑ - ๒๐ มา ๖ ตัว แล้วครูจะสุ่มตัวเลขขึ้นมาครั้งละ ๑ ตัว ใครครบ ๖ ตัวก่อนคนนั้นชนะ

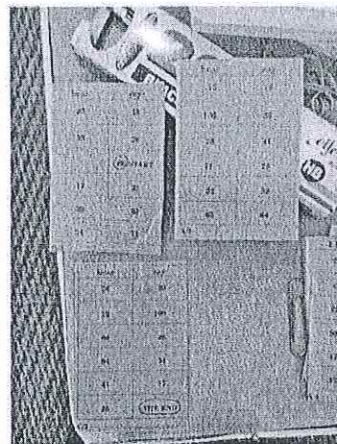
๒๑. กิจกรรมมหาสมบัติ (Scavenger Hunt) โดยครูจะให้แต่ละกลุ่มนำมือถือมาคนละ ๑ เครื่อง แล้วให้ทำตามคำสั่งที่ได้รับ ดังนี้

- Take a self with two strangers (ถ่ายรูปกับคนแปลกหน้า ๒ คน)
- Take a picture of 4 different pens (ถ่ายรูปปากกาที่ต่างกัน ๔ ด้าม)
- Take a picture with a person upside (ถ่ายรูปคนกลับหัวกลับหาง)
- Take a picture of an animal (ถ่ายรูปสัตว์)
- Take a picture of one of you and the translator (ถ่ายรูปคู่กับคนแปล)

๒๒. กิจกรรม Number Domino โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มรับบัตรคำตัวเลขไปคนละ ๑ ชุด สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มจะได้บัตรคำตัวเลขคนละ ๑ ใบ เริ่มเล่นจากคนที่ได้บัตรที่มีคำว่า Start ให้พูดตัวเลขในช่อง I say ที่ตรงกับ start หลังจากนั้นให้สมาชิกในกลุ่มตรวจสอบว่าบัตรของใครในช่อง I hear มีตัวเลขตรงกับที่เพื่อนในสมาชิกอ่านเมื่อก็ ก็ให้อ่านตัวเลขในแถวเดียวกันแต่อยู่ในช่อง I say ทำไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะพูดคนว่า The end ตามตัวอย่าง แล้วจะเปลี่ยนบัตรคำไปเรื่อย ๆ ให้นักเรียนฝึก



ตัวอย่างบัตรคำตัวเลขชุดละ ๔ ใบ

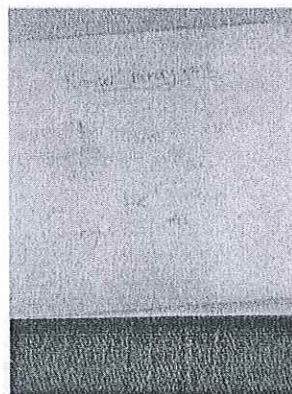
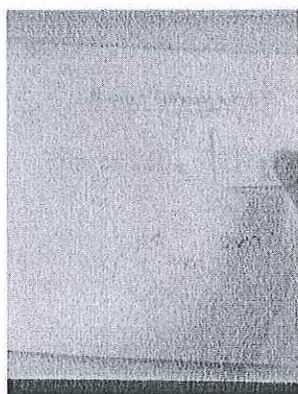


ตัวอย่างบัตรคำตัวเลขชุดละ ๓ ใบ

๒๓. กิจกรรม Activity with number โดยให้นักเรียนนำวียะที่กำหนดให้มาต่อให้ติดกันตามจำนวนที่ได้รับบู่ไว้ (ใช้ผู้เล่นประมาณ ๒๐ คน)

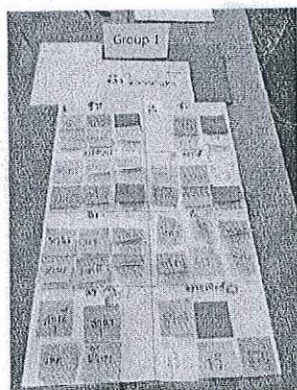
- 7 0knees
- 10 heads
- 5 shoulders
- 2 back
- 18 hands

๒๔. กิจกรรม Number memory เขียนตัวเลข ๑ - ๑๐ แล้วฉายบนโปรเจคเตอร์ให้นักเรียนจำตำแหน่ง หลังจากนั้นจะปิดครึ่งละ ๑ ตัว ให้นักเรียนบอกให้ได้ว่าตัวที่ปิดเป็นตัวเลขอะไร

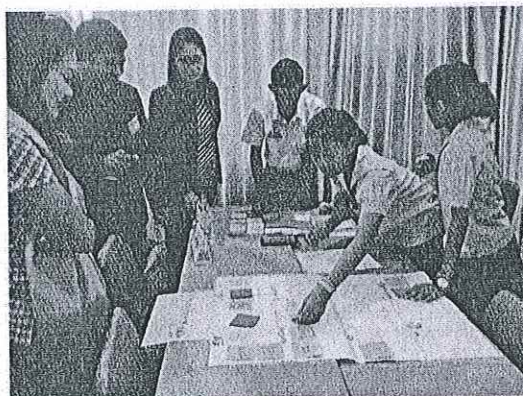


ตัวอย่างกิจกรรม กิจกรรม Number memory

๒๕. กิจกรรมคำไวพจน์ ให้นักเรียนแบ่งหน้าที่กับทำกิจกรรม โดยให้นักเรียนเลือกสมาชิกในกลุ่มให้เป็นผู้อ่านคำไวพจน์ ๒ คน และให้เป็นผู้ที่จะต้องติดคำไวพจน์ ๒ คน ให้ผู้อ่านคำไวพจน์ทั้ง ๒ คนอ่านคำไวพจน์ แล้วส่งให้ผู้ที่ได้รับหน้าที่ติดคำไวพจน์ติดลงในบอร์ดภายในเวลา ๓ - ๕ นาที ถ้านักเรียนสามารถทำได้สำเร็จจะเป็นผู้ชนะ

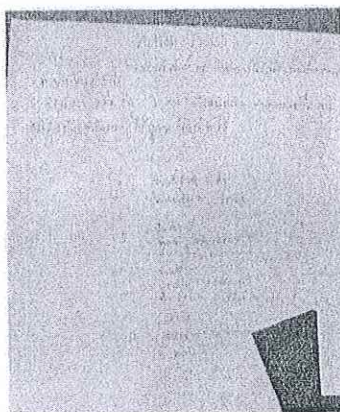


ภาพความสำเร็จกิจกรรมคำไวพจน์



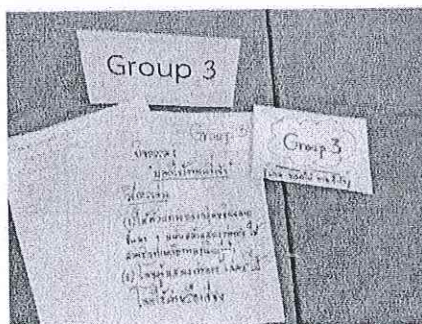
นักเรียนกำลังตั้งใจทำกิจกรรม

๒๖. กิจกรรม Action Fun โดยให้นักเรียน ๑ คน หยิบคำศัพท์ และแสดงท่าทางให้เพื่อนนักเรียนคนอื่นทายว่าเป็นคำอะไร โดยให้ ๓ คนที่เหลือยืนหันหลัง แล้วคนที่ ๑ ให้คนที่ ๒ หันกลับมาไว้ คนที่สองก็ไปให้คนที่ ๓ และคนที่ ๓ ก็ไปให้คนที่ ๔ ที่ละคนตามลำดับ แล้วให้คนสุดท้ายทายถ้าคนสุดท้ายทายถูกจะเป็นผู้ชนะ



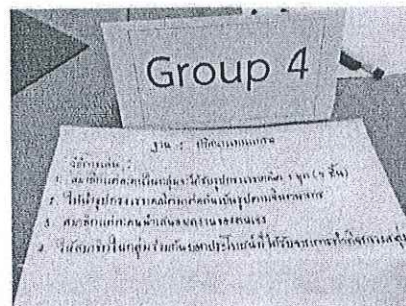
คำอธิบายกิจกรรม Action Fun

๒๗. กิจกรรมบอกใบ้ทายก๊ฬา ให้ตัวแทนของกลุ่มหยิบฉลากขึ้นมา ๑ แผ่น แล้วแสดงท่าทางให้เพื่อนในกลุ่มอีก ๓ คน ทายชนิดของกีฬา โดยให้ใช้ท่าทาง ห้ามส่งเสียง



คำอธิบายกิจกรรมบอกใบ้ทายกีฬา

๒๘. กิจกรรมปริศนาแทนแกรม สมาชิกในกลุ่มจะได้รับรูปทรงเรขาคณิตจำนวน ๑ ชุด มีทั้งหมด ๗ ชิ้น ให้แต่ละคนต่อเป็นรูปทรงตามต้องการ พร้อมนำเสนอและอธิบายผลงานของตนเอง



ตัวอย่างการจัดกิจกรรมแทนแกรม

๒๙. กิจกรรมเรียงขวดโดยให้นักเรียนเลือกขวดน้ำ จำนวน ๓ ขวด ที่มีตัวเลขกำกับและสี นำขวดน้ำมาเรียงเป็นแนวตั้งอย่าให้ล้ม แล้วนำตัวเลขมาคูณกัน กลุ่มใดที่สามารถคูณค่าได้มากกว่าและถูกต้องจะเป็นผู้ชนะ แล้วนำขวดน้ำมาเรียงอีกครั้งหนึ่ง โดยให้แต่ละสีแทนจำนวน ดังนี้ สีแดงมีค่า ๒ สีเหลืองมีค่า ๔ สีเขียวมีค่า ๖ สีชมพูมีค่า ๘ สีขาวมีค่า ๐ แล้วนำค่าของตัวเลขมาคูณกับค่าของสีแล้วมารวมกัน กลุ่มใดได้ค่ามากกว่าและถูกต้องจะเป็นผู้ชนะ



๓๐. กิจกรรมบอกใบ้ทายคำ ให้จับคู่กัน ๒ คน โดยคนหนึ่งชูบัตรคำเหนือหัว อีกคนหนึ่งใบ้เป็นท่าทางหรือคำพูดก็ได้แต่จะต้องไม่พูดคำและความหมายของคำที่ใบ้ ถ้าคำใดไม่ได้ให้ผ่าน ให้ทำไปเรื่อยๆ จนหมดเวลา คู่ใดได้มากกว่า คู่นั้นจะเป็นผู้ชนะ

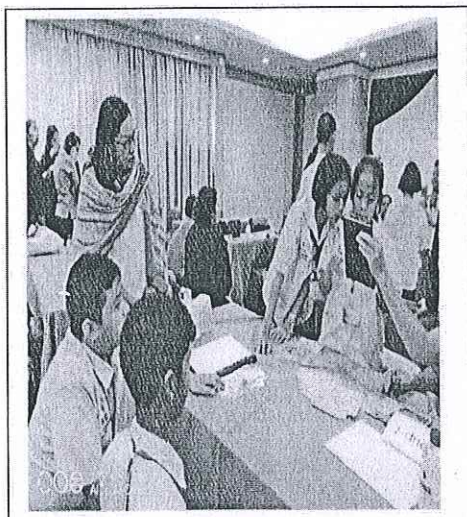


ภาพกิจกรรมบอกใบ้ทายคำ

๓๑. กิจกรรมใบคำสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย โดยให้สมาชิกในกลุ่มออกมาสุ่มบัตรภาพสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย แล้วแสดงท่าทางให้สมาชิกในกลุ่มทาย โดยให้นักเรียนทายโดยไม่ใช้เสียง ถ้านักเรียนเจอคำสำนวน สุภาษิตและคำพังเพยที่นักเรียนไม่สามารถบอกใบ้หรือทายได้ ให้นักเรียนสามารถข้ามคำสำนวน สุภาษิต และคำพังเพยดังกล่าว พร้อมทั้งหยิบแผ่นใหม่ ให้เวลาทายกลุ่มละ ประมาณ ๕ - ๑๐ นาที กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุด ในเวลาที่กำหนด จะเป็นผู้ชนะ



บัตรคำสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย



ภาพกิจกรรมทายคำสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย

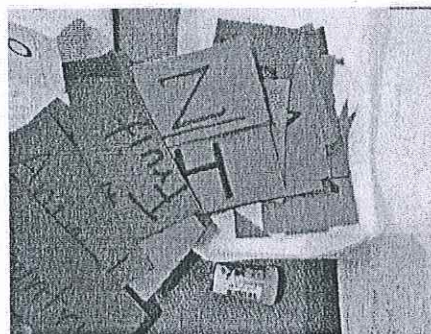
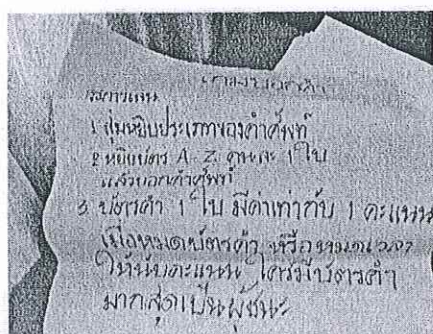
๓๒. กิจกรรม Music Ball ให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม หยิบหมวดคำศัพท์ที่จะทำกิจกรรมจากฉลากที่กำหนดให้ หลังจากนั้นให้นักเรียนส่งลูกบอลจนกว่าเพลงจะหยุด ถ้าเพลงหยุดที่ใครให้นักเรียนบอกคำศัพท์ในหมวดที่กำหนดให้พร้อมคำแปลภายใน ๓๐ วินาที นักเรียนคนใดบอกคำศัพท์ได้มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ



วัสดุอุปกรณ์ในการทำกิจกรรม magic ball

๓๓. กิจกรรม Fun Number แบ่งผู้เล่นเป็น ๒ ฝ่าย ฝ่ายละ ๑ คน ให้นักเรียนหันหลังชนกันแล้วสุ่มหยิบตัวเลขขึ้นมาคนละ ๑ ตัว และให้นักเรียนอีก ๑ คน ทำหน้าที่หยิบเครื่องหมายทางคณิตศาสตร์ เช่น บวก ลบ คูณหาร มา ๑ เครื่องหมาย หลังจากนั้นให้นักเรียนหันหลังมาหาอีก พร้อมบอกคำตอบที่ได้จากการนำตัวเลขทั้ง ๒ ตัวมากระทำกันตามเครื่องหมายคณิตศาสตร์ที่กำหนดให้ ใครสามารถตอบถูกได้เร็วกว่าเป็นผู้ชนะ

๓๔. กิจกรรมบอกคำ ให้นักเรียนสุ่มหยิบบัตรประเภทของคำศัพท์ (A - Z) ขึ้นมาคนละ ๑ ใบ แล้วบอกคำศัพท์มาประเภทของบัตรที่หยิบได้ ถ้านักเรียนบอกได้ถูกต้อง จะได้บัตรคำนั้นไป ผลัดกันเล่นจนกว่าบัตรคำจะหมด ใครได้บัตรคำมากกว่าจะเป็นผู้ชนะ



คำอธิบายและวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมบอกไปทายคำ

๓๕. กิจกรรมจับมือคลายปม Teacher Laura ให้นักเรียนเล่นเกมจับมือคลายปมโดยให้นักเรียนจับกลุ่มเป็นวงกลมแล้วยกแขนขวาขึ้นจับมือเพื่อนนักเรียนด้วยกัน โดยห้ามจับเพื่อนนักเรียนที่อยู่ติดกัน หลังจากนั้นก็ใช้แขนซ้ายทำเช่นเดียวกัน แล้วให้นักเรียนคลายปมที่นักเรียนจับออก โดยห้ามปล่อยมือ กลุ่มใดสามารถคลายปมได้ และสามารถทำได้รวดเร็วที่สุดจะเป็นผู้ชนะ



การรวมกลุ่มทำกิจกรรมจับมือคลายปม

๓๖. กิจกรรมตกแต่งรูปจากหนังสือนิตยสาร โดยให้นักเรียนสร้างหน้าตาคนใหม่โดยการตัดแปะหน้าตาใน เวลา ๑๕ - ๒๐ นาที)

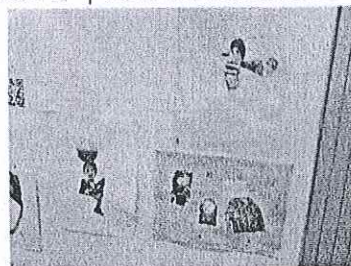
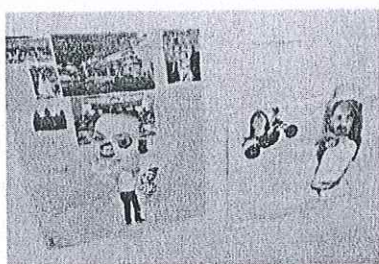


ตัวอย่างภาพกิจกรรม

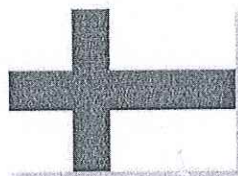


การทำงานกลุ่มของนักเรียน

ก่อนหมดเวลา ๕ นาที Teacher Laura บอกให้นักเรียนเก็บนิตยสารห้ามตัด และเริ่มเก็บขยะ และเมื่องานเสร็จ สมบูรณ์ Teacher Laura เพิ่มคำสั่งให้นักเรียน โยงลูกศรอวัยวะที่นักเรียนได้ปะติด พร้อมทั้งเขียนชื่ออวัยวะเป็น ภาษาอังกฤษ หลังจากนั้น Teacher Laura ก็สอนชื่อเรียกอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายให้นักเรียน



ตัวอย่างผลงานนักเรียน



V/HTV