

Amusement Park

There are thrilling and exciting roller coaster, Ferris wheel, merry-go-round and animal shaped fountains in the amusement park. Through association with actions and facial expressions, children learn to observe and think.

ในสวนสนุกเต็มไปด้วยเครื่องเล่นมากมาย ทั้งรถไฟเหาะตีลังกาแสหวาดเสียว ชิงช้าสวรรค์ ม้าหมุน และน้ำพุรูปสัตว์ต่างๆ เด็กๆ จะได้ฝึกสังเกต ฝึกทักษะการคิดผ่านเรื่องราวแสนตื่นเต้นในสวนสนุกแห่งนี้

วิธีเล่น

1. เตรียมกระดานก่อนเล่น

สอดบัตรภาพกิจกรรมลงในกระดานล้อเมจิกโดยให้มุมโค้งมนอยู่ทางด้านขวา แล้วปรับล้อหมุนให้เป็นสีเดียวกันทั้งหมด

2. หมุนล้อหมุนหาคำตอบ

ให้เด็ก ๆ สังเกตภาพในตารางด้านขวามือ อ่านโจทย์ด้านบน จากนั้นหาคำตอบจากในภาพใหญ่ สังเกตว่าคำตอบนั้นมีลูกศรสีอะไรชี้อยู่ แล้วหมุนล้อหมุนให้เป็นสีตามลูกศรนั้น

3. ตรวจสอบคำตอบด้านหลัง

กลับด้านบัตรภาพกิจกรรมเพื่อตรวจสอบคำตอบ โดยดูว่าสีบนบัตรภาพกิจกรรมตรงกับสีของล้อหมุนหรือไม่ ถ้าตรงกันแสดงว่าคำตอบถูกต้อง

4. ทำแบบฝึกด้านหลังเพื่อทบทวนความรู้

ให้เด็ก ๆ ทำแบบฝึกด้านหลังบัตรภาพกิจกรรมโดยการระบายสีโยงเส้นวงกลมรอบภาพคำตอบเพื่อทบทวนความรู้อีกครั้งซึ่งจะทำให้เกิดความคิดรวบยอดในแต่ละเรื่อง

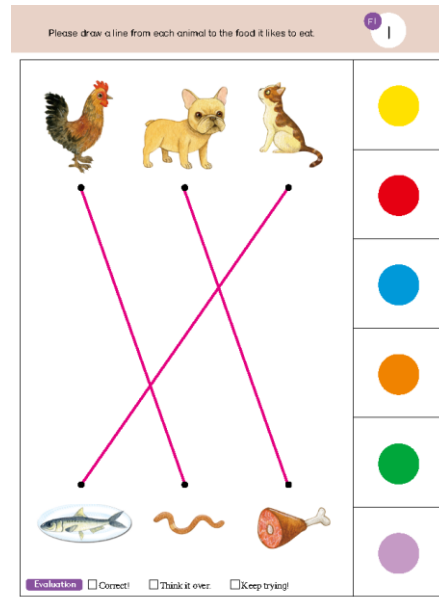
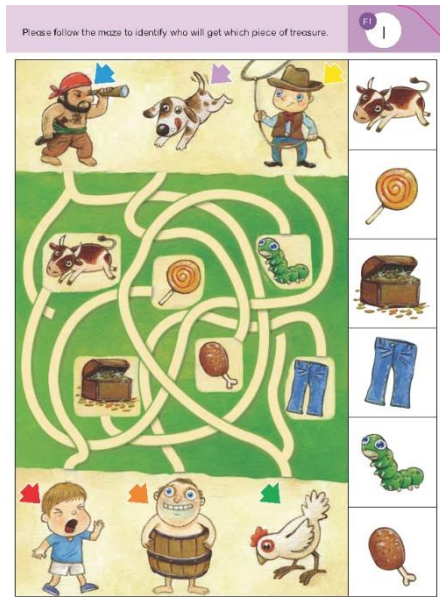
5. ประเมินผล

ขีดเครื่องหมายลงในช่องการประเมินผลตามผลของการเล่น

หมายเหตุ

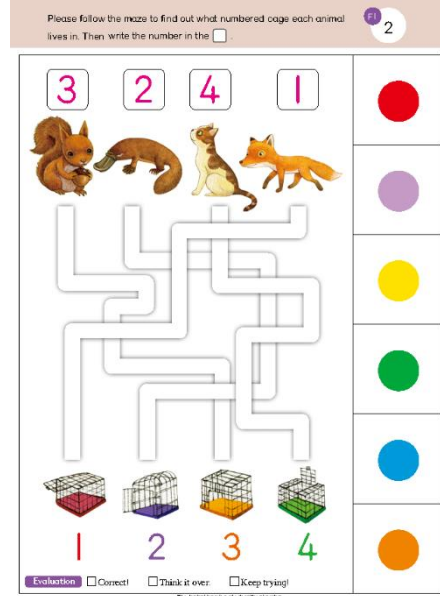
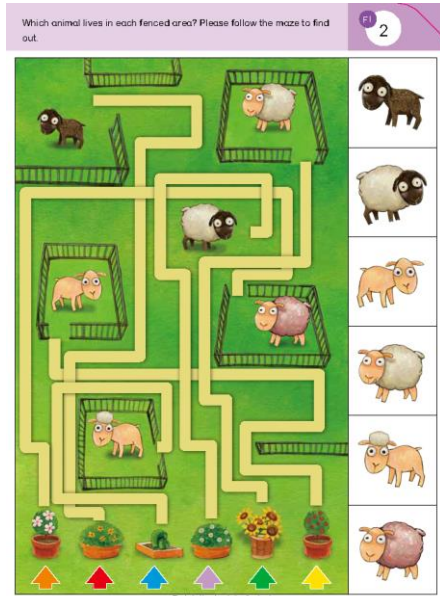
- ควรเขียนชื่อนักเรียนลงในบัตรภาพกิจกรรมทุกแผ่น

F1-1 พวกเขามาหาอะไร



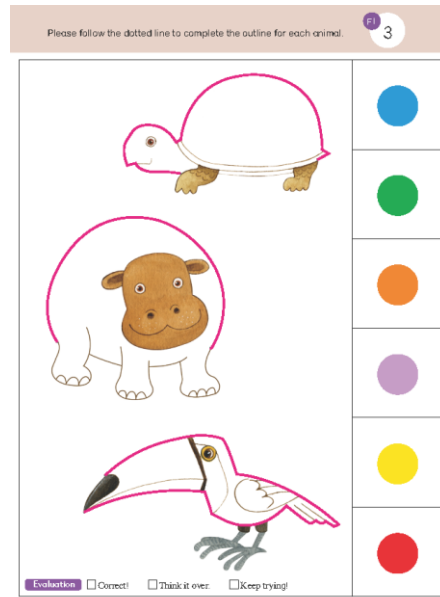
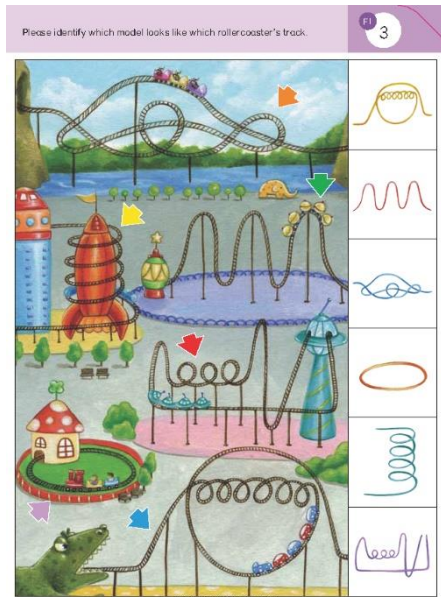
ชั้นเรียน	ครูผู้สอน
หน่วย	พวกเขาตามหาอะไร (บัตรภาพกิจกรรมแผ่นที่ 1)
ขั้นตอนการสอน	
<p>ก. ชั้นเตรียมพร้อม</p> <p>1. ครูเตรียมกล่องของขวัญพร้อมกับผูกเชือกไว้กับเก้าอี้ 6 ตัวข้างหน้าชั้นเรียน จากนั้นนำกล่องของขวัญทั้งหมดไปซ่อนไว้ตามจุดต่าง ๆ ครูให้เด็กยืนประจำตำแหน่งเก้าอี้แต่ละตัว แล้วเดินตามเชือกที่ผูกติดอยู่กับเก้าอี้ของตนจนเจอกล่องของขวัญ</p> <p>2. ครูเตือนให้เด็กๆ เดินอย่างระมัดระวัง อย่าให้เชือกพันกันเอง</p> <p>ข. ชั้นแนะนำบทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็กๆ ฟังว่า “ในสวนสนุกมีเครื่องเล่นและกิจกรรมมากมาย จุดแรกที่เราจะไปเล่นคือ เขาวงกต ซึ่งแต่ละคนจะต้องเดินหาเส้นทางสู่สิ่งของที่ตนเองต้องการ”</p> <p><u>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</u> เดินไปตามเส้นทางเพื่อหาว่าสิ่งที่อยู่ปลายทางแต่ละเส้นคืออะไร</p> <p>ค. ชั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <p>1. ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยการทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็กๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ</p> <p>2. ให้เด็กๆ แสดงคำตอบที่ตนเองทำ จากนั้นให้อธิบายวิธีการหาคำตอบ</p> <p><u>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</u> ลากเส้นจับคู่ภาพสัตว์กับอาหารที่พวกมันชอบกินหน่อยจะ</p> <p><u>ประเมินผล</u></p> <p>ถูกต้อง ลองคิดดูดีๆ อีกที พยายามต่อไปนะ สู้ๆ</p>	

F1-2 ตามหาคอกแกะ



ชั้นเรียน	ครูผู้สอน	
หน่วย	ตามหาคอกแกะ (บัตรภาพกิจกรรมแผ่นที่ 2)	
ขั้นตอนการสอน		
<p>ก. ขั้นเตรียมพร้อม</p> <p>1. ครูสร้างเส้นทางเขาวงกตขึ้นมาทั้งหมด 6 เส้นทาง โดยแยกสีแต่ละเส้นทางให้ชัดเจน เพิ่มความยากโดยการให้เส้นทางทั้งหมดพาดผ่านกัน</p> <p>2. ครูให้เด็กออกมาทำกิจกรรมทีละ 6 คน โดยให้เด็ก ๆ เดินตามเส้นทางของตนเอง เมื่อถึงจุดที่เส้นทางพาดผ่านกัน เด็ก ๆ จะต้องเดินตามทางของตัวเองให้ถูกต้อง</p> <p>ข. ขั้นแนะนำบทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็ก ๆ ฟังว่า “มีแกะหลายตัวในสวนสนุกแห่งนี้ แต่ละตัวอาศัยอยู่ในคอกของตนเอง บางตัวสีดำ บางตัวสีขาว บางตัวถูกโกนขนออกไปบางส่วน บางตัวถูกโกนขนออกไปทั้งหมด” <u>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</u> จากจุดเริ่มต้นแต่ละจุด ให้หาว่าจะนำไปสู่ออกของแกะตัวไหน</p> <p>ค. ขั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <p>1. ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยการทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็ก ๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ</p> <p>2. ให้เด็ก ๆ แสดงคำตอบที่ตนเองทำ จากนั้นให้อธิบายวิธีการหาคำตอบ</p> <p><u>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</u> ลากเส้นไปตามเส้นทางปริศนาเพื่อหาว่ากรงของสัตว์แต่ละตัวคือกรงหมายเลขอะไร เมื่อพบแล้วให้เขียนหมายเลขนั้นลงในช่องสี่เหลี่ยมเหนือภาพสัตว์แต่ละตัวเลยจะ</p> <p><u>ประเมินผล</u> ถูกต้อง ลองคิดดูดี ๆ อีกที พยายามต่อไปนะ สู้ ๆ</p>		

F1-3 มานั่งรถไฟเหาะกันเถอะ



ชั้นเรียน	ครูผู้สอน
หน่วย	มานั่งรถไฟเหาะกันเถอะ (บัตรภาพกิจกรรมแผ่นที่ 3)
ขั้นตอนการสอน	
<p>ก. ชั้นเตรียมพร้อม</p> <p>ครูให้เด็กฝึกกล้ามมือด้วยการเขียนเส้นพื้นฐานต่าง ๆ เช่น เส้นคลื่น เส้นขด วงกลม วงรี ครูอาจกำหนดหรือเขียนให้เด็กดูหลาย ๆ แบบแล้วให้เด็กเขียนตาม</p> <p>ข. ชั้นแนะนำบทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็ก ๆ ฟังว่า</p> <p>“ในสวนสนุกแห่งนี้ เครื่องเล่นที่ได้รับความนิยมมากที่สุด คือ รถไฟเหาะตีลังกา โดยรถไฟเหาะของที่นี่มีรางให้เลือกเล่น 6 แบบ คือ วงรี เส้นคลื่น เส้นขด เส้นเกลียว และยังมีการที่หมุนวนซับซ้อนแบบต่าง ๆ ซึ่งเหมาะสำหรับคนที่ชอบความตื่นเต้นท้าทายมากๆ ด้วย”</p> <p><u>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</u></p> <p>ให้เด็ก ๆ จับคู่ภาพรางของรถไฟเหาะตีลังกากับลายเส้นให้สัมพันธ์กัน</p> <p>ค. ชั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยการทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็ก ๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ ให้เด็ก ๆ แสดงคำตอบที่ตนเองทำ จากนั้นให้อธิบายวิธีการหาคำตอบ <p><u>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</u></p> <p>ดูภาพสัตว์แต่ละตัวแล้วลากเส้นตามรอยประให้สมบูรณ์</p> <p><u>ประเมินผล</u></p> <p>ถูกต้อง ลองคิดดูดี ๆ อีกที พยายามต่อไปนะ สู้ ๆ</p>	

F1-4 นาฬิกาบอกเวลา

What time is shown on each of the following clocks? F1 4

		1:00
		2:00
		3:00
		4:00
		5:00
		6:00

The copyright is of the publisher.

The following pictures show a day in the little cat's life. Please use the clocks to determine what time it is and then order the time from 1 to 4 in the F1 4

Evaluation Correct! Think it over! Keep trying!

The copyright is of the publisher.

ชั้นเรียน		ครูผู้สอน	
หน่วย	นาฬิกาบอกเวลา (บัตรภาพกิจกรรมแผ่นที่ 4)		
ขั้นตอนการสอน			
<p>ก. ขั้นเตรียมพร้อม</p> <p>1. ครูใช้เทปแปะพื้นให้เป็นรูปวงกลมขนาดใหญ่ แล้วแปะตัวเลข 1-12 ให้เหมือนกับหน้าปัดนาฬิกา</p> <p>2. ครูให้เด็ก 1 คนมายืนตรงกลางวงกลม บอกเด็กว่าให้แขนขวาเป็นเข็มสั้นและแขนซ้ายเป็นเข็มนยาว ครูบอกเวลาให้เด็ก ๆ ขยับแขนตามเวลาที่ครูบอก</p> <p>ข. ขั้นแนะนำบทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็ก ๆ ฟังว่า</p> <p>“มีนาฬิกาอยู่มากมายในสวนสนุก แต่ละเรือนบอกเวลาของประเทศต่างๆ ทั่วโลก เช่น อังกฤษ สหรัฐอเมริกา ฝรั่งเศส ไต้หวัน และประเทศไทย เป็นต้น เด็ก ๆ ลองดูซิว่า”</p> <p><u>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</u></p> <p>ให้เด็ก ๆ ดูภาพนาฬิกาแล้วบอกเวลาให้ถูกต้อง</p> <p>ค. ขั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <p>1. ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยการทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็ก ๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ</p> <p>2. ให้เด็ก ๆ แสดงคำตอบที่ตนเองทำ จากนั้นให้อธิบายวิธีการหาคำตอบ</p> <p><u>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</u></p> <p>ดูภาพนาฬิกาและกิจกรรมของแมวน้อย เขียนเลข 1-4 ลงในช่องสี่เหลี่ยมเพื่อเรียงลำดับเหตุการณ์</p> <p><u>ประเมินผล</u></p> <p>ถูกต้อง ลองคิดดูดี ๆ อีกที พยายามต่อไปนะ สู้ ๆ</p>			

F1-5 มานับจำนวนสิ่งของกัน

Count and identify how many there are of each item.

5

2
3
4
5
7
8

The digital learning program is available on tablets.

Count to see how many there are. Please color in the same number of circles.

5

Evolution Correct! Think it over! Keep trying!

The digital learning program is available on tablets.

ชั้นเรียน	ครูผู้สอน	
หน่วย	มานับจำนวนสิ่งของกัน (บัตรภาพกิจกรรมแผ่นที่ 5)	
ขั้นตอนการสอน		
<p>ก. ชั้นเตรียมพร้อม</p> <p>ครูนำลูกบิงปอง 10 ลูกใส่ลงกล่อง จากนั้นให้เด็ก ๆ หยิบลูกบิงปอง 1 กำมือ แล้วให้นับจำนวนลูกบิงปองที่หยิบได้ ครูหาว่าเด็กคนใดหยิบลูกบิงปองได้มากที่สุดและนับจำนวนได้ถูกต้อง</p> <p>ข. ชั้นแนะนำบทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็ก ๆ ฟังว่า</p> <p>“ในสวนสนุกนั้น นอกจากจะมีเครื่องเล่นมากมายแล้ว ยังมีอาหาร เครื่องดื่ม และขนมอร่อย ๆ ให้เด็ก ๆ ได้กินหลังจากที่เล่นสนุกจนเหน็ดเหนื่อย เด็ก ๆ ลองนับดูซิว่า สิ่งของในภาพเหล่านี้มีจำนวนกี่ชิ้นกันนะ”</p> <p><u>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</u></p> <p>นับจำนวนสิ่งของแล้วหาตัวเลขซึ่งเป็นคำตอบ</p> <p>ค. ชั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยการทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็ก ๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ ให้เด็ก ๆ แสดงคำตอบที่ตนเองทำ จากนั้นให้อธิบายวิธีการหาคำตอบ <p><u>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</u></p> <p>นับจำนวนเครื่องดื่มและอาหารแล้วระบายสีในวงกลมตามจำนวนที่นับได้</p> <p><u>ประเมินผล</u></p> <p>ถูกต้อง ลองคิดดูดี ๆ อีกที พยายามต่อไปนะ สู้ ๆ</p>		

F1-6 ขนมหล่นกลางทาง

How many are there of each item?

6
5
7
9
8
4

For each color of can, count how many there are? Then use that color to color the above the correct number.

6

Evolution Clever! Think it over! Keep trying!

ชั้นเรียน	ครูผู้สอน
หน่วย	ขนมหล่นกลางทาง (บัตรภาพกิจกรรมแผ่นที่ 6)
ขั้นตอนการสอน	
<p>ก. ชั้นเตรียมพร้อม</p> <p>1. ครูเตรียมบัตรภาพตัวเลขและบัตรภาพสิ่งของจำนวนหนึ่ง แจกกระดาษให้เด็ก ๆ คนละ 2 แผ่น ให้เด็กทุกคนยืนขึ้นแล้วให้เขียนตัว O กับตัว X ลงบนกระดาษอย่างละ 1 แผ่น</p> <p>2. ครูชูบัตรภาพตัวเลขและบัตรภาพสิ่งของขึ้นมาอย่างละ 1 ใบ หากมีจำนวนเท่ากัน ให้เด็ก ๆ ยกกระดาษที่เขียน O ขึ้นมา หากมีจำนวนไม่เท่ากัน ให้เด็ก ๆ ยกกระดาษที่เขียน X ขึ้นมา ใครที่ตอบผิดให้นั่งลง ผู้ชนะคือคนที่เหลือเป็นคนสุดท้าย</p> <p>ข. ชั้นแนะนำบทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็ก ๆ ฟังว่า</p> <p>“วันนี้ลิงน้อยซื้อขนมและลูกกวาดมากมายใส่ลงในถุงกระดาษ แต่ถุงกระดาษไม่สามารถบรรจุขนมที่มากมายขนาดนั้นได้ ถุงจึงขาดแล้วลูกกวาดกับขนมก็หล่นกระจายเต็มพื้น ให้เด็ก ๆ ช่วยกันนับจำนวนลูกกวาดและขนมที่เจ้าลิงน้อยซื้อมาน้อยจะ”</p> <p>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</p> <p>ช่วยนับจำนวนลูกกวาดและขนมแต่ละชนิดหน่อยซิว่ามีจำนวนเท่าไร</p> <p>ค. ชั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <p>1. ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยการทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็ก ๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ</p> <p>2. ให้เด็ก ๆ แสดงคำตอบที่ตนเองทำ จากนั้นให้เด็ก ๆ อธิบายวิธีการหาคำตอบ</p> <p>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</p> <p>กระป๋องแต่ละสีมีจำนวนเท่าไรกันนะ นับแล้วระบายสีนั้นลงในช่องสีที่สัมพันธ์กับตัวเลขที่แสดงจำนวน</p> <p>ประเมินผล</p> <p>ถูกต้อง ลองคิดดูดี ๆ อีกที พยายามต่อไปนะ สู้ ๆ</p>	

F1-7 ขี่ยานพาหนะกัน

Each seat can fit one person. Count to identify the maximum number of people that can fit in each of the vehicles.

7

How many chocolates are needed to fill up each box? Please write the number in the box and then circle that number of chocolates.

7

Evolution Correct! Think it over! Keep trying!

ชั้นเรียน	ครูผู้สอน
หน่วย	ขี่ยานพาหนะกัน (บัตรภาพกิจกรรมแผ่นที่ 7)
ขั้นตอนการสอน	
<p>ก. ขั้นเตรียมพร้อม</p> <p>1. ครูนำเก้าอี้ 5 ตัวมาเรียงต่อกันเป็นแถว จากนั้นบอกเด็กๆ ว่า นี่คือรถโดยสารซึ่งมีที่นั่งทั้งหมด 5 ที่ แต่ละคนจะนั่งได้คนละ 1 ที่ แล้วให้เด็กตอบว่ารถคันนี้จะบรรทุกคนได้ทั้งหมดกี่คน</p> <p>2. ครูให้เด็ก ๆ ผลัดกันเป็นผู้โดยสาร โดยให้หนึ่งให้ครบตามจำนวนที่นั่งแล้วนับจำนวนผู้โดยสารทั้งหมด</p> <p>ข. ขั้นแนะนำบทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็กๆ ฟังว่า</p> <p>“สวนสนุกแห่งนี้กว้างใหญ่มาก ภายในสวนสนุกมียานพาหนะมากมายให้เลือกใช้บริการ เช่น รถไฟที่มีโบกี้ยาว รถเมล์ หรือจะปั่นจักรยานก็ได้ ให้เด็ก ๆ ช่วยกันนับจำนวนที่นั่งของยานพาหนะแต่ละชนิด”</p> <p><u>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</u></p> <p>นับจำนวนที่นั่งของยานพาหนะแต่ละชนิดแล้วจับคู่กับจำนวนผู้โดยสารที่สัมพันธ์กัน</p> <p>ค. ขั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <p>1. ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยการทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็ก ๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ</p> <p>2. ให้เด็ก ๆ แสดงคำตอบที่ตนเองทำ จากนั้นให้เด็ก ๆ อธิบายวิธีการหาคำตอบ</p> <p><u>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</u></p> <p>จะต้องเติมช็อกโกแลตลงไปใถกล่องอีกกี่ชิ้น กล่องจึงจะเต็มพอดี เขียนตัวเลขคำตอบลงในช่องสี่เหลี่ยมพร้อมทั้งวงกลมล้อมรอบภาพช็อกโกแลตตามจำนวนที่ตอบ</p> <p><u>ประเมินผล</u></p> <p>ถูกต้อง ลองคิดดูดี ๆ อีกที พยายามต่อไปนะ สู้ ๆ</p>	

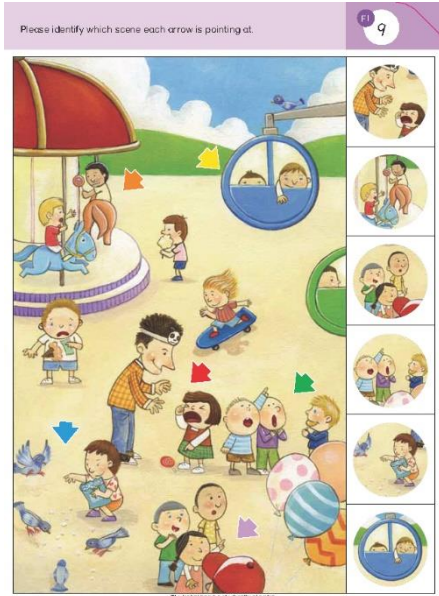
F1-8 เกมปาเป้า

How many balloons are in each section? Please identify the item that goes with that number.

Count to see how many items are in each colored section. Then write the numbers in the spaces below.

ชั้นเรียน	ครูผู้สอน	
หน่วย	เกมปาเป้า (บัตรภาพกิจกรรมแผ่นที่ 8)	
ขั้นตอนการสอน		
<p>ก. ขั้นเตรียมพร้อม</p> <p>1. ครูทำเป้าอย่างง่ายขึ้นมา 1 อัน โดยแบ่งช่องทั้งหมด 5 ช่อง แต่ละช่องใส่ภาพสิ่งของจำนวน 1-5 ชิ้น</p> <p>2. ครูขานตัวเลข (1-5) ขึ้นมา 1 ตัวเลข ให้เด็ก ๆ โยนกระดาษที่ย่ำเป็นก้อนไปยังเป้า ให้ตรงกับจำนวนที่ครูบอก</p> <p>ข. ขั้นแนะนำบทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็ก ๆ ฟังว่า</p> <p>“หมาน้อยไปเปอร์กำลังจะปลูกดอก เขารู้สึกประหม่าและตื่นเต้นมาก ๆ เขากังวลเรื่องความแม่นยำของเขา หากเขาสามารถปาโดนลูกโป่ง เขาจะได้คะแนน ยิ่งปาโดนลูกโป่งมากเท่าไร คะแนนของเขาก็จะมากขึ้นด้วย”</p> <p><u>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</u></p> <p>นับคะแนนแล้วจับคู่ของรางวัลกับคะแนนให้ถูกต้อง</p> <p>ค. ขั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <p>1. ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยการทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็ก ๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ</p> <p>2. ให้เด็ก ๆ แสดงคำตอบที่ตนเองทำ จากนั้นให้เด็ก ๆ อธิบายวิธีการหาคำตอบ</p> <p><u>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</u></p> <p>นับจำนวนสิ่งของในช่องสีต่าง ๆ บนเป้า แล้วเขียนตัวเลขแสดงจำนวนลงในช่องว่างของแต่ละสีให้ถูกต้อง</p> <p><u>ประเมินผล</u></p> <p>ถูกต้อง ลองคิดดูดี ๆ อีกที พยายามต่อไปนะ สู้ ๆ</p>		

F1-9 สวนสนุกหรรษา



ชั้นเรียน	ครูผู้สอน	
หน่วย	สวนสนุกหรรษา (บัตรภาพกิจกรรมแผ่นที่ 9)	
ขั้นตอนการสอน		
<p>ก. ขั้นเตรียมพร้อม</p> <p>ครูเตรียมภาพคนที่แสดงอารมณ์ต่างๆ เช่น ร้องไห้ เศร้าเสียใจ หัวเราะ ยิ้มแย้ม กลัว โกรธ ไว้สำหรับทำกิจกรรม นำมาแสดงให้เด็ก ๆ ดู แล้วให้เด็กลองทำหน้าที่เหมือนกับในภาพ พร้อมกับถามว่า อารมณ์หรือสีหน้าแบบนี้เรียกว่าอะไร เกิดจากสาเหตุใด</p> <p>ข. ขั้นแนะนำบทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็ก ๆ ฟังว่า “เมื่อได้มาเที่ยวสวนสนุก เด็ก ๆ มีความสุขมาก ทุกคนสนุกสนาน ยิ้มแย้มแจ่มใส ช่างภาพจึงถ่ายภาพแห่งความสุขนี้เอาไว้”</p> <p><u>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</u> ช่วยหาหน่อยว่าบริเวณที่ลูกศรชี้ขึ้นคือภาพใดในช่องด้านขวามือ</p> <p>ค. ขั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยการทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็ก ๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ ให้เด็ก ๆ แสดงคำตอบที่ตนเองทำ จากนั้นให้เด็ก ๆ อธิบายวิธีการหาคำตอบ <p><u>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</u> จับคู่ภาพชิ้นส่วนที่หายไป โดยเขียนเลข 1, 2 และ 3 ลงในช่องสี่เหลี่ยม</p> <p><u>ประเมินผล</u> ถูกต้อง ลองคิดดูดี ๆ อีกที พยายามต่อไปนะ สู้ ๆ</p>		

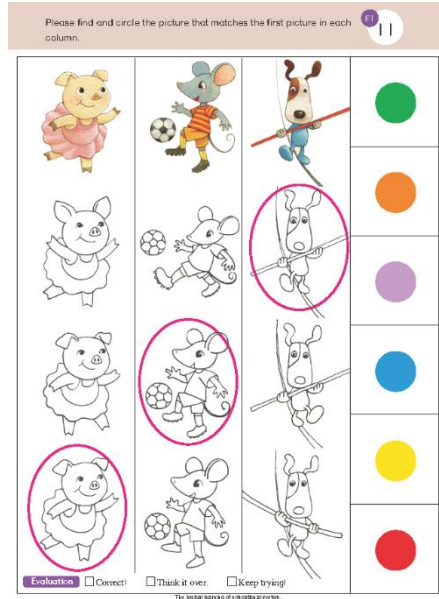
F1-10 มาเล่นม้าหมุนกัน

Using each person's expression and facial characteristics, please identify where each person is in the picture.

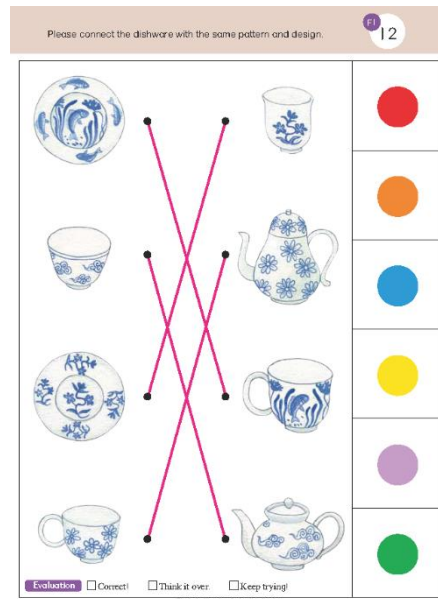
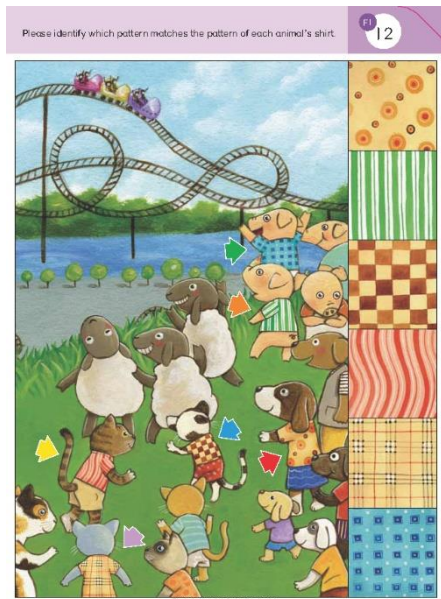
Use each animal's movement to determine where it is on the playground. Then write the number in the .

ชั้นเรียน	ครูผู้สอน
หน่วย	มาเล่นม้าหมุนกัน (บัตรภาพกิจกรรมแผ่นที่ 10)
ขั้นตอนการสอน	
<p>ก. ขั้นเตรียมพร้อม</p> <p>ครูนำภาพสวนสนุกมาให้เด็ก ๆ ดู ถามว่าใครเคยไปเที่ยวสวนสนุกบ้าง ให้เล่าความรู้สึก เครื่องเล่นที่ชอบ หรือเหตุการณ์ที่ประทับใจให้เพื่อน ๆ ฟัง สำหรับเด็กที่ไม่เคยไป ครูถามว่าถ้ามีโอกาสได้ไปอยากเล่นเครื่องเล่นอะไร อยากไปกับใครและอยากทำอะไรบ้างเมื่อไปสวนสนุก</p> <p>ข. ขั้นแนะนำบทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็ก ๆ ฟังว่า “เมื่อดวงอาทิตย์ลับขอบฟ้า แสงไฟจากม้าหมุนที่สวยงามก็เริ่มสว่างไสว ทุกคนมีความสุขกับการนั่งม้าหมุน สีหน้าของเด็กแต่ละคนเมื่ออยู่บนม้าหมุนนั้นแตกต่างกันออกไป ช่างภาพได้เก็บภาพบรรยากาศและสีหน้าของเด็ก ๆ ไว้”</p> <p><u>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</u> สังเกตใบหน้าด้านขวามือแล้วหาว่าเป็นใบหน้าของเด็กคนใด</p> <p>ค. ขั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยการทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็ก ๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ ให้เด็ก ๆ แสดงคำตอบที่ตนเองทำ จากนั้นให้อธิบายวิธีการหาคำตอบ <p><u>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</u> ดูท่าทางของสัตว์แต่ละตัวแล้วตอบว่าพวกมันกำลังเล่นเครื่องเล่นอะไรโดยเขียนหมายเลขของเครื่องเล่นลงในช่องสี่เหลี่ยม</p> <p><u>ประเมินผล</u> ถูกต้อง ลองคิดดูดี ๆ อีกที พยายามต่อไปนะ สู้ ๆ</p>	

F1-11 ทายซิ ฉันทคือใคร

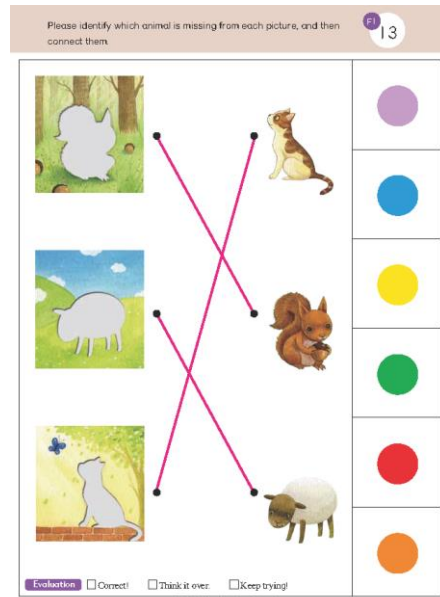


ชั้นเรียน	ครูผู้สอน
หน่วย	ทายซิ ฉันทคือใคร (บัตรภาพกิจกรรมแผ่นที่ 11)
ขั้นตอนการสอน	
<p>ก. ชั้นเตรียมพร้อม</p> <p>1. ครูให้เด็ก ๆ ทำหน้ากากรูปสัตว์แบบง่าย ๆ คนละ 1 ชิ้น ให้เด็ก 5 คนสวมหน้ากากแล้วออกมายืนหน้าชั้นเรียน</p> <p>2. ครูให้เพื่อน ๆ ลองทายว่าคนที่สวมหน้ากากแต่ละคนเป็นใครบ้างโดยให้บอกเหตุผลประกอบ</p> <p>ข. ชั้นแนะนำบทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็ก ๆ ฟังว่า “การแสดงละครกำลังจะเริ่มขึ้น นักแสดงสวมหน้ากากรูปสัตว์และแสดงท่าทางกิริยาต่างๆ ให้เด็ก ๆ สังเกตจากเสื้อผ้าและท่าทาง ให้หาคำตอบว่าผู้ที่สวมหน้ากากอยู่นี้คือใครบ้าง”</p> <p><u>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</u> สังเกตจากเสื้อผ้าและท่าทาง ให้หาคำตอบว่าผู้ที่สวมหน้ากากอยู่นี้คือใครบ้าง</p> <p>ค. ชั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <p>1. ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยการทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็ก ๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ</p> <p>2. ให้เด็ก ๆ แสดงคำตอบที่ตนเองทำ จากนั้นให้เด็ก ๆ อธิบายวิธีการหาคำตอบ</p> <p><u>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</u> สังเกตภาพในแต่ละคอลัมน์ แล้วหาว่าภาพโครงร่างที่เหมือนกับภาพบนสุดคือภาพใด หาพบแล้วเขียนวงกลมล้อมรอบภาพนั้นเลย</p> <p><u>ประเมินผล</u> ถูกต้อง ลองคิดดูดี ๆ อีกที พยายามต่อไปนะ สู้ ๆ</p>	

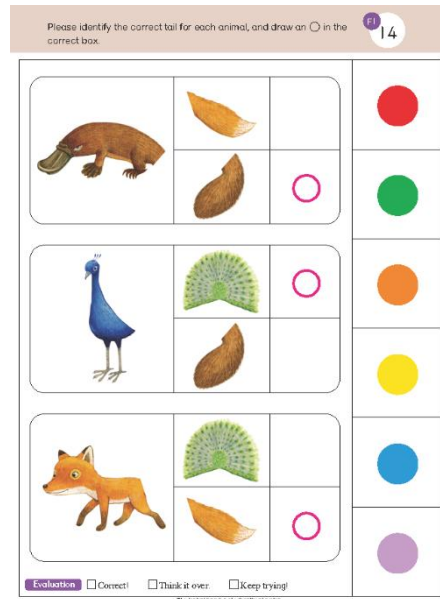
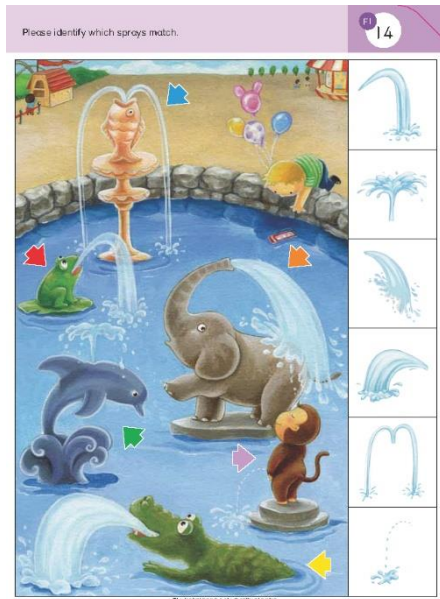


ชั้นเรียน	ครูผู้สอน
หน่วย	เสื้อผ้าของพวกเขา (บัตรภาพกิจกรรมแผ่นที่ 12)
ขั้นตอนการสอน	
<p>ก. ชั้นเตรียมพร้อม</p> <p>1. ครูเตรียมเสื้อผ้าที่ไม่ใช่แล้ว เน้นที่มีลวดลายแตกต่างกัน จากนั้นตัดผ้าชิ้นเล็กๆ ออกมาจากเสื้อผ้าที่เตรียมไว้ตัวละ 1 ชิ้น</p> <p>2. ครูนำเสื้อผ้ามาให้เด็กดู ให้เด็ก ๆ บรรยายลักษณะของเสื้อและลวดลาย แล้วให้จับคู่เสื้อกับชิ้นส่วนของเสื้อที่ตัดออกมาให้ถูกต้อง</p> <p>ข. ชั้นแนะนำบทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็ก ๆ ฟังว่า “สัตว์ทั้งหลายในสวนสนุกกำลังจ้องมองเด็ก ๆ ที่ส่งเสียงร้องวิ๊ดวายบนรถไฟเหาะ ดูนาคีนเต้นจริงๆ ขณะที่พวกมันกำลังสนุกสนานกับการชมรถไฟเหาะ ช่วงถ่ายภาพก็ได้เก็บภาพบรรยากาศเอาไว้”</p> <p><u>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</u> เด็ก ๆ ลองสังเกตลวดลายผ้า แล้วหาว่าเป็นลายเสื้อของใครนะ</p> <p>ค. ชั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <p>1. ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยการทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็ก ๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ</p> <p>2. ให้เด็ก ๆ แสดงคำตอบที่ตนเองทำ จากนั้นให้เด็ก ๆ อธิบายวิธีการหาคำตอบ</p> <p><u>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</u> ให้ลากเส้นจับคู่เครื่องปั้นดินเผาที่มีลวดลายแบบเดียวกัน</p> <p><u>ประเมินผล</u> ถูกต้อง ลองคิดดูดี ๆ อีกที พยายามต่อไปนะ สู้ ๆ</p>	

F1-13 ตอนที่เรากำลังทำอะไรอยู่

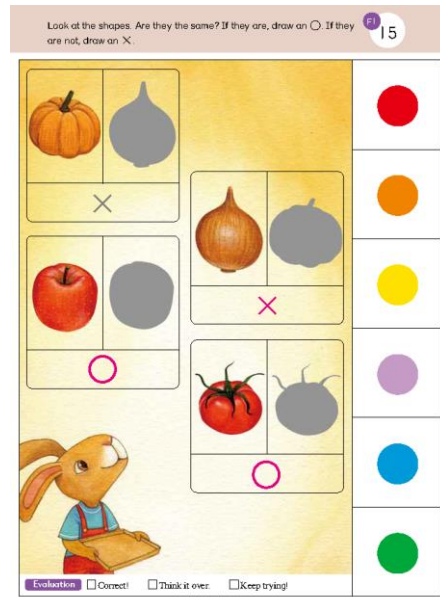


ชั้นเรียน	ครูผู้สอน	
หน่วย	ตอนที่เรากำลังทำอะไรอยู่ (บัตรภาพกิจกรรมแผ่นที่ 13)	
ขั้นตอนการสอน		
<p>ก. ชั้นเตรียมพร้อม</p> <p>ครูแจกบัตรภาพกิจกรรมในสวนสนุกให้เด็กคนละ 1 แผ่น จากนั้นให้เด็กแต่ละคนออกมาแสดงท่าทางว่ากำลังทำกิจกรรมนั้นๆ แล้วให้เพื่อนๆ ทายว่ากำลังทำกิจกรรมอะไร</p> <p>ข. ชั้นแนะนำบทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็ก ๆ ฟังว่า “ช่างภาพกำลังล้างฟิล์ม เขารู้สึกตื่นเต้นที่จะได้เห็นภาพในอีกไม่กี่นาทีข้างหน้า แต่มีบางอย่างที่แปลกไป ทำไมคนในภาพจึงหายไปหมด”</p> <p><u>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</u> สังเกตภาพที่หายไป แล้วจับคู่กับภาพด้านขวามือให้ถูกต้อง</p> <p>ค. ชั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยการทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็ก ๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ ให้เด็ก ๆ แสดงคำตอบที่ตนเองทำ จากนั้นให้อธิบายวิธีการหาคำตอบ <p><u>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</u> ลากเส้นจับคู่ภาพสัตว์กับภาพที่หายไปให้ถูกต้อง</p> <p><u>ประเมินผล</u> ถูกต้อง ลองคิดดูดี ๆ อีกที พยายามต่อไปนะ สู้ ๆ</p>		

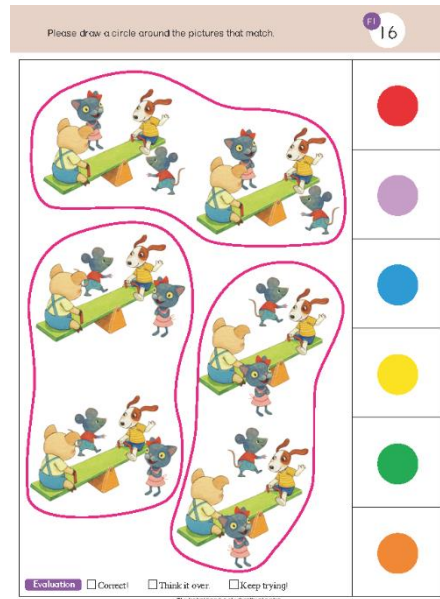
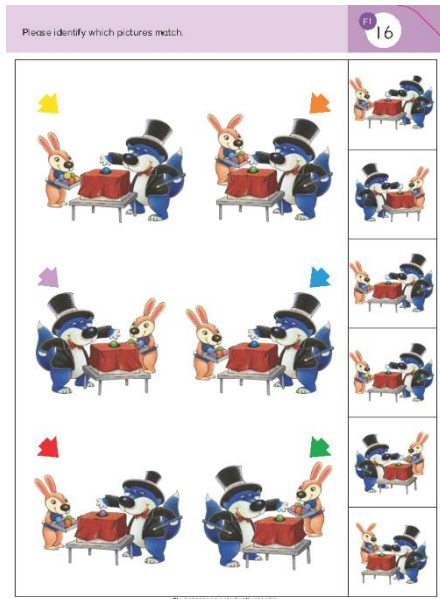


ชั้นเรียน	ครูผู้สอน
หน่วย	น้ำพุรูปสัตว์ (บัตรภาพกิจกรรมแผ่นที่ 14)
ขั้นตอนการสอน	
<p>ก. ขั้นเตรียมพร้อม</p> <p>ครูนำบัตรภาพน้ำพุหลากหลายแบบมาให้เด็ก ๆ ดู ให้เด็ก ๆ สังเกตลักษณะของสายน้ำที่พุ่งออกมา ครูอาจให้ดูภาพวาฬกำลังพ่นน้ำหรือรูปปั้นเมอร์ไลออนเพิ่มเติม เพื่อเปิดโลกทัศน์ให้เด็ก ๆ</p> <p>ข. ขั้นแนะนำบทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็ก ๆ ฟังว่า</p> <p>“ในสวนสนุกแห่งนี้นอกจากจะมีเครื่องเล่นที่สนุกสนานแล้ว ยังมีสถานที่ที่น่าสนใจอื่น ๆ อีกด้วย เช่น บ่อน้ำพุรูปสัตว์ต่าง ๆ จอห์นเดิน ถือลูกโป่งหลากสีผ่านมาเห็นบ่อน้ำพุเขาก็รู้สึกสนใจเป็นอย่างมาก เขาสังเกตรูปปั้นสัตว์และสายน้ำที่พุ่งออกมาจากรูปปั้นสัตว์แต่ละตัวซึ่งมีรูปแบบที่แตกต่างกัน”</p> <p><u>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</u></p> <p>ให้เด็ก ๆ สังเกตสายน้ำที่พุ่งออกมา แล้วหาว่าเป็นของรูปปั้นสัตว์ตัวใด</p> <p>ค. ขั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยการทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็ก ๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ ให้เด็ก ๆ แสดงคำตอบที่ตนเองทำ จากนั้นให้อธิบายวิธีการหาคำตอบ <p><u>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</u></p> <p>ต่อหางสัตว์ที่ถูกตัดง โดยเขียนวงกลมลงในช่องสี่เหลี่ยมด้านหลังภาพที่เลือก</p> <p><u>ประเมินผล</u></p> <p>ถูกต้อง ลองคิดดูดี ๆ อีกที พยายามต่อไปนะ สู้ ๆ</p>	

F1-15 สิ่งอาหารกันเถอะ



ชั้นเรียน	ครูผู้สอน
หน่วย	สิ่งอาหารกันเถอะ (บัตรภาพกิจกรรมแผ่นที่ 15)
ขั้นตอนการสอน	
<p>ก. ขั้นเตรียมพร้อม</p> <p>1. ครูเตรียมเมนูอาหารและภาพอาหารสำหรับทำกิจกรรม</p> <p>2. ครูให้เด็ก 2 คนออกมาทำกิจกรรม คนแรกเป็นลูกค้าที่มาสั่งอาหาร โดยครูให้ดูเมนูอาหารประกอบด้วย คนที่สองเป็นคนเสิร์ฟ โดยให้เลือกภาพอาหารให้ถูกต้อง จากนั้นให้เด็ก ๆ สลับกันทำกิจกรรมจนครบ</p> <p>ข. ขั้นแนะนำบทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็ก ๆ ฟังว่า</p> <p>“ที่สวนสนุกมีร้านอาหารจานด่วนอยู่แห่งหนึ่ง ร้านนี้จัดชุดอาหารไว้ 6 ชุด แต่ละชุดดูน่ากินมาก บางชุดมีไอศกรีม มันฝรั่งทอดและแฮมเบอร์เกอร์ บางชุดมีเครื่องดื่ม มันฝรั่งทอดและไก่ทอด”</p> <p><u>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</u></p> <p>ให้เด็ก ๆ สังเกตภาพแล้วจับคู่ชุดอาหารให้ถูกต้อง</p> <p>ค. ขั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <p>1. ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยการทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็ก ๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ</p> <p>2. ให้เด็ก ๆ แสดงคำตอบที่ตนเองทำ จากนั้นให้อธิบายวิธีการหาคำตอบ</p> <p><u>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</u></p> <p>สังเกตภาพกับเงว่ามีรูปร่างเหมือนกันหรือไม่ ถ้าเหมือนกันให้เขียนวงกลมในช่องว่างใต้ภาพ ถ้าต่างกันให้เขียนกากบาท</p> <p><u>ประเมินผล</u></p> <p>ถูกต้อง ลองคิดดูดี ๆ อีกที พยายามต่อไปนะ สู้ ๆ</p>	



ชั้นเรียน	ครูผู้สอน
หน่วย	เล่นมายากล (บัตรภาพกิจกรรมแผ่นที่ 16)
ขั้นตอนการสอน	
<p>ก. ชั้นเตรียมพร้อม</p> <p>ครูเตรียมภาพ 2 แผ่น เพื่อนำมาใช้เล่นเกมจับผิดภาพ จากนั้นสอนวิธีสังเกตความแตกต่างของภาพที่ครูเตรียมมา เช่น ให้สังเกตสี สิ่งที่หายไป จำนวนที่เพิ่มขึ้น ฯลฯ แล้วให้เด็กเล่นเกมจับผิดภาพ</p> <p>ข. ชั้นแนะนำบทเรียน</p> <p>ครูเล่าเรื่องให้เด็ก ๆ ฟังว่า</p> <p>“วันนี้ที่สวนสนุกมีการแสดงมายากลอันน่าตื่นตะลึง ช่างภาพจึงเก็บภาพการแสดงเอาไว้ นักมายากลกับกระต่ายผู้ช่วยของเขาเริ่มทำการแสดงโดยใส่ลูกบอลหลากสีลงไปในกล่อง ลูกบอลที่เขาใส่ลงไปในนั้นมีลักษณะเหมือนกันมาก แต่ถ้าสังเกตดีๆ จะเห็นว่ามี ความแตกต่างกัน ให้เด็ก ๆ ลองสังเกตความแตกต่างอื่นๆ เพิ่มเติม”</p> <p><u>คำสั่งด้านหน้าบัตรภาพ</u></p> <p>ดูภาพด้านขวามือ แล้วหาภาพที่เหมือนกัน</p> <p>ค. ชั้นการเรียนรู้และสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูแสดงวิธีการหาคำตอบโดยการทำข้อแรก (ภาพแรกในตารางด้านขวามือ) ให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้เด็ก ๆ ลองทำข้อที่เหลือเองจนครบทุกข้อ ให้เด็ก ๆ แสดงคำตอบที่ตนเองทำ จากนั้นให้อธิบายวิธีการหาคำตอบ <p><u>คำสั่งด้านหลังบัตรภาพ</u></p> <p>สังเกตภาพ แล้วเขียนวงกลมล้อมรอบภาพ 2 ภาพที่เหมือนกัน</p> <p><u>ประเมินผล</u></p> <p>ถูกต้อง ลองคิดดูดีๆ อีกที พยายามต่อไปนะ สู้ๆ</p>	