



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์เกื้อพันธ์ นาคบุปผา โปรแกรมวิชาภาษาไทย
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
สถาบันราชภัฏเชียงใหม่
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิศมัย อำไพพันธุ์ โปรแกรมวิชาภาษาไทย
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
สถาบันราชภัฏเชียงใหม่
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดาวรุ่ง วีระกุล โปรแกรมวิชาวัดผลและประเมินผล
คณะครุศาสตร์
สถาบันราชภัฏเชียงใหม่
4. อาจารย์สายันห์ บุรณไทย โปรแกรมวิชาภาษาไทย
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
สถาบันราชภัฏเชียงใหม่
5. อาจารย์สมจิตร เสาร์ศรีจันทร์ อาจารย์ 3 ระดับ 8 หมวดวิชาภาษาไทย
โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่

ภาคผนวก ข

ตาราง 6 วิเคราะห์การสร้างแบบทดสอบจำแนกตามสาระการเรียนรู้ของแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้/เรื่อง	สาระการเรียนรู้ข้อคำศัพท์เกี่ยวกับใบไม้
ผ.1. การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพื่อการสื่อสาร โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “คำเบื่อกันใบไม้”	1. คำนาม คำกริยา 2. การเขียนคำอ่าน คำศัพท์ในบทเรียน 3. เทียบคำศัพท์ภาษาถิ่นล้านนากับภาษาไทยกลาง 4. ข้อคำศัพท์เกี่ยวกับใบไม้
ผ.2 อ่านออกเสียงบทร้อยกรองแล้วคัดลายมือให้สวยงาม โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน	1. ลักษณะคำคล้องจอง 2. บทร้อยกรอง “มคน้อย” 3. บทร้อง ชี้นาค
ผ.3 การเขียนคำคล้องจอง โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี๋จะดูบ”	1. ลักษณะคำคล้องจอง 2. การเขียนคำคล้องจอง 3. บทร้องจี๋จะดูบ
ผ.4 การบันทึกความรู้จากการอ่าน โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “ไทยต้าสู้”	1. หลักการบันทึกความรู้ 2. ความรู้เรื่อง “คนเก่งเมืองลับแล” 3. ความรู้เรื่อง การละเล่น “ไทยต้าสู้”
ผ.5 การฟังเพื่อจับใจความสำคัญแล้วเขียนแผนผังความคิด โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “ไกล้งข้อง”	1. หลักการฟังเพื่อจับใจความสำคัญ 2. หลักการสรุปด้วยแผนผังความคิด 3. มารยาทในการฟัง
ผ.6 การแต่งประโยคปฏิเสธและประโยคแสดงความต้องการ โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “งูกินหาง”	1. บทร้องของการละเล่น “งูกินหาง” 2. หลักการแต่งประโยคปฏิเสธและประโยคแสดงความต้องการ
ผ.7 การบันทึกเหตุการณ์ประจำวัน โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “มะลือกก็อกก็ัก”	1. หลักการเขียนบันทึกเหตุการณ์ประจำวัน 2. การละเล่น “มะลือกก็อกก็ัก”
ผ.8 การจัดทำสมุดคำศัพท์ชื่อดอกไม้ในภาษาถิ่นล้านนาเปรียบเทียบกับภาษาไทยกลาง โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “ชื่อดอกไม้”	1. ชื่อดอกไม้ในท้องถิ่นล้านนาเปรียบเทียบกับภาษาไทยกลาง
ผ.9 เกมปริศนาคำทาย โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “ปริศนาคำทาย”	1. ปริศนาคำทายในท้องถิ่นล้านนา 2. คำศัพท์คำทายในท้องถิ่นล้านนาเปรียบเทียบกับภาษาไทยกลาง
ผ.10 การอ่านและแยกคำตามมาตราตัวสะกด โดย	1. บทร้องการละเล่น “จี๋เจี๊ยะบ” 2. คำในมาตราตัวสะกด แม่กก แม่กด แม่กบ แม่กง แม่กน แม่กม แม่เกย และแม่เกอว

ภาคผนวก ก

แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนาเป็นสื่อ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1
สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ป.3

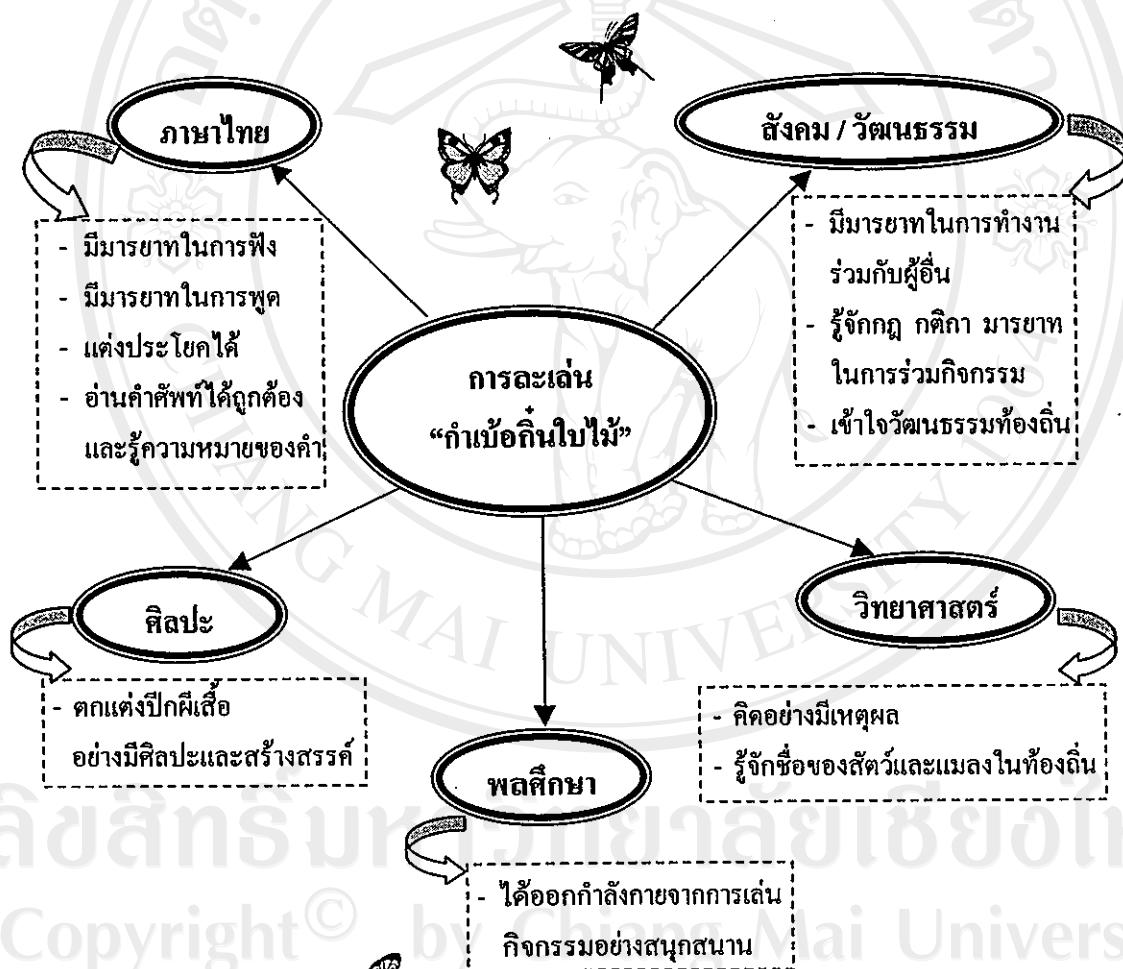
เรื่อง การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนเพื่อการสื่อสาร

โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา
“กำบ่อกินใบไม้”



แผนที่ 1

แผนผังความคิดจากการใช้กิจกรรมการเล่น
พื้นบ้านล้านนา “กำแบ๋กิ้นโปไม้” เชื่อมโยงการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 1

เรื่อง การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนเพื่อการสื่อสาร

เวลา 6 คาบ (120 นาที)

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3

โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “กำเบ้อกิ้นใบไม้”

สาระสำคัญ

การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนเพื่อการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์ปลายทาง

มีความรู้ความเข้าใจในการใช้ภาษา ทั้งภาษาถิ่นและภาษาไทยกลางเพื่อการสื่อสารได้

ถูกต้อง

จุดประสงค์นำทาง

1. ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมและปฏิบัติตามกฎ กติกา ของการเล่นกำเบ้อกิ้นใบไม้ ได้ถูกต้อง

2. ผู้เรียนมีมารยาทในการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

3. ผู้เรียนสามารถอ่าน และเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียนได้ถูกต้อง

4. ผู้เรียนเข้าใจความหมายของคำในภาษาถิ่นที่กำหนดในกิจกรรมการเล่นได้ตรงกับ ความหมายของภาษาไทยกลาง

5. ผู้เรียนนำคำในบทเรียนมาเขียนเป็นประโยคได้ถูกต้อง

6. ผู้เรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทยที่สัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้ในกิจกรรม

สาระที่ 3 : การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณและพูดแสดงความรู้ ความคิด
ความรู้สึกลงในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

มาตรฐานการเรียนรู้ ข้อ 2. การตั้งคำถาม การตอบคำถาม การมีมารยาทในการฟัง
มีมารยาทในการดู และมีมารยาทในการพูด

สาระที่ 4 : หลักการใช้ภาษา

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา
และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษาและรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติ
ของชาติ

มาตรฐานการเรียนรู้ ข้อ 1. การเขียนสะกดคำได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ของภาษา
ข้อ 2. เข้าใจความหมายและหน้าที่ของคำ กลุ่มคำ และประโยค
ข้อ 4. เข้าใจว่าภาษาไทยมีทั้งภาษาไทยกลางหรือภาษาไทย
มาตรฐานและภาษาถิ่น
ข้อ 6. สามารถเล่นบทหรือเล่นในท้องถิ่นและนำมาใช้
ในการเรียนและเล่นได้

สาระที่ 1 : การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหา
และสร้างวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

มาตรฐานการเรียนรู้ ข้อ 1. สามารถอ่านได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน
เข้าใจความหมายของคำและข้อความที่อ่าน

สาระการเรียนรู้

1. คำใหม่ในบทเรียนที่สัมพันธ์กับกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “กำเข่งกินโปงไม้”

35 คำ แยกเป็นกลุ่มคำได้ ดังนี้ :-

กลุ่มคำนามทั่วไป	กลุ่มคำกริยา	กลุ่มคำนามชื่อโปงไม้	
จุดหมายปลายทาง	ล้าวง	โปกานพลู	โปกรณิการ์
ถนนหนทาง	มรรยาท	โปโกสน	โปขม้น
ธรรมชาติ	บินโอบ	โปคุณ	โปจำปี
ผีเสื้อ	ฉวัดเฉวียน	โปชบา	โปขมนาด
	ปฏิบัติ	โปน้อยหน้า	โปชงโค
	ประพฤติ	โปพริก	โปพุทธรักษา
	ตำรวจ	โปมะขามเทศ	โปปลับพลึง
	สรรหา	โปมะลิลา	โปมะลิซ้อน
	สืบ	โปยาสูบ	โปขอ
	โต้เถียง		โปสะเคา
			โปหมาก

2. การเล่นเกมพื้นบ้านล้านนา “กำเข่งกินโปงไม้” (ดูที่ใบความรู้ที่ 2)

กระบวนการเรียนรู้หรือเทคนิควิธีสอนที่นำมาใช้

ขั้นนำ ใช้เทคนิคการถาม ตอบ (โดยใช้ปริศนาคำทายนำเข้าสู่บทเรียน)

ขั้นจัดกิจกรรม ใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ “ร่วมกันคิด”

ขั้นสรุป ใช้เทคนิคเกมการแข่งขัน

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียนด้วยปริศนาคำทาย ที่ว่า

ชื่อมีสองพยางค์	ปีกบางบินได้
ชอบกินใบไม้	สดใส่หลากหลาย
บางคนนึกกลัว	ตัวฉันเป็นผี
เสื้อสวยงามดี	ฉันนี่คือใคร

เมื่อผู้เรียนร่วมตอบคำถาม และหากตอบถูก ผู้สอนเฉลยด้วยการนำรูปผีเสื้อมาให้ดู แล้วโยงเข้าสู่กิจกรรมโดยถามผู้เรียนว่า คำว่า ผีเสื้อภาษาถิ่นล้านนา เรียกว่าอะไร เมื่อผู้เรียนร่วมอภิปรายจากนั้นผู้สอนเฉลยว่า “ก่าบ้อ” แล้วฝึกให้ผู้เรียนออกเสียงและเขียนให้ถูกต้อง

ขั้นจัดกิจกรรม

1. ผู้สอนสนทนาซักถามเกี่ยวกับชีวิตและธรรมชาติของผีเสื้อ แล้วสุ่มผู้เรียนให้เล่าถึงลักษณะนิสัยของผีเสื้อ รูปร่าง และประโยชน์ของผีเสื้อ โดยทุกคนร่วมอภิปราย
2. ผู้สอนร่วมสนทนากับผู้เรียนถึงใบไม้ที่หนอนผีเสื้อชอบกิน แล้วให้ผู้เรียนตอบคำถามว่า ผีเสื้อชอบกินใบไม้อะไรบ้างตามที่ผู้เรียนเข้าใจ เพื่อนำเข้าสู่กิจกรรมการเล่นเกมพื้นบ้านล้านนา “ก่าบ้อกินใบไม้”
3. ผู้สอนแบ่งผู้เรียนออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละประมาณ 10 คน
4. ผู้สอนแจกใบความรู้คำศัพท์และความหมายของคำในบทเรียน ให้ผู้เรียนอ่านและบอกความหมายของคำให้ถูกต้อง (ใบความรู้ที่ 1/1)
5. ผู้สอนนำบัตรคำใหม่เกี่ยวกับใบไม้ที่เป็นภาษาไทยกลางจากบทเรียนให้ผู้เรียนอ่านออกเสียงให้ชัดเจน โดยแข่งขันกันสะกดคำและออกเสียงกันทีละกลุ่ม
6. ผู้สอนนำบัตรคำเกี่ยวกับชื่อใบไม้ในภาษาถิ่นล้านนาขึ้นมาเทียบกระเป๋าค้น เช่น “ใบลมแล้ง” แล้วนำบัตรคำว่า “ใบตุง” เติบด้านขวามือ ให้ผู้เรียนทราบว่าภาษาไทยกลางหมายถึงอะไรทำอย่างนี้จนครบทุกคำ ฝึกออกเสียงให้ถูกต้องและเขียนลงสมุด

ตัวอย่าง

ภาษาถิ่นล้านนา	ภาษาไทยกลาง
ใบลมแล้ง	ใบคูณ
ใบมะขามโต้ง	ใบมะขามเทศ
ใบสะเลียม	ใบเสเดา
ใบกุสน	ใบโกสน
ใบบัวระวง	ใบพุทธรักษา
ใบผักเลี้ยวแดง	ใบชงโค
ใบจำปี	ใบจำปี

7. ผู้สอนแจกใบความรู้เกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้านล้านนา คำเบ๊อ์กินใบไม้ ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มศึกษา กฎ กติกา และวิธีเล่น (ผู้สอนอธิบายและให้ผู้เรียนซักถามให้เข้าใจ)
8. ผู้สอนเลือกกลุ่มผู้เรียนมาสาธิตวิธีการเล่น คำเบ๊อ์กินใบไม้ 1 กลุ่ม ที่เหลือเป็นผู้สังเกตการณ์ (แล้วซักถามหากมีข้อสงสัย)
9. ผู้สอนกำหนดให้แต่ละกลุ่มเล่น “คำเบ๊อ์กินใบไม้” กลุ่มละไม่เกิน 10 นาที (โดยแต่ละกลุ่มต้องหาบัตรคำใบไม้ที่กำหนดให้ได้มากที่สุด และต้องออกเสียงให้ถูกต้องตามหลักภาษา) (คนที่เล่นคำเบ๊อ์กินใบไม้จะได้บัตรคำใบไม้ที่มากที่สุดจากกระดาษลูกฟูกที่แต่ละกลุ่มจัดทำมาแล้ว)
10. ผู้สอนมอบหมายให้แต่ละกลุ่มนำบัตรคำ (เกี่ยวกับใบไม้ที่หาได้นั้น) มาแต่งประโยคลงในกระดาษสร้างแบบให้ได้มากที่สุดในเวลา 10 นาที

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนสุ่มถามกลุ่มผู้เรียนว่า “ผีเสื้อ” หรือ “คำเบ๊อ์” ชอบกินใบไม้อะไรบ้าง โดยแต่ละกลุ่มต้องเขียนชื่อใบไม้ลงในกระดาษที่แจกให้ได้มากที่สุด กลุ่มไหนเขียนถูกต้องและเร็วที่สุดในเวลา (5 นาที) กลุ่มนั้นเป็นฝ่ายได้คะแนนกลุ่มในการทำกิจกรรมนี้ ผู้สอนทบทวนชื่อตามบัตรคำที่กำหนดให้แก่ผู้เรียนอีกครั้งหนึ่ง
2. ผู้สอนแจกแบบประเมินตนเองในการร่วมกิจกรรมกลุ่มให้กับผู้เรียนทุกคนได้ประเมินการทำงานของตนเองลงตารางที่กำหนด
3. ผู้สอนตรวจผลงานการแต่งประโยคของแต่ละกลุ่มแล้วให้คะแนน

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำ
2. ตัวอย่างใบไม้
3. ปีกผีเสื้อ (ทำจากกระดาษลูกฟูก)
4. ใบความรู้
5. ใบงาน
6. ปากกาเคมี
7. กระดาษสร้างแบบ
8. แบบประเมินตนเองจากการเล่นเกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “กำแบ๋กิ้นใบไม้”
9. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมความร่วมมือกิจกรรมกลุ่ม

การวัดผล – ประเมินผล

1. พิจารณาพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มของผู้เรียน โดยผู้วิจัยมีแบบบันทึก

พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

2. ตรวจสอบการเขียนสะกดคำศัพท์ลงในสมุด
3. ตรวจสอบผลงานการเขียนประโยชน์ของกลุ่มผู้เรียนแต่ละกลุ่ม

กิจกรรมเสนอแนะ

1. ควรจัดให้เล่นเกมการละเล่น “กำแบ๋กิ้นใบไม้” ในโอกาสต่าง ๆ
2. ควรฝึกให้ผู้เรียนฝึกเขียนคำศัพท์และแต่งประโยคจากกิจกรรมการละเล่น “กำแบ๋กิ้นใบไม้” เป็นรายบุคคลตามจินตนาการของแต่ละคน เพื่อกระตุ้นพัฒนาการคิดของผู้เรียน

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3		ใบความรู้ที่ 1/1	คำอ่าน และความหมาย ของคำในบทเรียน
คำศัพท์	คำอ่าน	ความหมาย	
จุดหมายปลายทาง	จุด-หมาย-ปลาย-ทาง	(น.) สิ่งที่มีมุ่งหวังให้การเดินทางไปถึง	
ถนนหนทาง	ถะ-หนน-หน-ทาง	(น.) ลำานวนเรียกชื่อถนน	
ธรรมชาติ	ท่า-มะ-ชาด	(น.) สิ่งที่เกิดเอง, สิ่งที่เป็นของตามธรรมดา, ชนิดแห่งสิ่งของ	
ผีเสื้อ	ผี-เสื้อ	(น.) แมลงพวกหนึ่งมีปีกเป็นแผ่นมีสีต่าง ๆ	
ใบกานพลู	ใบ-กาน-พลู	(น.) ไม้ต้นดอกมีรสเผ็ดร้อนใช้ทำยาและกินกับหมาก	
ใบกระฉิการ์	ใบ-กัน-นิ-กา	(น.) ใบไม้ดอกขึ้นต้นชนิดหนึ่งดอกสีขาว มีกลิ่นหอม ก้านดอกสีแดง	
ใบโกสน	ใบ-โก-สน	(น.) ใบของต้นไม้มงคล ใบมีรูปร่างเรียวยาว คล้ายเทียน มีสีต่าง ๆ	
ใบขมิ้น	ใบ-ชะ-หมี้น	(น.) เป็นใบพืชเครื่องแกงและสมุนไพรไทย ใบใหญ่เรียวยาวมีกลิ่นหอม	
ใบจำปี	ใบ-จำ-ปี	(น.) เป็นใบไม้ดอกขึ้นต้น ลักษณะใบกว้างเรียวยาว ปลายแหลม	
ใบจูล	ใบ-จูล	(น.) เป็นใบของไม้ดอกขึ้นต้น ลักษณะใบเล็ก ปลายแหลม	
ใบขมนาม	ใบ-ขม-มะ-นาม	(น.) เป็นใบไม้ดอกพุ่มมีกลิ่นหอม ใบใหญ่ยาวประมาณฝ่ามือ	
ใบชบา	ใบ-ชะ-บา	(น.) ใบไม้ดอกชนิดหนึ่งมีลักษณะห่อกรอบใบ	
ใบขงโค	ใบ-ขง-โค	(น.) ใบของไม้ดอกขึ้นต้นชนิดหนึ่งมีลักษณะเหมือนสองใบติดกัน ตรงปลายโค้งแยก	
ใบน้อยหน้า	ใบ-น้อย-หน้า	(น.) ใบต้นไม้กินผลชนิดหนึ่ง ใบเรียวยาว มีกลิ่นฉุน มีสรรพคุณเป็นยารักษาหิดเหา	
ใบพุทธรักษา	ใบ-พุท-ทะ-รัก-สา	(น.) ใบไม้ดอกแตกหน่อ มีลักษณะเรียวยาวเหมือนใบกล้วยตานี	

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3		ใบความรู้ที่ 1/1	คำอ่าน และความหมาย คำศัพท์ในบทเรียน
คำศัพท์	คำอ่าน	ความหมาย	
ใบพริก	ใบ-พริก	(น.) เป็นใบพืชรสเผ็ด ใบมีลักษณะเล็กปลายเรียว	
ใบพลับพลึง	ใบ-พลับ-พลึง	(น.) ใบดอกไม้ประดับมีลักษณะยาวประมาณ 1 ฟุต ใบเรียวยาวปลายแข็ง	
ใบมะขามเทศ	ใบ-มะ-ขาม-เทศ	(น.) เป็นใบไม้ผลกินได้ ลักษณะเป็นใบเล็ก ๆ ออกเป็นคู่ ๆ ใบก้านใหญ่	
ใบมะลิซ้อน	ใบ-มะ-ลิ-ซ้อน	(น.) ใบดอกไม้พุ่มที่มีกลิ่นหอมชื่นใจ ใบสีเขียวสด ก้านใบแข็ง ใบเรียวยาวขนาดประมาณ 2 นิ้ว	
ใบมะลิลา	ใบ-มะ-ลิ-ลา	(น.) ใบดอกไม้พุ่มลักษณะคล้ายใบมะลิซ้อนแต่มี กลิ่นหอมน้อยกว่า	
ใบขมิ้น	ใบ-ขมิ้น	(น.) ใบต้นไม้อายุ 1 ปี ใบใหญ่ นำไปประกอบ อาหารได้	
ใบยาสูบ	ใบ-ยา-สูบ	(น.) ใบลักษณะเหมือนผักกวางตุ้ง ใบแห้งนำมา หั่นฝอยเป็นยาเส้น	
ใบสะเดา	ใบ-สะ-เดา	(น.) ใบต้นไม้อายุ 1 ปี ใบใหญ่ ใบลักษณะ ใบเล็กแหลม	
ใบหมาก	ใบ-หมาก	(น.) เป็นใบไม้ยืนต้น ผลใช้กินกับพลูและปูน ตระกูลเดียวกับปาล์ม	
ล้าง	ล้าง	(ก.) การกระทำอย่างหนึ่งใช้มือคลำแล้วดึงสิ่งของ ขึ้นมา	
มรรยาท	มัน-ยาด	(ก.) ความประพฤติ, กิริยาว่าจรรยาที่ถือว่าเรียบร้อย	
บินโฉบ	วิ่ง-โฉบ	(ก.) โฉบมาฉวยเอาสิ่งของไป	
ฉวัดเฉวียน	ฉะ-หวัด-ฉะ-เหวียน	(ก.) วนเวียนไปโดยเร็ว	
ปฏิบัติ	ปะ-ติ - บัด	(ก.) การกระทำที่เป็นไปตามระเบียบแบบแผน	
ประพฤติ	ประ-พรีด	(ก.) ทำตาม, การกระทำ	
สำรวจ	สำ-หรวด	(ก.) ตรวจตรา, สืบสวน	
สรรหา	สัน-หา	(ก.) เลือกรหา, คัด	
สืบ	สืบ	(ก.) ต่อเนื่องเป็นลำดับ, สืบเท้า, เสาะแสวงหา	
โต้เถียง	โต้-เถียง	(ก.) พุด, โต้แย้ง	

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 1/2	การละเล่นพื้นบ้านล้านนา “กำบ้อกั๋นโบไม้”
ความหมายของการละเล่น “กำบ้อกั๋นโบไม้” กำบ้อกั๋นโบไม้ เป็นภาษาถิ่นล้านนา คำว่า “กำบ้อ” หมายถึง “ผีเสื้อ” “กำบ้อกั๋นโบไม้” หมายถึง “ผีเสื้อกั๋นโบไม้” ซึ่งเป็นไปตามธรรมชาติของหนอนผีเสื้อที่กินโบไม้เป็นอาหารเพื่อให้ร่างกายแข็งแรงและจะได้ออกบินได้ สังคมล้านนาเป็นสังคมเกษตรกรรม มีความใกล้ชิดกับธรรมชาติ จึงได้คิดการละเล่นเพื่อให้เด็กได้สนใจในธรรมชาติสิ่งแวดล้อม โดยนำโบไม้ที่หลากหลายมาเป็นสื่อสร้างสรรค์ให้เป็นเกม และมีผีเสื้อซึ่งมีความสวยงามและน่ารักเป็นตัวนำเกม จำนวนผู้เล่น ตั้งแต่ 5 คนขึ้นไป สถานที่เล่น สนามหญ้า, ลานกว้าง อุปกรณ์ในการเล่น 1. โบไม้หลายๆ ชนิดเก็บมารวมกองกันไว้ (หรือบัตรคำเกี่ยวกับโบไม้ตามที่กำหนด) 2. จีดวงกลมลงบนพื้นดิน (หรือโรยผงบนพื้นดิน) ให้มีขนาดใหญ่พอที่ผู้เล่นทั้งหมดจะเข้าไปยืนอยู่ได้โดยไม่เบียดกันมากนัก วิธีการเล่น 1. เลี่ยงหาผู้ที่จะเป็นหนอน 1 คน ให้ยืนอยู่นอกวงกลม คนที่เหลือให้ยืนอยู่ในวงกลม 2. คนที่เป็นหนอนจะคอยบอกว่าจะกินโบไม้อะไรครั้งละ 1 ชนิด (โบไม้ที่เตรียมไว้ หรือบัตรคำที่เกี่ยวกับโบไม้ที่กำหนด) 3. คนในวงกลมจะวิ่งออกไปเอาโบไม้ชนิดนั้นๆ มาให้ โดยต้องพยายามหลบหลีกอย่าให้หนอนจับตัวได้แล้วกลับมาอยู่ในวงกลมตามเดิม ถ้าเข้ามาอยู่ในวงกลมได้หนอนไม่มีสิทธิ์จับ 4. เมื่อทุกคนวิ่งออกมานอกวงกลมและสามารถกลับเข้าไปได้อีกโดยหนอนจับใครไม่ได้เลย คนที่เป็นหนอนก็ต้องเป็นหนอนต่อไปและบอกว่าอยากกินโบไม้อะไรอีก เพื่อให้คนในวงกลมวิ่งออกมาหาโบไม้ชนิดนั้นๆ และหนอนก็คอยไล่จับ กติกาการเล่น คนที่วิ่งออกมานอกวงกลมและถูกหนอนแตะตัวได้จะต้องมาเป็นหนอนแทน หนอนตัวเดิมก็กลับเข้าไปอยู่ในวงกลมแทนข้อห้ามไม่ว่าใครก็ตามห้ามเหยียบเส้นวงกลม ถ้าเหยียบคนนั้นต้องเป็นหนอนผีเสื้อทันที		

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 1/2	เปรียบเทียบชื่อใบไม้ ภาษาไทยกลาง กับภาษาถิ่นล้านนา
---	------------------	--

ชาวล้านนามีภาษาพูดและภาษาเขียนเป็นของตนเอง อันแสดงถึงเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม ดังคำที่ยกตัวอย่างต่อไปนี้ จะเป็นคำเกี่ยวกับการเรียกชื่อใบไม้ของถิ่นล้านนา

ภาษาไทยกลาง	ภาษาถิ่นล้านนา
ใบคูณ,ราชพฤกษ์	ใบลมแล้ง
ใบมะขามเทศ	ใบบ่ขามโค้ง
ใบเสเดา	ใบสะเลียม
ใบโกสน	ใบกุสน
ใบพุทธรักษา	ใบบัวระวง
ใบชงโค	ใบผักเลี้ยวแดง
ใบจำปี	ใบจำปี
ใบยอ	ใบบ่คำเตื่อ
ใบขมิ้น	ใบเข้าหมื่น

คำเทียบภาษาไทยกลางกับภาษาถิ่นล้านนา ยังมีอีกหลายหมวด หลายแขนง ขอให้ผู้เรียน ใฝ่ใจศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะในการสื่อสารของตนเอง

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © Chiang Mai University
All rights reserved



ภาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบงานที่ 1/1	แต่งประโยค คำศัพท์เกี่ยวกับใบไม้ : ง่ายนิดเดียว
คำสั่ง : ให้แต่ละกลุ่มนำคำศัพท์เกี่ยวกับชื่อใบไม้ที่ศึกษามาแต่งเป็นประโยคให้ได้ใจความสมบูรณ์ลงในกระดาษสร้างแบบให้ได้มากที่สุด (เวลา 10 นาที) ตัวอย่าง ใบชงโค = ฉันชอบ<u>ใบชงโค</u>เพราะมีลักษณะโค้งสวยงามดี ใบโกสน = คุณแม่นำ<u>ใบโกสน</u>มาจัดแจกัน ใบขบา = พี่เสือบิน<u>ใบขบา</u>ไปมาและเกาะที่<u>ใบขบา</u>		

แบบประเมินตนเอง
การร่วมกิจกรรมการเล่น “กำแบ๋กิ้นโบไม้”

คำชี้แจง

แบบประเมินตนเองในการร่วมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “กำแบ๋กิ้นโบไม้”
 เช่น การปฏิบัติตนในขณะร่วมกิจกรรม การตั้งใจร่วมกิจกรรมเพื่อความสำเร็จของกลุ่ม
 การตอบคำถามตามแบบประเมินนี้ให้นักเรียนตอบให้ตรงกับการปฏิบัติในการร่วม
 กิจกรรมตามความเป็นจริง คำตอบนี้ไม่มีผลต่อคะแนนและผลการเรียนของนักเรียนแต่อย่างใด
 ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงของนักเรียน

คำถาม	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก
1. ข้าพเจ้าตั้งใจฟัง กฎ กติกา ของการเล่น “กำแบ๋กิ้นโบไม้” ก่อนร่วมกิจกรรม					
2. ข้าพเจ้าสนใจที่จะซักถามเกี่ยวกับบทเรียนที่สงสัย					
3. ข้าพเจ้าเข้าใจความหมายของคำภาษาถิ่นทุกคำ และสามารถเปรียบเทียบกับภาษาไทยกลางได้					
4. ข้าพเจ้าสามารถปรับตนเองให้เข้ากับเพื่อนในกลุ่มได้ดี					
5. ข้าพเจ้ายอมรับในความคิดเห็นและความเป็นตัวของตัวเองของเพื่อนในกลุ่มได้					
6. ข้าพเจ้าสามารถเขียนคำและแต่งประโยคได้ถูกต้อง					
7. ข้าพเจ้ามีส่วนร่วมในการตัดสินใจของกลุ่มทุกครั้ง					
8. ข้าพเจ้ามีสมาธิในขณะร่วมกิจกรรมเสมอ					
9. ข้าพเจ้าสนุกกับการร่วมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน					
10. ข้าพเจ้าช่วยเหลือเพื่อนที่ไม่ค่อยเข้าใจในการร่วมกิจกรรมด้วยความเต็มใจ					

ด.ช./ด.ญ.....

กลุ่ม.....ผู้ประเมิน

แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรม การร่วมกิจกรรมกลุ่ม
การเล่นพื้นบ้านล้านนา “กำบ้อกินโปไม้”

ที่	ชื่อ - สกุล	พฤติกรรม - ระดับคะแนน																				
		การร่วมกิจกรรมตามกฎ กติกา				การมีส่วนร่วมสร้างสรรค์งานกลุ่ม				ความมีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น				การยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น				การปฏิบัติงานด้วยความเต็มใจ				รวม
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
กลุ่ม.....																						
1.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
2.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
3.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
4.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
5.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
6.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
7.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
8.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
9.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
10.	ค.ช. / ค.ญ.....																					

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวธนพร หมูคำ)

อาจารย์ผู้สอนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้น ป.3

คำชี้แจง : ให้ผู้สังเกตพิจารณาคุณภาพพฤติกรรมของผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่มและเขียน

เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนน

ระดับ 4 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับสูงมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับสูง

ระดับ 2 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับปานกลาง

ระดับ 1 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับต่ำ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2
 สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ป.3

เรื่อง อ่านออกเสียงบทร้อยกรองและคัดลายมือให้สวยงาม

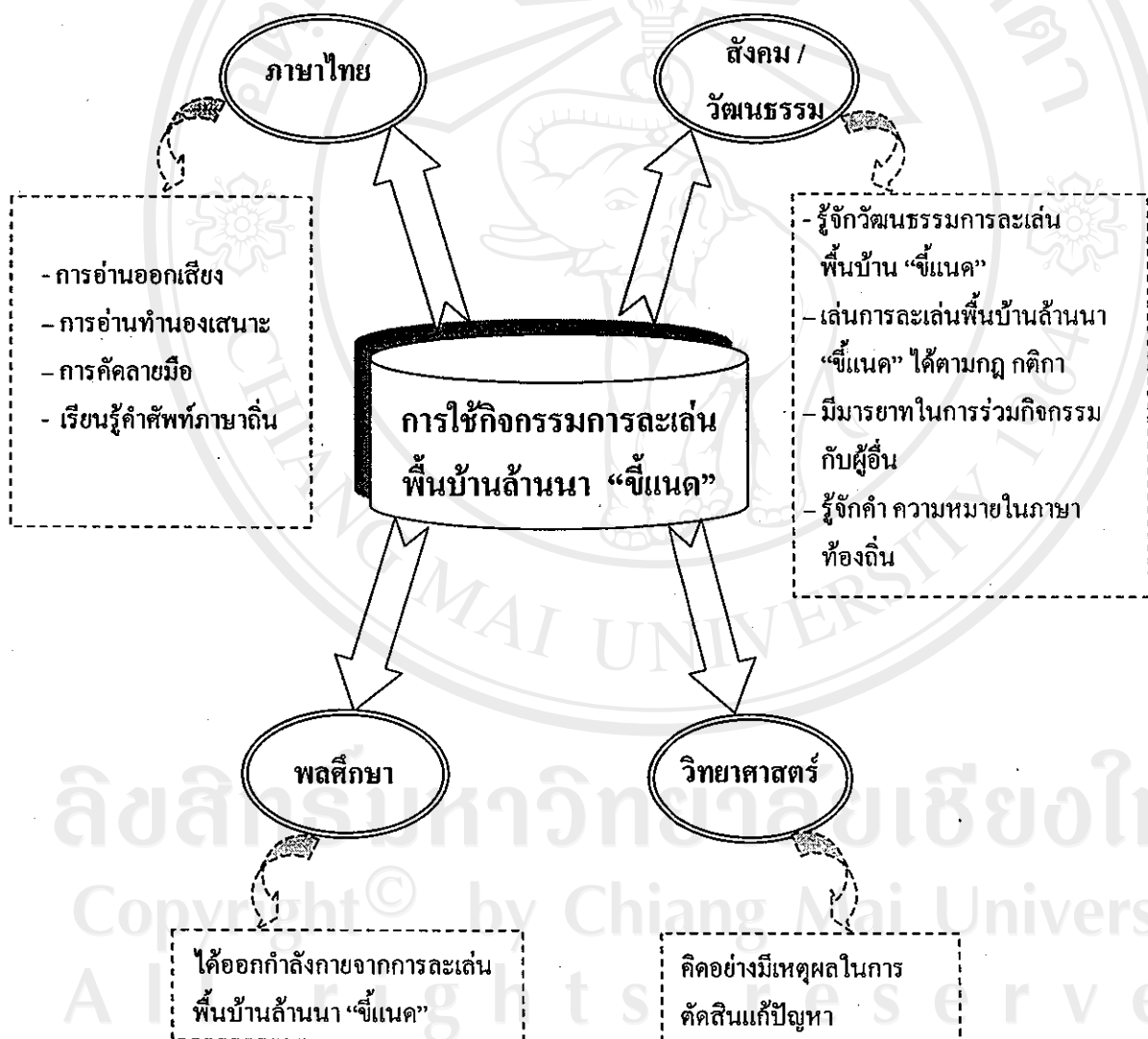
โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา
 “จี่แนด”



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
 Copyright© by Chiang Mai University
 All rights reserved

แผนที่ 2

แผนผังความคิดจากการใช้กิจกรรม
การเล่นพื้นบ้านล้านนา “จีแนค” เชื่อมโยงการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

เรื่อง อ่านออกเสียงบทร้อยกรองและคัดลายมือ

เวลา 6 คาบ (120 นาที)

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3

โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี่แนด”

สาระสำคัญ

1. การอ่านออกเสียงเป็นการอ่านให้ผู้ฟัง ผู้อ่านต้องอ่านออกเสียงถูกต้องตามอักขรวิธี โดยเฉพาะบทร้อยกรอง การอ่านต้องออกเสียงชัดเจน แบ่งวรรคตอนและเน้นเสียงตามจังหวะ การอ่านจึงจะสื่อความหมายได้ถูกต้อง
2. การคัดลายมือช่วยให้ผู้เรียนเป็นคนทำงานละเอียดรอบคอบและพัฒนางานเขียนให้สวยงามตามหลักการเขียน

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์ปลายทาง

ผู้เรียนอ่านออกเสียงบทร้อยกรองได้ถูกต้องตามอักขรวิธีแล้วคัดลายมือตัวบรรจงครึ่งบรรทัดได้อย่างสวยงาม

จุดประสงค์นำทาง

1. ผู้เรียนร่วมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี่แนด” ได้ถูกต้องตามกฎ กติกาของการเล่น
2. ผู้เรียนอ่านออกเสียงคำคล้องจองได้ถูกต้องตามอักขรวิธี
3. ผู้เรียนเข้าใจความหมายของคำภาษาถิ่นในกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน “จี่แนด” ได้ตรงกับความหมายของคำในภาษาไทยกลาง
4. ผู้เรียนคัดลายมือคำคล้องจองได้อย่างสวยงาม
5. ผู้เรียนมีมารยาทในการทำงานกลุ่ม

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทยสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้ในกิจกรรม

สาระที่ 1 : การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดไปใช้ตัดสินใจ

แก้ปัญหาและสร้างวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

มาตรฐานการเรียนรู้ ข้อ 3. สามารถอ่านออกเสียงบทร้อยกรองได้ถูกต้องตาม
ลักษณะคำประพันธ์และอักขรวิธี

สาระที่ 2 : การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียน
เรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศ และรายงาน
การศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐานการเรียนรู้ ข้อ 1. สามารถเขียนสะกดคำถูกต้องสวงาม

ข้อ 2. มีมารยาทในการเขียนและนิสัยรักการเขียน

สาระการเรียนรู้

1. ความรู้เรื่องลักษณะคำคล้องจอง
2. การละเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี่แนค”
3. บทร้อยกรอง “มदनน้อย”

กระบวนการเรียนรู้หรือเทคนิควิธีสอนที่นำมาใช้

ขั้นนำ ใช้เทคนิคการระดมสมอง (Brainstorming)

ขั้นจัดกิจกรรม ประยุกต์ใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition)

ขั้นสรุป ใช้เทคนิคร่วมกันคิด ร่วมกันตอบ

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียนด้วยเกมต่อคำ โดยผู้สอนให้ผู้เรียนทุกคนนั่งเป็นวงกลมใหญ่ ผู้สอนเป็นผู้เริ่มพูดคำว่า วันนี้ แล้วให้ผู้เรียนที่อยู่ด้านขวามือต่อคำให้สัมผัสกับคำแรก กำหนด 2 พยางค์ และต่อคำสัมผัสกันจนครบทุกคน

เช่น วันนี้ คือใจ ใครรู้ ลู้งาน ขานไข ไปหา พาหนี หมิว่วน

จากนั้นให้ผู้เรียนสังเกตคำที่ผู้เรียนคิดว่าแต่ละคำสัมพันธ์กันอย่างไร หากผู้เรียนคิดไม่ออก ผู้สอนก็จะให้สังเกตโดยการออกเสียง วันนี้ ฤดูใบ คำที่สัมพันธ์กันจะต้องมีสระเดียวกัน และถ้ามีตัวสะกดก็ต้องอยู่ในมาตราเดียวกัน โดยคำพยางค์สุดท้ายของคำแรกจะสัมพันธ์กับพยางค์แรกของคำที่ 2 และต่อกันไปเรื่อย ๆ เมื่อผู้เรียนเข้าใจแล้วผู้สอนจะเน้นให้ผู้เรียนรู้นั่นคือ คำคล้องจอง

ขั้นจัดกิจกรรม

1. ผู้สอนสนทนากับผู้เรียนว่า คำคล้องจอง ไม่ได้มีแต่เฉพาะภาษาไทยกลางเท่านั้น ภาษาถิ่นทุกภาคก็มีคำคล้องจอง เพราะบรรพบุรุษของไทยเราเป็นคนเจ้าสำบัดสำนวนจึงมักพบว่าคำพูดของคนส่วนใหญ่เป็นคำคล้องจอง
2. ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนกลุ่มละ 8 คน โดยแต่ละคนเก่ง ปานกลาง และอ่อน แล้วให้ผู้เรียนบอกคำภาษาถิ่นที่เป็นคำคล้องจองที่เคยได้ยินมา เพื่อนำเข้าสู่กิจกรรมการละเล่น “จี๋แนด”
3. ผู้สอนแจกใบความรู้เรื่องลักษณะคำคล้องจองให้แต่ละกลุ่มศึกษา แล้วตอบคำถามปากเปล่า
4. ผู้สอนแจกใบความรู้เกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี๋แนด” ให้แต่ละกลุ่มศึกษาวิธีการเล่น โดยแต่ละกลุ่มจะต้องตกลงว่าใครจะเป็นผู้นำและต้องอธิบายขั้นตอนการเล่นให้เพื่อนในกลุ่มได้เข้าใจ มีผู้ช่วยคอยบันทึกและช่วยอธิบายซักซ้อมความเข้าใจของสมาชิก
5. ผู้สอนฝึกผู้เรียนร้องบทร้อง “หอมป้อม ปลาจี่” ซึ่งเป็นบทร้องของการละเล่น “จี๋แนด” ให้คล่องประมาณ 2 รอบ
6. ผู้สอนเลือกกลุ่มผู้เรียน 1 กลุ่ม มาสาธิตวิธีการเล่น “จี๋แนด” กลุ่มที่เหลือคอยสังเกตและซักถามเพื่อความเข้าใจตรงกัน
7. ผู้สอนกำหนดให้แต่ละกลุ่มเล่นการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี๋แนด” (กำหนดเวลาไม่เกิน 10 นาที โดยแต่ละกลุ่มเล่นจี๋แนดพร้อม ๆ กัน ผู้สอนและผู้ช่วยวิจัยเป็นผู้สังเกตและประเมินการร่วมกิจกรรมตามแบบประเมินพฤติกรรม)
8. แต่ละกลุ่มตอบปัญหาปากเปล่าเกี่ยวกับคำคล้องจองที่มีในบทร้อง “หอมป้อม ปลาจี่” และบอกความหมายของคำ
9. ผู้สอนแจกใบงาน “บทร้อยกรอง มदन้อย” ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มอ่านออกเสียงบทร้อยกรองให้ถูกต้องตามอักขรวิธี แล้วฝึกแต่ละกลุ่มออกเสียงเป็นทำนองเสนาะและให้จับคู่กันอ่านบทร้อยกรองเป็นทำนองเสนาะให้ถูกต้อง (ผู้สอนประเมินการอ่านออกเสียงตามแบบบันทึกสังเกตการอ่านออกเสียงบทร้อยกรอง)
10. ผู้สอนฝึกให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มหาคำสัมผัสคล้องจองจากบทร้อยกรอง โดยให้แต่ละกลุ่มเปลี่ยนกันเป็นผู้ถามและผู้ตอบ
11. สอนให้ผู้เรียนคัดบทร้อยกรอง “มदन้อย” ด้วยตัวบรรจงครึ่งบรรทัดลงในใบงานที่กำหนดให้ถูกต้องตามหลักการเขียนพร้อมตกแต่งชิ้นงานให้สวยงาม (ภายในเวลาที่กำหนด)

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนสุ่มถามแต่ละกลุ่มว่าหลักสำคัญของการเขียนคำคล้องจองเป็นอย่างไร และกลุ่มของตนเองมีหลักในการอ่านออกเสียงให้ชัดเจนอย่างไร
2. ผู้สอนสุ่มถามผู้เรียนแต่ละกลุ่มว่า การเล่นเกมพื้นบ้านล้านนา “จีแนค” ให้ความรู้แก่ผู้เรียนด้านใดบ้าง
3. ผู้สอนสุ่มถามผู้เรียนถึงคำศัพท์ในบทเพลง “หอมป้อม ปลาจี่” แล้วให้ผู้เรียนบอกความหมายของคำศัพท์ให้ถูกต้อง
4. ผู้สอนแจกแบบประเมินตนเองจากการฝึกปฏิบัติตามกิจกรรมให้ผู้เรียนแต่ละคนได้ประเมินตนเองลงตามตารางที่กำหนด

สื่อการเรียนการสอน

1. ตัวอย่างคำคล้องจอง
2. ใบความรู้ เรื่อง “คำคล้องจอง”
3. ใบความรู้ เรื่อง “การเล่นเกมพื้นบ้านล้านนา จีแนค”
4. ใบงานบทร้อยกรอง “มคน้อย”
5. แบบประเมินตนเองจากการร่วมกิจกรรม การเล่นเกมพื้นบ้านล้านนา “จีแนค”
6. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมการเล่นเกมพื้นบ้านล้านนา “จีแนค”
7. เกณฑ์ประเมินผลงานการคัดลายมือบทร้อยกรอง “มคน้อย”
8. แบบบันทึกการสังเกตการอ่านออกเสียงบทร้อยกรอง “มคน้อย”

การวัดผล – ประเมินผล

1. การตอบคำถามขณะปฏิบัติกิจกรรม
2. พิจารณาจากผลการสังเกตการอ่านออกเสียงบทร้อยกรอง “มคน้อย”
3. ตรวจการคัดลายมือ โดยให้คะแนนตามเกณฑ์แบบประเมินผลงานการคัดลายมือ
4. พิจารณาจากผลการบันทึกพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมกลุ่มโดยใช้แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการเรียน

กิจกรรมเสนอแนะ

1. จัดแข่งขันการอ่านทำนองเสนาะจากบทร้อยกรองเพื่อฝึกการออกเสียงตามอักขรวิธี
2. ให้ผู้เรียนฝึกแต่งคำคล้องจองด้วยคำง่าย ๆ เพื่อพัฒนาทักษะทางการเขียน

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 2/1	ลักษณะของคำคล้องจอง
---	------------------	---------------------

คำคล้องจอง คือคำที่ใช้สระเสียงเดียวกัน และถ้ามีตัวสะกดจะต้องอยู่ในมาตราเดียวกัน คำคล้องจองอาจเรียกได้ว่า “คำคล้องจอง” หรือ “คำสัมผัส”

เมื่อรู้จักความหมายของคำคล้องจองแล้ว ควรรู้ประโยชน์ของคำคล้องจองด้วยว่ามีประโยชน์อย่างไร ประโยชน์ของคำคล้องจองคือ เพื่อใช้ในการแต่งคำประพันธ์ต่าง ๆ และช่วยให้เกิดความไพเราะ จดจำได้ง่ายขึ้น ดังตัวอย่าง

แมวเอ๋ยแมวเหมียว

ร้องเรียกเหมียวเหมียวเคี้ยวก็มา

รู้จักเอารักเข้าต่อตั้ง

ควรนับว่ามันกตัญญู

รูปร่างประเปรียวเป็นนักหนา

เคล้าแข้งเคล้าขาน่าเอ็นดู

คำคำซำนั่งระวังหนู

พอดูอย่างไว้ใส่ใจเอ๋ย

(นายหัด เปรียญ)

เมื่อรู้จักคำคล้องจองทั้งความหมายและประโยชน์กันแล้ว ต่อไปลองอ่านตัวอย่างของคำคล้องจองตั้งแต่ 1 พยางค์ไปถึง 2 พยางค์ ดังนี้

คำคล้องจองหนึ่งพยางค์ เช่น

กา	มา	ตา	อา	ขา	หา
กิน	บิน	ริน	หิน	ดิน	อิน
เลียบ	เพียบ	เรียบ	เปรียบ	เพียบ	เฉียบ

คำคล้องจองสองพยางค์ นักเรียนต้องสังเกตว่าพยางค์หลังของคำแรกสัมผัสกับพยางค์แรกของคำหลัง เช่น

มดแดง	แกงไก่	ไข่ปลา	มาพบ
ต้มยำ	จำขัน	กันรัก	พักผ่อน

นักเรียนควรสังเกตว่า การเขียนคำคล้องจอง เราจะไม่ใช่พยัญชนะต้นตัวเดียวกันเพราะจะทำให้ผู้ออกเสียงซ้ำกันและทำให้อ่านออกเสียงไม่เพราะด้วย

จะเห็นว่าคำคล้องจอง (คำสัมผัส) ทำให้อ่านแล้วเกิดความไพเราะและยังช่วยให้จดจำเนื้อความได้ง่ายขึ้น ฉะนั้นควรฝึกเขียนและอ่านให้คล่อง

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 2/2	การเล่นพื้นบ้านล้านนา “จีแนค”
“จีแนค” เป็นการเล่นเสี่ยงทายหาคนเป็นแนค (ลักษณะคล้ายการเล่นไล่จับของภาคกลาง เพราะเมื่อคำร้องของการละเล่นสิ้นสุดลงตรงคำว่า แนค นั่นคือคำเรียกการเล่นไล่จับของเด็กในภาษาท้องถิ่นล้านนา เหล้นจีแนค) การเล่นเกมนี้ให้ประโยชน์ในด้านการสร้างความสามัคคีความพร้อมเพรียงกันในหมู่คณะ ให้ความสนุกสนาน ได้วิ่งออกกำลังกายและยังเหมาะกับวัยเด็กอีกด้วย จำนวนผู้เล่น 7-8 คนขึ้นไป สถานที่เล่น ลานกว้าง ๆ อุปกรณ์การเล่น บทร้อง (หอมป้อม ปลาจี) วิธีการเล่น 1. กำหนดเขตที่จะให้ผู้เล่นวิ่งหนีได้แต่ไม่ควรกว้างเกินไป 2. ผู้เล่นทุกคนมายืนล้อมวง ให้มีคนร้อง 1 คน ขณะร้องก็ชี้ไปที่ละคน เมื่อคำร้องจบที่คนใด คนนั้นจะต้อง “เป็นแนค” (โดยชี้ทีละคนและร้องทีละพยางค์จนจบเนื้อเพลง) 3. คนที่เป็น “แนค” จะทำหน้าที่วิ่งไล่จับคนอื่น ๆ ในกลุ่ม 4. การวิ่งหนีต้องวิ่งอยู่ในเขตที่กำหนดไว้เท่านั้น คนที่ถูกจับได้ต้องมาเป็นแนควิ่งไล่จับคนอื่นต่อไป คนที่เป็นแนคแล้วก็ออกไปอยู่นอกวงจนกว่าจะเหลือคนสุดท้าย คำร้องในบทร้อง “หอมป้อม ปลาจี” “นอคแนค จอแจ แกงแค ปลาอ่อม หอมป้อม ปลาจี ใครโชคดี คนนั้นเป็น...แนค” ความหมายของคำ แกงแค คือ แกงพื้นบ้านล้านนา มีรสเผ็ด มีคุณค่าทางโภชนาการสูง เนื่องจากใส่ผักที่เป็นพืชสมุนไพรหลายชนิด ปลาอ่อม คือ แกงปลาที่ไม่ใส่ผัก หอมป้อม คือ ต้นหอม ปลาจี คือ ปลาเผาหรือปลาย่าง โอกาสที่เล่น เล่นในชีวิตประจำวัน		

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบงานที่ 2/1	บทร้อยกรอง เรื่อง มदन้อย
---	--------------	--------------------------

“มदन้อย”

มดเอี้ยมदन้อย
อยากจะเก็บเอาไปไว้กินกัน
จึงเรียกเพื่อนมดมากกว่าสิบมด
พร้อมกันขนขนมไปได้อย่างดี

เห็นขนมร่อยวางอยู่นั้น
แต่แรงนั้นมदन้อยไม่ค่อยมี
ออกแรงหมดทุกตัวไม่วังหนี
สามัคคีคือพลังดังนี้เอย

(จากบทประพันธ์ของท่านผู้หญิงคุณฤดี มาลากุล ณ อยุธยา)

ฝึกอ่านบทร้อยกรอง โดยอ่านทำนองเสนาะให้ถูกต้องตามอักขรวิธี
แล้วคัดลายตัวบรรจบครึ่งบรรทัดให้ถูกต้องและสวยงาม

ชื่อ ค.ญ. / ค.ช.สกุล.....ชั้น ป.3/.....เลขที่.....

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University

All rights reserved

แบบประเมินตนเอง
การร่วมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี่แนค”

คำชี้แจง

แบบประเมินตนเองจากการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านคำคล้องจองเป็นทำนองเสนาะ โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี่แนค” เช่น การปฏิบัติตนในการร่วมกิจกรรม การตั้งใจร่วมกิจกรรมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของตนเอง

การตอบคำถามนี้ให้นักเรียนตอบให้ตรงกับการปฏิบัติในการร่วมกิจกรรมตามความเป็นจริง คำตอบนี้ไม่มีผลต่อคะแนนทางการเรียนของนักเรียนแต่อย่างใด

ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงของนักเรียน

คำถาม	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก
1. ข้าพเจ้าเล่น “จี่แนค” ได้ตามกฎ กติกา					
2. ข้าพเจ้าร้องบทร้อง “หอมป้อม ปลาจี่” ได้ถูกต้อง					
3. ข้าพเจ้ารู้ความหมายของคำศัพท์ในบทร้อง และเขียนได้ถูกต้อง					
4. ข้าพเจ้าอ่านออกเสียงคำคล้องจองได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน					
5. ข้าพเจ้าคัดลายมือได้ถูกต้องและสวยงาม					
6. ข้าพเจ้ามีความสุขกับการเรียนรู้ตามกิจกรรมการเล่น “จี่แนค”					
7. ข้าพเจ้าเคารพกติกาการเล่นอย่างเคร่งครัด					
8. ข้าพเจ้าช่วยเหลือเพื่อนหากเพื่อนไม่เข้าใจในกิจกรรม					
9. ข้าพเจ้าตั้งใจร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ด้วยความเต็มใจ					
10. ข้าพเจ้าทำงานเสร็จทันตามเวลาที่กำหนด					

ค.ช./ค.ญ.....

กลุ่ม.....ผู้ประเมิน

เกณฑ์การประเมินผลงาน
ผลการคัดลายมือตัวบรรจงครึ่งบรรทัด

ที่	ชื่อ - สกุล	พฤติกรรม - ระดับคะแนน																				
		เขียนสะกด การันต์ถูกต้อง				ตัวอักษร ถูกต้องตาม หลักการเขียน				ระยะห่าง (ช่องไฟ)				ความสะอาด เรียบร้อย				ใช้เวลาได้ เหมาะสม				รวม
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
กลุ่ม.....																						
1.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
2.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
3.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
4.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
5.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
6.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
7.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
8.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
9.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
10.	ค.ช. / ค.ญ.....																					

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวรณพร หมูคำ)

อาจารย์ผู้สอนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้น ป.3

การแปลความหมายคะแนนตามเกณฑ์การประเมินผลการคัดลายมือ

- | | | |
|---|---------|----------|
| 4 | หมายถึง | ดีมาก |
| 3 | หมายถึง | ดี |
| 2 | หมายถึง | พอใช้ |
| 1 | หมายถึง | ปรับปรุง |

การตัดสิน คะแนนรวมตามเกณฑ์ได้ 10 คะแนนขึ้นไป ถือว่าผ่าน

เกณฑ์การประเมินการอ่านออกเสียงบทร้อยกรอง
“มदनน้อย”

ที่	ชื่อ - สกุล	พฤติกรรม - ระดับคะแนน																				
		อ่านถูกต้องตามอักขรวิธี				เว้นวรรคตอนถูกต้อง				อ่านคำควบกล้ำ ร ฦ ชัดเจน				ลีลาน้ำเสียง				จังหวะ				รวม
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	20
กลุ่ม.....																						
1.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
2.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
3.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
4.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
5.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
6.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
7.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
8.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
9.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
10.	ค.ช. / ค.ญ.....																					

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวธนพร หนูคำ)

อาจารย์ผู้สอนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้น ป.3

เกณฑ์การประเมินค่า

- | | | |
|---|---------|----------|
| 4 | หมายถึง | ดี |
| 3 | หมายถึง | ปานกลาง |
| 2 | หมายถึง | พอใช้ |
| 1 | หมายถึง | ปรับปรุง |

การได้คะแนนตั้งแต่ 10 คะแนน ขึ้นไป ถือว่ามีพัฒนาการด้านการอ่านอยู่ในระดับดี

แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมกลุ่ม
การละเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี่แนด”

ที่	ชื่อ - สกุล	พฤติกรรม - ระดับคะแนน																				
		การมีมารยาท ในการร่วม กิจกรรมกลุ่ม				การเล่น “จ๊นแนด” ตามกฎ กติกา				การเป็นผู้นำ และผู้ตามที่ดี				การยอมรับ ความคิดเห็น ของผู้อื่น				การมีน้ำใจ เอื้อเฟื้อ ต่อผู้อื่น				รวม
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	20
กลุ่ม.....																						
1.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
2.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
3.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
4.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
5.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
6.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
7.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
8.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
9.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
10.	ค.ช. / ค.ญ.....																					

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวธนพร หมูคำ)

อาจารย์ผู้สอนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้น ป.3

คำชี้แจง : ให้ผู้สังเกตพฤติกรรมการเรียนพิจารณาคุณภาพพฤติกรรมของผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่ม

โดยเขียนเป็นเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนที่กำหนด

ระดับ 4 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับสูงมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับสูง

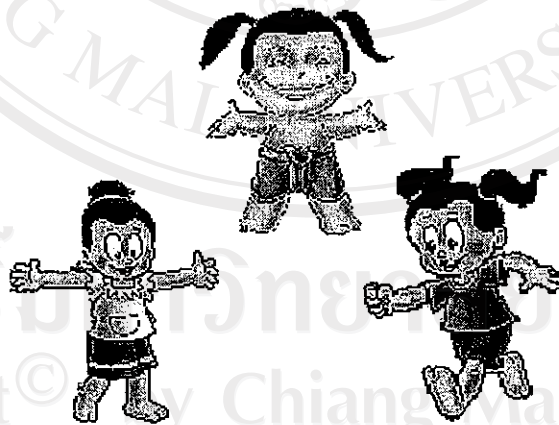
ระดับ 2 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับปานกลาง

ระดับ 1 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับต่ำ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3
สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ป.3

เรื่อง การเขียนคำคล้องจอง

โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “จ๊ะจ๋า”

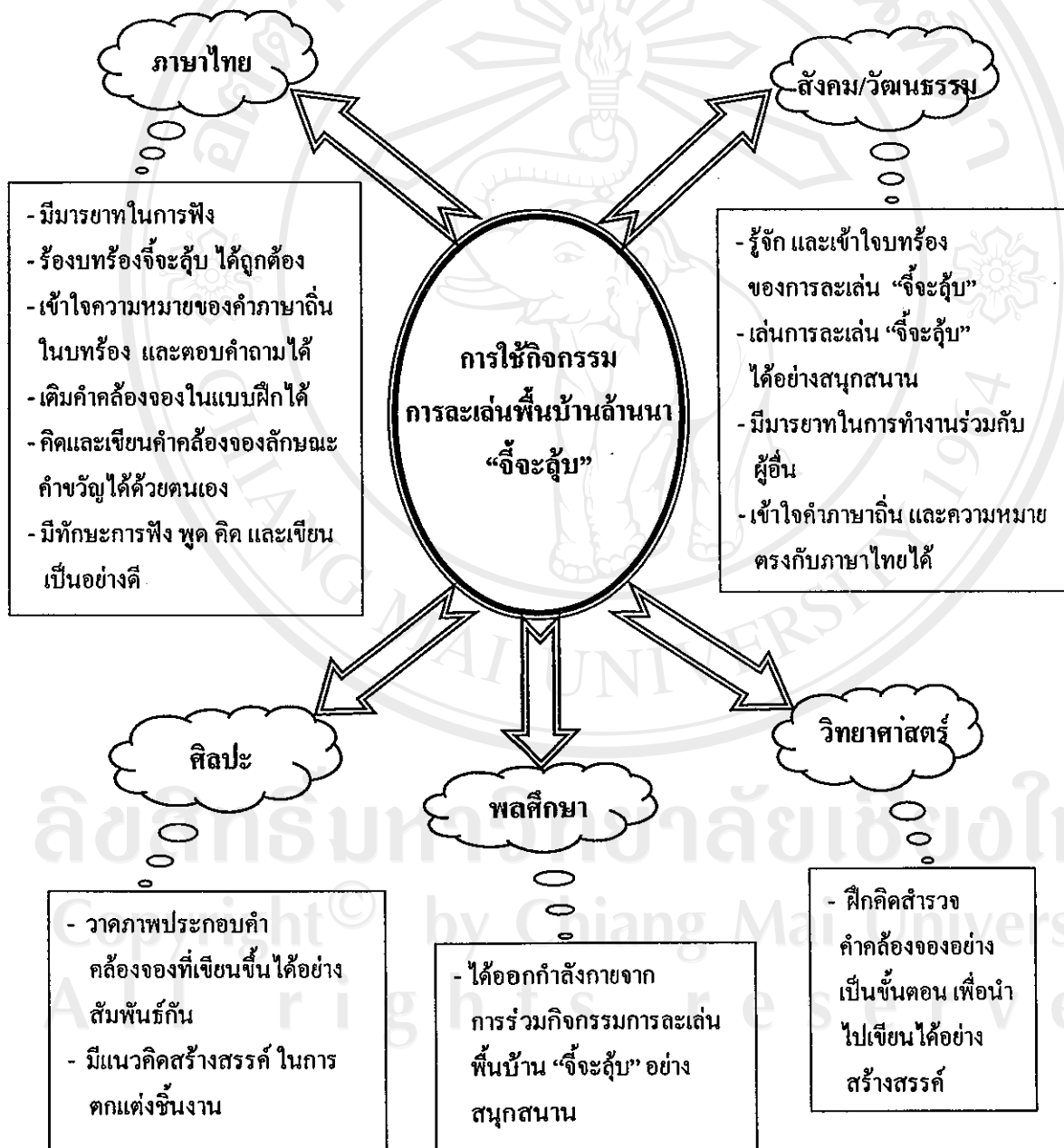


ลิขสิทธิ์ © โดย Chiang Mai University
All rights reserved

แผนการเรียนรู้ที่ 3

แผนผังความคิดจากการใช้กิจกรรม

การละเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี่จะดู้บ” เชื่อมโยงการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

เรื่อง เขียนคำคล้องจอง

เวลา 6 คาบ (120 นาที)

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “จ๊ะจ๋า”

สาระสำคัญ

การเขียนคำคล้องจองจะช่วยพัฒนาการใช้ภาษาทั้งกระบวนการคิด วิเคราะห์ และเขียนอย่างสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังทำให้เห็นความงามของภาษาอีกด้วย

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์ปลายทาง

ผู้เรียนเขียนคำคล้องจองได้อย่างสร้างสรรค์และถูกต้องตามรูปแบบการเขียน

จุดประสงค์นำทาง

1. ผู้เรียนสามารถร่วมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “จ๊ะจ๋า” ได้ถูกต้องตามกฎกติกา ของการเล่น
2. ผู้เรียนเข้าใจหลักการการเขียนคำคล้องจองเป็นอย่างดี
3. ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดในการเขียนคำคล้องจองได้อย่างสร้างสรรค์
4. ผู้เรียนสามารถเขียนคำคล้องจองได้ถูกต้องตามหลักการเขียน
5. ผู้เรียนทำงานได้ตามเวลาที่กำหนดและมีมารยาทในการทำงานกลุ่มเป็นอย่างดี

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทยที่สัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้ในกิจกรรม

สาระที่ 4 : หลักการใช้ภาษา

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา

และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษาและรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

มาตรฐานการเรียนรู้ ข้อ 5. สามารถเลือกใช้คำคล้องจองแต่งบทร้อยกรองหรือ

คำคล้องจองง่าย ๆ ได้

สาระการเรียนรู้

1. ความรู้เรื่องลักษณะคำคล้องจองและการเขียนคำคล้องจอง
2. การละเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี๋จะลื้อบ”
3. แบบฝึกเติมคำคล้องจอง

กระบวนการเรียนหรือเทคนิควิธีสอนที่นำมาใช้

ขั้นนำ	ใช้เทคนิคกระบวนการสร้างความคิดรวบยอด
ขั้นจัดกิจกรรม	ประยุกต์ใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบสาธิต
ขั้นสรุป	ใช้เทคนิคกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียนโดยเขียนข้อความบนกระดานดำ 2 หัวข้อ ว่า

- 1) “โรงเรียนจะสะอาด ถ้าปราศจากขยะ”
- 2) “ถ้าครูและนักเรียนอยากให้โรงเรียนสะอาด ต้องช่วยกันเก็บขยะให้หมดไปจากโรงเรียน”

จากนั้นให้ผู้เรียนอ่านออกเสียงพร้อมกันให้ถูกต้อง ผู้สอนให้ผู้เรียนสังเกตข้อความทั้ง 2 ข้อความแล้วให้ผู้เรียนอภิปรายว่าความหมายทั้ง 2 ข้อความแตกต่างและเหมือนกันหรือไม่อย่างไร เมื่อผู้เรียนให้เหตุผล ผู้สอนจะชี้ให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์และความแตกต่างของข้อความว่า ข้อความทั้ง 2 มีความหมายเดียวกันคือ “ต้องช่วยกันรักษาความสะอาดโดยช่วยกันกำจัดขยะ” แต่ถ้าสังเกตให้ดี ข้อความที่ 1 จะเป็นข้อความที่เขียนลักษณะคำคล้องจอง ส่วนข้อความที่ 2 เขียนลักษณะความเรียง แล้วถามผู้เรียนว่าข้อความใดทำให้จดจำได้ง่าย เมื่อผู้เรียนร่วมสนทนาและตอบคำถามอย่างมีเหตุผลแล้วผู้สอนเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมในการเรียนรู้วันนี้คือ การเขียนคำคล้องจอง

ขั้นจัดกิจกรรม

1. ผู้สอนถามผู้เรียนว่า คำคล้องจองจะมีลักษณะใด (เป็นการทบทวนความรู้จากที่เรียนไปแล้วในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2) ผู้เรียนตอบคำถามและร่วมแสดงความคิดเห็น
2. ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดต่อไปว่าคำคล้องจองที่ผู้เรียนมักพบแล้วทำให้จดจำได้ดีที่สุดส่วนใหญ่จะเป็นคำประเภทใด หากผู้เรียนตอบว่า คำขวัญ ป้ายประชาสัมพันธ์ เพลง จึงให้ผู้เรียนยกตัวอย่างให้เพื่อน ๆ ฟัง จากนั้นผู้สอนจะนำเข้าสู่กิจกรรม “จี๋จะลื้อบ” โดยให้ความรู้

กับผู้เรียนว่า บรรพบุรุษชาวล้านนาของเราเป็นคนที่ใช้ภาษาเกี่ยวกับคำคล้องจองในการละเล่นเป็นอันมาก มีการละเล่นที่ต้องเป็นบทร้องมากมายอย่างเช่นการละเล่น “จี่จะลื้อบ” เพื่อให้ผู้เรียนสนใจเมื่อได้ยินชื่อการละเล่น

3. ผู้สอนแจกใบความรู้ที่ 1 (การละเล่นพื้นบ้านล้านนา จี่จะลื้อบ) เมื่อผู้เรียนศึกษาภูมิปัญญา การละเล่นแล้ว ผู้สอนฝึกผู้เรียนร้องเพลงตามบทร้อง “จี่จะลื้อบ” ทั้ง 3 บท โดยพร้อมเพรียงกัน 2 รอบ

บทร้องที่ 1 “จี่จะลื้อบ จุ่มจะหลิด จิเข้าอึ้ง ปุงดาแมว ใจบ่ดี กินจี่ตาปุด”

บทร้องที่ 2 “จุ่มจะลื้อบ จี่จะลื้อบ จิบฮู้ (รูป) เป็นฮู้ป่าเหยียน (ปลาไหล)

พริ้วสองเถียน (มีด 2 เล่ม) ตกน้ำไม่ป๋ม”

บทร้องที่ 3 “จะลื้อบ จี่จ่า กำได้ไผ คนนั้นเป็น__”

4. ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนกลุ่มละ 8 คน โดยแต่ละคนเก่ง ปานกลาง และอ่อน ผู้สอนให้แต่ละกลุ่มศึกษาใบความรู้กิจกรรมการละเล่น “จี่จะลื้อบ” อีกครั้ง หากไม่เข้าใจให้ซักถาม แล้วให้กลุ่มที่มีความพร้อมมาสาธิตวิธีการเล่นให้แต่ละกลุ่มดู

5. ผู้สอนให้แต่ละกลุ่มเล่นกิจกรรมการละเล่น “จี่จะลื้อบ” ตามภูมิปัญญา การละเล่น เพื่อเป็นการฝึกการร้อง บทร้องทั้ง 3 บท (ทุกกลุ่มต่างเล่นกิจกรรมพร้อมกัน กำหนดเวลาไม่เกิน 10 นาที)

6. ผู้สอนตั้งคำถามให้แต่ละกลุ่มได้ฝึกคิดว่าเป็นบทเพลงที่ร้องไปนั้นลักษณะจะเป็นคำคล้องจอง โดยเป็นภาษาถิ่นของล้านนาซึ่งเป็นภูมิปัญญาของบรรพบุรุษ แล้วผู้สอนอธิบายความหมายของคำในบทเพลงให้ผู้เรียนเข้าใจอีกครั้ง และให้ผู้เรียนโยงคำสัมผัสจากบทร้องเพื่อฝึกการหาคำคล้องจอง

7. ผู้สอนกระตุ้นผู้เรียนว่าหากผู้เรียนจะแต่งคำคล้องจอง ผู้เรียนจะต้องฝึกคิดคำในการเขียนก่อน แต่ก่อนที่จะฝึกเราต้องร่วมกันคิดภายในกลุ่มแล้วช่วยกันต่อคำคล้องจองจึงจะสามารถมีแนวคิดในการเขียนคำคล้องจองได้อย่างสร้างสรรค์

ผู้เรียนแต่ละกลุ่มจะพูดต่อคำคล้องจองกันแล้วบันทึกลงกระดาษ A 4 ที่แจกให้

เช่น

“รักตัวเอง เร่งเรียนรู้ สู้งานได้ ใฝ่ศึกษา หากความรู้ ผู้พากเพียร”

8. เมื่อผู้เรียนเข้าใจหลักการหาคำคล้องจองแล้ว ผู้สอนแจกแบบฝึกหัดหาคำคล้องจอง ให้ทุกคนในกลุ่มปรึกษารวบรวมแล้วลงมือหาคำคล้องจองตามเวลาที่กำหนด (ประมาณ 10 นาที)

9. ผู้สอนสุ่มถามสมาชิกของแต่ละกลุ่มว่าเติมคำคล้องจองในแบบฝึกได้หรือไม่ แล้วร่วมอภิปราย

10. ผู้สอนแจกใบความรู้เรื่องการเขียนคำคล้องจอง และตัวอย่างการเขียนคำคล้องจองให้แต่ละกลุ่มได้ศึกษาและปรึกษากัน จากนั้นให้แต่ละกลุ่มเลือกเขียนคำคล้องจองจากหัวข้อที่กำหนดโดยเลือก 1 หัวข้อ ดังนี้

1. “โรงเรียนของฉัน”
2. “เด็กดี”
3. “อนุรักษ์สิ่งแวดล้อม”
4. “ห่วงใยสุขภาพ”
5. “สัตว์เลี้ยงแสนรัก”

การเขียนคำคล้องจองแต่ละหัวข้อนั้น มีกำหนดพยางค์ไม่เกิน 20 พยางค์ และให้วาดภาพประกอบคำคล้องจองให้สวยงาม (เวลา 30 นาที)

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนนำเสนอชิ้นงาน แล้วอ่านออกเสียงคำคล้องจองให้เพื่อน ๆ ฟัง
2. ผู้เรียนร่วมวิจารณ์ชิ้นงานของเพื่อนแต่ละกลุ่ม แล้วตอบคำถามผู้สอนว่า การเขียนคำคล้องจอง มีหลักสำคัญในการเขียนอย่างไร (โดยแต่ละกลุ่มตอบคำถาม ผู้สอนให้คะแนนกลุ่ม)
3. ผู้สอนสรุปหลักการเขียนคำคล้องจองให้ผู้เรียนเข้าใจฟังอีกครั้ง (แล้วมอบหมายให้ผู้เรียนนำชิ้นงานไปติดที่ป้ายนิเทศไว้ให้ผู้อื่นศึกษาและให้คะแนน ในช่วงโมงว่าง)
4. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมร้องบทร้อง “จี๋จะลื้อบ” ทั้ง 3 บทพร้อมกันอีกครั้ง
5. ผู้สอนแจกแบบประเมินตนเองในการร่วมกิจกรรมกลุ่ม “จี๋จะลื้อบ” ตามตารางแบบ

ประเมินตนเอง

สื่อการจัดการเรียนการสอน

1. ใบความรู้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี๋จะลื้อบ”
2. แบบฝึกหัดเติมคำคล้องจอง
3. ใบความรู้เรื่อง “การเขียนคำคล้องจอง”
4. ใบงานการเขียนคำคล้องจอง
5. แบบประเมินตนเอง
6. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการเรียน
7. แบบประเมินผลงานการเขียนคำคล้องจอง

การวัดผล – ประเมินผล

1. พิจารณาพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมกลุ่มของผู้เรียน จากแบบบันทึกพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมกลุ่ม
2. ตรวจสอบผลงานการเขียนคำคล้องจองตามเกณฑ์การประเมิน

กิจกรรมเสนอแนะ

1. จัดให้มีการแข่งขันการแต่งคำคล้องจองในโอกาสต่าง ๆ (เช่น คำขวัญในวันสำคัญ)
2. การจัดกิจกรรมแต่ละครั้ง ต้องให้ผู้เรียนรู้และเข้าใจความหมายของคำจึงจะทำให้แต่งคำคล้องจองได้ง่ายขึ้น

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 3/1	การละเล่นพื้นบ้านล้านนา “จ๊ะจ๊ะลื้อบ”
ความเป็นมาของการละเล่น “จ๊ะจ๊ะลื้อบ” การละเล่น “จ๊ะจ๊ะลื้อบ” เป็นการละเล่นของเด็กทั้งชายและหญิง เพื่อคลายเหงาขณะที่ผู้ใหญ่ทำงาน เป็นการละเล่นที่ฝึกทักษะความสามัคคีของประสาธตา หู และมือ ให้อ่องไว ตลอดจนฝึกความจำ เพราะมีคำร้องประกอบการเล่น นอกจากนี้ยังเป็นการฝึกใช้ภาษาให้ผู้เล่น คือ <u>คำคล้องจอง</u> และยังเป็นการเล่นที่สนุกสนานเหมาะกับวัยเด็กอายุ 8 – 10 ปี จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวนแน่นอน แต่ต้องมี 2 คน ขึ้นไป สถานที่เล่น บริเวณลานกว้าง, สนามหญ้า, ใต้ร่มไม้ วิธีเล่น 1. ผู้เล่นนั่งล้อมวงกัน เด็กที่โตจะเป็นผู้นำการเล่นโดยจะแบมือข้างหนึ่งและคว่ำลงให้ฝ่ามืออยู่สูงระดับสายตาของผู้เล่น (ขณะนั่ง) 2. เด็กที่เหลือทุกคนจะเอานิ้วชี้ชี้ขึ้นไปบนกลางฝ่ามือของผู้นำ 3. ผู้นำและเด็ก ๆ จะช่วยกันร้องเพลงของแต่ละบท เมื่อร้องไปเพลิน ๆ ตอนจบเพลงผู้นำจะรีบกำมือที่คว่ำมือไว้ให้เด็กจื้น้อย่างรวดเร็วเพื่อจับนิ้วมือของเด็ก ๆ 4. เด็กที่ชักมือออกไม่ทันอาจถูกทำโทษ โดยให้ร่ำวงหรืออาจเล่นอย่างอื่นต่อไป เช่น ให้คนที่ถูกจับได้ปิดตาแล้วให้คนอื่นไปซ่อน “เล่นซ่อนแอบ” (แต่ในกิจกรรมนี้ เด็กที่ถูกจับจะเดินทำประกอบเพลงเพื่อความสนุกสนาน) 5. เริ่มเล่นใหม่โดยเปลี่ยนผู้นำเป็นผู้คว่ำมือทำกิจกรรมต่อ		



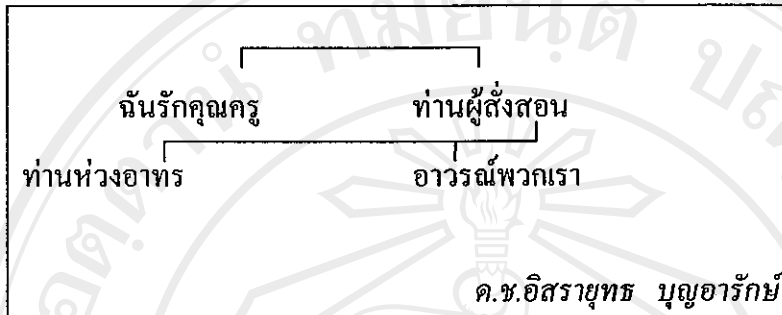
สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 3/1	การละเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี่จะดู้บ”																		
กติกาการเล่น คนที่ถูกจับนิ้วได้ จะต้องรับบทเป็นผู้คว่ำมือในรอบต่อไป บทร้อง “จี่จะดู้บ” บทร้องที่ 1 “จี่จะดู้บ จุ่มจะหลิด จิเข้าอึ้ง ปึงตาแมว ใจปดี กิ่นจี่ตาปุด” บทร้องที่ 2 “จุ่มจะลี้ จี่จะดู้บ จีบสุปู้ เป็นสุป้าเหยียน พร้าสองเถียน ตคน้ำปุมป้า” บทร้องที่ 3 “จะลี้ จี่จ่า ถ้าได้ไผ คนนั้น.....เป็น” ความหมายของคำในบทร้อง <table data-bbox="319 896 877 1254"> <tr> <th>สุปู้</th><th>หมายถึง</th><th>รูป</th></tr> <tr> <td>ป้าเหยียน</td><td>”</td><td>ปลาไหล</td></tr> <tr> <td>พร้า</td><td>”</td><td>มีด</td></tr> <tr> <td>สองเถียน</td><td>”</td><td>2 เล่ม</td></tr> <tr> <td>ก้ำ</td><td>”</td><td>จับ</td></tr> <tr> <td>ไผ</td><td>”</td><td>คนใด</td></tr> </table> การแข่งขันเล่น “จี่จะดู้บ” นี้ เป็นการพัฒนาทักษะการฟัง การมีสมาธิ หากบทร้องจบแล้ว คนใดคิ๊งนิ้วมือออกทันแสดงว่าเป็นคนมีสมาธิและสนใจฟังอย่างดี แต่หากเพลงยังไม่จบ มีคนคิ๊งนิ้วมือออกก่อนถือว่า ตาย เพราะประหม่าและกลัวจะคิ๊งมือออกไม่ทันจึงมักพบว่ามีคนคิ๊งมือออกก่อนขณะที่บทร้องจบ ฉะนั้นจึงต้องให้ผู้ผู้เล่นเล่นตามกฎ กติกา โดยเคร่งครัด			สุปู้	หมายถึง	รูป	ป้าเหยียน	”	ปลาไหล	พร้า	”	มีด	สองเถียน	”	2 เล่ม	ก้ำ	”	จับ	ไผ	”	คนใด
สุปู้	หมายถึง	รูป																		
ป้าเหยียน	”	ปลาไหล																		
พร้า	”	มีด																		
สองเถียน	”	2 เล่ม																		
ก้ำ	”	จับ																		
ไผ	”	คนใด																		



สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 3/2	หลักการเขียน คำคล้องจอง
คำคล้องจอง เป็นคำที่มีเสียงสระเหมือนกัน ถ้ามีตัวสะกดก็เป็นตัวสะกดในมาตราเดียวกัน เช่น นา – มา, ลม – สม, บิน – กิน, เดือน – เดือน, ใจ – ให้ การเขียนคำคล้องจองทำให้ภาษามีความไพเราะและยังทำให้เห็นความสำคัญของความงามทางภาษาอีกด้วย ตัวอย่างการเขียนคำคล้องจอง 1 พยางค์ แดง แสง แสง แสง แสง _____ หากนักเรียน ๆ สังเกตการเขียนจะเห็นว่า คำที่ยกตัวอย่างจะมีสระเดียวกัน และตัวสะกดอยู่ในมาตราเดียวกัน จากตัวอย่าง สระ คือ สระ แอ ตัวสะกด คือ ง อยู่ในมาตราแม่ กง ตัวอย่างการเขียนคำคล้องจอง 2 พยางค์ วันนี้ ดีใจ ไปเที่ยว เลี้ยวรถ มดแดง แงไก่ _____ นักเรียนลองสังเกตคำที่กำหนด ถ้าเขียนคำคล้องจอง 2 พยางค์ พยางค์ท้ายของคำแรกต้องสัมผัสกับพยางค์แรกของคำถัดมา ต่อกันไปอย่างนี้ การจะเขียนได้ถูกต้องตามหลักการเขียนต้องฝึกหาคำใน<u>มาตราเดียวกัน สระเดียวกัน</u> เป็นคำศัพท์ไว้จะทำให้เขียนได้คล่องมากขึ้น ตัวอย่างการเขียนคำคล้องจอง 3 พยางค์ มาทำไม ใครทำดี ลีอะไร ไทยคนเก่ง เร่งประสม _____ การเขียนคำคล้องจอง 3 พยางค์ ก็ไม่ยากคล้าย ๆ กับการเขียนคำคล้องจอง 2 พยางค์ เพียงแต่เพิ่มพยางค์ให้เป็น 3 พยางค์เท่านั้น การเน้นสัมผัสจะเหมือนกับการเขียนคำคล้องจอง 2 พยางค์ คือ พยางค์ท้ายของคำแรก สัมผัสกับพยางค์แรกของคำถัดไป ต่อกันไปอย่างนี้เรื่อย ๆ		

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 3/2	หลักการเขียน คำคล้องจอง
---	------------------	----------------------------

ตัวอย่างการเขียนคำคล้องจอง 4 พยางค์ หรือกลอน 4



จะเห็นว่า ครู สัมผัสกับ ผู้ (สัมผัสสระเดียวกัน)

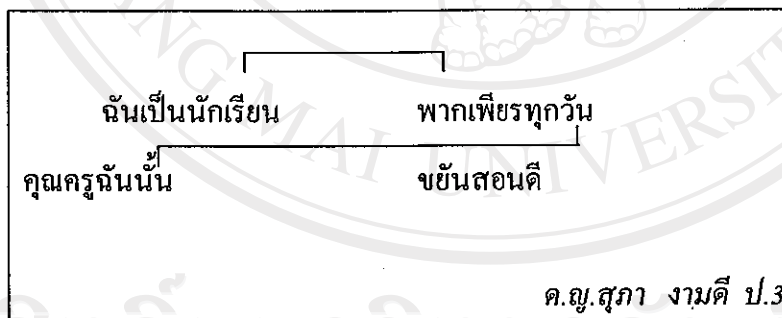
สอน สัมผัสกับ ทร (สัมผัสสระเดียวกันและมาตราตัวสะกดเดียวกัน)

ทร สัมผัสกับ วรรณ (สัมผัสสระเดียวกันและมาตราตัวสะกดเดียวกัน)

หมายเหตุ คำสุดท้ายวรรคที่สาม จะสัมผัสคำที่สองของวรรคที่สี่หรือไม่สัมผัสก็ได้ และอยู่ต่างวรรคกัน

2. สัมผัสพยัญชนะ ได้แก่ คำที่มีเสียงพยัญชนะต้นเหมือนกัน หรือคล้ายกัน เช่น

ตัวอย่าง กลอนสี่



จะเห็นว่า พาก สัมผัสกับ เพียร (สัมผัสพยัญชนะ พ)

คุณ สัมผัสกับ ครู (สัมผัสพยัญชนะ ค)

หมายเหตุ สัมผัสพยัญชนะจะสัมผัสในวรรคเดียวกัน

เมื่อนักเรียนสังเกตการเขียนคำคล้องจองแล้ว ลองฝึกคิดคำคล้องจองแล้วทำแบบฝึกหัดตามที่กำหนด และฝึกเขียนคำคล้องจองด้วยตนเอง แล้วนักเรียนจะภูมิใจว่าการเขียนคำคล้องจองไม่ยากอย่างที่คิด

เมื่อเข้าใจหลักการเขียนคำคล้องจองแล้วลองคิดคำ.. และนำไปเขียนให้ถูกต้องนะจ๊ะ

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	แบบฝึกหัดที่ 3/1	หาคำคล้องจอง ต่อจากคำที่กำหนด
---	-------------------------	--

ชื่อ.....สกุล.....เลขที่.....ป.3/.....

ให้นักเรียนเติมคำคล้องจอง 1 พยางค์ ให้ถูกต้องตามเสียงสระ และมาตราตัวสะกด

ตัวอย่าง :	มา	หา	ตา	อา	รา	พา
------------	----	----	----	----	----	----

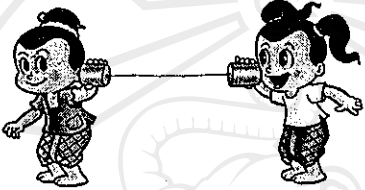
1. ถิ่น _____
2. รัก _____
3. เรียน _____
4. เล่น _____
5. บ้าน _____

ให้นักเรียนเติมคำคล้องจอง 2 พยางค์ ให้ถูกต้องตามเสียงสระ และมาตราตัวสะกด

ตัวอย่าง :	จำจัน	มันโถ	โอชา
------------	-------	-------	------

1. นักเรียน _____
2. บ้านเมือง _____
3. มดแดง _____
4. ยุงลาย _____
5. คุณครู _____



สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	แบบฝึกหัดที่ 3/2	นำคำที่กำหนดเติมลงใน ช่องว่างให้คล้องจอง
ชื่อ.....สกุล.....เลขที่.....ป.3/.....		
เลือกคำในวงเล็บที่คล้องจองกับคำสุดท้ายของวรรคหน้าเติมลงในช่องว่าง		
		
1. ถ้าฉันบินได้	ฉันจะบิน _____ สุดขอบฟ้า	(ไกล, รอบ)
2. ถ้าฉันเป็นฝน	ฉันจะให้ _____ งดงาม	(ไร่นา, ไม้ผล)
3. ถ้าฉันเป็นเรือ	ฉันจะช่วย _____ ปลาในทะเล	(เหลือ, เกือบ)
4. ถ้าฉันเป็นฟ้า	ฉันจะนำ _____ ให้โลกสดใส	(พา, สุข)
5. ถ้าฉันเป็นดาว	ฉันจะส่องแสง _____ ให้คนชื่นชม	(ลง, พราว)
6. ถ้าฉันมีเงินมาก	ฉันจะช่วยคน _____ ให้พ้นทุกข์	(ยากจน, พิการ)
		

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	แบบฝึกหัดที่ 3/3	ตัวอย่าง : การแต่งคำคล้องจอง
คำชี้แจง : ให้นักเรียนศึกษาตัวอย่างการแต่งคำคล้องจอง แล้วฝึกหัดแต่งคำคล้องจอง และนำไปแต่งคำคล้องจองตามหัวข้อที่กำหนดในใบงานหน้าถัดไป ตัวอย่างหัวข้อ “หนังสือคือมิตร” หนังสือคือมิตรแท้ คอยแก้ไขปัญหา ส่งเสริมสติปัญญา เปิดตาสู่โลกกว้าง ตัวอย่างหัวข้อ “ต่อต้านยาเสพติด” พลังแผ่นดิน ขจัดสิ้นยาเสพติด ช่วยกันสกัดกั้น เพื่อชีวิตของคนไทย ตัวอย่างหัวข้อ “เคารพกฎจราจร” ขับรถดี มีน้ำใจ ภัยไม่มี ชีวิตปลอดภัย ตัวอย่างหัวข้อ “ส่งเสริมการปลูกต้นไม้” ต้นไม้ให้คุณค่า โปรดช่วยรักษาและปลูกเพิ่ม ตัวอย่างหัวข้อ “ส่งเสริมสุขภาพ” ออกกำลังกายวันละนิด เพื่อชีวิตที่ยั่งยืน		



ตารางการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบงานที่ 3/1	เขียนคำคล้องจอง “ฉันทำได้ ง่ายนิดเดียว”
คำสั่ง : ให้นักเรียนคิดและเขียนคำคล้องจองเป็นลักษณะคำขวัญตามหัวข้อที่กำหนด โดยเลือก 1 หัวข้อ กำหนดคำไม่เกิน 20 พยางค์ แล้ววาดภาพประกอบตกแต่งให้สวยงาม		
1) โรงเรียนของฉัน 2) เด็กดี 3) อนุรักษ์สิ่งแวดล้อม 4) ห่วงใยสุขภาพ 5) สัตว์เลี้ยงแสนรัก		
ชื่อ ค.ช./ค.ญ.....นามสกุล..... เลขที่.....ชั้น ป.3/.....  ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ Copyright© by Chiang Mai University All rights reserved		

แบบประเมินตนเอง
การร่วมกิจกรรมการเล่น “จ๊ะจ๋า”

คำชี้แจง

แบบประเมินตนเองในการร่วมกิจกรรมการเล่นที่บ้านลำนา “จ๊ะจ๋า” โดยการตอบคำถาม การเล่นเกม กติกา การร่วมกิจกรรมในกลุ่มด้วยความเต็มใจ ฯลฯ ตามแบบประเมินนี้ ให้นักเรียนอ่านคำถามและตอบให้ตรงกับการปฏิบัติในการร่วมกิจกรรมตามความเป็นจริง คำตอบนี้ไม่มีผลต่อคะแนนการเรียนของนักเรียนแต่อย่างใด

ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความเป็นจริง

คำถาม	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก
1. ข้าพเจ้าตั้งใจเล่นการเล่น “จ๊ะจ๋า” ตามกฎ กติกา เป็นอย่างดี					
2. ข้าพเจ้าเคารพในความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่ม					
3. ข้าพเจ้าเข้าใจความหมายของคำในบทร้อง “จ๊ะจ๋า” และร้องบทร้องได้					
4. ข้าพเจ้าเข้าใจหลักของการเขียนคำคล้องจอง					
5. ข้าพเจ้าสามารถเขียนคำคล้องจองได้ตามเวลาที่กำหนด					
6. ข้าพเจ้าเล่นการเล่น “จ๊ะจ๋า” ด้วยความสนุกสนาน					
7. ข้าพเจ้าช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่มเมื่อเพื่อนไม่เข้าใจ					
8. ข้าพเจ้าปรับตัวเข้ากับเพื่อนในกลุ่มได้ดี					
9. ข้าพเจ้าพอใจในผลงานเขียนคำคล้องจองของข้าพเจ้ามาก					
10. กิจกรรม “จ๊ะจ๋า” ช่วยให้ข้าพเจ้ามีทักษะในการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนดีขึ้น					

ด.ช. / ด.ญ.....

กลุ่ม.....ผู้ประเมิน

**แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมกลุ่ม
โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “จ๊ะจ๋อ”**

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน - ระดับพฤติกรรม																				
		การมีมารยาท ในการร่วม กิจกรรม				การร่วมเล่น กิจกรรม “จ๊ะจ๊ะ” ตามกฎ กติกา				การมีลักษณะ ความเป็นผู้นำ และผู้ตามที่ดี				การมีน้ำใจ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ต่อผู้อื่น				การยอมรับ ความคิดเห็น ของผู้อื่น				รวม
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
กลุ่ม.....																						
1.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
2.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
3.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
4.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
5.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
6.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
7.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
8.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
9.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
10.	ค.ช. / ค.ญ.....																					

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวธนพร หนูคำ)

อาจารย์ผู้สอนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้น ป.3

คำชี้แจง : ให้ผู้สังเกตพฤติกรรมนักเรียน พิจารณาคุณภาพพฤติกรรมของผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่ม

โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนที่กำหนด

ระดับ 4 หมายถึง

มีพฤติกรรมในระดับสูงมาก

ระดับ 3 หมายถึง

มีพฤติกรรมในระดับสูง

ระดับ 2 หมายถึง

มีพฤติกรรมในระดับปานกลาง

ระดับ 1 หมายถึง

มีพฤติกรรมในระดับต่ำ

**เกณฑ์ประเมินผลงานเขียนคำคล้องจอง
และวาดภาพประกอบ**

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน - ระดับคุณภาพ																				
		การเขียนคำคล้องจองถูกต้องตามรูปแบบการเขียนคำคล้องจอง				เขียนสะกดคำถูกต้อง				เนื้อหาสาระของข้อความ				วาดภาพระบายสีสัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง				ความคิดสร้างสรรค์				รวม
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
กลุ่ม.....																						
1.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
2.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
3.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
4.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
5.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
6.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
7.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
8.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
9.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
10.	ค.ช. / ค.ญ.....																					

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวชนพร หนูคำ)

อาจารย์ผู้สอนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้น ป.3

คำชี้แจง : ให้ผู้ประเมินพิจารณาผลงานการเขียนคำคล้องจองของแต่ละคน และประเมินผลงาน

ตามเกณฑ์ที่กำหนด โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนน

- ระดับ 4 หมายถึง มีผลงานอยู่ในระดับดีมาก
 ระดับ 3 หมายถึง มีผลงานระดับดี
 ระดับ 2 หมายถึง มีผลงานระดับปานกลาง
 ระดับ 1 หมายถึง มีผลงานระดับพอใช้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4
 สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ป.3

เรื่อง การบันทึกความรู้จากการอ่าน

โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “ไทยต๋ำสู้”

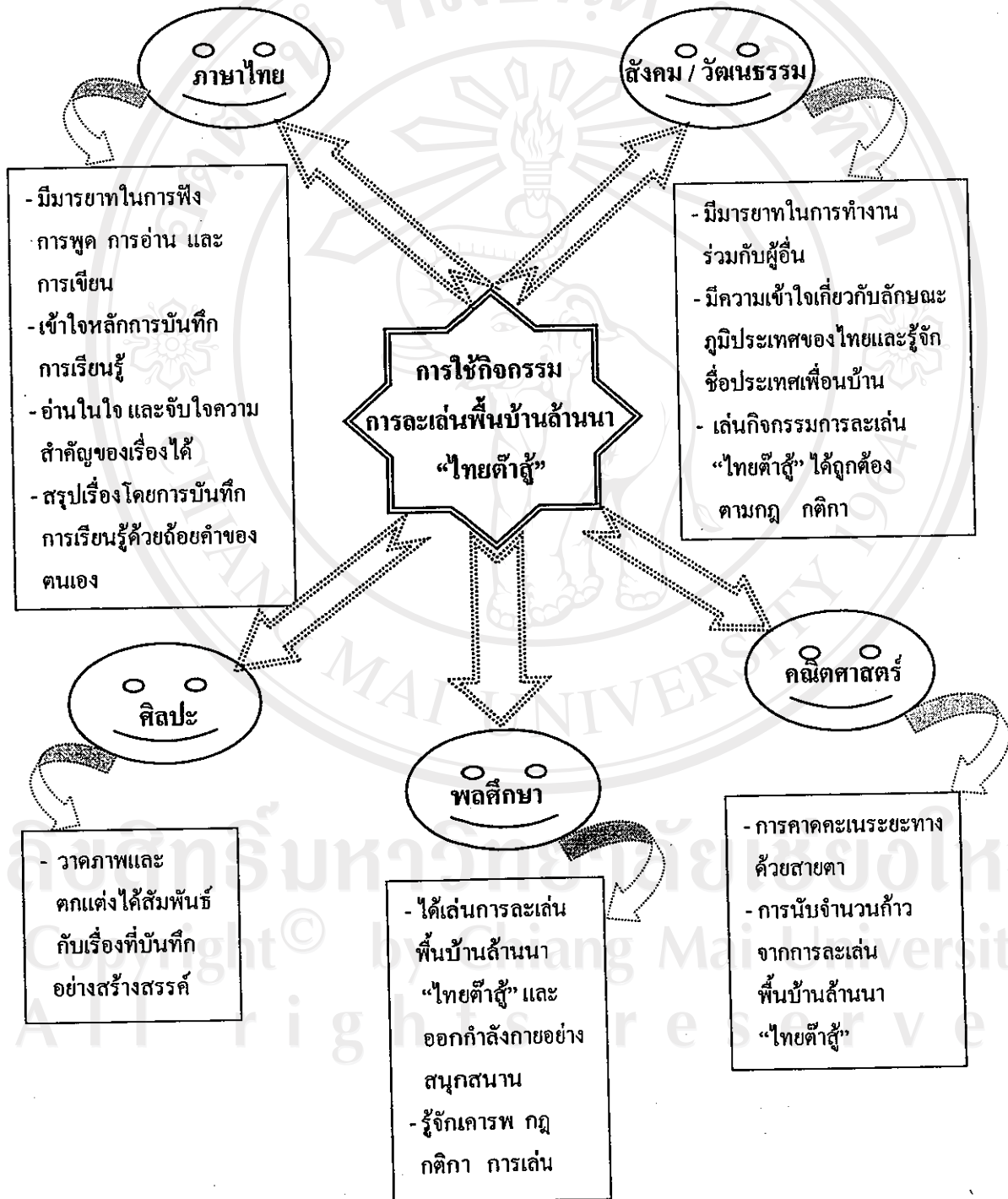


ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
 Copyright© by Chiang Mai University
 All rights reserved

แผนการเรียนรู้ที่ 4

แผนผังความคิดจากการใช้กิจกรรม

การเล่นเกมพื้นบ้านล้านนา “ไทยตัวสู้” เชื่อมโยงการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

เรื่อง การบันทึกความรู้จากการอ่าน

เวลา 6 คาบ (120 นาที)

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “ไทยต๋าลู้”

สาระสำคัญ

การบันทึกความรู้ เป็นการเขียนสรุปเรื่องราวจากการอ่านหรือฟังเรื่องราวที่เป็นประโยชน์ แล้วบันทึกด้วยถ้อยคำของตน หากฝึกฝนบ่อย ๆ จะช่วยเตือนความจำและพัฒนาการใช้ภาษา

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์ปลายทาง

ผู้เรียนบันทึกความรู้จากการเรียนรู้ได้อย่างถูกต้อง

จุดประสงค์นำทาง

1. ผู้เรียนร่วมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “ไทยต๋าลู้” ได้ถูกต้องตาม กฎ กติกาของการการเล่น
2. ผู้เรียนอ่านในใจเนื้อเรื่องที่กำหนดแล้วตอบคำถามได้
3. ผู้เรียนเข้าใจหลักการบันทึกความรู้จากการอ่านได้เป็นอย่างดี
4. ผู้เรียนบันทึกความรู้จากการอ่านด้วยถ้อยคำของตนเองได้ในเวลาที่กำหนด
5. ผู้เรียนมีมารยาทและสามารถทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น ได้เป็นอย่างดี

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทยที่สัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้ในกิจกรรม

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหา และสร้างวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

มาตรฐานการเรียนรู้ ข้อ 2. สามารถเข้าใจใจความสำคัญและรายละเอียดของเรื่อง

แสดงความรู้จากเรื่องที่อ่าน กำหนดแนวทางการปฏิบัติ

ข้อ 3. สามารถอ่านในใจได้รวดเร็วถูกต้อง มีมารยาทในการอ่าน และนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศ และรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐานการเรียนรู้ ข้อ 1. สามารถเขียนคำได้ถูกความหมายและสะกดการันต์ถูกต้อง
ข้อ 2. มีมารยาทในการเขียน มีนิสัยรักการเขียนและใช้ทักษะการเขียนจดบันทึกความรู้ ประสบการณ์และเรื่องราวในชีวิตประจำวัน

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่า และนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

มาตรฐานการเรียนรู้ ข้อ 1. สามารถอ่านนิทาน เรื่องสั้นง่าย ๆ สำหรับเด็กสารคดี บทความ บทร้อยกรอง และบทละครเหมาะกับวัยของเด็ก ให้ได้ความรู้และความบันเทิง ได้ข้อคิดเห็นจากการอ่าน และนำไปใช้ในชีวิตจริง

สาระการเรียนรู้

1. กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “ไทยคำลื้อ”
2. ความรู้เรื่อง “คนเก่งเมืองลับแล”
3. ความรู้เรื่องหลักการ “บันทึกความรู้”
4. บทความเรื่อง “தாக : สีสันแห่งโลกใต้ทะเล”

กระบวนการเรียนหรือเทคนิควิธีสอนที่นำมาใช้

ขั้นนำ เทคนิคการอภิปราย

ขั้นจัดกิจกรรม ใช้เทคนิคกระบวนการปฏิบัติ

ขั้นสรุป ใช้เทคนิคกระบวนการกลุ่มและระดมพลังสมอง

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ผู้สอนสนทนากับผู้เรียนถึงประเทศเพื่อนบ้านใกล้กับประเทศไทยที่ผู้เรียนรู้จัก ผู้เรียนร่วมอภิปราย ผู้สอนนำแผนที่โลกให้ผู้เรียนดูว่ามีประเทศเพื่อนบ้านของไทยประเทศอะไรบ้าง เช่น ลาว กัมพูชา เวียดนาม มาเลเซีย จีน แล้วผู้สอนร่วมสนทนากับผู้เรียนว่าประเทศไทยของเราสงบร่มเย็นทุกวันนี้เพราะประเทศไทยเราไม่เคยรุกรานใคร ช่วยเหลือประเทศเพื่อนบ้านและเป็นมิตรกับทุกประเทศ ประเทศไทยเราจึงมีประเทศเพื่อนบ้านที่ดี แต่ถ้าประเทศไทยเราคอยแต่รุกรานประเทศเพื่อนบ้านก็จะส่งผลให้คนในประเทศเดือดร้อน (เพื่อนำเข้าสู่กิจกรรมไทยคำสู้)

ขั้นจัดกิจกรรม

1. ผู้สอนเกริ่นถึงการละเล่นของล้านนาสมัยก่อนที่นำประสบการณ์จากประวัติศาสตร์มาเป็นกิจกรรมการละเล่นที่มีชื่อว่า “ไทยคำสู้” แล้วถามผู้เรียนว่า คำว่าคำ หมายถึงอะไร ผู้เรียนร่วมสนทนา ผู้สอนจึงเริ่มอธิบายถึงความสำคัญของการละเล่น “ไทยคำสู้”

2. ผู้สอนแจกใบความรู้ที่ 1 (การละเล่นพื้นบ้านล้านนา “ไทยคำสู้”) ให้ผู้เรียนศึกษา กฎ กติกา ของการเล่น

3. ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 8-9 คน โดยแต่ละคนที่เรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน เพื่อเล่นกิจกรรมการละเล่น “ไทยคำสู้” เมื่อผู้เรียนศึกษากฎกติกาการเล่นแล้ว ผู้สอนให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มลองอธิบายว่าเข้าใจตรงกันหรือไม่ และเปิดโอกาสให้แต่ละกลุ่มซักถาม หากไม่เข้าใจ

4. ผู้สอนเลือกกลุ่มผู้เรียน 1 กลุ่ม ให้เป็นกลุ่มสาธิตการเล่น แล้วให้แต่ละกลุ่มเป็นผู้สังเกตหากไม่เข้าใจหรือสงสัยให้ซักถาม

5. ผู้สอนกำหนดให้แต่ละกลุ่มเล่นการละเล่น “ไทยคำสู้” พร้อมกันในพื้นที่ที่กำหนด (เวลาไม่เกิน 10 นาที) ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมกลุ่มของแต่ละคนแล้วบันทึกลงแบบบันทึกสังเกตพฤติกรรม

6. เมื่อครบเวลาตามกำหนดแล้วผู้สอนสุ่มถามแต่ละกลุ่มว่ากลุ่มของตนเองเล่นการละเล่น “ไทยคำสู้” ผลเป็นอย่างไร (เป็นการฝึกการเรียบเรียงผลการเรียนรู้เป็นคำอธิบายของตนเอง เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ) ผู้สอนร่วมสนทนาแล้วนำเข้าสู่การเรียนรู้ “บันทึกความรู้จากการอ่าน”

7. ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนทุกคนอ่านในใจความรู้เรื่อง “คนเก่งเมืองลับแล” ในบทเรียน บทที่ 16 (ในเวลา 20 นาที) แล้วให้แต่ละกลุ่มปรึกษากันเพื่อสรุปเรื่องจากการอ่านแล้วนำเสนอ กลุ่มละ 3 นาที

8. ผู้สอนอธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจว่าเมื่อเราอ่านหนังสือหรือฟังความรู้ต่าง ๆ เราสามารถบันทึกความรู้ด้วยคำอธิบายของตนเองแล้วสามารถถ่ายทอดความรู้ของเราให้ผู้อื่นเข้าใจได้ง่าย นอกจากนี้ยังเป็นการเตือนความจำ และพัฒนาการใช้ภาษาของตนเองอีกด้วย

9. ผู้สอนแจกใบความรู้เรื่อง **“หลักการบันทึกความรู้”** ให้ผู้เรียนได้ศึกษา แล้วผู้สอนฝึกให้ผู้เรียนลงตั้งคำถาม ถามกันในกลุ่มเกี่ยวกับหลักการบันทึกความรู้

- เช่น
1. การบันทึกความรู้เป็นการเขียนลักษณะใด (เฉลย) ลักษณะคล้ายความเรียง
 2. การบันทึกความรู้มีหลักการเขียนอย่างไร (เฉลย) เขียนเป็นประโยคที่อ่านง่าย เขียนสะกดถูกต้อง

10. ผู้สอนให้แต่ละคนอ่านในใจ เรื่อง “คนเก่งเมืองลับแล” อีกครั้งแล้วบันทึกความรู้จากการอ่านลงแบบฝึกด้วยถ้อยคำของตนเอง และตกแต่งให้สวยงาม (ในเวลา 40 นาที)

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนสุ่มเลขที่ของผู้เรียนประมาณ 2-3 คน แล้วให้ผู้เรียนที่ถูกสุ่มนำเสนอผลการบันทึกความรู้และนำเสนอผลงานให้เพื่อน ๆ ดู
2. ผู้สอนสุ่มถามหลักการบันทึกความรู้กับผู้เรียนอีกครั้ง เพื่อทบทวนความรู้
3. ผู้สอนแจกแบบประเมินตนเองในการร่วมกิจกรรมการเล่น “ไทยดำสู้” ตามตารางแบบประเมินตนเอง

สื่อการจัดการเรียนการสอน

1. ใบความรู้กิจกรรม การเล่นเกมพื้นบ้านล้านนา “ไทยดำสู้”
2. แผนที่โลก
3. ใบความรู้เรื่อง “คนเก่งเมืองลับแล”
4. ใบความรู้เรื่องการ “บันทึกความรู้”
5. ใบงาน “การบันทึกความรู้จากการอ่าน”
6. แบบประเมินตนเองจากการเล่นเกมพื้นบ้านล้านนา “ไทยดำสู้”
7. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียน
8. แบบประเมินผลงานการบันทึกความรู้จากการอ่านของผู้เรียน

การวัดผล – ประเมินผล

1. ตรวจสอบผลงานการบันทึกความรู้จากการอ่านตามเกณฑ์การประเมิน
2. พิจารณาพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมกลุ่มของผู้เรียน จากแบบบันทึกพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมกลุ่ม
3. การตั้งคำถาม – ตอบคำถาม ขณะร่วมกิจกรรม

กิจกรรมเสนอแนะ

ควรฝึกให้ผู้เรียนเป็นคนที่รักการอ่าน หาความรู้เพิ่มเติมอย่างสม่ำเสมอ แล้วฝึกการจดบันทึกความรู้ที่เป็นประโยชน์ อาจทำเป็นบันทึกกิจวัตรประจำวัน เพื่อพัฒนาการใช้ภาษาในระดับต่อไป

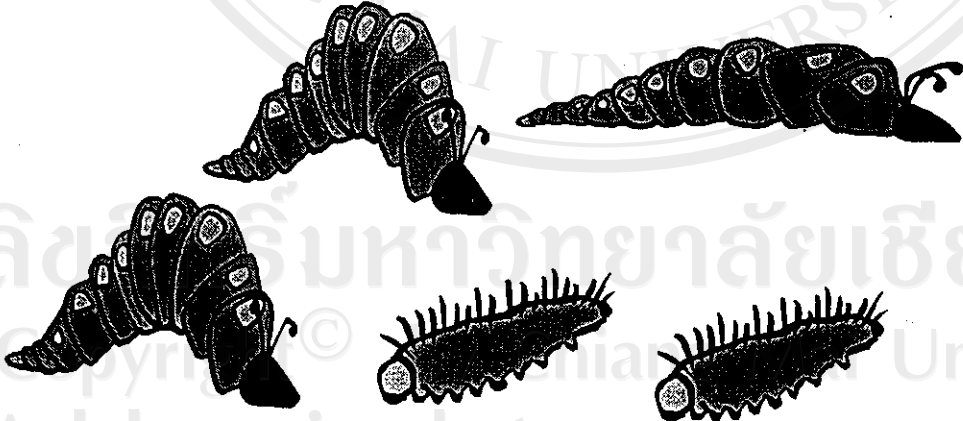
สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 4/1	การเล่นพื้นบ้านล้านนา “ไทยต๋ำฮู้”
ความหมายของการเล่นไทยต๋ำฮู้ การเล่นไทยต๋ำฮู้ (ภาษาถิ่นล้านนาจะออกเสียง ท เป็นเสียง ต ทำฮู้ จึงออกเสียงเป็น ต๋ำฮู้) เป็นการเล่นของเด็ก ๆ ที่มีลักษณะคล้ายกับการเล่น “ท้าวรบ” การเล่นชนิดนี้นิยมเล่นกันมากในชนบทล้านนา เพราะสามารถเล่นได้ทุกเพศเป็นกิจกรรมที่เชื่อมความสัมพันธ์กัน นอกจากนี้ยังเป็นการฝึกทักษะการฟัง และการคิดคาดคะเนอีกด้วย จำนวนผู้เล่น ตั้งแต่ 3 คน ขึ้นไปแต่ไม่เกิน 10 คน อุปกรณ์ในการเล่น ใช้พื้นที่หรือลานกว้าง ๆ ที่สามารถขีดเส้นเป็นรูปวงกลมได้ แล้วแบ่งวงกลมนั้นออกเป็น ส่วน ๆ เท่ากับจำนวนคนที่เล่น ตอนกลางของวงกลมจะขีดเส้นเป็นวงกลมเล็ก ๆ กำหนดให้เป็น <u>เขตปลอดภัย</u> แล้วเขียนคะแนนไว้ในช่องแต่ละช่อง ๆ ละ 10 คะแนน ให้ผู้เล่นแต่ละคนกำหนดว่าตนจะเป็นประเทศอะไร แล้วเขียนชื่อลงไป ในช่องของตนเอง <u>ดังตัวอย่าง</u> รูปแสดง : ตารางการเล่นไทยต๋ำฮู้		

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 4/1	การเล่นพื้นบ้านล้านนา “ไทยต๋ำสู้”
วิธีการเล่น 1. ให้ผู้เล่นทุกคนเอาขาข้างหนึ่งและวงกลมในช่องประเทศของตนเอง ส่วนขาอีกข้างหนึ่งอยู่นอวงกลมเตรียมตัววิ่งให้ไกลที่สุด 2. ผู้ที่เริ่มพูดก่อน คือ คนที่อยู่ในช่องของประเทศไทย โดยจะพูดว่า “ไทยขอสู้กับ.....” ทุกคนต้องตั้งใจฟังว่าเป็นประเทศของตนหรือเปล่า ถ้าไม่ใช่ให้วิ่งออกจากวงไปโดยเร็วที่สุด แต่ถ้าเป็นชื่อประเทศของตน เช่น “ไทยขอสู้กับพม่า” ถ้าตนเป็นประเทศพม่าต้องรีบกระโดดเข้าไปอยู่ในวงกลมเล็กตรงกลาง (คูตารางรูปประกอบ) แล้วบอกให้คนที่วิ่งอยู่หยุด โดยพูดว่า “หยุด” แล้วตามด้วยชื่อประเทศที่ตนเองจะให้หยุด เช่น ถ้าประเทศพม่าถูกประเทศไทยขอสู้ด้วย คนที่เป็นประเทศพม่าก็ต้องกระโดดเข้าไปอยู่วงกลมเล็กตรงกลาง แล้วพูดว่า “หยุดลาว” หรือ “หยุดกัมพูชา” 3. ประเทศที่ถูกบอกให้หยุดจะต้องหยุดอยู่ตรงนั้น ส่วนคนที่เป็นประเทศ พม่า จะต้องคาดคะเนว่าตนเองจะเดินจากจุดที่ตนเองอยู่ถึงคนที่เป็นประเทศที่ตัวเองบอกให้หยุด (เช่น พม่า) ไปถึงกี่ก้าว จึงจะสามารถแตะตัวผู้ที่ตนบอกให้หยุดได้ “เช่น 6 ก้าว ก็บอกว่าจะเดิน 6 ก้าว แล้วก็เดินไปตามจำนวนก้าวที่บอก” ถ้าหากก้าวไปตามจำนวนที่บอกแล้วสามารถแตะตัวผู้ที่ตนบอกให้หยุดได้ ผู้ที่ถูกแตะก็จะถูกลดคะแนนลงด้วย (การลดคะแนน อาจจะ 1 หรือ 2 คะแนน แล้วแต่ละกลุ่มตกลงกัน) แล้วเป็นคนทำผู้หรือขอสู้ในรอบต่อไป แต่ถ้าก้าวครบจำนวนแล้วไม่สามารถแตะตัวผู้ที่ตนบอกให้หยุดหรือก้าวเลยไป ถือว่าแพ้ต้องเป็นคนขอสู้ในรอบต่อไป และคะแนนก็ถูกลดลงด้วย (จะลดคะแนนแล้วแต่ตกลงกันก่อน) กติกาการเล่น ถ้าคะแนนคนใดถึงศูนย์ก่อนถือว่าแพ้ โอกาสในการเล่น เล่นในชีวิตประจำวัน		

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 4/2	ความรู้ เรื่อง คนเก่งเมืองลับแล
ลับแล เป็นอำเภอหนึ่งใน จังหวัดอุตรดิตถ์ ลับแลเป็นเมืองเก่าแก่มาแต่โบราณ ปัจจุบันลับแลมีธรรมชาติที่สงบ สวยงาม อุดมสมบูรณ์ ชาวเมืองมีความเป็นอยู่ดี ถนนหนทางสะอาด เป็นระเบียบ ในสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 ภรรยาของนายตัวดี แซ่ตัน ชาวลับแล ได้ให้กำเนิดบุตรชายชื่อ นายทองอิน เป็นคนขยันหมั่นเพียร อดทนมาก ช่วยบิดาค้าขาย หาบของเร่ขายไปทั่วเมืองลับแล ต่อมาได้เป็นนายอากรสุราที่ อำเภอหาดเลี้ยว จังหวัดสุโขทัย ท่านได้ทำความเจริญแก่ชาวลับแล โดยได้ขอความร่วมมือจากราษฎรช่วยกันสร้างถนนสายหนึ่ง พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 พระราชทานชื่อถนนสายนี้ว่า ถนนอินใจมี ต่อมาท่านก็ได้สร้างถนนอีกหลายสายในเมืองลับแล เมื่อท่านได้เป็นนายอำเภอลับแลท่านส่งเสริมการศึกษาและอาชีพของราษฎรโดยได้ออกเงินสร้างโรงเรียนและเชิญชวนชาวเมืองให้ร่วมสมทบทุนด้วย พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 6 ขณะทรงดำรงพระยศเป็นพระบรมโอรสาธิราช ได้เสด็จประพาสเมืองลับแล ทรงทำพิธีเปิดโรงเรียนแห่งนี้ และพระราชทานนามว่า โรงเรียนพนมมาศพิทยากร ด้านการอาชีพนั้น นายทองอินได้จ้างชาวจีนมาสอนการทำแปลงปลูกผักต่าง ๆ จนชาวเมืองมีผักส่งไปขายยังจังหวัดใกล้เคียง ทั้งยังแนะนำให้ชาวเมืองปลูกผลไม้ต่าง ๆ อำเภอลับแลจึงมีผลไม้อุดมสมบูรณ์ เป็นที่เชิดหน้าชูตาของจังหวัดอุตรดิตถ์จนทุกวันนี้ โดยเฉพาะกลางสาดที่มีรสหวานอร่อย นายทองอินยังแนะนำให้ชาวอำเภอลับแลทำลูกตาหรือลูกชิตขายเป็นสินค้าอีกอย่างหนึ่งด้วย นอกจากนี้นายทองอินยังได้ส่งเสริมการเลี้ยงหมูและไก่ซึ่งเป็นอาหารหลักของคนไทยแก่ชาวลับแลทุกครัวเรือน ทำให้ชาวอำเภอลับแลมีอาหารกินอย่างสมบูรณ์		

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 4/2	ความรู้ เรื่อง คนเก่งเมืองลับแล
<p>ในด้านการชลประทานซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการเกษตรนั้น นายทองอินได้ชักชวนชาวบ้านช่วยกันสร้างฝายโดยอาศัยแรงชาวบ้านช่วยกันทำครอบครัวละ 1 คน ทุกตำบลผลัดเปลี่ยนกันตั้งแต่ตีห้าออกจากบ้านมาสร้างฝาย ทำให้มีน้ำอุดมสมบูรณ์ในการเกษตร ต่อมาก็ช่วยกันสร้างฝายขึ้นอีกหลายแห่ง</p> <div data-bbox="284 757 622 833" style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">อนุสาวรีย์พระศรีพนมมาศ</div>  <p>ส่วนด้านหัตถกรรมพื้นบ้าน นายทองอินได้ส่งเสริมให้ชาวบ้านทำไม้กวาดจากดอกต้นตองกง ซึ่งมีมากมายตามเนินเขา ต่อมาไม้กวาดของอำเภอลับแลจึงเป็นสินค้าออกที่มีชื่อเสียงมากเพราะมีคุณภาพดี และทนทาน</p> <p>ในด้านการปกครองท่านได้ย้ายที่ว่าการ อำเภอลับแลไปอยู่อีกตำบลหนึ่ง ไม่ไกลจากตัวเมืองอุดรดิตถ์ ทำให้ราษฎรสามารถติดต่อกับอำเภอได้สะดวก ท่านปกครองชาวลับแลเหมือนพ่อปกครองลูก ท่านจะว่ากล่าวตักเตือนสั่งสอนผู้ทำผิดให้กลับตัวเป็นคนดี พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงทราบในคุณงามความดีของท่าน จึงทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ พระราชทานบรรดาศักดิ์ เป็น พระศรีพนมมาศ</p> <div data-bbox="178 1563 766 1921" data-cs="2" data-kind="parent">  </div> <div data-bbox="778 1541 1291 1937" data-kind="parent"> <p>พระศรีพนมมาศได้บำเพ็ญประโยชน์แก่ประเทศชาติมานานนับสิบปี ท่านได้สร้างความเจริญแก่ชาวอำเภอลับแลมาก ผลงานของท่านมีมากมายจนถึงปัจจุบันนี้ ท่านถึงแก่กรรมเมื่ออายุได้ 60 ปี ชาวลับแลได้ร่วมใจกันสร้างอนุสาวรีย์ของท่านเพื่อระลึกถึงคุณความดีของท่าน</p> </div>		

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 4/3	การบันทึกความรู้
การบันทึกความรู้ การบันทึกความรู้เป็นการเขียนส่วนตัว เมื่อเราอ่านหนังสือหรือฟังการบรรยายเรื่องราวใด ๆ ที่เป็นประโยชน์ก็ควรบันทึกความรู้จากการอ่านหรือการฟังนั้น การบันทึกความรู้จะช่วยเตือนความจำว่าเราได้อ่านหรือได้ฟังเรื่องราวใด และมีเรื่องราวอย่างไร จะช่วยให้ผู้บันทึกจำเรื่องราวต่าง ๆ ได้ดีขึ้น สามารถทบทวนความรู้จากการอ่านและการฟังได้ การบันทึกความรู้ควรบันทึกเรื่องราวที่สำคัญให้เป็นถ้อยคำของเราเอง เขียนให้เป็นประโยคที่สามารถอ่านได้ง่าย โดยใช้ภาษาที่ถูกต้องและเขียนตัวสะกดหรือเขียนคำให้ถูกต้อง ตัวอย่างการบันทึกความรู้ தாக : สีสันแห่งโลกใต้ทะเล தாகทะเล นับเป็นสัตว์ใต้ทะเลที่นักดำน้ำให้ความสนใจมากที่สุดชนิดหนึ่ง ด้วยความงดงามของสีสันที่สดใส ลวดลายที่งดงามจับตา นักดำน้ำจึงสอดส่องสายตามองหาเจ้าสัตว์ทะเลที่ได้ชื่อว่าเป็นอัญมณีแห่งท้องทะเลนี้เสมอเมื่อยามดำน้ำ เหตุที่ต้องสอดส่องสายตามองหา ก็เพราะเจ้าதாகทะเลนั้นมีขนาดเล็กจิ๋วติดคลานอยู่กับพื้นทรายบ้าง ตามผาหิน หรือตามผนังถ้ำ โดยขนาดความยาวของลำตัวมันเริ่มตั้งแต่ราว 1 เซนติเมตร ไปจนถึงราว 10 เซนติเมตร แต่ขนาดเล็กก็ไม่ใช่เรื่องสำคัญ เพราะสีสันจัดจ้านของมันทำให้เจ้าதாகทะเลเป็นจุดเด่นสะดุดตา มองเห็นง่าย สีสันที่จัดจ้านของதாகมีตั้งแต่แดงสด เหลือง ชมพู ม่วง เขียว ฟ้า น้ำเงิน ส้ม ขาว หรือบางชนิดสีใสเหมือนวุ้นก็มี สีที่จัดจ้านของதாகนี้เป็นเหมือนสัญญาณอันตรายที่ไม่ควรเข้าไปแตะต้อง ศัตรูหรือผู้ไล่ล่าไม่ควรเข้าไปแตะต้องเป็นอันขาด ที่เป็นอย่างนั้นเพราะதாகทะเลชนิดกินฟองน้ำและไฮดรอยด์ที่มีพิษเป็นอาหารและสามารถสกัดเอาสารพิษเหล่านั้นนำมาเป็นพิษป้องกันไม่ให้ปลาหรือสัตว์ทะเลอื่น ๆ มาจับมันกินเป็นอาหารแล้วมันยังนำพิษมาใช้ประโยชน์อีกต่างหาก தாகทะเลนั้น จัดเป็นสัตว์ประเภทเดียวกับหอย ซึ่งถูกจัดอยู่ในประเภทหอยฝาเดียวทั้งที่ความจริงแล้วมันไม่มีฝาเลย หากทะเลทุกตัวจะเป็นสัตว์สองเพศในตัวเดียวกัน แต่จะเผยแพร่เผ่าพันธุ์โดยการผสมพันธุ์กับตัวอื่น โดยจะจับคู่กันหัวไปคนละทางเพื่อต่อท่อแลกเปลี่ยนถุงน้ำเชื้อและเก็บไว้ผสมกับไข่ในยามที่ต้องการ หากทะเลทุกตัวจะเป็นทั้งพ่อและแม่ต้องอุ้มท้องวางไข่อย่างเสมอภาคกัน และเมื่อวางไข่แล้วอีกไม่นานก็จะหมดอายุขัย ปล่อยให้ไข่ฟักเป็นตัวและเผยแพร่เผ่าพันธุ์ต่อไป หากทะเลแต่ละตัวจะมีอายุสั้นเพียง 2 – 3 เดือนเท่านั้น ไข่ของதாகทะเลจะมีลักษณะเป็นแพ โดยหากทะเลจะวางไข่ติดกับผนังหินเป็นรูปวงกลมคล้ายกับริบบิ้น ไข่ของหากทะเลแต่ละชนิดจะมีสีสันสดใสคล้ายกับตัวหากทะเลชนิดนั้น ๆ และมีพิษทำให้ปลาหรือสัตว์ทะเลอื่น ๆ ไม่กล้าเข้ามาแตะต้อง หากนักดำน้ำเห็นไข่หากทะเลควรจะมองไปรอบ ๆ บริเวณนั้น เพราะจะพบตัวของหากทะเลได้โดยไม่ยาก วินิจ รังผึ้ง หากทะเล : สีสันแห่งโลกใต้ทะเล อนุสาร อสท. (ปีที่ 43 ฉบับที่ 11 มิถุนายน 2546) หน้า 116 – 117.		

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 4/3	การบันทึกความรู้
ตัวอย่างการบันทึกความรู้ จากการอ่าน ทาก : สีสันแห่งโลกใต้ทะเล ทากทะเล เป็นสัตว์ใต้ทะเล นักดำน้ำให้ความสนใจเพราะทากทะเลมีสีสันสดใส ทากทะเลมีขนาดตั้งแต่ 1 ถึง 10 เซนติเมตร สีของทากทะเลจะมีสีแดงสด เหลือง ชมพู ม่วง เขียว ฟ้า น้ำเงิน ส้ม ขาว และบางชนิดจะมีสีเหมือนรุ้ง ทากทะเลเป็นสัตว์ประเภทเดียวกับ หอยฝาเดียว จะมีสองเพศในตัวเดียว. ทากทะเลจะผสมพันธุ์โดยจับคู่กันหัวไปคนละทาง เพื่อเปลี่ยนน้ำเชื้อ เมื่อวางไข่ได้ไม่นานก็จะตาย ไข่ของทากทะเลจะแพร่พันธุ์ต่อไป อายุของ ทากทะเลจะสั้นเพียง 2-3 เดือน ไข่ของทากทะเลจะมีลักษณะเป็นแพ การวางไข่จะวางไข่ ติดกับผนังหินเป็นวงกลมคล้ายกับริบบิ้น ทากทะเลรวมทั้งไข่ของทากทะเลมีพิษและอันตราย สัตว์ทะเลชนิดอื่น ๆ จึงไม่กล้าเข้าใกล้พวกมัน  บันทึกจากวินิจ รังผึ้ง ทากทะเล : สีสันแห่งโลกใต้ทะเล อนุสาร อสท. (ปีที่ 43 ฉบับที่ 11 มิถุนายน 2546) หน้า 116 – 117.		

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบงานที่ 4/1	การบันทึกความรู้ จากการอ่าน
คำสั่ง : ให้นักเรียนอ่านใบความรู้ เรื่อง “คนเก่งเมืองลับแล” แล้วบันทึกความรู้จากการอ่าน ด้วยถ้อยคำของตนเอง ความยาวประมาณ 5-6 บรรทัด พร้อมวาดภาพประกอบ ให้สวยงาม ชื่อ.....สกุล.....เลขที่.....ชั้น ป.3/..... บันทึกจาก..... Copyright© by Chiang Mai University All rights reserved		

แบบประเมินตนเอง
การร่วมกิจกรรมการเล่น “ไทยต๋าสู้”

คำชี้แจง

แบบประเมินตนเองในการร่วมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “ไทยต๋าสู้” โดยการตอบคำถาม เกี่ยวกับการเล่นตาม กฎ กติกา รวมทั้งการร่วมกิจกรรมกับผู้อื่นในกลุ่ม

ตามแบบประเมินนี้ให้นักเรียนอ่านคำถามและตอบให้ตรงกับพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมตามความเป็นจริง คำตอบนี้ไม่มีผลต่อคะแนนการเรียนของนักเรียนแต่อย่างใด

ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความเป็นจริง

คำถาม	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก
1. การเล่นกิจกรรม “ไทยต๋าสู้” นี้ข้าพเจ้าเล่นตามกฎ กติกา ของกิจกรรมเป็นอย่างดี					
2. ข้าพเจ้าเคารพการตัดสินใจของเพื่อนในกลุ่ม					
3. ข้าพเจ้ามีสมาธิในการร่วมกิจกรรมเป็นอย่างดี					
4. ข้าพเจ้าสามารถพูดเล่าเรื่องการเล่น “ไทยต๋าสู้” ให้ผู้อื่นเข้าใจได้					
5. การเล่น “ไทยต๋าสู้” ทำให้ข้าพเจ้ามีทักษะการฟัง และการตัดสินใจดีขึ้น					
6. ข้าพเจ้าสนุกสนานกับการเล่นการละเล่น “ไทยต๋าสู้” เป็นอย่างมาก					
7. ข้าพเจ้าสามารถอธิบายขั้นตอนการเล่นให้เพื่อนที่ไม่เข้าใจฟังได้					
8. การเล่น “ไทยต๋าสู้” ทำให้ข้าพเจ้ารู้จักวัฒนธรรมการเล่นของล้านนาเป็นอย่างดี					
9. การเล่น “ไทยต๋าสู้” ทำให้เพื่อนยอมรับตัวของข้าพเจ้ามากขึ้น					
10. การเล่น “ไทยต๋าสู้” เป็นการออกกำลังกายที่ดีเหมาะกับวัยของข้าพเจ้า					

ค.ช. / ค.ญ.....

กลุ่ม.....ผู้ประเมิน

**แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมกลุ่ม
โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “ไทยต๋ำสู้”**

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน - ระดับพฤติกรรม																											
		การปฏิบัติตน					ความสนใจ					การยอมรับ					การมีลักษณะ					ขณะร่วม					รวม		
		ขณะร่วม					และตั้งใจ					ความคิดเห็น					การเป็นผู้นำ					กิจกรรมมี							
		กิจกรรม					ขณะเรียนรู้					ของผู้อื่น					และผู้ตามที่ดี					น้ำใจช่วยเหลือ							
“ไทยต้านภัย”					ตาม กฎ กติกา																								
4 3 2 1					4 3 2 1					4 3 2 1					4 3 2 1					4 3 2 1					20				
กลุ่ม.....																													
1.	ค.ช. / ค.ญ.....																												
2.	ค.ช. / ค.ญ.....																												
3.	ค.ช. / ค.ญ.....																												
4.	ค.ช. / ค.ญ.....																												
5.	ค.ช. / ค.ญ.....																												
6.	ค.ช. / ค.ญ.....																												
7.	ค.ช. / ค.ญ.....																												
8.	ค.ช. / ค.ญ.....																												
9.	ค.ช. / ค.ญ.....																												
10.	ค.ช. / ค.ญ.....																												

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวธนพร หมูคำ)

อาจารย์ผู้สอนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้น ป.3

คำชี้แจง : ให้ผู้ประเมินสังเกตพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่ม
โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนที่กำหนด

- ระดับ 4 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับสูงมาก
ระดับ 3 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับสูง
ระดับ 2 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับพอใช้
ระดับ 1 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับต่ำ

**เกณฑ์การประเมินผลงานบันทึกความรู้จากการอ่าน
และวาดภาพประกอบสัมพันธ์กับเรื่อง**

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน - ระดับคุณภาพ																				
		การเขียนบันทึกความรู้ได้ถูกต้องตามรูปแบบ				การบันทึกความรู้ด้วยถ้อยคำของตนเองได้ครอบคลุมเนื้อหา				การสะกดคำถูกต้อง				มีแนวคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน				วาดภาพระบายสีได้สัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง				รวม
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
กลุ่ม.....																						
1.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
2.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
3.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
4.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
5.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
6.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
7.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
8.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
9.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
10.	ค.ช. / ค.ญ.....																					

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวธนพร หมูคำ)

อาจารย์ผู้สอนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้น ป.3

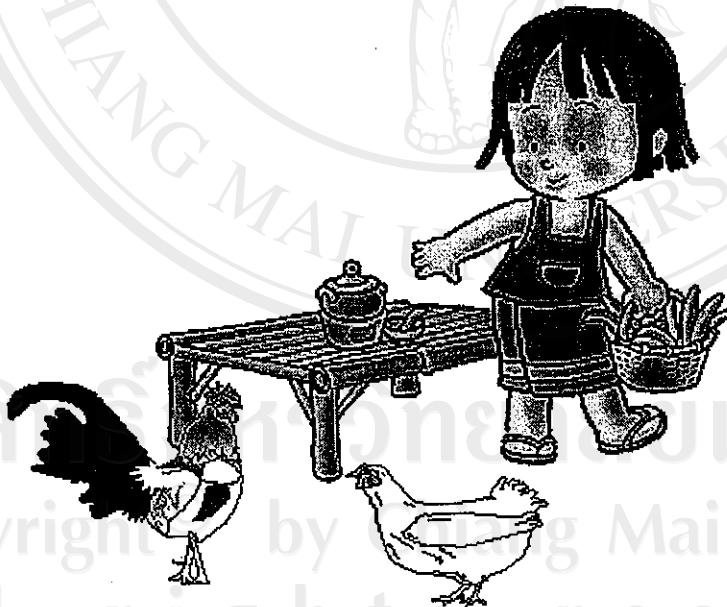
คำชี้แจง : ให้ผู้ประเมินพิจารณาผลงานการบันทึกความรู้จากการอ่านของแต่ละคนในกลุ่ม
ประเมินตามเกณฑ์ที่กำหนด โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนที่กำหนด

ระดับ 4	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับสูงมาก
ระดับ 3	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับสูง
ระดับ 2	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับพอใช้
ระดับ 1	หมายถึง	มีพฤติกรรมในระดับต่ำ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5
 สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ป.3

เรื่อง การฟังเพื่อจับใจความสำคัญแล้วเขียนแผนผังความคิด

โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา
 “ไก่ล้วงข้อง”

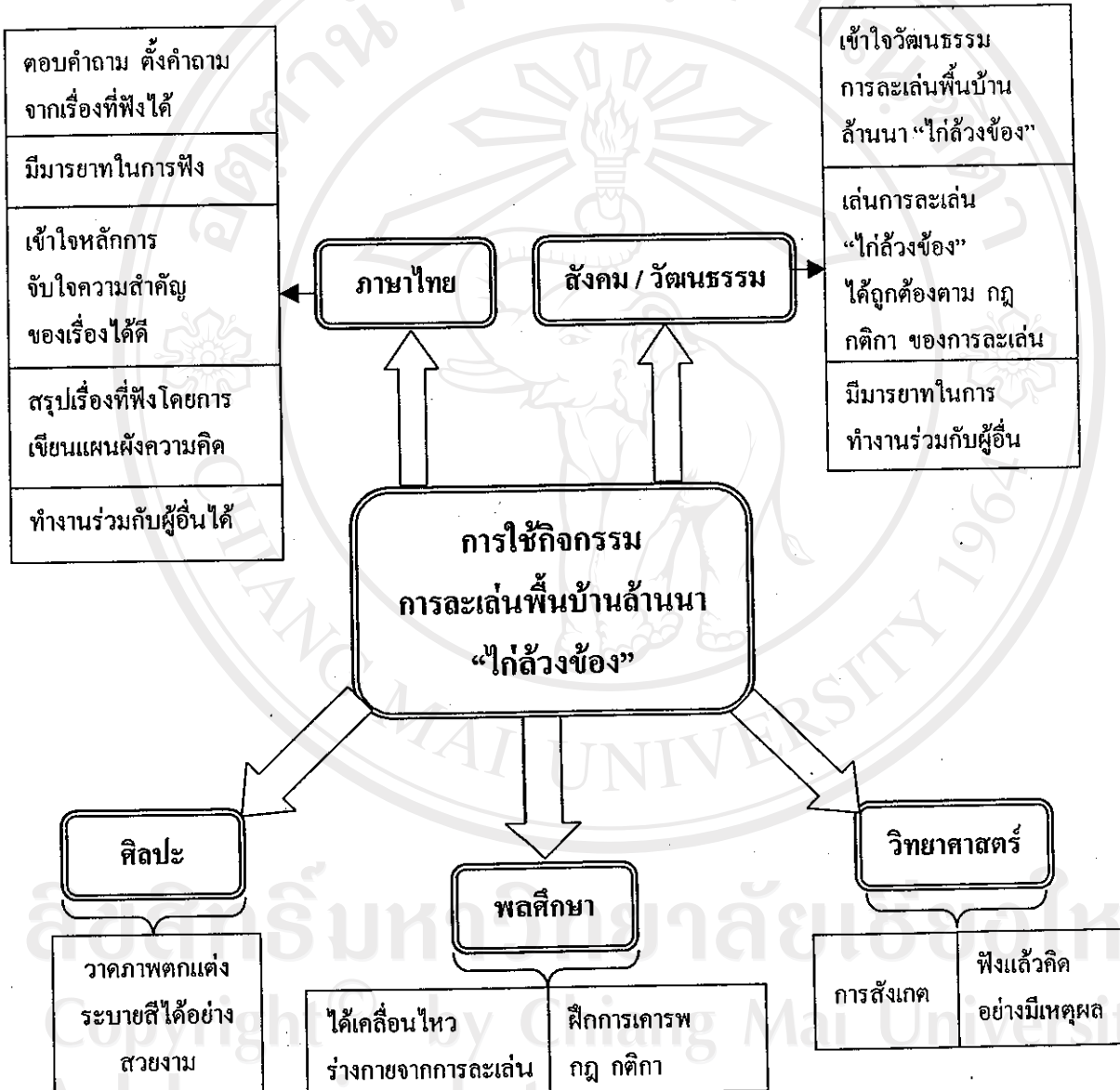


ลิขสิทธิ์โดยมหาวิทยาลัยเชียงใหม่
 Copyright by Chiang Mai University
 All rights reserved

แผนการเรียนรู้ที่ 5

แผนผังความคิดจากการใช้กิจกรรม

การละเล่นพื้นบ้านล้านนา “ไก่ล้วงข้อง” เชื่อมโยงการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

เรื่อง การฟังเพื่อจับใจความสำคัญแล้วเขียนแผนผังความคิด เวลา 6 คาบ (120 นาที)
 สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
 โดยใช้กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “ไก่ล้วงซ้อง”

สาระสำคัญ

การฟังเป็นการรับสารที่สำคัญมาก ผู้ฟังจะต้องบอกความหมายของคำศัพท์ ส่วนวน จัดลำดับเหตุการณ์จากการฟังได้ จึงจะทำให้จับใจความสำคัญของสารที่ฟังได้ถูกต้องและครบถ้วน เมื่อการฟังสิ้นสุดลง และการฟังจะมีประสิทธิภาพดีถ้าผู้ฟังสามารถเขียนแผนผังความคิดเป็นลำดับ ขั้นตอนจากการฟังได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์ปลายทาง

ฟังเรื่องที่กำหนดแล้วจับใจความสำคัญของเรื่องโดยการเขียนแผนผังความคิด

จุดประสงค์นำทาง

1. ผู้เรียนร่วมกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “ไก่ล้วงซ้อง” ได้ถูกต้องตามกฎ กติกา ของการละเล่น
2. ผู้เรียนมีมารยาทในการฟังแล้วตั้งคำถาม และตอบคำถามจากการฟังได้
3. ผู้เรียนสามารถฟังเนื้อเรื่องที่กำหนดแล้วคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยจับใจความสำคัญของเรื่องแล้วเขียนสรุปเป็นแผนผังความคิดจากการฟังได้
4. ผู้เรียนมีมารยาทและมีความสามัคคีในการทำงานกลุ่ม

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทยที่สัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้ในกิจกรรม

สาระที่ 3 : การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด
ความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

มาตรฐานการเรียนรู้ ข้อ 1. จับใจความสำคัญจากเรื่องที่ฟัง และเข้าใจเนื้อเรื่อง ถ้อยคำ
การใช้น้ำเสียงและกิริยาท่าทางของผู้พูด และแสดง
ทรรศนะต่อเรื่องที่ฟังอย่างมีวิจารณญาณ
ข้อ 2. สามารถตั้งคำถาม ตอบคำถามจากเรื่องที่ฟัง มีมารยาทใน
การฟังและการพูด

สาระที่ 2 : การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียน
เรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการ
ศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐานการเรียนรู้ ข้อ 1. สามารถเขียนคำได้ถูกต้อง เขียนสรุปเรื่องจากการฟังเป็น
รูปแบบการเขียนลักษณะแผนผังความคิด

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทย
อย่างเห็นคุณค่า และนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

มาตรฐานการเรียนรู้ ข้อ 1. สามารถอ่านนิทาน เรื่องสั้นง่าย ๆ สำหรับเด็ก สารคดี
บทความ บทร้อยกรอง และบทละครเหมาะกับวัยของเด็ก
ให้ได้ความรู้และความบันเทิง ได้ข้อคิดเห็นจากการอ่าน
และนำไปใช้ในชีวิตจริง

สาระการเรียนรู้

1. ความรู้เรื่องหลักการฟังเพื่อจับใจความสำคัญ
2. การเล่นเกมพื้นบ้านล้านนา “ไก่อ้างข้อง”
3. ตัวอย่างการสรุปเรื่องด้วยแผนผังความคิด
4. มารยาทในการฟัง

กระบวนการเรียนรู้หรือเทคนิควิธีสอนที่นำมาใช้

ขั้นนำ	ใช้เทคนิคกระบวนการระดมพลังสมอง
ขั้นจัดกิจกรรม	ใช้เทคนิคการสอนแบบกลุ่มแข่งขัน
ขั้นสรุป	ใช้เทคนิคกระบวนการกลุ่มอภิปราย

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ผู้สอนสนทนากับผู้เรียนว่าในแต่ละวันผู้เรียนได้ยินเรื่องราวจากการฟังอะไรบ้าง ผู้เรียนร่วมสนทนา (เช่น ข่าว เพลง ละคร เกมทางโทรทัศน์ ผู้คนสนทนากัน) เมื่อผู้เรียนร่วมสนทนา ผู้สอนจึงตั้งคำถามว่าในเรื่องราวจากที่เราฟัง หากเราจะต้องนำไปถ่ายทอดแก่ผู้อื่นที่ไม่ได้ฟังเหมือนกับเรา เราจะต้องสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจ หลักในการนำเรื่องราวไปถ่ายทอดมีอะไรบ้าง ผู้เรียนตอบว่า (ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร เมื่อไร และเพราะเหตุใด) แสดงว่าผู้เรียนเริ่มเข้าใจหลักการฟังเพื่อนำไปสื่อสารแล้ว ผู้สอนโยงเข้าสู่การเรียนรู้เรื่อง “การฟังเพื่อจับใจความสำคัญ” โดยนำการละเล่นมาจัดกิจกรรม เพื่อเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้

ขั้นจัดกิจกรรม

1. ผู้สอนสนทนากับผู้เรียนว่า “การละเล่นพื้นบ้านล้านนาที่จะนำมาฝึกทักษะการฟังนี้ ผู้เรียนต้องตั้งใจเล่นและสิ่งสำคัญต้องตั้งใจฟังเป็นพิเศษ เพราะเป็นการแข่งขันใน 2 ทีม หากทีมใดทนายเสียงถูกต้องหมด แสดงว่าทีมนี้มีทักษะในการฟังเป็นอย่างดี”
2. ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 10 -12 คน โดยแต่ละคนเก่ง ปานกลาง และอ่อน เท่า ๆ กัน จากนั้นผู้สอนแจกใบความรู้เรื่องการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “ไถ่ลวงข้อง” ให้แต่ละกลุ่มศึกษา และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนซักถามหากไม่เข้าใจ
3. ผู้สอนเลือกผู้เรียน 2 กลุ่ม ออกมาสาธิตการเล่นกิจกรรม “ไถ่ลวงข้อง” ให้กลุ่มที่เหลือสังเกตการณ์แล้วซักถามเพื่อความเข้าใจอีกครั้ง
4. ผู้สอนกำหนดให้แต่ละกลุ่มเล่นกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “ไถ่ลวงข้อง” กำหนดให้กลุ่มที่ 1 แข่งขันกับกลุ่มที่ 2 และกลุ่มที่ 3 แข่งขันกับกลุ่มที่ 4 (โดยให้เวลาแต่ละกลุ่มเล่นประมาณ 10 นาที)

5. เมื่อหมดเวลา ผู้สอนให้กลุ่มที่ชนะเลิศแสดงทรรศนะในการเล่นกิจกรรมครั้งนี้ว่า ทำไมกลุ่มตนเองจึงชนะ และกลุ่มที่แพ้แสดงทรรศนะว่าทำไมกลุ่มตนเองจึงแพ้ แล้วผู้สอนจึงอธิบายกับผู้เรียนว่า หากเรามีทักษะในการฟังก็จะสามารถเดาเสียงของผู้เล่นว่าเป็นใคร ฉะนั้น หากผู้เรียนจะนำความรู้จากการฟังไปถ่ายทอดให้ผู้อื่นต้องตั้งใจฟังเรื่องราวให้ดี เพราะหากนำไปสื่อสารผิดเรื่องราวก็กลับกลายเป็นคนละเรื่องจากเรื่องที่ได้ฟังมาได้ เมื่อผู้เรียนมีความพร้อมและกำลังสนใจกับการเรียนรู้ ผู้สอนจึงเริ่มให้ผู้เรียนเรียนรู้ในเรื่องหลักการฟังและทำกิจกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์ต่อไป

6. ผู้สอนแจกใบความรู้ ให้แต่ละกลุ่มศึกษาความรู้จากการฟัง “เพื่อจับใจความสำคัญ” แล้วบันทึกหลักของการฟังเพื่อจับใจความสำคัญลงสมุด

7. ผู้สอนเล่านิทานเรื่อง “ใบไม้ขมิ้น” ให้ผู้เรียนฟัง แล้วให้ผู้เรียนลองตั้งคำถามและตอบคำถามจากเรื่องที่ฟัง เมื่อผู้เรียนร่วมอภิปราย ผู้สอนจึงถามผู้เรียนว่าหากจะเขียนสรุปเรื่องเป็นแผนผังความคิดจะเขียนอย่างไร โดยให้ปรึกษากันในกลุ่ม จากนั้นผู้สอนจึงนำตัวอย่างการสรุปเรื่องจากนิทาน “ใบไม้ขมิ้น” เป็นแผนผังความคิดให้ผู้เรียนดู แล้วให้ผู้เรียนสังเกตการจับใจความสำคัญของเรื่องว่าหลักสำคัญจะต้องมี ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร และเมื่อไร ผู้สอนให้ผู้เรียนสังเกตและศึกษาให้เข้าใจ หากไม่เข้าใจหรือสงสัยให้ซักถาม

8. ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มฟังนิทานเรื่อง “หนังสือวิเศษ” โดยผู้สอนเป็นผู้เล่า และให้ผู้เรียนช่วยกันบันทึก โดยจับใจความสำคัญของเรื่องตามหลักการจับใจความสำคัญ

9. ผู้สอนสุ่มถามผู้เรียนถึงนิทานเรื่อง “หนังสือวิเศษ” เพื่อเตรียมความพร้อมในการจับใจความสำคัญของเรื่อง เมื่อผู้เรียนเข้าใจแล้วผู้สอนแจกกระดาษสร้างแบบให้แต่ละกลุ่ม กลุ่มละ 1 แผ่น ให้เขียนแผนผังความคิดจากเรื่อง “หนังสือวิเศษ” ที่ได้ฟัง ตามหลักการจับใจความสำคัญของเรื่อง แล้วตกแต่งชิ้นงานให้สวยงาม

10. ผู้สอนให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนนำเสนอชิ้นงานแล้วเพื่อน ๆ แต่ละกลุ่มร่วมวิจารณ์ผลงาน

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนสุ่มถามหลักสำคัญของการจับใจความสำคัญของเรื่องอีกครั้ง ผู้เรียนร่วมอภิปรายและฝึกตั้งคำถาม โดยให้เพื่อนกลุ่มอื่นเป็นผู้ตอบ

2. ผู้สอนแจกแบบประเมินตนเองให้ผู้เรียนได้ประเมินการปฏิบัติกิจกรรมลงในตารางที่กำหนด

สื่อการเรียนการสอน

1. ใบความรู้เรื่องการเล่นพื้นบ้านล้านนา “ไกล่ลวงช้าง”
2. ใบความรู้เรื่อง “หลักการจับใจความสำคัญของเรื่อง”
3. นิทานเรื่อง “ใบไม้ขมิ้น”
4. นิทานเรื่อง “หนังสือวิเศษ”
5. ตัวอย่างการจับใจความสำคัญของเรื่องเป็น “แผนผังความคิด”
6. กระดาษสร้างแบบ
7. สีสัน
8. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “ไกล่ลวงช้าง”
9. แบบประเมินตนเองจากการร่วมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “ไกล่ลวงช้าง”
10. แบบประเมินการเขียนแผนผังความคิดและการนำเสนอผลงาน

การวัดผล – ประเมินผล

1. การตอบคำถาม การตั้งคำถามขณะปฏิบัติกิจกรรม
2. พิจารณาผลการบันทึกพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมกลุ่ม โดยใช้แบบบันทึกสังเกต

พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

3. พิจารณาตามเกณฑ์การประเมินการเขียนแผนผังความคิดและการนำเสนอผลงาน

กิจกรรมเสนอแนะ

1. หากจะจัดกิจกรรมเพื่อฝึกจับใจความสำคัญของเรื่องควรยืดหยุ่นเรื่องเวลาการนำนิทานหรือเรื่องที่จะเล่าให้ผู้เรียนสรุปนั้นควรคำนึงถึงวัยของผู้เรียนเป็นสำคัญ และเรื่องต้องแฝงไว้ด้วยคุณธรรมและจริยธรรมด้วย
2. กิจกรรมนี้สามารถนำไปใช้ซ่อมเสริมผู้เรียนในเวลาว่างได้ โดยอาจฝึกให้ผู้เรียนที่เรียนเก่งเป็นผู้เล่า ผู้เรียนที่เรียนปานกลางและอ่อนลองจับใจความสำคัญของเรื่อง เพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการเขียนของผู้เรียน

Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 5/1	การละเล่นพื้นบ้านล้านนา “ไก่ล้วงข้อง”
ความเป็นมา ไก่ล้วงข้องเป็นการละเล่นของเด็กทั้งชายและหญิง เล่นเพื่อความสนุกสนานและฝึกปฏิบัติไหวพริบ รวมทั้งการรู้จักสังเกตจดจำเสียง จำนวนผู้เล่น 10 คน ขึ้นไป สถานที่เล่น บริเวณลานกว้าง อุปกรณ์ในการเล่น ผ้าผืนใหญ่ ใช้คลุมคนที่เป่าไก่ ฝ่ายละ 1 ผืน วิธีการเล่น 1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายละเท่า ๆ กัน 2. แต่ละฝ่ายแยกกันไปให้ไกล ๆ คือ ไม่ให้มองเห็นกันและกัน 3. ให้แต่ละฝ่ายเลือกคนในฝ่ายของตน 1 คน เป็นไก่ โดยเอาผ้าคลุมตั้งแต่ศีรษะถึงเท้าให้มิดชิด เพื่อไม่ให้อีกฝ่ายหนึ่งจำได้ ผู้เป็นไก่ต้องเป็นผู้ที่ฉลาดมีไหวพริบในการคิดเสียงและกริยาท่าทางของตน เพื่อไม่ให้ใครสังเกตหรือจำได้ว่าเป็นตน เสร็จแล้วต่างก็พาไก่ของตนมาพักในเขตที่กำหนดไว้ เมื่อต่างฝ่ายต่างพร้อมกันแล้วก็จะส่งตัวแทนออกมาเพื่อถามไถ่อีกฝ่ายหนึ่งดู เช่น ผู้ถาม “ไก่ตัวนี้ได้มาจากไหน” ไก่ “มาจากเมืองล้วงข้อง” ผู้ถาม “จับให้ผู้น้องฟังดูซิ” ไก่ “เอ๊ก อิก เอ๊ก เอ๊ก” 4. ผู้ถามจะพยายามเดาว่าเป็นใครแล้วเรียกชื่อนั้นออกมา ถ้าผู้ถามทายถูก ผู้ที่เป็นไก่ก็ต้องยอมไปเป็นเชลยของฝ่ายคนถาม ถ้าทายไม่ถูกต้องไม่ต้องไป แล้วก็เริ่มต้นใหม่โดยให้อีกฝ่ายหนึ่งจับคนถามเช่นเดียวกัน สลับกันไปจนกว่าฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเสียคนหมดหรือเหลืออยู่เพียงคนเดียวก็นับว่าแพ้		

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 5/1	การละเล่นพื้นบ้านล้านนา “ไก่ล้วงซ้อง”
กติกากการตัดสิน ฝ่ายที่เสียไก่หมดก่อนเป็นฝ่ายแพ้		
โอกาสในการเล่น เล่นในชีวิตประจำวัน		
หมายเหตุ ในการนำกิจกรรม “ไก่ล้วงซ้อง” มาใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อจับใจความสำคัญนี้ ผู้สอนจะให้ผู้ที่เหลือที่ยังไม่ได้เป็นไก่อำพรางตัวโดยสวมชุดต่าง ๆ และสวมหน้ากากเพื่อป้องกันกันทายของฝ่ายตรงข้ามที่จะสังเกตดูลักษณะผู้เล่นแทนการสังเกตเสียงตามจุดประสงค์การเรียนรู้จริง ๆ		
		

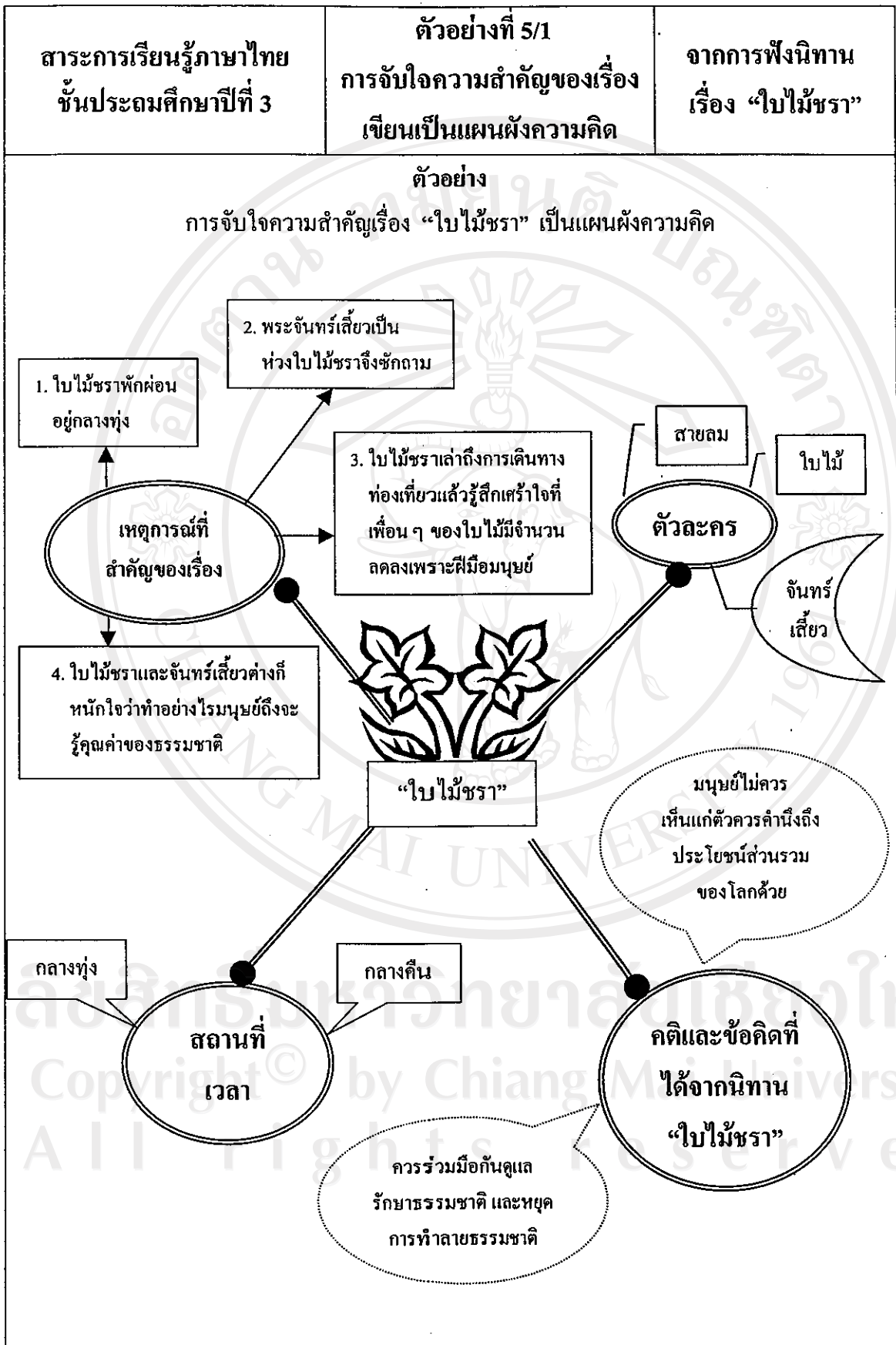
สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 5/2	หลักการจับใจความสำคัญของเรื่อง
การฟัง เป็นการได้ยินเรื่องราวเพื่อให้เกิดความเข้าใจในเรื่องที่ได้ยิน และนำมาคิดพิจารณาว่าเรื่องราวนั้น ๆ ควรเชื่อได้หรือไม่ นำไปใช้ประโยชน์ได้เพียงใด หลักการฟังเพื่อจับใจความสำคัญ นักเรียนควรรู้ว่า การฟังเพื่อจับใจความสำคัญของเรื่องจะแตกต่างจากการฟังเพื่อความสนุกสนาน หากไม่ตั้งใจฟัง ไม่มีสมาธิในการฟัง นักเรียนก็ไม่สามารถจับใจความสำคัญของเรื่องได้ แต่การฟังเพื่อจับใจความสำคัญนั้นไม่ได้ยากเกินที่นักเรียนจะทำได้ เพราะมีหลักในการฟังเพื่อจับใจความสำคัญอยู่ 4 ประการ ดังนี้ ประการแรก ผู้ฟังต้องมีสมาธิในการฟัง ประการที่สอง ขณะที่ฟัง ต้องลองตั้งคำถาม ถามตนเองว่าเนื้อเรื่องกล่าวถึงใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร ประการที่สาม ต้องฝึกทบทวนความจำ โดยการจดบันทึกขณะฟัง แต่ไม่ใช่จดทุกคำที่ได้ยินแต่เป็นการจดบันทึกตามหลักการว่า เรื่องกล่าวถึงใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร เพราะหากมัวเพลินกับการฟังก็ไม่สามารถจัดลำดับเหตุการณ์ได้ และการฟังไม่เหมือนการอ่านที่จะสามารถอ่านทบทวนได้อีกเมื่อต้องการ ประการสุดท้าย เมื่อฟังจบแล้ว ต้องรวบรวมสาระของเรื่อง โดยจับใจความสำคัญของเรื่องตามหลักการที่ 2 และที่ 3 ไว้อย่างครบถ้วน * * * ไม่ยากเลยใช่ไหมจะกับหลักการการฟังเพื่อจับใจความสำคัญ เมื่อเข้าใจหลักการแล้วต้องรู้จักมารยาทในการฟังด้วย ดังนี้ค่ะ * * * มารยาทในการฟัง 1. ตั้งใจฟัง มองดูผู้พูด 2. ไม่คุยหรือเล่นขณะฟังผู้อื่นพูด 3. ไม่ส่งเสียงดังหรือทำความรำคาญให้ผู้อื่น 4. ถ้าจะถามควรขออนุญาต หรือให้ผู้พูดหยุดพูดก่อน ไม่ควรถามขณะผู้พูดยังพูดไม่จบ		
เมื่อรู้หลักการแล้ว ลองตั้งใจฟังนิทาน และจับใจความสำคัญของเรื่องให้ได้นะคะ		

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 5/3	นิทานเรื่อง “ใบไม้ขำ”
“ใบไม้ขำ” ใบไม้ขำพักผ่อนอย่างสงบอยู่กลางทุ่งกว้าง หลังจากการเดินทางอันยาวนานและเหนื่อยล้าบนท้องฟ้ายามราตรีมีหมู่ดาวระยิบ จันทรเสี้ยวเห็นใบไม้ขำอดุโรยจึงกระซิบถามด้วยความเป็นห่วง “ใบไม้ขำนี่ท่านคู่ออนล้าหนัก” “ฉันเพิ่งกลับมาจากการเดินทาง” ใบไม้ขำตอบ “เป็นนักเดินทางท่องเที่ยว เหตุใดท่านกลับไม่สนุกเล่า” จันทรเสี้ยวถามอีก “ที่ฉันรู้สึกเหนื่อย เป็นเพราะว่าฉันกำลังโศกเศร้าสลดใจ” ใบไม้ขำตอบ จันทรเสี้ยวขยับลงมาใกล้ใบไม้ขำแล้วถาม “ท่านกำลังรู้สึกเศร้าด้วยเรื่องอันใดหรือ พอดีเล่าให้ฉันฟังได้ไหม บางทีฉันอาจจะช่วยท่านได้บ้าง” “ฉันได้เดินทางไกลไปรอบโลก โดยมีกระแสดมเป็นผู้นำทาง ได้พบโลกกว้าง ได้รู้ได้เห็นฉันได้พบกับความจริงว่า ทุกสิ่งทุกอย่างในโลก ญาติพี่น้องของฉันกำลังลดน้อยลงอย่างน่าใจหาย เผ่าพันธุ์ของฉันกำลังถูกทำลาย” แล้วใบไม้ขำจึงเริ่มเล่าที่มาของความเศร้า เล่าถึงการเดินทางให้พระจันทร์เสี้ยวฟัง “ฉันเกิดและเติบโตบนต้นไม้ใหญ่ ท่ามกลางป่าเขาถ้ำนาไพรที่อุดมด้วยแมกไม้นานาพรรณ มีลำธารใสที่ไหลทอดลงมาจากหุบเขา ฉันมีพี่น้องและเพื่อน ๆ มากมาย” “คืนและวันผ่านไป ฤดูกาลค่อย ๆ เปลี่ยนจากฤดูร้อนที่แสงแดดใสกระจ่าง เป็นฤดูฝนที่ชุ่มชื้นฉ่ำเย็น กระทั่งเป็นฤดูหนาวอันรื้นรมย์” “ฉันค่อย ๆ เติบโตทีละน้อย ๆ ได้รู้จักกับสายลมในฤดูร้อน ได้ทักทายกับสายฝนและได้สนทนากับแสงแดดอุ่นในฤดูหนาว ทุก ๆ เช้าฉันมักจะได้รับการทักทาย และฟังเพลงไพเราะจากหมู่สัตว์เล็ก ๆ เสมอ” “พวกเราทั้งหมดต่างพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด สายฝนช่วยให้ฉันสดชื่น และฉันช่วยทำให้อากาศบริสุทธิ์” “ฉันมีความสุขอยู่กับวันเดือนและปีที่ค่อย ๆ ผ่านไปอย่างสม่ำเสมอจนเมื่อวัยชราล่วงมาถึง” “วันหนึ่ง สายลมเพื่อนเก่าเข้ามาสนทนากับฉันอย่างแผ่วเบาและบอกว่า เขากำลังจะเดินทางไกล ท่องเที่ยวไปตามที่ต่าง ๆ สายลมที่เป็นนักเดินทางตัวฉกาจ เขาเดินทางรอบโลกมาแล้วหลายครั้ง และในครั้งนี้เขาอยากชวนฉันไปเป็นเพื่อน” “ในที่สุดเราก็ตกลงกันว่า จะออกท่องเที่ยวด้วยกัน สายลมพาฉันท่องเที่ยวไปทุกหนทุกแห่ง การท่องเที่ยวเดินทาง ทำให้ฉันได้พบเห็นและเรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ มากมาย”		

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 5/3	นิทานเรื่อง “ใบไม้ชรา”
“สายลมพาฉันแวะเยียมเยือนญาติพี่น้องตามที่ต่าง ๆ พวกเขากำลังเดือดร้อน เพราะมนุษย์พากันตัดไม้ทำลายป่า เพียงเพราะเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตัว” “พวกมนุษย์สร้างโรงงานปล่อยควันพิษและของเสีย ในเมืองใหญ่เต็มไปด้วยอากาศที่เป็นพิษ ญาติ ๆ ของฉันในเมืองใหญ่มีเหลืออยู่น้อยมาก และต่างต้องทำงานหนักเพื่อช่วยทำให้อากาศบริสุทธิ์ แทบทุกแห่งทั่วโลกมีแต่มนุษย์ที่ชอบสร้างมลพิษ” “พวกเขาไม่รู้ว่ญาติของฉันต้องทำงานหนักเพราะพวกเขา ถ้าญาติของฉันและตัวฉันสูญไปจากโลกมนุษย์จะเอาอากาศบริสุทธิ์ที่ไหนหายใจ” “เมื่อสายลมพาฉันท่องเที่ยวจนรอบโลกแล้ว ฉันจึงขอร้องให้เขาพาฉันกลับมาส่งบ้าน ซึ่งเป็นที่ ๆ ฉันอยู่อย่างมีความสุขอยู่กับสิ่งแวดล้อมอันบริสุทธิ์ มีเพื่อน ๆ ที่ต่างเอื้ออาทรต่อกันช่วยเหลือเกื้อกูลกัน แต่ฉันอดคิดถึงและเป็นห่วงญาติ ๆ ของฉันไม่ได้” “คืนนี้บรรยาศดี ฉันจึงออกมาสูดอากาศบริสุทธิ์ และชมความงามของท่าน นึกอยากให้ญาติ ๆ ของฉันที่อยู่ในเมืองได้มาอยู่ที่นี่ด้วย และร่วมชมความงามของท่านด้วยกัน” จันทร์เสี้ยวรู้สึกเห็นใจใบไม้ชรา อยากช่วยคลายความหมองเศร้าในใจ จึงถอยคืนกลับสู่ท้องฟ้ากว้าง ส่องแสงเรืองให้ใบไม้ชราชมท่ามกลางหมู่ดาวยามราตรี โดยมีสายลมคอยวนเวียนอยู่ใกล้ ๆ ทั้งสองต่างอยู่ในภวังค์ ครุ่นคิดว่าจะทำอย่างไรหนอ มนุษย์ถึงจะรู้ค่าแห่งความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันของทุกสิ่ง และเลิกสร้างมลพิษสกปรกกันเสียที... ศุภชัย พัฒราช และรณภพ เดชะวงศ์ <u>ใบไม้ชรา : ผลงานนิทานชนะเลิศการประกวดระดับอุดมศึกษาและบุคคลทั่วไป โครงการดับเบิลเอ เล่านิทานให้น้องฟัง</u>. ซีเอ็ดดูเคชั่น จำกัด (มหาชน), 2545.		

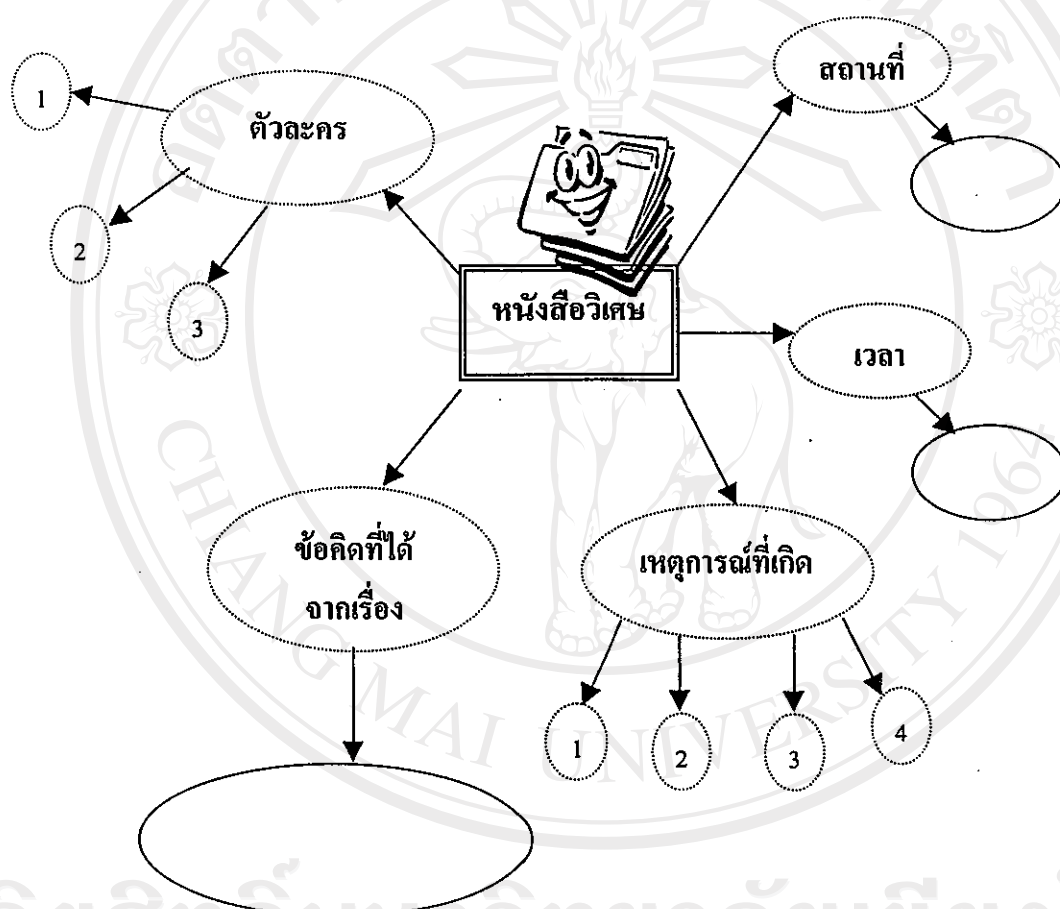
สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 5/4	นิทานเรื่อง “หนังสือวิเศษ”
โด่งเป็นเด็กที่เกลียดการอ่านหนังสือเป็นที่สุด เมื่อใดก็ตามที่มีการอ่านหนังสือ โด่งก็จะหลบหนีการอ่านทุกครั้งไป โด่งจึงกลายเป็นเด็กที่อ่านหนังสือไม่ออกเลยสักตัวเดียว แต่โด่งก็ไม่เคียดรอนแต่อย่างใด จนกระทั่งเหตุการณ์หนึ่งเกิดขึ้นกับโด่ง หลังเลิกเรียนวันหนึ่ง โด่งกลับถึงบ้าน แม่บอกกับโด่งว่ามีพัสดุไปรษณีย์จากคุณปู่ส่งมาถึง โด่ง วางอยู่บนโต๊ะหนังสือในห้อง โด่งตื่นเต้นดีใจรีบวิ่งขึ้นไปบนห้องทันที โด่งรีบแกะห่อพัสดุดูออกอย่างตื่นเต้น ด้วยความอยากรู้ว่า คุณปู่จะส่งอะไรมาให้ อาจจะเป็นเกมสนุก ๆ หรือของเล่นอะไรสักอย่าง แต่โด่งก็ต้องผิดหวังเพราะสิ่งที่คุณปู่ส่งมาให้กลับกลายเป็นเพียงหนังสือเล่มหนึ่งเท่านั้น โด่งรู้สึกผิดหวังอย่างมากพอเปิดออกดูก็มีแต่ตัวหนังสือที่โด่งอ่านไม่ออก แล้วโด่งก็โยนหนังสือเล่มนั้นทิ้งอย่างไม่สนใจ คืนนั้น หลังจากที่ทุกคนในบ้านรวมทั้งโด่งหลับสนิท ก็มีเสียงประหลาดเสียงหนึ่งดังขึ้นในห้องและปลุกให้โด่งต้องตื่นขึ้น ทันทีที่โด่งเปิดไฟบนหัวเตียง โด่งก็พบกับร่างของใครคนหนึ่งนั่งหันหลังอยู่บนโต๊ะหนังสือ ซึ่งขณะนี้เต็มไปด้วยเศษกระดาษที่มันฉีกจากหนังสือกระจุยกระจาย แต่สิ่งที่ทำให้โด่งต้องตกใจสุดขีดก็คือ เมื่อร่างนั้นหันมาทางโด่ง ใบหน้าของมันเหมือนใบหน้าของโด่งไม่มีผิด เพียงแต่มันมีเขาสองข้างและใบหน้าที่ดูร้ายกว่า ทำให้โด่งรู้สึกกลัวจนขนลุกไปทั้งตัว แล้วมันก็พูดกับโด่งว่า “ข้าคือความโง่ที่ออกมาจากตัวของเจ้า ข้าเกลียดความฉลาด ข้าเกลียดหนังสือทุกเล่มบนโลกนี้ และข้าจะทำลายหนังสือทุกเล่มที่มีในโลกนี้ให้หมด แล้วเจ้าก็จะต้องกลายเป็นทาสของข้าตลอดไป” พูดจบเจ้าปีศาจก็ฉีกทำลายหนังสือของมันต่อไปอย่างสนุกสนาน ในขณะที่เจ้าปีศาจความโง่กำลังสนุกสนานกับการทำลายหนังสืออยู่นั้นเอง ทันใดนั้นก็มีเสียงหนึ่งดังออกมาจากข้างซอกเตียงของโด่ง “ช่วยฉันขึ้นไปที ฉันช่วยเธอได้นะ” โด่งชะ โง่งหน้ามองลงไปข้างซอกเตียงทันที และก็พบหนังสือที่โด่งโยนทิ้งไปเมื่อเย็นนี้ โด่งจึงหยิบขึ้นมาและถามว่า “เธอจะช่วยฉันได้อย่างไรล่ะ” “ง่ายนิดเดียว ก็แค่เธอเปิดฉันแล้วอ่านให้มันฟังเท่านั้น มันก็จะหายไปทันที” หนังสือกล่าว		

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 5/4	นิทานเรื่อง “หนังสือวิเศษ”
		“แต่ฉันอ่านหนังสือไม่ออกเลยสักตัวเดียว” โด้งพูด “ไม่เป็นไรฉันจะช่วยเธอเอง” หนังสือกล่าว แล้วโด้งก็เปิดหนังสือออกอ่านทันที แล้วด้วยอำนาจวิเศษ รวมกับความตั้งใจจริงของโด้ง จึงทำให้โด้งอ่านหนังสือนั้นออกได้อย่างคล่องแคล่ว ทันทีที่เจ้าปีศาจความโง่ได้ยินเสียงอ่านหนังสือของโด้ง มันก็รู้สึกทรมานมากและก็ค่อย ๆ สลายตัวไปในที่สุด โด้งดีใจที่ทำลายเจ้าปีศาจความโง่ได้สำเร็จ โด้งกล่าวขอบคุณหนังสือวิเศษที่ช่วยให้โด้งอ่านหนังสือออก และไม่ต้องกลายเป็นทาสของเจ้าปีศาจความโง่อีกต่อไป นับจากนั้นเป็นต้นมา โด้งก็กลายเป็นเด็กที่ขยันอ่านหนังสือและก็กลายเป็นคนที่เรียนเก่งในที่สุด สภากาพย์ สุขประเสริฐ หนังสือวิเศษ : ผลงานนิทานที่คณะกรรมการประกวดระดับอุดมศึกษา และบุคคลทั่วไปโครงการดับเบิลเอเล่านิทานให้น้องฟัง ซีเอ็ดดูเลชั่น จำกัด (มหาชน), 2545. 



สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบงานที่ 5/1	การฟังแล้วจับใจความสำคัญ ของเรื่อง
---	--------------	---------------------------------------

คำสั่ง : ให้นักเรียนฟังนิทานเรื่อง “หนังสือวิเศษ” แล้วจับใจความสำคัญของเรื่องตามหัวข้อที่กำหนดแล้วนำไปเขียนเป็นแผนผังความคิดลงในกระดาษการ์ดสีที่กำหนดให้ และตกแต่งให้สวยงาม



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

แบบประเมินตนเอง

การร่วมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “ไก่อ้างข้อง”

คำชี้แจง

แบบประเมินตนเองจากการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ การฟังเพื่อจับใจความสำคัญ โดยใช้กิจกรรมการเล่น “ไก่อ้างข้อง” เช่น การมีมารยาทในการฟัง การฟังอย่างมีสมาธิ การร่วมกิจกรรมกับผู้อื่นและการตอบคำถาม

ให้นักเรียนตอบคำถามให้ตรงกับพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมตามความเป็นจริง คำตอบนี้ไม่มีผลต่อคะแนนทางการเรียนของนักเรียนแต่อย่างใด

ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงของนักเรียน

คำถาม	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก
1. ข้าพเจ้าอ่านทำความเข้าใจเกี่ยวกับ กฎ กติกา ของการเล่น “ไก่อ้างข้อง” ก่อนเล่น					
2. ข้าพเจ้าเล่นกิจกรรมการเล่น “ไก่อ้างข้อง” ตามกฎ กติกา					
3. กิจกรรมการเล่น “ไก่อ้างข้อง” ทำให้ข้าพเจ้าฝึกทักษะการฟังได้ดี					
4. ข้าพเจ้าเล่นกิจกรรมการเล่น “ไก่อ้างข้อง” ได้อย่างสนุกสนาน					
5. ข้าพเจ้าได้ประสบการณ์ด้านทักษะการฟัง จากการการเล่น “ไก่อ้างข้อง” เพื่อนำไปใช้ในกิจกรรมการจับใจความสำคัญจากการฟัง					
6. ข้าพเจ้าสามารถจับใจความสำคัญของเรื่องได้ตามหลักการฟังเพื่อจับใจความสำคัญ					
7. ข้าพเจ้ามีมารยาทในการฟัง					
8. ข้าพเจ้าช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่มที่ไม่เข้าใจ กติกาการเล่นได้					
9. ข้าพเจ้ายอมรับความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่ม					
10. ข้าพเจ้าทำงานตามเวลาที่กำหนด					

ด.ญ./ด.ช.....

กลุ่ม.....ประเมิน

แบบประเมินผลงานการเขียนสรุปเรื่องที่ฟังเป็นแผนผังความคิด

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน – ระดับคุณภาพ																				
		มีแนวคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ใน การทำงาน				จับประเด็น สำคัญของ เรื่องที่ฟังแล้ว สรุปได้ ครอบคลุม เนื้อหา				การเขียน สะกดถูกต้อง				ชิ้นงานสะอาด เรียบร้อย				ทำงาน เสร็จทัน ตามเวลา ที่กำหนด				รวม
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
กลุ่ม.....																						
1.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
2.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
3.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
4.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
5.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
6.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
7.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
8.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
9.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
10.	ค.ช. / ค.ญ.....																					

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวธนพร หมูคำ)

อาจารย์ผู้สอนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้น ป.3

คำชี้แจง : ให้ผู้ประเมินพิจารณาผลงานการฟังนิทานแล้วจับใจความสำคัญของเรื่องและเขียนเป็น
แผนผังความคิด โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนที่กำหนด

- | | | |
|---------|---------|-------------------------|
| ระดับ 4 | หมายถึง | มีผลงานอยู่ในระดับดีมาก |
| ระดับ 3 | หมายถึง | มีผลงานอยู่ในระดับดี |
| ระดับ 2 | หมายถึง | มีผลงานอยู่ในระดับพอใช้ |
| ระดับ 1 | หมายถึง | มีผลงานต้องปรับปรุง |

**แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมกลุ่ม
โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “ไก่อ้างข้อง”**

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน / ระดับพฤติกรรม																				
		มีมารยาทในการฟังและตั้งใจฟัง				มีมารยาทในการเล่นกิจกรรม “ไถ่ล้างข้อ” ตามกฎ กติกา				การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี				จับใจความสำคัญเรื่องที่ฟังได้ถูกต้อง				ทำงานที่มอบหมายได้ทันตามกำหนดเวลา				รวม
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
กลุ่ม.....																						
1.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
2.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
3.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
4.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
5.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
6.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
7.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
8.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
9.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
10.	ค.ช. / ค.ญ.....																					

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวธนพร หมูคำ)

อาจารย์ผู้สอนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้น ป.3

คำชี้แจง : ให้ผู้สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้พิจารณาพฤติกรรมของผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่ม

โดยเขียนเป็นเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนที่กำหนด

- | | |
|-----------------|--------------------------|
| ระดับ 4 หมายถึง | มีพฤติกรรมในระดับสูงมาก |
| ระดับ 3 หมายถึง | มีพฤติกรรมในระดับสูง |
| ระดับ 2 หมายถึง | มีพฤติกรรมในระดับปานกลาง |
| ระดับ 1 หมายถึง | มีพฤติกรรมในระดับต่ำ |

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6
สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ป.3

เรื่อง

การแต่งประโยคปฏิเสธ และประโยคแสดงความต้องการ

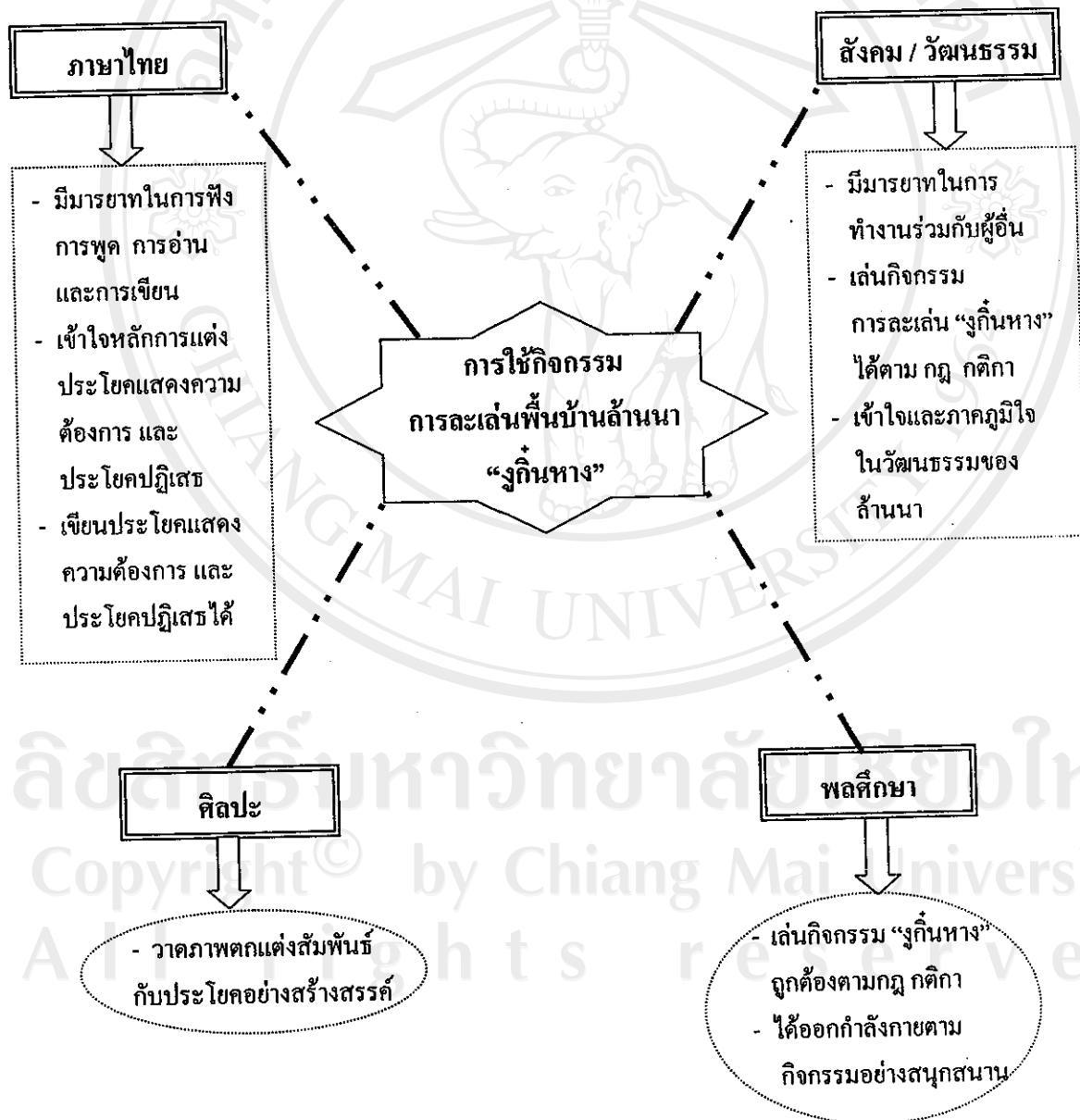
โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “งูกินหาง”



ลิขสิทธิ์โดย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright by Chiang Mai University
All rights reserved

แผนการเรียนรู้ที่ 6

แผนผังความคิดจากการใช้กิจกรรม
การเล่นพื้นบ้านล้านนา “งูกินหาง”



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

เรื่อง การแต่งประโยคปฏิเสธ และประโยคแสดงความต้องการ เวลา 6 คาบ (120 นาที)
 สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
 โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “งูกินหาง”

สาระสำคัญ

การเรียนรู้ลักษณะของประโยคต่าง ๆ เป็นพื้นฐานที่สำคัญในการใช้ภาษาไทยทั้งในการพูดและการเขียน

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์ปลายทาง

ผู้เรียนสามารถเข้าใจลักษณะของประโยคปฏิเสธ และประโยคแสดงความต้องการ นอกจากนี้ยังสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้อง

จุดประสงค์นำทาง

1. ผู้เรียนร่วมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “งูกินหาง” ได้ถูกต้อง ตามกฎ กติกาของการการเล่น
2. ผู้เรียนเข้าใจหลักการแต่งประโยคปฏิเสธ และประโยคแสดงความต้องการได้เป็นอย่างดี
3. ผู้เรียนตอบคำถามเกี่ยวกับประโยคปฏิเสธ และประโยคแสดงความต้องการได้ถูกต้อง
4. ผู้เรียนสามารถแต่งประโยคปฏิเสธ และประโยคแสดงความต้องการได้ถูกต้อง
5. ผู้เรียนมีมารยาทในการทำงานกลุ่มและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทยที่สัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้ในกิจกรรม

สาระที่ 3 : การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟัง และดูอย่างมีวิจารณญาณและพูดแสดง

ความรู้ ความคิด ความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณ และสร้างสรรค์

มาตรฐานการเรียนรู้ ข้อ 2. สามารถตั้งคำถาม ตอบคำถาม สนทนาแสดงความคิดเห็น และมีมารยาทในการฟัง การดู และการพูด

สาระที่ 4 : หลักการใช้ภาษา

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงทางภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษาและรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

มาตรฐานการเรียนรู้ ข้อ 2. เข้าใจความหมายและหน้าที่ของคำ กลุ่มคำ และประโยค การเรียบเรียงคำ และเรียบเรียงประโยคตามลำดับความคิดเป็น ข้อความที่ชัดเจน

ข้อ 6. สามารถนำหรือดัดแปลงในท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนและเล่นได้

สาระการเรียนรู้

1. กิจกรรมการเล่น “งูกินหาง”
2. ความรู้เรื่อง “หลักการแต่งประโยคปฏิเสธ และประโยคแสดงความต้องการ

กระบวนการเรียนหรือเทคนิควิธีสอนที่นำมาใช้

- | | |
|----------------|---|
| ขั้นนำ | ใช้เทคนิคกระบวนการอภิปรายแบบระดมสมอง |
| ขั้นจัดกิจกรรม | ใช้กระบวนการเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ |
| ขั้นสรุป | ใช้กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ |

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ผู้สอนนำแถบประโยคเกี่ยวกับการปฏิเสธ และแสดงความต้องการ ติดบนกระดานดำ เช่น

1. ฉันไม่ชอบกระเป๋าสีแดง
2. พ่อแม่อยากให้ลูกเป็นคนดี

จากนั้นให้ผู้เรียนอ่านออกเสียง แล้วตั้งคำถามว่า แถบประโยคทั้ง 2 ประโยคนั้นมีความแตกต่างกันอย่างไร เมื่อผู้เรียนคิดแล้วตอบคำถาม ผู้สอนจึงกระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกคิดเกี่ยวกับการปฏิเสธ เป็นต้นว่า การปฏิเสธที่จะไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติดและการแสดงความต้องการที่จะช่วยเหลือผู้อื่น เพื่อฝึกให้ผู้เรียนได้คิดร่วมกัน แล้วให้ส่งตัวแทนออกมาเขียนประโยคปฏิเสธ และประโยคแสดงความต้องการบนกระดานดำ เมื่อผู้เรียนได้ช่วยกันระดมสมองและออกมาเขียนประโยคบนกระดานดำแล้ว ผู้สอนจึงนำเข้าสู่กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการปฏิเสธ และแสดงความต้องการ โดยสนทนากับผู้เรียนว่า การเล่นเกมพื้นบ้านล้านนา “งูกินหาง” เป็นการเล่นที่ฝึกการใช้ประโยคปฏิเสธ และประโยคแสดงความต้องการในการสนทนาตอบโต้ และวันนี้เราจะได้ฝึกการใช้ประโยคปฏิเสธ และประโยคแสดงความต้องการจากการเล่น “งูกินหาง”

ขั้นจัดกิจกรรม

1. ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนโดยแต่ละคนเก่ง ปานกลาง และอ่อน กลุ่มละ 8-9 คน จากนั้นแจกใบความรู้การละเล่นพื้นบ้านล้านนา “งูกินหาง” ให้ผู้เรียนศึกษา กฎ กติกา ของการละเล่น หากไม่เข้าใจให้ซักถามผู้สอน
2. ผู้สอนให้แต่ละกลุ่มฝึกอ่านออกเสียง “บทสนทนา” ของการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “งูกินหาง” โดยออกเสียงตามผู้สอน 2 ครั้ง แล้วลองให้แต่ละกลุ่มออกเสียงกลุ่มละ 1 ครั้ง อีกรอบ
3. ผู้สอนเลือกกลุ่มผู้เรียนที่มีความพร้อมมาเป็นกลุ่มสาธิตการเล่น “งูกินหาง” แล้วกลุ่มที่เหลือเป็นกลุ่มสังเกตการณ์ แล้วซักถามหากสงสัย
4. ผู้สอนเปิดโอกาสให้แต่ละกลุ่มเล่นการละเล่น “งูกินหาง” โดยพร้อมกัน (ในเวลา 10 นาที)
5. ผู้สอนสุ่มถามถึงลักษณะการสนทนาในบทสนทนา “งูกินหาง” ผู้เรียนแต่ละกลุ่มตอบคำถาม ผู้สอนจึงอธิบายว่า การสนทนาตามบทการละเล่นเป็นลักษณะการปฏิเสธ และแสดงความต้องการ นักเรียนควรเข้าใจบทสนทนาในบทหรือและนำไปใช้ให้ถูกต้อง เพื่อนำเข้าสู่ความรู้ในหลักภาษา “การแต่งประโยคปฏิเสธ” และ “ประโยคแสดงความต้องการ”
6. ผู้สอนแจกใบความรู้การแต่งประโยคแสดงความต้องการ และประโยคปฏิเสธให้ผู้เรียนศึกษาหลักการการแต่งประโยคทั้ง 2 อย่างให้เข้าใจและนำไปใช้ได้
7. ผู้สอนแจกแบบฝึกการเติมคำตามหลักการแต่งประโยคแสดงความต้องการ และประโยคปฏิเสธให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มได้ร่วมกันเติมคำตามแบบฝึกที่กำหนดให้ (ในเวลา 10 นาที)
8. ผู้สอนให้ผู้เรียนแต่งประโยคแสดงความต้องการ และประโยคปฏิเสธ ด้วยแนวคิดของตนเอง แล้ววาดภาพประกอบระบายสีให้สวยงาม ลงในแบบฝึกที่แจกให้ โดยแต่งประโยคปฏิเสธ 5 ประโยค และประโยคแสดงความต้องการ 5 ประโยค (ในเวลาประมาณ 30 นาที)

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนสุ่มผลงานของผู้เรียนแล้วให้เจ้าของผลงานออกมาอ่านประโยคปฏิเสธและประโยคแสดงความต้องการที่เขียนขึ้นให้เพื่อนฟัง แล้วให้ผู้ฟังร่วมกันอภิปรายว่าประโยคที่เขียนเขียนได้ถูกต้องตามหลักการแต่งประโยคหรือไม่ แล้วแนะนำให้ผู้เรียนฝึกสังเกตคำในประโยคต่าง ๆ ที่พบเพื่อนำไปใช้ได้อย่างถูกต้อง
2. ผู้สอนแจกแบบประเมินตนเองในการร่วมกิจกรรมการละเล่น “งูกินหาง” ตามตารางแบบประเมินตนเอง

สื่อการจัดการเรียนการสอน

1. ใบความรู้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “งูกินหาง”
2. ใบความรู้เรื่องหลักการ การแต่งประโยคปฏิเสธและประโยคแสดงความต้องการ
3. แบบฝึกการเติมคำตามประโยคปฏิเสธและประโยคแสดงความต้องการ
4. ใบงาน “การแต่งประโยคปฏิเสธ และประโยคแสดงความต้องการ”
5. แบบประเมินตนเองจากการร่วมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “งูกินหาง”
6. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมกลุ่ม จากการการเล่นพื้นบ้านล้านนา “งูกินหาง”
7. แบบตรวจผลงานการแต่งประโยค

การวัดผล – ประเมินผล

1. ตรวจผลงานการแต่งประโยค
2. พิจารณาพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมกลุ่มของผู้เรียน จากแบบบันทึกพฤติกรรม
การร่วมกิจกรรมกลุ่ม
3. การตั้งคำถาม – ตอบคำถาม จากกิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมเสนอแนะ

สามารถนำกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “งูกินหาง” ไปจัดกิจกรรมฝึกทักษะ
การสนทนาให้กับผู้เรียน เพื่อเป็นการเตรียมการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษา

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 6/1	การละเล่นพื้นบ้านล้านนา “งูกินหาง”
ความเป็นมาของการละเล่น “งูกินหาง” การละเล่นงูกินหาง พบว่ามีการเล่นงูกินหาง 2 รูปแบบ คือ งูกินหางที่นำมาจากภาคกลาง และงูกินหางในแบบล้านนา ซึ่งเข้าใจว่าเป็นการละเล่นที่ดัดแปลงมาจากการเล่นแมงอูอย่างภาคกลาง นอกจากจะเล่นเพื่อความสนุกสนานแล้ว ยังเป็นการฝึกปฏิภาณไหวพริบในการโต้ตอบในบทสนทนา และที่สำคัญเป็นการฝึกทักษะการปฏิเสธ จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น จะเป็นหญิงหรือชายก็ได้ สถานที่เล่น ลานกว้าง อุปกรณ์การเล่น ใบไม้ หรือกระดาษตัดเป็นรูปที่ผู้เล่นต้องการจะขาย เช่น หวี หรืออาจใช้ของจริงก็ได้ วิธีการเล่น 1. ผู้เล่นทั้งหมดมาขึ้นรวมกันแล้วเข้าแถวเรียงหนึ่ง เลือกผู้เล่นออกมา 2 คน ให้เป็นคนขาย 1 คน และเป็นแมง 1 คน ส่วนคนที่เหลือจะเป็นลูกงู (ลูกงูจะเอามือเกาะเอวแมงไว้แล้วเกาะเอวต่อ ๆ กันไปเป็นแถว) 2. ให้คนขายเอาของมาขายให้แมง โดยสมมุติด้วยว่าขายอะไร เช่น ขายหวี 3. การเล่นจะเริ่มจากคนขายเอาหวีมาขายแมง แต่แมงไม่ซื้อ คนขายจึงฝากหวีไว้กับแมง 4. แมงรับหวีมาแล้วโยนทิ้งไป 5. คนขายกลับมาถามหาของ แต่แมงปฏิเสธ 6. คนขายจึงขอสิ่งอื่นทดแทน แมงก็ไม่ให้ ผลสุดท้ายคนขายจึงต้องขอลูกงู แมงก็ตกลง แต่คนขายต้องแย่งเอาเอง 7. คนขายพยายามแย่งลูกงูถ้าแย่งได้หมดก็เริ่มเล่นใหม่ กติกาการเล่น ถ้าคนขายของแย่งลูกงูได้หมดทุกตัวแสดงว่าคนขายของชนะ ได้ลูกงูมาอยู่ด้วยและเปลี่ยนบทบาทมาเป็นแมง ส่วนแมงก็ต้องเปลี่ยนบทบาทไปเป็นคนขายของ		

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 6/1	การละเล่นพื้นบ้านล้านนา “งูกินหาง”
บทสนทนาประกอบการเล่น (ขณะเล่นให้แม่อยู่ด้านหน้า ลูกเกาะเอวแม่ต่อกันจนครบทุกคน)		
<u>การโต้ตอบของคนขายของ แม่และลูก ดังนี้</u>		
คนขาย	(ถามว่า)	“ซื้อหิวไหม”
แม่	(ตอบว่า)	“ไม่ซื้อ”
คนขาย	(ถามลูกแต่ละตัวว่า)	“ซื้อไหม”
ลูก	(จะตอบว่า)	“ไม่ซื้อ”
คนขาย	(จะเดินกลับมาหาแม่แล้วถามว่า)	“ให้เปล่า ๆ เอาไหม”
แม่	(ตอบว่า)	“ไม่เอา”
คนขาย	(พูดต่อไปว่า)	“จิ้นฝากไว้”
แม่	(จะแสดงความไม่พอใจ)	แล้วโยนของทิ้งไป
คนขาย	(แสดงการเดินไปเดินมาสักครู่	
	แล้วกลับมาหาแม่ถามว่า “หิวอยู่ไหน”)	“หิวอยู่ไหน”
แม่	(ตอบว่า)	“เอาทิ้งไปแล้ว”
คนขาย	(ถามต่อว่า)	“จิ้นขอมะพร้าวแลก”
แม่	(ตอบว่า)	“มะพร้าวไม่แก่”
คนขาย	(ต่อลงต่อ)	“จิ้นขอส้ม”
แม่	(ตอบว่า)	“ส้มไม่มี”
คนขาย	(ตื้อแม่ต่อ)	“จิ้นขอลูกสักตัว”
แม่	(แสดงความรำคาญ ตอบว่า)	“ถ้าแย่งได้ก็เอาไป”
ต่อจากนี้ คนขายก็จะเข้าซื้อแย่งลูก โดยที่แม่จะคอยกันลูกซึ่งลูกทุกตัวต่างก็เกาะเอวต่อ ๆ กันเป็นแถวยาว โดยพยายามเกาะให้แน่นไม่ให้แตกแถวเพราะหากแตกแถวคนขายจะเข้าจับตัวได้ง่ายและอีกประการหนึ่งการที่เกาะเอวกันต่อ ๆ ไปนั้น เมื่อมีการไล่จับการเคลื่อนตัวจะดูเหมือนงูเลื้อยสวยงามมา		
โอกาสในการเล่น เล่นในชีวิตประจำวัน		

ภาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 6/2	หลักการแต่งประโยคปฏิเสธ และประโยคแสดงความต้องการ
ประโยคปฏิเสธ อ่านว่า (ประ – โหยก - ปะ – ตี – เสด) ประโยคปฏิเสธ เป็นประโยคที่มีใจความ<u>ไม่ยอมรับ</u> จะมีคำว่า <u>ไม่</u> <u>ไม่ได้</u> <u>ไม่ใช่</u> เป็นการ กล่าวปฏิเสธ ตัวอย่าง ประโยคปฏิเสธ ฉัน<u>ไม่ได้</u>หนีเรียน แม่<u>ไม่ได้</u>ไปกรุงเทพฯ น้อง<u>ไม่</u>ชอบกินนม ผม<u>ไม่ใช่</u>นักเรียนชั้น ป.2 ส่วนประโยคแสดงความต้องการ (ประ – โหยก – สะ – แดง – ความ – ต้อง – การ) เป็นประโยคที่มีเนื้อความต้องการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง มักมีคำว่า <u>ต้องการ</u> <u>อยาก</u> <u>ปรารถนา</u> อยู่หลังประธาน และอยู่หน้ากริยาสำคัญของประโยค ตัวอย่าง ประโยคแสดงความต้องการ ฉัน<u>ต้องการ</u>พบเธอ น้อง<u>อยาก</u>ได้ของเล่น พ่อ<u>ปรารถนา</u>จะไปประเทศอังกฤษ จากหลักการแต่งประโยคปฏิเสธ และประโยคแสดงความต้องการ จะเห็นว่าหากเราจะ แต่งประโยคปฏิเสธ ในประโยคนั้นจะต้องมีคำว่า <u>ไม่</u> <u>ไม่ได้</u> <u>ไม่ใช่</u> ส่วนการแต่งประโยคแสดง ความต้องการจะมีคำว่า <u>ต้องการ</u> <u>อยาก</u> <u>ปรารถนา</u> อยู่ด้วย หากจะแต่งประโยคปฏิเสธและ ประโยคแสดงความต้องการต้องสังเกตและนำไปใช้ให้ถูกต้อง		

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบงานที่ 6/1	เต็มคำในช่องว่างให้เป็น ประโยคปฏิเสธ และประโยคแสดงความต้องการ
คำสั่ง : ให้นักเรียนสังเกตประโยคที่กำหนดให้แล้วเลือกคำในกรอบสี่เหลี่ยมที่กำหนดเติมในช่องว่างให้ถูกต้องตามหลักการแต่งประโยคปฏิเสธ และประโยคแสดงความต้องการ ประารถนา ไม่ใช่ ไม่ อยาก ไม่ได้ ต้องการ ประโยคปฏิเสธ 1. สุดา _____ ชอบกินกล้วยเดี่ยว 2. คุณลุง _____ ไปซื้อกล้วยมะม่วงตามที่ป่าสั่ง 3. ฉัน _____ ลูกคนสุดท้ายของแม่อย่างที่คุณคนเข้าใจ ประโยคแสดงความต้องการ 1. คุณแม่ _____ ให้ฉันและน้องเป็นคนดี 2. คุณครูบอกว่า _____ ให้โรงเรียนของเราสะอาดปราศจากขยะ 3. คุณพ่อ _____ ซื้อรถคันใหม่		

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบงานที่ 6/2	แต่งประโยคปฏิเสธ และประโยคแสดงความต้องการ : ด้นทำได้
ชื่อ _____ สกุล _____ เลขที่ _____ ชั้น ป.3/ _____		
คำสั่ง : ให้นักเรียนแต่งประโยคปฏิเสธ และประโยคแสดงความต้องการ อย่างละ 5 ประโยค แล้ววาดภาพประกอบบรรยายลีให้สวยงาม (เวลา 30 นาที)		
ประโยคปฏิเสธ 1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____		
ประโยคแสดงความต้องการ 1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____		

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
 Copyright© by Chiang Mai University
 All rights reserved

แบบประเมินตนเอง
การร่วมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “งูกินหาง”

คำชี้แจง

แบบประเมินตนเองในการร่วมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “งูกินหาง” โดยตอบคำถามเกี่ยวกับการร่วมกิจกรรม การเล่นตามกฎ กติกา รวมทั้งการฝึกการสนทนาคตามบทการละเล่นนี้ ให้นักเรียนอ่านคำถามและตอบให้ตรงกับกรปฏิบัติในการร่วมกิจกรรมตามความเป็นจริง คำตอบนี้ไม่มีผลต่อคะแนนการเรียนของนักเรียนแต่อย่างใด

ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความเป็นจริง

คำถาม	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก
1. ข้าพเจ้าตั้งใจอ่านกฎ กติกา ของการละเล่น “งูกินหาง” ก่อนเล่นกิจกรรม					
2. ข้าพเจ้าเล่น “งูกินหาง” ตามกฎ กติกา อย่างเคร่งครัด					
3. ข้าพเจ้าฝึกทักษะการสนทนาจากการเล่น “งูกินหาง” กับเพื่อน ๆ ในกลุ่ม					
4. ข้าพเจ้าสนุกสนานกับการเล่น “งูกินหาง”					
5. ข้าพเจ้ามีมารยาทในการเล่นกิจกรรมกับเพื่อน ในกลุ่มเป็นอย่างดี					
6. ข้าพเจ้ายอมรับฟังความคิดเห็นจากเพื่อน ในกลุ่มเสมอ					
7. กิจกรรมการเล่น “งูกินหาง” ช่วยพัฒนาทักษะในการใช้ภาษาโดยเฉพาะการใช้ประโยคปฏิเสธ และประโยคแสดงความ ต้องการให้กับข้าพเจ้าเป็นอย่างมาก					
8. ข้าพเจ้าสามารถอธิบายขั้นตอนการเล่นให้เพื่อนที่ไม่เข้าใจฟังได้					
9. ข้าพเจ้าจำบทสนทนาในการเล่น “งูกินหาง” ได้และสามารถนำไปเผยแพร่ได้					
10. ข้าพเจ้าเห็นว่ากิจกรรมการเล่น “งูกินหาง” เหมาะสมกับวัยของข้าพเจ้ามาก					

ด.ช. / ด.ญ. _____

กลุ่ม _____ ประเมิน

เกณฑ์ประเมินผลงานการแต่งประโยค

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน - ระดับคุณภาพ																				
		เนื้อหา				การสะกดถูกต้อง				เขียนประโยคได้ถูกต้องตามหลักการเขียน				มีแนวคิดสร้างสรรค์ในการตกแต่งชิ้นงาน				ความสะอาดและตรงเวลา				รวม
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
กลุ่ม.....																						
1.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
2.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
3.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
4.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
5.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
6.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
7.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
8.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
9.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
10.	ค.ช. / ค.ญ.....																					

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวธนพร หนูคำ)

อาจารย์ผู้สอนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้น ป.3

คำชี้แจง : ให้ผู้ประเมินพิจารณาผลงานการแต่งประโยคของผู้เรียนแต่ละคน แล้วประเมินคุณภาพ

ของผลงานตามเกณฑ์ที่กำหนด โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนน

ระดับ 4 หมายถึง มีผลงานอยู่ในระดับดีมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีผลงานระดับดี

ระดับ 2 หมายถึง มีผลงานระดับปานกลาง

ระดับ 1 หมายถึง มีผลงานระดับพอใช้

**แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมกลุ่ม
โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “งูกินหาง”**

ที่	ชื่อ - สกุล	รายประเมิน - ระดับพฤติกรรม																				
		การร่วมเล่น กิจกรรม “งูกินหาง” ตามกฎ กติกา				ประสาน สามัคคีในการ ทำงานกลุ่ม ขณะปฏิบัติ กิจกรรม				แนะนำวิธี ดำเนินงาน และช่วยเหลือ เพื่อนในกลุ่ม				ยอมรับความ คิดเห็นของ เพื่อนในกลุ่ม				ร่วมแสดง ความคิดเห็นที่ เป็นประโยชน์ ต่องานตาม กิจกรรม				รวม
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
กลุ่ม.....																						
1.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
2.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
3.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
4.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
5.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
6.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
7.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
8.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
9.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
10.	ค.ช. / ค.ญ.....																					

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวธนพร หมูคำ)

อาจารย์ผู้สอนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้น ป.3

คำชี้แจง : ให้ผู้สังเกตพิจารณาคุณภาพพฤติกรรมของผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่ม

และเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนที่กำหนด

ระดับ 4 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับสูงมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับสูง

ระดับ 2 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับปานกลาง

ระดับ 1 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับต่ำ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7
 สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ป.3

เรื่อง การบันทึกเหตุการณ์ประจำวัน
 โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “มะล็อกก็อกแก็ก”

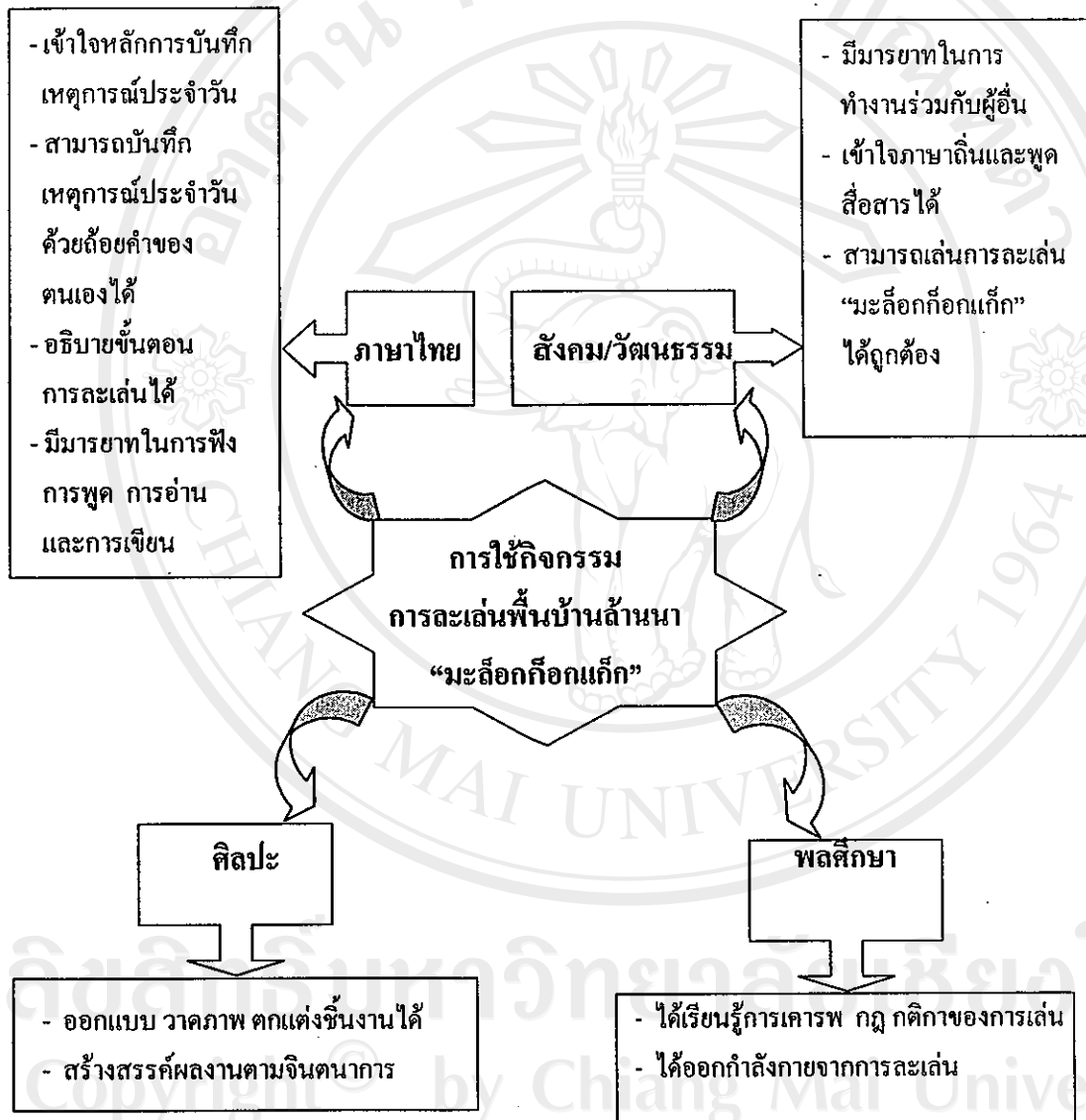


ลิขสิทธิ์ในเนื้อหา
 Copyright © Chiang Mai University
 All rights reserved

แผนการเรียนรู้ที่ 7

แผนผังความคิดจากการใช้กิจกรรม

การเล่นพื้นบ้านด้านนา “มะล็อกก็อกแก็ก” เชื่อมโยงการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

เรื่อง การบันทึกเหตุการณ์ประจำวัน

เวลา 6 คาบ (120 นาที)

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “มะลือก๊กอกแก็ก”

สาระสำคัญ

การบันทึกเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่พบเห็นในประจำวัน เป็นพื้นฐานของการฝึกสังเกต สิ่งที่สำคัญที่ผ่านเข้ามาในชีวิต แล้วบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อเตือนความทรงจำและพัฒนา ด้านการเขียน

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์ปลายทาง

ผู้เรียนเข้าใจหลักการบันทึกเหตุการณ์ประจำวันแล้วสามารถบันทึกได้ด้วยตนเอง

จุดประสงค์นำทาง

1. ผู้เรียนร่วมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “มะลือก๊กอกแก็ก” ได้ถูกต้องตาม กฎ กติกา ของการเล่น

2. ผู้เรียนอธิบายบทการสนทนาจากการเล่น “มะลือก๊กอกแก็ก” ได้ตามลำดับ เหตุการณ์

3. ผู้เรียนเข้าใจหลักการเขียนบันทึกเหตุการณ์ประจำวันตามขั้นตอนได้

4. ผู้เรียนสามารถเขียนบันทึกเหตุการณ์ประจำวันที่พบเห็นได้ด้วยถ้อยคำของตนเอง โดยใช้ภาษาได้ถูกต้องตามหลักการเขียน

5. ผู้เรียนสามารถทำงานที่มอบหมาย ได้ตามเวลาที่กำหนด

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทยที่สัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้ในกิจกรรม

สาระที่ 2 : การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศ และรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐานการเรียนรู้ ข้อ 2. มีมารยาทการเขียน และนิสัยรักการเขียน ใช้ทักษะ การเขียนจดบันทึกความรู้ ประสบการณ์และเรื่องราว ในชีวิตประจำวัน

สาระที่ 4 : หลักการใช้ภาษา

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษา และหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของ ภาษาและพลังของภาษาภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้ เป็นสมบัติของชาติ

มาตรฐานการเรียนรู้ ข้อ 4. เข้าใจว่าภาษาไทยมีทั้งภาษาไทยกลาง หรือภาษาไทย มาตรฐานและภาษาถิ่น
ข้อ 6. สามารถนำบทรื่องเล่นในท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนและ เล่นได้

สาระการเรียนรู้

1. ความรู้เรื่องหลักการเขียน “บันทึกเหตุการณ์ประจำวัน”
2. การละเล่นพื้นบ้านล้านนา “มะล็อกก็อกแก็ก”

กระบวนการเรียนรู้หรือเทคนิควิธีสอนที่นำมาใช้

ขั้นนำ	ใช้เทคนิคการตั้งคำถาม
ขั้นจัดกิจกรรม	ใช้เทคนิคกระบวนการกลุ่ม
ขั้นสรุป	ใช้วิธีสอนแบบการถาม - ตอบ

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ผู้สอนนำรูปการ์ตูนมาให้ผู้เรียนดูแล้วถามผู้เรียนว่ารูปร่างนี้คืออะไร ถ้าผู้เรียนส่วนใหญ่ ตอบว่า “ผี” แสดงว่าผู้เรียนเคยดูหนัง ดูละคร เกี่ยวกับผี ผู้สอนก็ถามผู้เรียนต่อว่า “ใครกลัวผีบ้าง” เมื่อผู้เรียนร่วมสนทนา ผู้สอนก็ให้ผู้เรียนตั้งข้อสังเกตว่าเมื่อใครพูดถึงผี แต่เราไม่ได้เห็นจริงเราก็จะ

กลัวแล้วนึกภาพตามว่า ผีต้องตาโบ เล็บยาว ลิ้นห้อย เมื่อจินตนาการอย่างนั้นจึงเกิดอาการกลัวมาก บางคนอาจป่วยเลยก็มี จากนั้นผู้สอนจะเริ่มโยนเข้าสู่การละเล่นว่า แล้ววันนี้เราจะมาเล่นการละเล่นพื้นบ้านซึ่งเป็นบทเจรจาที่บ่งบอกลักษณะของคำว่า “ผี” เมื่อผู้เรียนกำลังสนใจ ผู้สอนก็จะกระตุ้นว่าการละเล่นนี้เป็นการเล่นสนุกสนาน เป็นการสมมติไม่มีอะไรน่ากลัว ผู้เรียนสามารถเล่นได้อย่างปลอดภัย

ขั้นจัดกิจกรรม

1. ผู้สอนแจกใบความรู้เกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “มะลือกก็อกแก็ก” ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มศึกษา ผู้สอนอธิบายคำในภาษาท้องถิ่นแล้วให้ผู้เรียนออกเสียงพร้อม ๆ กัน
2. ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็น 5 กลุ่ม แล้วสุ่มกลุ่มผู้เรียนมาเป็นกลุ่มสาธิตวิธีการเล่น 1 กลุ่ม โดยให้กลุ่มที่เหลือเป็นผู้สังเกตการณ์
3. ผู้สอนให้ทุกกลุ่มเล่นการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “มะลือกก็อกแก็ก” ประมาณ (10 นาที) โดยให้ทุกคนฝึกการสนทนาตามบทเจรจาในภาษาถิ่นล้านนา
4. ผู้สอนให้แต่ละกลุ่มเล่าถึงขั้นตอนการเล่น “มะลือกก็อกแก็ก” ตามลำดับเหตุการณ์ แล้วผู้สอนจึงอธิบายเพิ่มเติมว่าการเล่าเรื่องไม่ว่าจะจากประสบการณ์ จากการฟัง หรือจากการอ่าน เราควรเล่าตามลำดับเหตุการณ์ เพราะจะทำให้ผู้อื่นเข้าใจง่ายขึ้น จากนั้นผู้สอนจึงโยนเข้าสู่การเรียนรู้เรื่องการบันทึกเหตุการณ์ประจำวัน โดยผู้สอนตั้งคำถามกับผู้เรียนว่า ในแต่ละวันเราได้พบเจอสิ่งต่าง ๆ มากมาย หากเราลองจดบันทึกด้วยถ้อยคำของตนเอง นอกจากจะทำให้เหตุการณ์ที่พบเห็นถูกบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรแล้ว ยังทำให้เราฝึกใช้ภาษาเขียนได้เป็นอย่างดี
5. จากนั้นผู้สอนแจกใบความรู้เรื่อง “การบันทึกเหตุการณ์ประจำวัน” ให้ผู้เรียนได้ศึกษาเกี่ยวกับหลักการบันทึกเหตุการณ์ประจำวัน และดูตัวอย่างการบันทึกเหตุการณ์ประจำวัน หากใครไม่เข้าใจให้ชักถามให้กระจ่างก่อนลงมือทำ
6. ผู้สอนแจกใบงาน “การบันทึกเหตุการณ์ประจำวัน” กำหนดให้ผู้เรียนเขียนบันทึกเหตุการณ์ประจำวันตามเหตุการณ์จริงที่ตนเองประสบมาโดยเลือกมา 1 เหตุการณ์ (กำหนดเวลาทำ 20 นาที) พร้อมวาดภาพระบายสีให้สวยงาม

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนสุ่มให้ผู้เรียนออกมานำเสนอผลงาน จากนั้นลองให้ผู้เรียนเป็นผู้ตั้งคำถามเพื่อน เมื่อผู้เรียนที่เป็นผู้ฟังตอบคำถาม ผู้สอนก็จะเสริมในส่วนที่บกพร่อง แล้วกระตุ้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สังเกตว่า “การบันทึกเหตุการณ์ประจำวัน” นั้นจะต้องเขียนด้วยถ้อยคำของตนเองตามลำดับเหตุการณ์ที่พบเห็นจริง ๆ หรืออาจแสดงความคิดเห็นถึงเรื่องที่พบเห็นก็ได้

2. เมื่อผู้เรียนเข้าใจแล้ว ผู้สอนลองสุ่มถามหลักการบันทึกเหตุการณ์ประจำวันอีกครั้ง เมื่อผู้เรียนตอบตามความเข้าใจ ผู้สอนจึงสุ่มถามเหตุการณ์ของการละเล่น “มะล็อกก็อกก็ัก” โดยให้ผู้เรียนตอบตามขั้นตอนของการละเล่น
3. ผู้สอนแจกแบบประเมินตนเอง ให้ผู้เรียนประเมินการปฏิบัติตามตารางที่กำหนด

สื่อการเรียนการสอน

1. ใบความรู้เรื่องการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “มะล็อกก็อกก็ัก”
2. ใบความรู้เรื่อง “การบันทึกเหตุการณ์ประจำวัน”
3. แบบฝึกหัดการบันทึกเหตุการณ์ประจำวัน
4. แบบประเมินตนเองจากการร่วมกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “มะล็อกก็อกก็ัก”
5. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมกลุ่ม
6. แบบประเมินผลการบันทึกเหตุการณ์ประจำวัน
7. ภาพการ์ตูน

การวัดผล – ประเมินผล

1. พิจารณาจากผลการบันทึกสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมกลุ่ม โดยใช้แบบบันทึกสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
2. การเล่าเรื่อง หรือตอบคำถาม ขณะปฏิบัติกิจกรรม
3. พิจารณาการบันทึกเหตุการณ์ประจำวันที่กำหนดตามเกณฑ์การประเมิน

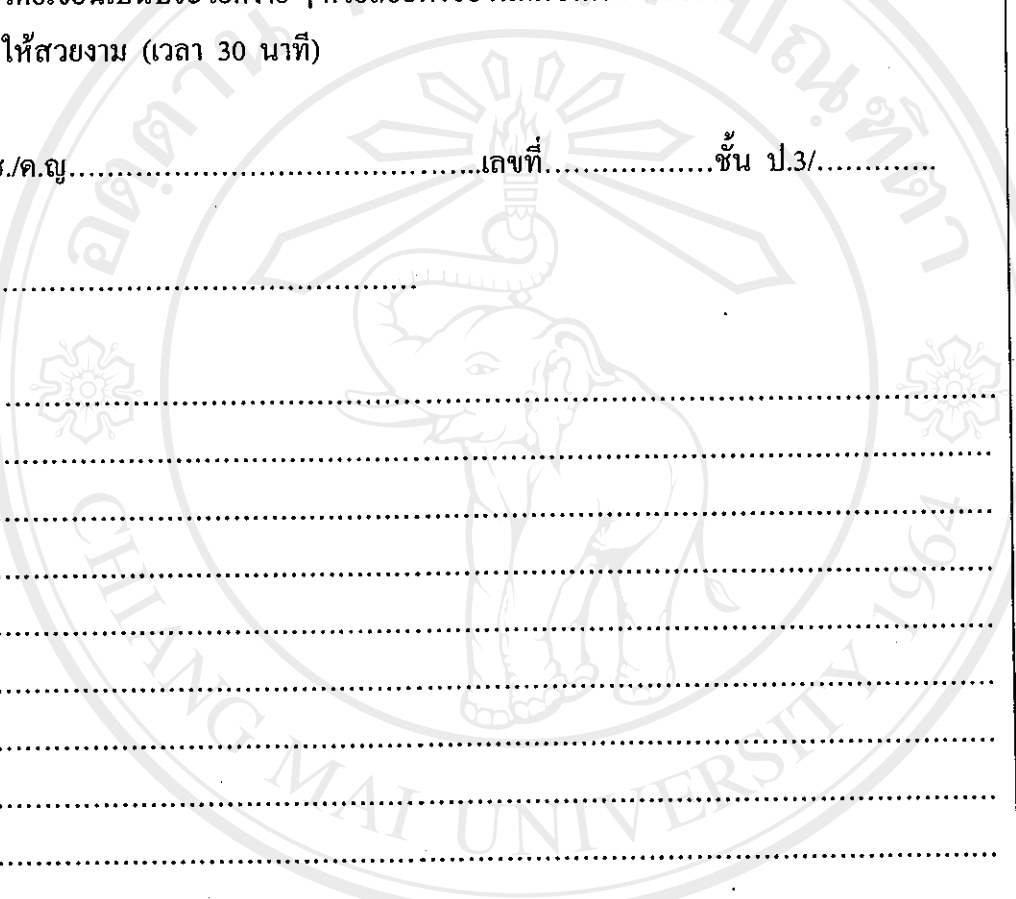
กิจกรรมเสนอแนะ

กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “มะล็อกก็อกก็ัก” นี้ เป็นกิจกรรมที่สามารถฝึกการใช้ภาษาในการเจรจาโต้ตอบ ผู้สอนควรฝึกให้ผู้เรียนเข้าใจคำ และความหมายของคำศัพท์ในภาษาถิ่นก่อนการเล่นทุกครั้ง จึงจะทำให้ผู้เรียนเล่นอย่างสนุกสนานและเป็นการเรียนรู้วัฒนธรรมล้านนาอีกด้วย

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 7/1	การละเล่นพื้นบ้านล้านนา “มะล็อกก็อกแก็ก”																										
ความเป็นมาของการละเล่น “มะล็อกก็อกแก็ก” การละเล่น “มะล็อกก็อกแก็ก” เป็นการเล่นของเด็ก ๆ ในวัย 7 - 9 ขวบ เหมือนการเล่นผีตาโขน การเล่นชนิดนี้มีประโยชน์ช่วยให้ผู้เล่นได้ออกกำลังกาย ได้สนุกสนานรื่นเริง ได้ฝึกการใช้ปฏิภาณไหวพริบในการเจรจาโต้ตอบ เหมาะสำหรับผู้เล่นทั้งชายและหญิง จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวน สถานที่เล่น บริเวณลานกว้าง, สนามหญ้า วิธีการเล่น เสี่ยงทายให้เป็นคนชวน 1 คน แล้วเริ่มกิจกรรมการเล่นว่า <table border="0"><tr><td>คนชวน</td><td>คนถูกชวน</td></tr><tr><td>- ก็อก ๆ ๆ ๆ (ทำท่าเหมือนเคาะประตู)</td><td>- มาเยี่ยะหยัง (มาทำไม)</td></tr><tr><td>- มาจวนไปผ่อหนัง (มาจวนไปคูหนัง)</td><td>- หนั่งเรื่องอะหยัง (หนั่งเรื่องอะไร)</td></tr><tr><td>- หนั่งเรื่องผีปศาจ</td><td>- ไปเตอะ เป็นบ่ไป (ไปเถอะฉันไม่ไป)</td></tr><tr><td>- เยี่ยะหยังบ่ไป (ทำไมไม่ไป)</td><td>- เป็นกั่วผี (ฉันกลัวผี)</td></tr><tr><td>- หนั่งการ์ตูนกัมีเลาะ (หนั่งการ์ตูนกัมี)</td><td>- ไปก่ไป ตัวเตยวนำหน้าเป็นเนื้อ เป็นจะเตยวโดยกัน</td></tr><tr><td>- ตู๊บ (ทำเสียงหล่น)</td><td>- อะหยังหล่น (อะไรหล่น)</td></tr><tr><td>- บ่าป้าวหล่น (มะพร้าวหล่น)</td><td>- หล่นตี้ไหน (หล่นที่ไหน)</td></tr><tr><td>- หล่นตี้สวน (หล่นที่สวน)</td><td>- เยี่ยะหยังตัวบ่เก็บ (ทำไมเธอไม่เก็บ)</td></tr><tr><td>- บ้านเป็นมีจ้านักแล้ว (บ้านฉันมีเยอะแยะ)</td><td>- เล็บตัวอะหยังมาขาว (เล็บเธอ ทำไมถึงขาว)</td></tr><tr><td>- เป็นบ่มีมีดยับตัด (ฉันไม่มีกรรไกรตัด)</td><td>- หน้าตัวเยี่ยะหยังมาขาว (หน้าเธอ ทำไมถึงขาว)</td></tr><tr><td>- เป็นโทแป้ง (ฉันทาแป้ง)</td><td>- ต้าตัวเยี่ยะหยังโบ้ (ตาเธอทำไมถึงโบ้)</td></tr><tr><td>- ก่เป็นเป็นผี...(เพราะฉันเป็น...ผี)</td><td>- ทุกคนวิ่งหนี</td></tr></table> (คนที่เป่าขลุ่ยไล่จับ คนที่ถูกจับได้ก็จะเป็นผีแทนแล้วเริ่มเล่นใหม่)			คนชวน	คนถูกชวน	- ก็อก ๆ ๆ ๆ (ทำท่าเหมือนเคาะประตู)	- มาเยี่ยะหยัง (มาทำไม)	- มาจวนไปผ่อหนัง (มาจวนไปคูหนัง)	- หนั่งเรื่องอะหยัง (หนั่งเรื่องอะไร)	- หนั่งเรื่องผีปศาจ	- ไปเตอะ เป็นบ่ไป (ไปเถอะฉันไม่ไป)	- เยี่ยะหยังบ่ไป (ทำไมไม่ไป)	- เป็นกั่วผี (ฉันกลัวผี)	- หนั่งการ์ตูนกัมีเลาะ (หนั่งการ์ตูนกัมี)	- ไปก่ไป ตัวเตยวนำหน้าเป็นเนื้อ เป็นจะเตยวโดยกัน	- ตู๊บ (ทำเสียงหล่น)	- อะหยังหล่น (อะไรหล่น)	- บ่าป้าวหล่น (มะพร้าวหล่น)	- หล่นตี้ไหน (หล่นที่ไหน)	- หล่นตี้สวน (หล่นที่สวน)	- เยี่ยะหยังตัวบ่เก็บ (ทำไมเธอไม่เก็บ)	- บ้านเป็นมีจ้านักแล้ว (บ้านฉันมีเยอะแยะ)	- เล็บตัวอะหยังมาขาว (เล็บเธอ ทำไมถึงขาว)	- เป็นบ่มีมีดยับตัด (ฉันไม่มีกรรไกรตัด)	- หน้าตัวเยี่ยะหยังมาขาว (หน้าเธอ ทำไมถึงขาว)	- เป็นโทแป้ง (ฉันทาแป้ง)	- ต้าตัวเยี่ยะหยังโบ้ (ตาเธอทำไมถึงโบ้)	- ก่เป็นเป็นผี...(เพราะฉันเป็น...ผี)	- ทุกคนวิ่งหนี
คนชวน	คนถูกชวน																											
- ก็อก ๆ ๆ ๆ (ทำท่าเหมือนเคาะประตู)	- มาเยี่ยะหยัง (มาทำไม)																											
- มาจวนไปผ่อหนัง (มาจวนไปคูหนัง)	- หนั่งเรื่องอะหยัง (หนั่งเรื่องอะไร)																											
- หนั่งเรื่องผีปศาจ	- ไปเตอะ เป็นบ่ไป (ไปเถอะฉันไม่ไป)																											
- เยี่ยะหยังบ่ไป (ทำไมไม่ไป)	- เป็นกั่วผี (ฉันกลัวผี)																											
- หนั่งการ์ตูนกัมีเลาะ (หนั่งการ์ตูนกัมี)	- ไปก่ไป ตัวเตยวนำหน้าเป็นเนื้อ เป็นจะเตยวโดยกัน																											
- ตู๊บ (ทำเสียงหล่น)	- อะหยังหล่น (อะไรหล่น)																											
- บ่าป้าวหล่น (มะพร้าวหล่น)	- หล่นตี้ไหน (หล่นที่ไหน)																											
- หล่นตี้สวน (หล่นที่สวน)	- เยี่ยะหยังตัวบ่เก็บ (ทำไมเธอไม่เก็บ)																											
- บ้านเป็นมีจ้านักแล้ว (บ้านฉันมีเยอะแยะ)	- เล็บตัวอะหยังมาขาว (เล็บเธอ ทำไมถึงขาว)																											
- เป็นบ่มีมีดยับตัด (ฉันไม่มีกรรไกรตัด)	- หน้าตัวเยี่ยะหยังมาขาว (หน้าเธอ ทำไมถึงขาว)																											
- เป็นโทแป้ง (ฉันทาแป้ง)	- ต้าตัวเยี่ยะหยังโบ้ (ตาเธอทำไมถึงโบ้)																											
- ก่เป็นเป็นผี...(เพราะฉันเป็น...ผี)	- ทุกคนวิ่งหนี																											
โอกาสในการเล่น เล่นเพื่อความสนุกสนานในชีวิตประจำวัน																												

ภาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 7/1	การละเล่นพื้นบ้านล้านนา “มะล็อกก็อกแก็ก”
คำศัพท์ที่ควรรู้		
ภาษาถิ่นล้านนา	ความหมายตามภาษาไทยกลาง	
1. จวน 2. ผ่อ 3. ไปเตอะ 4. เยอะหยัง 5. คั่ว 6. เป็น 7. เดียว 8. อะหยัง 9. ดี 10. ขี้ดนัก 11. มิดยับ 12. โทแป้ง	1. ชวน 2. ดู 3. ไปเถอะ 4. ทำไม 5. เธอ 6. ฉันทัน 7. เดิน 8. อะไร 9. ที่ 10. มากมาย 11. กรรไกร 12. ทาแป้ง	

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 7/2	การบันทึกเหตุการณ์ ประจำวัน
✎ การบันทึกเหตุการณ์ประจำวัน เป็นการบันทึกเรื่องราวส่วนตัว หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น หรือเหตุการณ์ขณะเดินทางเพื่อเตือนความทรงจำ ผู้เขียนต้องเขียนเป็นประโยคที่อ่านง่าย ใช้ภาษาให้ถูกต้อง ต้องบันทึกเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เป็นจริงและอาจแสดงความคิดเห็นต่อเหตุการณ์นั้น ๆ ได้ เป็นใจจะเล็ก ๆ การบันทึกเหตุการณ์ประจำวัน ไม่ยากเลยใช่ไหมล่ะ ลองดูตัวอย่างก่อนบันทึก ด้วยตนเองนะจ๊ะ ตัวอย่างการบันทึกเหตุการณ์ประจำวัน		
วันเสาร์ที่ 5 กรกฎาคม 2546 วันนี้เป็นวันหยุดฉันจึงตื่นสายได้ หลังจากทานอาหารเช้าแล้วฉันจึงช่วยคุณแม่ทำงานบ้าน แล้วไปเล่นกับเพื่อนข้างบ้าน เวลาประมาณ 16.00 น. คุณพ่อกับคุณแม่ไปตลาดให้ฉันเฝ้าบ้าน ฉันอยู่ในบ้านเล่นกับเจ้าตูบสุนัขพันธุ์ชิสุของฉัน ขณะฉันกำลังเล่นกับเจ้าตูบเพลิน ๆ ฉันได้ยินเสียงเหมือนคนเคาะประตูห้องนอน ที่แรกฉันกลัวว่าใครมาเคาะประตู เพราะไม่มีใครอยู่บ้านแล้ว ฉันไม่กล้าขึ้นไปดู เมื่อฉันได้ยินเสียงดังมาอีกครั้งฉันจึงตัดสินใจวิ่งขึ้นไปดูให้แน่ใจ ฉันค่อย ๆ เดินเบา ๆ เจ้าตูบค่อย ๆ ย่องตามฉัน เมื่อขึ้นไปถึงข้างบน ฉันไม่เห็นมีใครสักคน ฉันค่อย ๆ เงยหน้าขึ้นดูบนเพดานก็พบว่าตุ๊กแกตัวใหญ่เกาะอยู่เหนือประตู มันกำลังกินแมลงและใช้หางฟาดประตูเสียงดังเหมือนคนเคาะประตู ฉันกลัวตุ๊กแกมันจะกระโดดใส่ฉันมาก จึงรีบวิ่งนำหน้าเจ้าตูบลงบันไดอย่างรวดเร็ว เมื่อวิ่งลงมาถึงชั้นล่างคุณพ่อคุณแม่กลับมาถึงบ้านพอดี ฉันเล่าเรื่องทั้งหมดให้ท่านฟัง ท่านจึงบอกว่าตุ๊กแกมันหาแมลงกิน มันไม่ทำอันตรายเราหรอก เดี่ยวมันก็ไปแล้วลูก นี่เป็นประสบการณ์ที่ระทึกขวัญฉันอีกเรื่องหนึ่งทีเดียว.....		

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบงานที่ 7/1	การบันทึกเหตุการณ์ ประจำวัน
คำสั่ง : ให้นักเรียนบันทึกเหตุการณ์ประจำวันที่นักเรียนประทับใจมา 1 เหตุการณ์ โดยเขียนเป็นประโยคง่าย ๆ ด้วยถ้อยคำของตนเอง แล้ววาดภาพประกอบ ให้สวยงาม (เวลา 30 นาที) ค.ช./ค.ญ.....เลขที่.....ชั้น ป.3/.....  ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ Copyright© by Chiang Mai University All rights reserved		

แบบประเมินตนเอง
การร่วมกิจกรรมการเล่น “มะล็อกก็อกแก็ก”

คำชี้แจง

แบบประเมินตนเองจากการเรียนรู้บันทึกเหตุการณ์ประจำวัน โดยใช้กิจกรรมการเล่น
พื้นบ้านล้านนา “มะล็อกก็อกแก็ก” จัดกิจกรรม เช่น การทำงานร่วมกับผู้อื่น การเข้าใจบทเรจา
โต้ตอบ การตอบคำถาม การเล่าเหตุการณ์

ให้นักเรียนอ่านคำถามแล้วตอบคำถามให้ตรงกับกรปฏิบัติตนในการร่วมกิจกรรมตาม
ความเป็นจริง คำตอบนี้ไม่มีผลต่อคะแนนทางการเรียนของนักเรียนแต่อย่างใด

ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงของนักเรียน

คำถาม	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก
1.ข้าพเจ้าอ่านบทสนทนาของการเล่น “มะล็อกก็อกแก็ก” ก่อนเล่นอย่างละเอียด					
2.ข้าพเจ้าเข้าใจบทเรจาของการเล่น “มะล็อกก็อกแก็ก” เป็นอย่างดี					
3.ข้าพเจ้าเล่น “มะล็อกก็อกแก็ก” ตามกฎ กติกา ของการเล่น					
4. การเล่น “มะล็อกก็อกแก็ก” ทำให้ข้าพเจ้า เข้าใจภาษาถิ่นล้านนามากขึ้น					
5. ข้าพเจ้าสนุกสนานกับการเล่น “มะล็อกก็อกแก็ก”					
6. ข้าพเจ้าเคารพในการตัดสินใจของสมาชิกกลุ่ม ทุกครั้ง					
7. ข้าพเจ้าสามารถเล่าลำดับเหตุการณ์ของการเล่น “มะล็อกก็อกแก็ก” ได้					
8. การเล่น “มะล็อกก็อกแก็ก” ทำให้ข้าพเจ้า กล้าแสดงออกในด้านการพูดมากขึ้น					
9. การเล่น “มะล็อกก็อกแก็ก” ทำให้ข้าพเจ้าทำงานร่วมกับผู้อื่นได้					
10. ข้าพเจ้าสามารถนำการเล่น “มะล็อกก็อกแก็ก” ไปแนะนำให้ผู้อื่นเล่นได้					

ค.ช. / ค.ญ.....

กลุ่ม.....ผู้ประเมิน

เกณฑ์การประเมินผลงานการบันทึกเหตุการณ์ประจำวัน

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน - ระดับคุณภาพ																				
		มีแนวคิด สร้างสรรค์ใน การทำงาน				บันทึก เหตุการณ์ ประจำวัน ตามลำดับ เหตุการณ์ได้				ใช้ภาษา ได้ถูกต้อง				ชิ้นงานสะอาด เรียบร้อย				ทำงานได้ทัน ตามเวลา ที่กำหนด				รวม
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
กลุ่ม.....																						
1.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
2.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
3.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
4.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
5.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
6.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
7.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
8.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
9.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
10.	ค.ช. / ค.ญ.....																					

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวธนพร หมูคำ)

อาจารย์ผู้สอนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้น ป.3

คำชี้แจง : ให้ผู้ประเมินพิจารณาผลงานการบันทึกเหตุการณ์ประจำวันของผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่ม

โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนน ตามระดับการประเมินค่า

- ระดับ 4 หมายถึง มีผลงานอยู่ในระดับดีมาก
- ระดับ 3 หมายถึง มีผลงานอยู่ในระดับดี
- ระดับ 2 หมายถึง มีผลงานอยู่ในระดับพอใช้
- ระดับ 1 หมายถึง มีผลงานอยู่ในระดับต้องปรับปรุง

**แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมกลุ่ม
การเล่นพื้นบ้านล้านนา “มะลือก๊กกแก็ก”**

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน / ระดับพฤติกรรม																				
		การทำงาน กลุ่มด้วยความ เต็มใจ				การยอมรับ ความคิดเห็น ของสมาชิก ในกลุ่ม				การเป็นผู้นำ และผู้ตามที่ดี				การมีน้ำใจ เอื้อเฟื้อ ต่อผู้อื่น				การเคารพ กฎ กติกา ของ การเล่น				รวม
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
กลุ่ม.....																						
1.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
2.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
3.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
4.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
5.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
6.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
7.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
8.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
9.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
10.	ค.ช. / ค.ญ.....																					

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวธนพร หนูคำ)

อาจารย์ผู้สอนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้น ป.3

คำชี้แจง : ให้ผู้สังเกตพฤติกรรมการเรียนพิจารณาคุณภาพพฤติกรรมของผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่ม

โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนที่กำหนด

- ระดับ 4 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับสูงมาก
 ระดับ 3 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับสูง
 ระดับ 2 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับปานกลาง
 ระดับ 1 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับต่ำ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8
สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ป.3

เรื่อง การจัดทำสมุดคำศัพท์ชื่อดอกไม้ในภาษาถิ่นล้านนา
เปรียบเทียบกับภาษาไทยกลาง

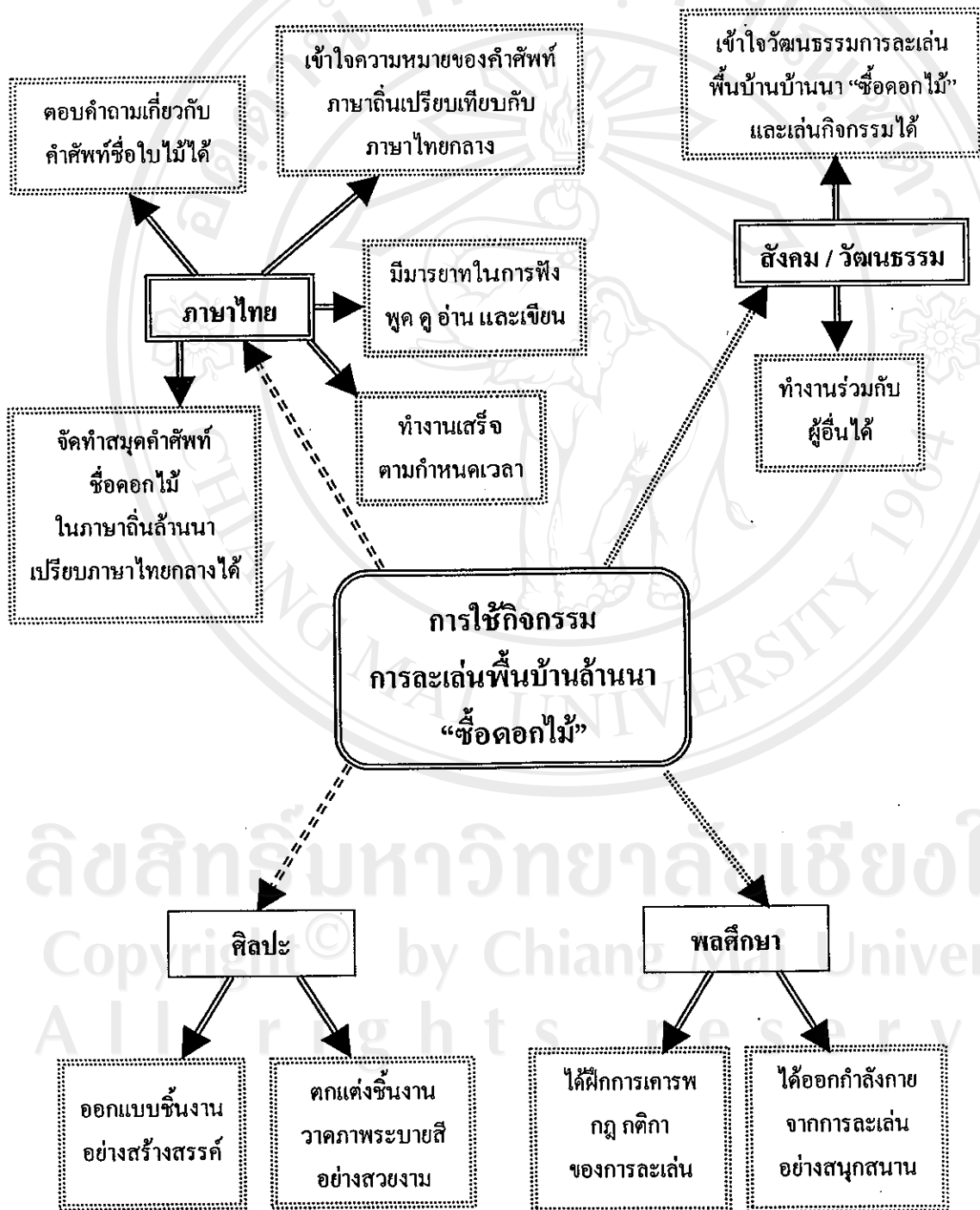
โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา
“ชื่อดอกไม้”



ลิขสิทธิ์ © มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © Chiang Mai University
All rights reserved

แผนการเรียนรู้ที่ 8

แผนผังความคิดจากการใช้กิจกรรม การเล่นพื้นบ้านล้านนา “ซ้อดอไม้” เชื่อมโยงการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8

เรื่อง การจัดทำสมุดคำศัพท์ชื่อดอกไม้ในภาษาถิ่นล้านนา เวลา 6 คาบ (120 นาที)
 เปรียบเทียบชื่อตามภาษาไทยกลาง
 สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
 โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “ชื่อดอกไม้”

สาระสำคัญ

การจัดทำสมุดคำศัพท์ชื่อดอกไม้ในภาษาถิ่นล้านนา เป็นการฝึกผู้เรียนให้เรียนรู้คำ
 ความหมายของคำในภาษาถิ่นและเข้าใจความหมายตรงตามภาษาไทยกลาง นอกจากนี้ ยังทำให้
 นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตนเองอีกด้วย

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์ปลายทาง

จัดทำสมุดคำศัพท์ชื่อดอกไม้ในภาษาถิ่นล้านนาเปรียบเทียบชื่อตามภาษาไทยกลางได้ถูกต้อง

จุดประสงค์นำทาง

1. ผู้เรียนร่วมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “ชื่อดอกไม้” ได้ถูกต้องตามกฎ กติกา
 ของการเล่น
2. ผู้เรียนอ่านออกเสียงชื่อคำศัพท์ดอกไม้ในภาษาถิ่นล้านนาได้ถูกต้อง และสามารถ
 เปรียบเทียบกับคำศัพท์ในภาษาไทยกลางได้ถูกต้อง
3. ผู้เรียนมีความสามัคคีในการทำงานกลุ่ม
4. ผู้เรียนจัดทำสมุดคำศัพท์ได้อย่างสร้างสรรค์สวยงาม และทำงานเสร็จตามเวลา
 ที่กำหนด

Copyright© by Chiang Mai University
 All rights reserved

สาระมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทยที่สัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้ในกิจกรรม

สาระที่ 1 : การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหา และสร้างวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

มาตรฐานการเรียนรู้ ข้อ 1. สามารถอ่านคำศัพท์ได้ถูกต้อง ตามหลักการอ่าน
อ่านได้คล่องและเร็ว เข้าใจความหมายของคำและข้อความ
ที่อ่าน

สาระที่ 2 : การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียน
เรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงาน
การศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐานการเรียนรู้ ข้อ 1. สามารถเขียนคำได้ถูกความหมาย และสะกดการันต์ได้
ถูกต้อง ใช้ความรู้และประสบการณ์เขียนผลงานใน
รูปแบบที่สร้างสรรค์ได้

สาระการเรียนรู้

1. ความรู้เรื่องการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “ชื้อดอกไม้”
2. ความรู้เกี่ยวกับชื้อดอกไม้ในท้องถิ่นล้านนาเปรียบเทียบกับภาษาไทยกลาง

กระบวนการเรียนรู้หรือเทคนิควิธีสอนที่นำมาใช้

ขั้นนำ ใช้วิธีสอนแบบตั้งคำถาม - ตอบคำถาม

ขั้นกิจกรรม ใช้เทคนิคกระบวนการการร่วมมือทำงานกลุ่ม

ขั้นสรุป ใช้เทคนิคกระบวนการนำเสนอผลงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ผู้สอนเขียนคำขวัญของจังหวัดเชียงใหม่ (ดอยสุเทพเป็นศรี ประเพณีเป็นสง่า บุปผาชาติ
ล้วนงามตา นามล้ำค่านครพิงค์) บนกระดานดำ แล้วให้ผู้เรียนออกเสียงตาม ผู้สอนให้ผู้เรียน
พิจารณาคำขวัญแล้วให้ผู้เรียนอภิปรายว่า คำขวัญจังหวัดเชียงใหม่ต้องการจะบอกให้คนที่มาเที่ยว
เชียงใหม่ทราบเกี่ยวกับอะไรบ้าง หากผู้เรียนอธิบายลักษณะการตอบว่า

1. จังหวัดเชียงใหม่ มีดอยสุเทพ เป็นสถานที่เคารพสักการะบูชาของชาวพุทธ
2. จังหวัดเชียงใหม่ มีประเพณีอันดีงามของชาวเชียงใหม่ เช่น สงกรานต์ เข้าอินทขิล ฯลฯ
3. จังหวัดเชียงใหม่ เป็นเมืองที่มีดอกไม้บานาพันธุ์
4. จังหวัดเชียงใหม่ เป็นเมืองทั้งงามทั้งวัฒนธรรม และผู้คนที่จิตใจดีงาม

จากนั้นผู้สอนอธิบายต่อไปว่า คำว่าบุปผชาติ นั้นคือ ดอกไม้ เมื่อคำขวัญของเชียงใหม่ กล่าวถึงดอกไม้ที่งามตาแสดงว่าจังหวัดเชียงใหม่มีดอกไม้มากมายและสวยงาม ผู้สอนยังกระตุ้นผู้เรียนให้คิดตามอีกโดยป้อนคำถามที่ว่า “ใครเคยไปเที่ยวงานบุปผชาติเชียงใหม่บ้าง” เมื่อผู้เรียนแสดงความคิดเห็นผู้สอนจึงสนทนาต่อว่า ดอกไม้ในเชียงใหม่มีชื่อเรียกต่างจากชื่อภาษาไทยกลาง หากเรารู้จักชื่อของดอกไม้ในภาษาถิ่นล้านนาแล้วสามารถเปรียบเทียบชื่อตามภาษาไทยกลางจะทำให้เราสามารถเข้าใจภาษาถิ่นและนำไปใช้ได้ดี เมื่อผู้เรียนตั้งใจฟังผู้สอนจึงเชื่อมโยงสู่การละเล่นพื้นบ้านล้านนา “ชื่อดอกไม้” ว่า “วันนี้จะมีการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “ชื่อดอกไม้” ให้ผู้เรียนฝึกการใช้ภาษาถิ่น ขอให้นักเรียนตั้งใจเล่นเกมให้ดีเพราะจะต้องทำชิ้นงานการเปรียบเทียบภาษาถิ่นกับภาษาไทยกลางด้วย”

ขั้นจัดกิจกรรม

1. ผู้สอนจัดกลุ่มเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละประมาณ 10 -12 คน แล้วแจกใบความรู้ การละเล่นพื้นบ้านล้านนา “ชื่อดอกไม้” ให้แต่ละกลุ่มศึกษา กฏ กติกา ให้ชัดเจน
2. ผู้สอนเลือกกลุ่มสาธิต 1 กลุ่ม ให้มาสาธิตวิธีการเล่น “ชื่อดอกไม้” แล้วกลุ่มที่เหลือเป็นผู้สังเกตการณ์ หากสงสัยขั้นตอนไหนให้ซักถามให้กระจ่าง
3. ผู้สอนกำหนดให้แต่ละกลุ่มเล่นเกมกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “ชื่อดอกไม้” (ประมาณ 10 นาที)
4. ผู้สอนสุ่มถามแต่ละกลุ่มว่าเคยได้ยินชื่อดอกไม้ที่มีในบทสนทนาของการละเล่นหรือไม่ แล้วจึงให้ผู้เรียนยกตัวอย่างให้ฟัง
5. ผู้สอนนำบัตรคำเกี่ยวกับชื่อดอกไม้ในภาษาถิ่นล้านนา เช่น ดอกคำปู้จู้ ดอกตะหล้อม เสียบบนกระเปาะผนัง (แล้วนำดอกไม้จริง คือดอกดาวเรือง และดอกบานไม่รู้โรย เสียบด้านขวาของบัตรคำ) แล้วให้ผู้เรียนออกเสียงให้ชัดเจนแล้วให้ดูดอกไม้จริง จากนั้นนำบัตรคำ คำว่า ดอกดาวเรือง ดอกบานไม่รู้โรย ขอให้ผู้เรียนฝึกอ่านออกเสียงให้ถูกต้อง แล้วถามผู้เรียนว่าคำศัพท์ทั้ง 4 คำนี้ คำศัพท์ใดมีความหมายตรงกัน โดยให้ผู้เรียนออกมาจับคู่ ดังนี้

เช่น

คำภาษาถิ่นล้านนา

คำภาษาไทยกลาง

ดอกคำปู้จู้

ดอกดาวเรือง

ดอกตะหล้อม

ดอกบานไม่รู้โรย

6. เมื่อผู้เรียนเริ่มเข้าใจ ผู้สอนให้ผู้เรียนออกเสียงชื่อดอกไม้ในภาษาถิ่นล้านนาให้คล่อง จากนั้นนำดอกไม้จริงหรือภาพดอกไม้บางชนิดที่ไม่มีของจริง ให้ผู้เรียนได้ดูและสัมผัสเพื่อให้เข้าใจว่าแต่ละอย่างนี้คือดอกไม้อะไร แล้วแสดงบัตรคำ จากนั้นให้ฝึกอ่านคำศัพท์ภาษาไทยกลางให้ตรงกับคำศัพท์ชื่อดอกไม้ในภาษาล้านนาตามบัตรคำ เมื่อผู้เรียนเข้าใจแล้วจึงสุ่มถามผู้เรียนถึงคำศัพท์ที่ยกมาอีกครั้ง เมื่อผู้เรียนเข้าใจได้ถูกต้องแล้วจึงกำหนดให้แต่ละกลุ่มทำงานตามใบงานต่อไป

7. ผู้สอนแจกใบงาน “การจัดทำสมุดคำศัพท์ชื่อดอกไม้ในภาษาถิ่นล้านนาเปรียบเทียบกับภาษาไทยกลาง” โดยผู้สอนแจกตัวอย่างให้แต่ละกลุ่มดูแล้วอธิบายขั้นตอนการทำงานละเอียดอีกครั้ง

8. ผู้สอนกำหนดให้แต่ละกลุ่ม “จัดทำสมุดคำศัพท์ชื่อดอกไม้ในภาษาถิ่นล้านนาเปรียบเทียบกับภาษาไทยกลาง” โดยแต่ละกลุ่มต้องจัดทำอย่างน้อย 5 คำศัพท์ โดยไม่ซ้ำกันลงในกระดาษบัตรคำที่กำหนด แล้ววาดภาพระบายสีให้สวยงาม กำหนดเวลาทำชิ้นงาน 60 นาที (ดูตัวอย่างในใบงานที่ 8/1)

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนนำชิ้นงานส่ง แล้วให้แต่ละกลุ่มนำเสนอคำศัพท์ ชื่อดอกไม้ในภาษาถิ่นล้านนา เปรียบเทียบกับชื่อคำศัพท์ในภาษาไทยกลางให้เพื่อน ๆ ได้ฟังอีกรอบ เพื่อน ๆ ผู้ฟังออกเสียงตาม

2. ผู้สอนสุ่มผู้เรียนให้เขียนคำศัพท์ชื่อดอกไม้ภาษาถิ่นล้านนาบนกระดานดำ แล้วสุ่มผู้เรียนอีกคนมาเขียนเป็นคำศัพท์ภาษาไทยกลาง (สุ่มประมาณ 5 คู่) แล้วให้ผู้เรียนแต่ละคนจดคำศัพท์ชื่อดอกไม้ทั้งหมดลงสมุดและทุกคนอ่านออกเสียงคำศัพท์ให้ถูกต้องอีกครั้ง

3. ผู้สอนแจกแบบประเมินตนเองในการร่วมกิจกรรมการเล่น “ชื่อดอกไม้” ให้ผู้เรียนได้ประเมินการปฏิบัติกิจกรรมของตนเองตามตารางที่กำหนด

4. เมื่อประเมินชิ้นงานตามเกณฑ์ที่กำหนดแล้ว นำชิ้นงานแสดงไว้ด้านหลังห้องให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าต่อไป

สื่อการเรียนการสอน

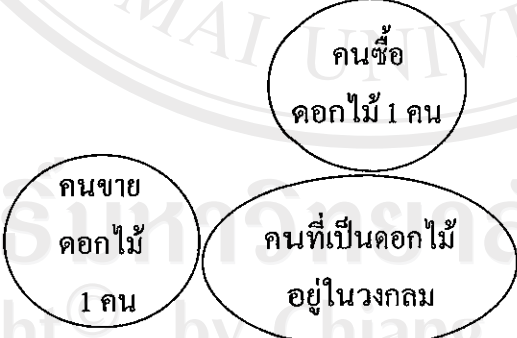
1. ใบความรู้เรื่องการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “ซ็อดดอกไม้”
2. ใบความรู้เรื่องซ็อดดอกไม้ในภาษาถิ่นล้านนาเปรียบเทียบกับภาษาไทยกลาง
3. บัตรคำศัพท์
4. ดอกไม้ของจริง
5. รูปภาพดอกไม้ตามคำศัพท์
6. แบบประเมินตนเองจากการร่วมกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “ซ็อดดอกไม้”
7. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมร่วมกิจกรรมกลุ่ม
8. แบบประเมินการจัดทำสมุดคำศัพท์ซ็อดดอกไม้ในภาษาถิ่นล้านนาเปรียบเทียบกับภาษาไทยกลาง
9. สีไม้
10. กระดาษเทา-ขาว ชนิดแข็ง
11. ห่วงทองเหลือง สำหรับตกแต่งชิ้นงาน

การวัดผล – ประเมินผล

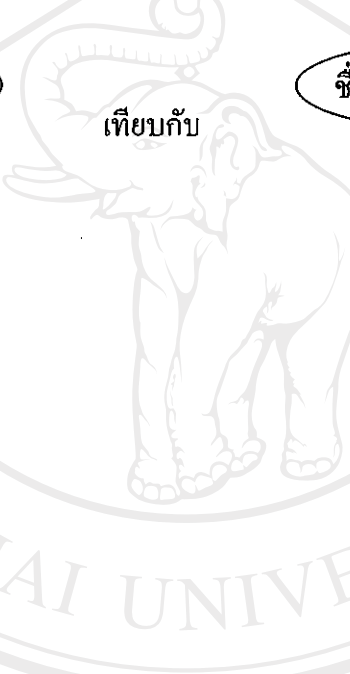
1. ตั้งคำถามร่วมอภิปราย ตอบคำถาม ขณะจัดกิจกรรม
2. พิจารณาจากผลการบันทึกพฤติกรรมร่วมกิจกรรมกลุ่ม โดยใช้แบบบันทึกสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
3. พิจารณารายงานตามเกณฑ์การประเมิน “การจัดทำสมุดคำศัพท์ซ็อดดอกไม้ในภาษาถิ่นล้านนาเปรียบเทียบกับภาษาไทยกลาง”

กิจกรรมเสนอแนะ

1. การนำกิจกรรมการละเล่น “ซ็อดดอกไม้” มาจัดกิจกรรม หากเป็นผู้เรียนที่อยู่ในเมือง ควรจะนำสื่อของจริงที่ตรงกับคำศัพท์หรือรูปภาพมาให้ผู้เรียนดูด้วยเพื่อความเข้าใจได้เร็วขึ้น
2. การจัดกิจกรรมอาจใช้คำศัพท์ไปเขียนเชิงสร้างสรรค์ลักษณะความเรียงได้
3. ในผู้เรียนระดับต่ำกว่า ป.3 อาจจัดให้ผู้เรียนคัดคำศัพท์ แล้ววาดภาพดอกไม้ที่ชอบ โดยเลือกจากคำศัพท์ที่เรียนก็ได้
4. ควรนำคำศัพท์ท้องถิ่นไปถ่ายทอดให้ผู้เรียนรับรู้และสามารถนำไปใช้ได้ เพราะนอกจากจะเป็นการเรียนรู้วัฒนธรรมทางภาษาของท้องถิ่นแล้ว ยังทำให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมของท้องถิ่นตนอีกด้วย

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 8/1	การละเล่นพื้นบ้านล้านนา “ซื้อดอกไม้”
ความเป็นมา การละเล่น “ซื้อดอกไม้” เป็นการละเล่นที่ฝึกให้ผู้เล่นมีทักษะในการพูดโต้ตอบ ขณะเดียวกัน เพื่อให้ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดความคล่องแคล่วว่องไว ใช้ไหวพริบในการหลบหลีก ทำให้สุขภาพดี ร่างกายแข็งแรง เป็นนันทนาการในยามว่าง และยังเป็นการเล่นที่มีลักษณะผสมผสานกันระหว่างการเล่นหม้อข้าวหม้อแกงของเด็กเล็กกับการวิ่งไล่จับของเด็กโต จำนวนผู้เล่น ตั้งแต่ 8 คน ขึ้นไป สถานที่เล่น บริเวณลานกว้าง วิธีการเล่น 1. เลี่ยงทายเพื่อคัดคนออกมา 2 คน ให้เป็นคนซื้อดอกไม้ 1 คน และเป็นคนขายดอกไม้ 1 คน คนที่เหลือก็ต้องเป็นดอกไม้ ซึ่งจะอยู่ภายในวงกลมที่ขีดไว้ (สมมติเป็นร้านขายดอกไม้) <u>ตัวอย่าง</u>  2. คนที่เป็นดอกไม้จะตั้งชื่อดอกไม้ให้กับตนเอง เช่น ดอกจำปา ดอกจำปี ดอกกุหลาบ โดยกำหนด 1 คน ต่อ 1 ชื่อ (ไม่ให้ซ้ำกัน) และไม่ให้คนซื้อดอกไม้รู้ชื่อของตนเอง 3. เมื่อตั้งชื่อเสร็จแล้วก็มากระซิบบอกคนขายดอกไม้ว่าตนเองชื่อดอกไม้อะไร 4. เมื่อบอกครบหมดทุกคน คนขายดอกไม้ก็จะบอกให้คนซื้อดอกไม้มาซื้อได้ 5. คนซื้อดอกไม้จะต้องทายชื่อดอกไม้ที่มีอยู่ให้ถูก จะมีบทสนทนาในการซื้อดังนี้		

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 8/1 (ต่อ)	การเล่นพื้นบ้านล้านนา “ซื้อดอกไม้”
บทสนทนาระหว่างคนซื้อและคนขายดอกไม้ คนซื้อดอกไม้ - ทำท่าเคาะประตู ก๊อ ก๊อ ก๊อ คนขายดอกไม้ - ไครมา คนซื้อดอกไม้ - (บอกชื่อตนเอง) คนขายดอกไม้ - มาทำไม คนซื้อดอกไม้ - มาซื้อดอกไม้ คนขายดอกไม้ - ดอกไม้อะไร คนซื้อดอกไม้ - ดอกคำปู้ (ดอกดาวเรือง) คนขายดอกไม้ - ไม่มี คนซื้อดอกไม้ - ดอกตะหล้อม (ดอกบานไม่รู้โรย) คนขายดอกไม้ - ไม่มี คนซื้อดอกไม้ - ดอกจำปา (ดอกจำปา) (ในที่นี้สมมติว่ามีดอกจำปามี) คนขายดอกไม้ - มี 6. เมื่อคนซื้อดอกไม้ทนายชื่อถูก คนที่เป็นดอกไม้จะต้องลุกขึ้นวิ่งออกไปนอกวงกลม พยายามวิ่งหนีไม่ให้คนขายดอกไม้จับได้และต้องวิ่งกลับมาเข้าในวงกลมโดยเร็วที่สุด ถ้าถูกจับได้ก็ต้องเป็นคนขายดอกไม้แทนคนขายดอกไม้เดิม ส่วนคนขายเปลี่ยนไปเป็นคนซื้อดอกไม้ แต่ถ้าคนซื้อดอกไม้จับคนที่เป็นดอกไม้ไม่ได้ก็ต้องเป็นคนซื้อต่อไป และจะเล่นเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะเบื่อจึงเลิกเล่น กติกาการตัดสิน 1. ถ้าคนที่เป็นดอกไม้วิ่งหนีไม่ทันถูกจับได้ จะต้องมาทำหน้าที่เป็นคนขาย ส่วนคนขายก็จะเปลี่ยนไปเป็นคนซื้อดอกไม้แทน 2. ถ้าคนขายวิ่งไล่จับคนที่เป็นดอกไม้ไม่ทัน คนที่เป็นดอกไม้วิ่งหนีเข้าเขตวงกลมได้ก่อนคนขายก็ต้องทำหน้าที่เป็นคนขายต่อไปอีก 1 รอบ โอกาสในการเล่น เล่นในชีวิตประจำวัน		

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 8/2	เปรียบเทียบคำศัพท์ชื่อดอกไม้ ในภาษาถิ่นล้านนา กับภาษาไทยกลาง
นักเรียนรู้ใหม่ว่า ภาษาถิ่นล้านนามีคำเรียกชื่อดอกไม้ต่างจากภาษาไทยกลาง ชื่อดอกไม้บางชนิดนักเรียนอาจจะคุ้นเคยแต่บางชื่ออาจจะไม่คุ้นเคยเพราะไม่ได้ยินใครเรียก เพราะเวลาไปซื้อดอกไม้ที่ตลาดก็มักจะสอบถามเป็นภาษาไทยกลาง การเรียนรู้ในวันนี้จึงอยากให้นักเรียนได้รู้จักชื่อดอกไม้ในภาษาถิ่นล้านนาและสามารถเปรียบเทียบกับภาษาไทยกลางได้ เพราะอย่างน้อย “รู้ไว้ใช่ว่าใสบ่าแบกหาม” และเรายังภาคภูมิใจในภูมิปัญญาทางภาษาของคนท้องถิ่นล้านนาอีกด้วย เอาละลองมาศึกษากันเลยนะคะ		
ชื่อดอกไม้ในภาษาถิ่นล้านนา ดอกเก็ดถาว ดอกตะหล้อม ดอกคำปู้จู้ ดอกบัวระวง ดอกชอมพอ ดอกเตียน ดอกคุณนายตื่นสาย ดอกเอื้อง ดอกบ่าลิ ดอกหอมไก่อ ดอกแก้ว ดอกอินโถ ดอกเลี้ยวแดง ดอกพวงแสด ดอกกำสะลอง ดอกลมแล้ง ดอกปู้ด ดอกตาเหิน ดอกค้าย ดอกว่านป่าด้อ	เทียบกับ 	ชื่อดอกไม้ในภาษาไทยกลาง ดอกพุดซ้อน ดอกบานไม่รู้โรย ดอกดาวเรือง ดอกพุทธรักษา ดอกหางนกยูง ดอกเทียน ดอกนารีตื่นสาย ดอกกล้วยไม้ ดอกมะลิ ดอกประยงค์ ดอกพิกุล ดอกยี่โถ ดอกชงโค ดอกพวงแสด ดอกปีป ดอกคูณ ดอกพุด ดอกมหาหงส์ ดอกหงอนไก่ ดอกว่านพระอาทิตย์

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบงานที่ 8/1	การจัดทำสมุดคำศัพท์ ชื่อดอกไม้ในภาษาถิ่นล้านนา เปรียบเทียบกับภาษาไทยกลาง
คำสั่ง ให้นักเรียนศึกษาชื่อดอกไม้ในภาษาถิ่นล้านนา แล้วจัดทำเป็นสมุดคำศัพท์ เขียนเปรียบเทียบกับชื่อดอกไม้ในภาษาไทยกลาง วาดภาพระบายสีให้สวยงาม (กำหนดทำงานในเวลา 60 นาที) (แต่ละกลุ่มจัดทำอย่างน้อย 5 คำศัพท์ โดยไม่ให้ซ้ำกัน) ตัวอย่าง สมุดคำศัพท์ ชื่อดอกไม้ภาษาถิ่นล้านนา เปรียบเทียบกับคำภาษาไทยกลาง จัดทำโดย กลุ่มรักษ์ภาษาไทย เสนอ อาจารย์ธนพร หมูคำ งานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2546 (ปกนอก) (ปกใน) (เนื้อหา) สมาชิกกลุ่ม รักษ์ภาษาไทย ค.ญ.งามเนตร รักเรียน เลขที่ 1 ชั้น ป.3/3 ค.ญ.สุภาภรณ์ คมขำ เลขที่ 14 ชั้น ป.3/3 ค.ญ.กมลัญญา สุขล้ำ เลขที่ 21 ชั้น ป.3/3 ค.ช.รักเกียรติ สมใจ เลขที่ 25 ชั้น ป.3/3 ค.ช.สมบูรณ์ ยิ่งใหญ่ เลขที่ 30 ชั้น ป.3/3 วาดรูปดอกพุดซ้อน หรือนำภาพดอก พุดซ้อนมาปะติด <u>ชื่อภาษาถิ่น</u> ดอกเก็ดถวา <u>ชื่อภาษาไทย</u> ดอกพุดซ้อน หมายเหตุ เมื่อจัดทำแล้วให้นำประกอบโดยเจาะรู แล้วติดห่วงให้สวยงาม		

แบบประเมินตนเอง
การร่วมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “ซื้ดอกลี”

คำชี้แจง

แบบประเมินตนเองในการร่วมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “ซื้ดอกลี” โดยการตอบคำถามจากการเล่นตามกฎ กติกา การร่วมกิจกรรมในกลุ่มด้วยความเต็มใจ การรู้จักคำศัพท์ซื้ดอกลีตามกิจกรรมการเล่น

ตามแบบประเมินนี้ให้นักเรียนอ่านคำถามและตอบคำถามให้ตรงกับการปฏิบัติในการร่วมกิจกรรมตามความเป็นจริง คำตอบนี้ไม่มีผลต่อคะแนนทางการเรียนของนักเรียนแต่อย่างใด

ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงของนักเรียน

คำถาม	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก
1. ข้าพเจ้าตั้งใจเล่นการเล่น “ซื้ดอกลี” ตามกฎ กติกา เป็นอย่างดี					
2. ข้าพเจ้าฝึกออกเสียงคำศัพท์ซื้ดอกลี ใน “ภาษาถิ่นล้านนา” ได้ถูกต้อง					
3. ข้าพเจ้าเข้าใจความหมายของคำศัพท์ซื้ดอกลี ในภาษาถิ่นล้านนาและเปรียบเทียบกับภาษาไทยได้					
4. ข้าพเจ้าสนุกสนานกับการเล่นพื้นบ้านล้านนา “ซื้ดอกลี”					
5. ข้าพเจ้าช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่มขณะทำกิจกรรม หากเพื่อนไม่เข้าใจ					
6. กิจกรรมการเล่น “ซื้ดอกลี” ช่วยให้ข้าพเจ้ารู้จัก คำศัพท์ซื้ดอกลีในภาษาถิ่นล้านนามากขึ้น					
7. ข้าพเจ้ายอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่ม ขณะทำกิจกรรม					
8. กิจกรรมการเล่น “ซื้ดอกลี” ช่วยพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนให้กับข้าพเจ้าเป็นอย่างดี					
9. ข้าพเจ้าสามารถทำสรุปคำศัพท์เกี่ยวกับซื้ดอกลีใน ภาษาถิ่นล้านนาเปรียบเทียบกับภาษาไทยกลางได้ถูกต้อง					
10. ข้าพเจ้าสามารถนำการเล่นพื้นบ้านล้านนา “ซื้ดอกลี” ไปเผยแพร่ได้					

ลงชื่อ.....

กลุ่ม.....ผู้ประเมิน

แบบบันทึกการสังเกตการร่วมกิจกรรมกลุ่ม

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน - ระดับพฤติกรรม																				
		การมีส่วนร่วม สร้างสรรค์ ชิ้นงาน ของกลุ่ม				ความมีน้ำใจ ช่วยเหลือผู้อื่น				การยอมรับ ความคิดเห็น ของเพื่อนใน กลุ่มและเป็น ผู้นำ - ผู้ตาม ที่ดี				อ่านออกเสียง คำศัพท์ได้ ถูกต้อง				ทำชิ้นงาน สะอาด เรียบร้อย และเสร็จ ตามเวลา ที่กำหนด				รวม
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
กลุ่ม.....																						
1.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
2.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
3.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
4.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
5.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
6.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
7.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
8.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
9.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
10.	ค.ช. / ค.ญ.....																					

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวธนพร หนูคำ)

อาจารย์ผู้สอนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้น ป.3

คำชี้แจง : ให้ผู้สังเกตพิจารณาคุณภาพพฤติกรรมของผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่ม
และเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนที่กำหนด

- | | | |
|---------|---------|--------------------------|
| ระดับ 4 | หมายถึง | มีพฤติกรรมในระดับสูงมาก |
| ระดับ 3 | หมายถึง | มีพฤติกรรมในระดับสูง |
| ระดับ 2 | หมายถึง | มีพฤติกรรมในระดับปานกลาง |
| ระดับ 1 | หมายถึง | มีพฤติกรรมในระดับต่ำ |

**แบบประเมินผลงานการจัดทำสมุดคำศัพท์
ชื่อดอกไม้ ในภาษาถิ่นล้านนาเปรียบเทียบกับภาษาไทยกลาง**

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน - ระดับคุณภาพ																					
		การเขียน สะกดคำศัพท์ ถูกต้อง ตามหลักภาษา				การตกแต่ง ชิ้นงาน ได้ สร้างสรรค์				การทำงาน เสร็จทัน ตามเวลา ที่กำหนด				ชิ้นงานสะอาด เรียบร้อย				มีความสามัคคี ในการทำงาน กลุ่ม				รวม	
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
กลุ่ม.....																							20
1.	ค.ช. / ค.ญ.....																						
2.	ค.ช. / ค.ญ.....																						
3.	ค.ช. / ค.ญ.....																						
4.	ค.ช. / ค.ญ.....																						
5.	ค.ช. / ค.ญ.....																						
6.	ค.ช. / ค.ญ.....																						
7.	ค.ช. / ค.ญ.....																						
8.	ค.ช. / ค.ญ.....																						
9.	ค.ช. / ค.ญ.....																						
10.	ค.ช. / ค.ญ.....																						

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวชนพร หมูคำ)

อาจารย์ผู้สอนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้น ป.3

คำชี้แจง : ให้ผู้สังเกตพฤติกรรมการเรียน พิจารณาคุณภาพพฤติกรรมของผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่ม

โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนที่กำหนด

- | | | |
|---------|---------|-------------------------|
| ระดับ 4 | หมายถึง | มีผลงานอยู่ในระดับดีมาก |
| ระดับ 3 | หมายถึง | มีผลงานอยู่ในระดับดี |
| ระดับ 2 | หมายถึง | มีผลงานอยู่ในระดับพอใช้ |
| ระดับ 1 | หมายถึง | มีผลงานต้องปรับปรุง |

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9
 สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ป.3

เรื่อง เกมปริศนาคำทาย

โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา
 “ปริศนาคำทาย”

.....?

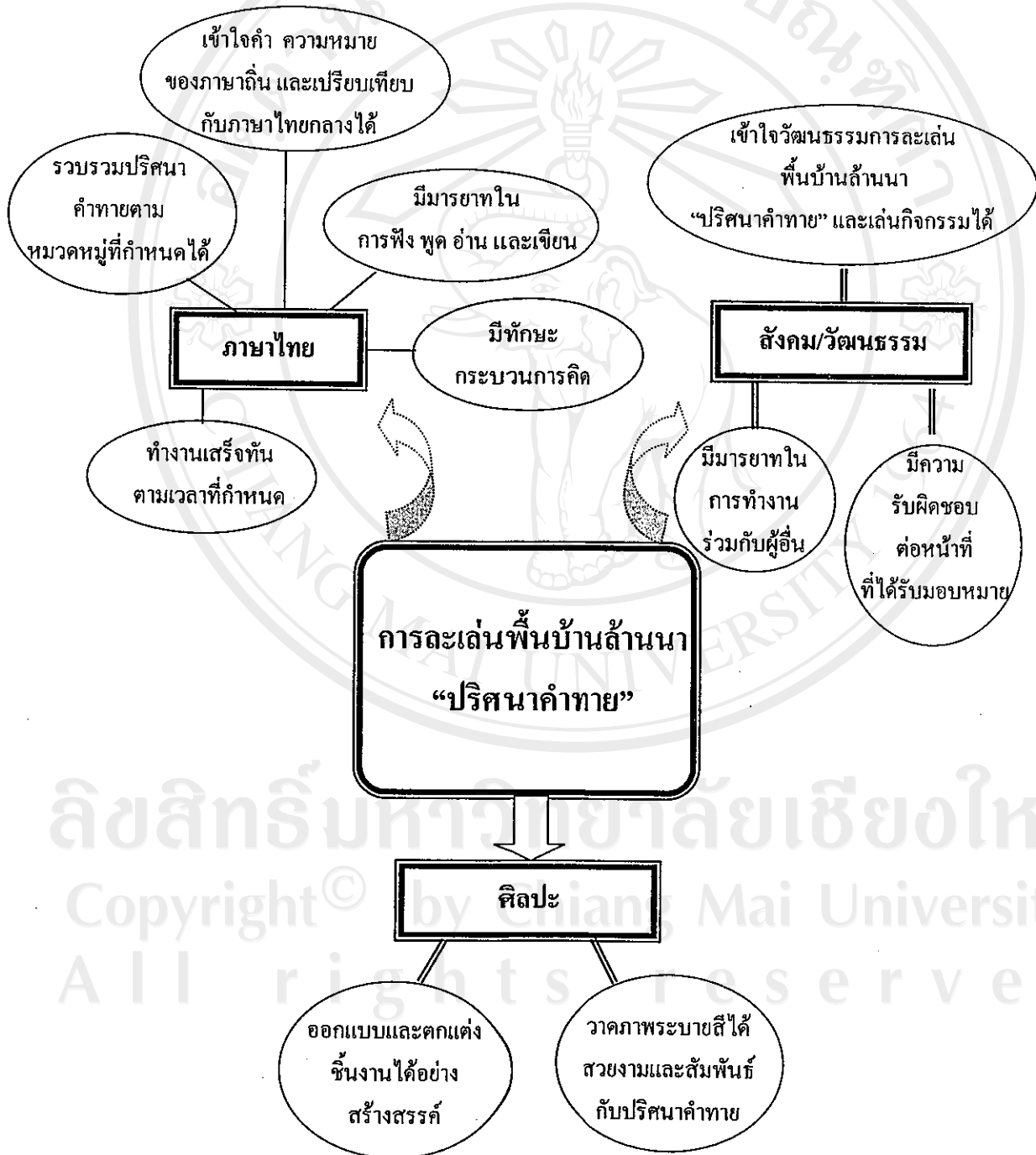


ลิขสิทธิ์โดยมหาวิทยาลัยเชียงใหม่
 Copyright © Chiang Mai University
 All rights reserved

แผนการเรียนรู้ที่ 9

แผนผังความคิดจากการใช้กิจกรรม

การละเล่นพื้นบ้านล้านนา “ปริศนาคำทาย” เชื่อมโยงการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9

เรื่อง เกมปริศนาคำทาย : การจัดทำสมุดปริศนาคำทาย

เวลา 6 คาบ (120 นาที)

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3

โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “ปริศนาคำทาย”

สาระสำคัญ

ปริศนาคำทาย (เป็นชื่อเรียกปริศนาคำทายในภาษาถิ่นล้านนา ซึ่งในภาษาล้านนาจะออกเสียง ท เป็นเสียง ต ในที่นี้จะใช้คำว่า ปริศนาคำทาย แทน ปริศนาคำทาย เพื่อให้เข้าใจตรงกัน) เป็นภูมิปัญญาทางภาษาและวัฒนธรรม ที่บ่งบอกวิถีชีวิตประจำวันของคนในท้องถิ่น การฝึกเล่นเกมปริศนาคำทาย เป็นการเรียนรู้ทางภาษาและวัฒนธรรม ฝึกความเป็นคนช่างคิด ช่างสังเกตและการแก้ปัญหาได้ หากสามารถฝึกเล่นเกมปริศนาคำทายในท้องถิ่น รวมทั้งรวบรวมเป็นเล่มตามหมวดหมู่ จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจและภาคภูมิใจในภูมิปัญญาทางภาษาของบรรพบุรุษตน

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์ปลายทาง

ผู้เรียนมีทักษะในการเล่นปริศนาคำทาย สามารถรวบรวมคำทายเป็นหมวดหมู่ และนำไปใช้เล่นในชีวิตประจำวันได้

จุดประสงค์นำทาง

1. ผู้เรียนร่วมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “ปริศนาคำทาย” ได้ถูกต้องตามกฎ กติกาของการเล่น
2. ผู้เรียนเข้าใจคำ ความหมาย ภาษา และวัฒนธรรมของล้านนาได้เป็นอย่างดี
3. ผู้เรียนอ่านคำศัพท์ในปริศนาคำทายได้ถูกต้อง และสามารถจดจำเอาไปใช้เล่นทายได้
4. ผู้เรียนสามารถรวบรวมปริศนาคำทายเข้าหมวดหมู่ตามที่กำหนดได้ถูกต้อง
5. ผู้เรียนสามารถทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทยที่สัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้ในกิจกรรม

สาระที่ 4 : หลักการใช้ภาษา

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของ

ภาษาและพลังของภาษาภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

มาตรฐานการเรียนรู้ ข้อ 4. เข้าใจว่าภาษาไทยมีทั้งภาษาไทยกลางหรือภาษาไทยมาตรฐาน และภาษาถิ่น

ข้อ 6. สามารถนำปริศนาคำทาย และบทร้องเล่นในท้องถิ่นมาใช้ ในการเรียนและการเล่นได้

สาระการเรียนรู้

1. กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “ปริศนาคำทาย”
2. ใบความรู้เรื่อง “อธิบายคำศัพท์ปริศนาคำทายภาษาล้านนา”

กระบวนการเรียนรู้หรือเทคนิควิธีสอนที่นำมาใช้

ขั้นนำ	ใช้กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
ขั้นจัดกิจกรรม	วิธีสอนแบบการเรียนรู้ร่วมกัน
ขั้นสรุป	วิธีสอนแบบการถาม - ตอบ

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียน โดยใช้ปริศนาคำทายของภาคกลาง กระตุ้นให้นักเรียนคิดไขปัญหา

เช่น

อะไรเอ๋ย “สี่ตีนเดินมา หลังคามุงกระเบื้อง”	(เต่า)
อะไรเอ๋ย “ตีนเท่าขา ใบวาเดียว”	(กล้วย)
อะไรเอ๋ย “ลำต้นโตเท่าลำเรือ แต่ใบห่อเกลือไม่มีด”	(ต้นมะขาม)

เมื่อผู้เรียนไขปัญหาได้หรือไม่ได้แล้ว ผู้สอนจึงอธิบายถึงปริศนาคำทายว่าเป็นภูมิปัญญาทางภาษาและวัฒนธรรม อันแสดงถึงความฉลาดในด้านการผูกปมปัญหาด้านภาษาและความคิดที่มาจากประสบการณ์จริง และสภาพสิ่งแวดล้อม ขณะที่ผู้เรียนสนใจผู้สอนจึงเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมการละเล่น “ปริศนาคำทาย” ของล้านนาว่า ในท้องถิ่นล้านนาเราก็มีปริศนาคำทายที่น่าสนใจอย่างยิ่ง ที่เราควรระภาคภูมิใจและใส่ใจเรียนรู้ถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นของเราและเกิดความรักภูมิใจ

ขั้นจัดกิจกรรม

1. ผู้สอนอธิบายประเภทของปริศนาคำทายของล้านนามี 5 ประเภท คือ 1) ประเภทของไกล่ตัว 2) ประเภทเกี่ยวกับพืชและผัก 3) ประเภทของนอกบ้านและการทำงาน 4) ประเภทของภายในบ้านและ และ 5) ประเภทการเล่นคำ

2. ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนเป็น 5 กลุ่ม ตามประเภทของปริศนาคำทาย จากนั้นผู้สอนแจกใบความรู้เรื่อง “อธิบายคำศัพท์ปริศนาคำทาย” ของล้านนา โดยให้ผู้เรียนฝึกออกเสียง และเข้าใจความหมายของคำศัพท์ตามปริศนาคำทายของล้านนา อย่างน้อย 2 ครั้ง หากยังไม่เข้าใจให้ซักถามเพื่อความเข้าใจ

3. ผู้สอนลองถามผู้เรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่ฝึกให้ออกเสียงอีกครั้ง เมื่อผู้เรียนทุกกลุ่มตอบได้จึงเริ่มแจกใบความรู้เรื่อง “การละเล่นพื้นบ้านล้านนา ปริศนาคำทาย” ให้ผู้เรียนศึกษาไปพร้อมกัน โดยทุกกลุ่มจะได้คำถามและคำตอบของปริศนาคำทายทั้ง 5 ประเภท ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม ลองเล่นปริศนาคำทายกันในกลุ่ม (ประมาณ 20 นาที)

4. จากนั้นผู้สอน ให้แต่ละกลุ่ม เล่นกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “ปริศนาคำทาย” ดังนี้

กลุ่มที่ 1 เป็นประเภทของไกล่ตัว

กลุ่มที่ 2 เป็นประเภทเกี่ยวกับพืชและผัก

กลุ่มที่ 3 เป็นประเภทของนอกบ้านและการทำงาน

กลุ่มที่ 4 เป็นประเภทของภายในบ้าน

กลุ่มที่ 5 เป็นประเภทการเล่นคำ

โดยกำหนดให้ กลุ่ม 1 ถามกลุ่ม 2

กลุ่ม 2 ถามกลุ่ม 3

กลุ่ม 3 ถามกลุ่ม 4

กลุ่ม 4 ถามกลุ่ม 5

กลุ่ม 5 ถามกลุ่ม 1

จนกว่าจะหมดปริศนาคำทายที่กำหนดไว้

5. ผู้สอนแจกใบงานให้แต่ละกลุ่มรวบรวมปริศนาคำทายตามที่กลุ่มได้รับผิดชอบลงกระดาษที่กำหนด วาดภาพประกอบให้สัมพันธ์กับคำเฉลย หรือตัดภาพจากสื่อสิ่งพิมพ์เหลือใช้ ตกแต่งให้สวยงาม แล้วรวบรวมเป็นเล่ม (ตามตัวอย่าง ใบงานที่ 9/1)

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนให้ผู้เรียนนำผลงานการจัดทำสมุดปริศนาคำทายนำเสนอหน้าชั้นเรียน แล้วสุ่มทนายผู้เรียนแต่ละกลุ่มอีกครั้ง (กลุ่มละ 1 ปริศนา)

2. ผู้สอนเน้นย้ำว่าการนำการเล่นปริศนาคำทายไปใช้สามารถนำไปเล่นทายเพื่อน ๆ เพื่อฝึกทักษะการคิด สังเกต และการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้อีกด้วย

3. ผู้สอนแจกแบบประเมินตนเองจากการ “เล่นพื้นบ้านล้านนาปริศนาคำทาย” โดยให้ผู้เรียนประเมินตนเองตามตารางแบบประเมิน

สื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ใบความรู้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “ปริศนาคำทาย”
2. ใบความรู้เรื่องอธิบายคำศัพท์ปริศนาคำทายภาษาล้านนาเปรียบเทียบกับคำภาษาไทยกลาง
3. ใบงาน การจัดทำสมุดปริศนาคำทายตามหมวดหมู่
4. กระดาษ A4
5. กรรไกร
6. สีไม้
7. ภาพจากสื่อสิ่งพิมพ์เหลือใช้ต่าง ๆ
8. ที่เย็บกระดาษ
9. กระดาษ เทา – ขาว ชนิดแข็ง
10. ห่วงทองเหลือง สำหรับร้อยกระดาษ

การวัดผล – ประเมินผล

1. ตรวจสอบผลงานการรวบรวมปริศนาคำทายเป็นรูปเล่ม
2. พิจารณาพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมกลุ่มของผู้เรียน จากแบบบันทึกพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมกลุ่ม
3. การร่วมกิจกรรม “การเล่นพื้นบ้านล้านนาปริศนาคำทาย” โดยสังเกตการผูกปัญหาและการไขปัญหาจากปริศนาคำทาย

ข้อเสนอแนะ

การนำปริศนาคำทายในท้องถิ่นมาจัดการเรียนการสอน ผู้สอนจำเป็นต้องทำให้ผู้เรียนรู้จักคำและความหมายของคำศัพท์ในท้องถิ่นก่อนจึงจะทำให้ผู้เรียนนำไปใช้ได้

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 9/1	การเล่นพื้นบ้านล้านนา “ปริศนาคำทาย”
ความเป็นมา การเล่นปริศนาคำทายมีมาช้านาน มีอยู่ทุกภาษาและสามารถเล่นได้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ แม้ในเทพนิยายทั้งของฮินดูและของกรีกก็มีเรื่องเล่าถึงการเล่นปริศนาของเทพเจ้าบางองค์ ในพงศาวดารของชาติต่าง ๆ ก็มักจะมีเรื่องเล่าถึงการแข่งขันทายปริศนาชิงบ้านชิงเมืองกัน การเล่นปริศนาเป็นการเล่นของเด็กที่น่าสนใจศึกษา เพื่อที่จะทราบว่าการมองโลกของคนในสังคมนั้นเป็นอย่างไร มีการจัดระบบหมวดหมู่คนในสังคมนั้นเป็นอย่างไร และมีการจัดใช้ข้อมูลที่เหมาะสมไว้ในสมองสำหรับการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ อย่างไม่ ปริศนาคำทายบางอย่างจะช่วยบอกลักษณะของสภาพสิ่งแวดล้อมในสังคมนั้นได้ และยังมีลักษณะของความคิด ความเชื่อของคนในสังคมนั้นแฝงอยู่อย่างมากมาย ถ้าผู้ศึกษาสามารถแยกออกมาได้ก็จะทำให้เข้าใจสภาพชีวิตความเป็นอยู่หรือวัฒนธรรมในสังคมนั้นได้เป็นอย่างดี หากจะศึกษาปริศนาคำทายจำเป็นต้องจัดหมวดหมู่ของปริศนาคำทายให้เป็นระเบียบตามแนวทางที่ต้องการศึกษาซึ่งจัดแบ่งได้หลายหมวดต่าง ๆ กัน ลักษณะที่เด็กจดจำปริศนาคำทายสืบทอดกันมาเป็นทอด ๆ เช่นนี้ ทำให้ปริศนาคำทายเป็นเรื่องที่น่าสนใจในด้านที่สะท้อนภาพชีวิต ความเป็นอยู่ ของคนในสังคมนั้น ๆ ด้วย ปริศนาคำทายบางอย่างจะแสดงวิธีการคิดของตนแตกต่างกันตามยุคสมัยที่เปลี่ยนไป เช่น ปริศนาคำทายของล้านนาที่ผูกขึ้นเพื่อให้ได้คำตอบว่า “ไก่” แบบเดิม - “เสาสองเสา คาสองแถบ แด็บแย็บไป แด็บแย็บมา” แบบใหม่ - “เสาสองเสา คาสองคัน นอนบ่หลับ ลูกขึ้นร้องเพลง” วิธีเล่นปริศนาคำทายแบบล้านนา 1. ผู้ถามปัญหาจะกล่าวคำว่า “อะหยังเอ๊ะ” (อะไรเอ่ย) แล้วต่อท้ายด้วยปริศนาคำทาย ถ้าหากผู้ตอบ ตอบไม่ได้ ก็จะกล่าวขอมแพ้ว่า “เน้า” ผู้ถามก็จะไข (เฉลย) ให้ทราบแต่อาจจะดีผู้ที่ตอบไม่ได้เบา ๆ หรืออาจจะให้ผู้ที่ไม่ได้ ถอนขนจุก หรือขนหัวแม่เท้า หรือให้ดื่มน้ำกินกล้วย ฯลฯ ซึ่งโดยมากเป็นการทรมานตัวผู้ที่ตอบไม่ได้ 2. ถ้าผู้ที่ตอบไม่ได้ทำตามก็จะเป็นที่สนุกสนาน ถ้าผู้ตอบ ตอบปริศนาได้ก็จะเปลี่ยนเป็นผู้ถามบ้าง เด็กจะถามปริศนาสลับกันไปสลับกันมาจนกว่าจะเบื่อหรือทนถูกทรมานทนไม่ไหวก็จะหยุดเล่น 3. ปริศนาคำทายส่วนใหญ่ที่เด็กนำมาทายกันนั้น มักจะไม่ได้ผูกขึ้นเองแต่จดจำจากผู้อื่น ซึ่งอาจจะเป็นปริศนาที่ผู้ใหญ่ผูกขึ้นไว้ก่อนหรือที่เด็กรุ่น ๆ ก่อนผูกกันไว้แล้ว ในการเล่นครั้งนี้ หากไขปริศนาได้จะได้ 1 คะแนน หากไขปริศนาไม่ได้จะเสียคะแนน 1 คะแนน		

๓.๓ การเรียนรู้อาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓	๓.๔ ใบความรู้ที่ ๙/๑	๓.๕ การเล่นเกมพื้นบ้านล้านนา “ปริศนาคำทาย”
๒.๖ ก้นจีฬา หน้าตะแคงดิน (ตะแคง = ไถล) ๒.๗ จักปักเท่าหนามดอง ย่ำปดองก่ห้าน ๒.๘ จี้งลวด จีมอดค่าง ๒.๙ หม้อน้อย ๆ มีไหมสีเหลือง คนทั้งเมืองจักบได้ ๒.๑๐ ขุดได้เอาขวาง ขุดบได้ชะใจเมื่อบ้าน	(เฉลย = หอย) (เฉลย = จีไก่อ) (ดอง = สนิท) (เฉลย = ไยกำปึง) (ไยกำปึง = ไยแมงมุม) (เฉลย = ไช) (เฉลย = หนามปักดิน) (ชะใจเมื่อบ้าน = รีบกลับบ้าน)	
๓. หมวดของนอกบ้านและการทำงาน ๓.๑ กำหางจีฟ่งจาด ๓.๒ ไก่แม่ดำบินเข้า ไก่แม่ขาวบินออก ๓.๓ ซ้าลากทางซ้าง ซ้ากว้างออกตัก ๆ ๓.๔ โจ๊ะโละเหมือนค่อม้า ไปค้ำบ่หันฮอย ๓.๕ ทางเก้าเท่าเสวียน ทางปลายเท่าเล่มเทียน ๓.๖ อุ่มหลุ่มเท่าฮางต่อ มือยื้อคอบ่แดง ๓.๗ ไม้เก็กเด็ก เหล็กก๊อกรัด ก๊อกรัดเหล็ก เหล็กมัดก๊อกรัด	(เฉลย = การไถนา) (เฉลย = มยุพินไม้) (ขวานพินไม้) (เฉลย = ขุดดิน) (ตัก ๆ = อีกหลายครั้ง) (เฉลย = เรือ) (ฮอย = รอย) (เฉลย = กู หรือเจดีย์) (ทางเก้า = ส่วนโคน) (เสวียน = ยุ่งข้าว) (เฉลย = ตะวัน) (ตะวัน = พระอาทิตย์) (เฉลย = เสาโทรเลข)	
๔. หมวดของภายในบ้าน ๔.๑ ซ้าตัดซ้าสูง ซ้าต่อซ้าต่ำ ๔.๒ สามจุ่มสี่แจ่ง คอกสะแล่งบานใน ๔.๓ ไข่แดงแพงไข่ดำ ไข่ดำบ่ต่าย น้ำลายย้อยปาก ๔.๔ กาสามตัว ขึ้นคอยสามม่อน ตัวขึ้นก่อนลงลุน ๔.๕ หักคองลงปัก จกกินไล่	(เฉลย = ซายคา) (ซ้า = ยิ่ง เช่น ซ้าตัด คือ ยิ่งตัด) (เฉลย = เตาก่อหน้า) (เตาก่อหน้า = เตาสมัยก่อนเป็น ๓ มุม) (เฉลย = หม้อต้มข้าวหมู) (เฉลย = การนั่งข้าว) (ลุน = ที่หลังหรือภายหลัง) (เฉลย = กลองเข้า) (จก = เอามือล้วงเข้าไป)	

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 9/1	การละเล่นพื้นบ้านล้านนา “ปริศนาคำทาย”
4.6 ออกบ้านใครหัวซิกซิก ปีกมาน้ำตาช้อยแค้น	(เฉลย = น้ำคุดักน้ำ) (กู = ถัง)	
4.7 กิ่นถ่อม ๆ ผอมจ้อค้อ กินหมับ ๆ กลับหยของกรอด	(เฉลย = เครื่องปั่นฝ้าย)	
4.8 ทางลุ่มก็เครือ ทางบนก็เครือ ชี้อี้อลอคกลาง	(เฉลย = ผูกทอผ้า)	
4.9 แก้วเท่านู ปลายกุงฟ้า	(เฉลย = ควันไฟ)	
4.10 ตัวน้อย ๆ เอาเชือกห้อยยาววา	(เฉลย = เข็มเย็บผ้า)	
5. หมวดการเล่นคำ		
5.1 ขาไป บ่หื้อว่าไขปลา	(เฉลย = มีดขยับ)	
(ขาไป = ไพล่กัน), (บ่หื้อ = ไม่ให้) (มีดหยับ = กรรไกร)		
5.2 ขาไป บ่หื้อว่าไขปลา บ่หื้อว่าขามีดหยับ	(เฉลย = จั่ว) (หน้าจั่ว)	
5.3 แก็กจืบ บ่หื้อว่ากุกแจ็ก	(เฉลย = ค้ำไม้)	
(แก็กจืบ = เสียยิงหน้าไม้) (กุกแจ็ก = งอบ) (ค้ำไม้ = หน้าไม้)		
5.4 แด็บแป็บ เท้าสองนิ้ว ตัวลูกท่ามาแดง	(เฉลย = แมงดา)	
(แด็บแป็บ = ของเบน ๆ)		
5.5 ตีบดั่ง ของดั่ง	(เฉลย = แวนดา)	
(ของ = วาง)		
5.6 เข้าลิกเข้าบ่ลัก เข้าลักเข้าบ่ลิก	(เฉลย = กล่องข้าว)	
(ลัก = มาก)		
5.7 ไปดิงหมู่ อยู่คนเดียว	(เฉลย = เผาศพ)	
(ดิง = ทิ้ง)		
5.8 ไปดิงหมู่ อยู่สองคน	(เฉลย = แต่งงาน)	
5.9 หูสองหู ขาสองขา เป็นวิบากหนา เอาขาค้างหู	(เฉลย = แวนดา)	
(หูสองหูขาสองขา เป็นวิบากหนา เอาขาเลียขาค้างหู)		
(เฉลย = ปิ่นโต)		
ปริศนาคำทายนี้ ทางเหนือเรียกว่า “คำตาย” ซึ่งนิยมเล่นทายกันในหมู่เด็ก และบางครั้ง		
ก็ผู้ใหญ่ด้าย		
ถ้าเป็นปริศนาของผู้ใหญ่เรียกว่า “ปัญหา” และการเล่นทายเรียกว่า “ใส่ปัญหา”		
ซึ่งผู้ใหญ่ชอบเล่นเช่นนั้นมาก ด้วยวิธีการต่าง ๆ		
จากปริศนาคำทายที่ยกเป็นตัวอย่าง จะแสดงให้เห็นถึงสภาพชีวิตความเป็นอยู่ของ		
ชาวเหนือได้อย่างกว้าง ๆ		

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 9/1	การเล่นพื้นบ้านล้านนา “ปริศนาคำทาย”
เช่น ในเรือนของชาวบ้านใช้เตาแบบเตาก้อนเส้า ซึ่งในปัจจุบันนี้เลิกใช้กันเป็นส่วนมากแล้ว เตาก้อนเส้ามีลักษณะอย่างไรก็อาจจะเห็นได้จากปริศนาข้อหนึ่งที่ว่า “ตามจุ่ม สี่แฉ่ง” รูปสี่เหลี่ยม ที่รองรับอิฐและกันไฟไหม้พื้นเรือน ส่วนใหญ่จะก่อตั้งเตาไว้ในบ้าน โดยมีชานบ้านยื่นออกส่วนหนึ่งโดยเฉพาะเรียกว่า โรงครัว เพื่อใช้หุงหาอาหาร ส่วนใหญ่จะเป็นการต้มผักนึ่งข้าว วิธีการนึ่งข้าวของชาวบ้านก็มีแสดงไว้ในปริศนาอีกข้อหนึ่งที่ว่า “ไม้สามขา พญาจันทร์ อ้ายยี่ขึ้นถัด ทะลาปัดถึงหน้า ผ้าเคียนเอว ตะแหลวดติดกัน ปู่อันฟ่อนแหวด” ปริศนาข้อนี้ยังแสดงให้เห็นของต่าง ๆ เช่น ไม้ พญา อ้ายยี่ ตาลปัตร เผลว เป็นต้น ส่วนในด้านสถาปัตยกรรมนั้น ชาวบ้านนิยมทำประตูบ้านเพียงบานเดียว ส่วนกลอนประตูก็มีปริศนาสำหรับทายว่า “เมื่อคืนหาบ เมื่อวันคอน” ซึ่งแสดงว่ากลอนประตูต้องเป็นไม้ท่อนยาวสอดเข้าไปในรูปที่ทำไว้ตรงขอบประตูทั้งสองข้าง เมื่อเปิดก็เลื่อนไปค้างอยู่รูใดรูหนึ่งเพียงรูเดียว และเรือนล้านนาสมัยก่อนคงจะมีช่องประตูหรือช่องรูพื้นบ้านมาก จึงได้มีปริศนาสำหรับทายเกี่ยวกับการบ้วนน้ำมากกว่า “ไก่อูแดงแทงลงช่อง” นอกจากนั้นลักษณะของภาษาที่ใช้ในบทปริศนาคำทายยังเป็นภาษาร้อยกรองที่มีความไพเราะสละสลวย น่าศึกษาเป็นอย่างยิ่ง ปริศนาต่าง ๆ จะสามารถชักจูงผู้อ่านผู้เล่นให้เดาข้อสิ่งของที่ทายได้ไม่ยาก		



สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3		ใบความรู้ที่ 9/2	อธิบายคำศัพท์ปริศนาคำทาย ภาษาล้านนาเทียบกับภาษาไทยกลาง	
<u>คำภาษาล้านนา</u>	<u>คำภาษาไทยกลาง</u>	<u>คำภาษาล้านนา</u>	<u>คำภาษาไทยกลาง</u>	
1. อะฮยังเอ๊ะ	1. อะไรเอ๋	28. เก้าเข้าสะถี	28. ต้นข้าวโพด	
2. เน่า	2. ยอม	29. น้ำดัน	29. คนโท	
3. อุ่มหุ้ม	3. ลักษณะกลม ๆ	30. ละเล็ดดิน	30. ไถล	
4. ผ่อ	4. ดู	31. สะใจเมื่อบ้าน	31. รีบกลับบ้าน	
5. บ่เห็น	5. ไม่เห็น	32. พุ่งจ๊าค	32. พุ่งอย่างรวดเร็ว	
6. ลุ่ม	6. ด้านล่าง	33. มุขพันไม้	33. ขวานพันไม้	
7. กอย	7. ดู	34. คัก ๆ	34. มีอีก	
8. หลุบ	8. จีบ, หยิบ	35. โจ๊ะโลหะ	35. โผล่ หรือช่องลึกเข้าไป	
9. มาลูน	9. มาที่หลัง, ภายหลัง	36. เสวียน	36. ยุ่งข้าว	
10. จิกปิก	10. ปุ่มเล็ก ๆ	37. มือยื่นผ่อบเตง	37. มือยื่นไปไม่ถึง	
11. บ่าแคล้ง	11. มะเขือพวง	38. ไม้เก็กเต็ก	38. ไม้ตรงยาว	
12. หลายแล้ง	12. หลายปี	39. ชั้คัดซ้ำสูง	39. ยิ่งคัดยิ่งสูง	
13. เสียง	13. หมด, หมดสั้น	40. สามจุ่ม	40. สามกอง	
14. ห่อแด้บแป็บ	14. ห่อแบบแบน ๆ	41. สี่แจ่ง	41. สี่มุม	
15. จั้ง	15. โขน	42. จัก	42. ล้วง	
16. จ๊อก	16. ซอก (หรือมุมผนังต่าง ๆ)	43. ไคร่หัวซิกซิก	43. หัวเราะฮิติ	
17. ข้อยอก ๆ	17. เคี้ยวกลับไปกลับมา	44. ปี้กมา	44. กลับมา	
18. แจ๊ะแพะ	18. เละหรือเหลว	45. น้ำต่าย้อยแก้ม	45. น้ำตาไหลอาบแก้ม	
19. ไบตันหรือไบบ่าตัน	19. ไบพุทรา	46. กิ้นถ่อม ๆ (เจือ ๆ)	46. กินบ่อ ๆ	
20. แล้ว	20. เสร็จแล้ว	47. ผอมจ้อคอ	47. ผอมแห้งแรงน้อย	
21. เก้า	21. โคน	48. กุงฟ้า	48. ถึงฟ้า	
22. ซอปอย	22. ร้องเพลง	49. มีดญับ	49. กรรไกร	
23. ร้องไอ้ด	23. ร้องเสียงดัง	50. เก็กจ๊ับ	50. เสียงยึงหน้าไม้	
24. บ่าชะหนด	24. สับประด	51. กุบแจ็ก	51. งอบ	
25. ก้อม	25. สั้น	52. คั่ว	52. หั่ว	
26. บ่าเจือ	26. มะเขือ	53. ของคัง	53. วางบนจุก	
27. จัว	27. วัว	54. คิงหมู่	54. ทั้งหมด	

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบงานที่ 9/1	การจัดทำสมุดปรีศนาคำทาย ตามหมวดหมู่										
คำสั่ง : ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันเขียนปรีศนาคำทายตามหมวดที่รับผิดชอบพร้อมคำเฉลย และวาดภาพประกอบให้สัมพันธ์กับคำเฉลยระบายสีให้สวยงาม รวบรวมเป็นเล่ม (เวลาทำ 40 นาที) กลุ่มที่ 1 : รวบรวมปรีศนาคำทาย หมวดของใกล้ตัว กลุ่มที่ 2 : รวบรวมปรีศนาคำทาย หมวดเกี่ยวกับพืช ผัก และสัตว์ กลุ่มที่ 3 : รวบรวมปรีศนาคำทาย หมวดของนอกบ้านและการทำงาน กลุ่มที่ 4 : รวบรวมปรีศนาคำทาย หมวดของภายในบ้าน กลุ่มที่ 5 : รวบรวมปรีศนาคำทาย หมวดการเล่นคำ												
ตัวอย่าง ปรีศนาคำทาย ภาษาถิ่นล้านนา หมวดสัตว์ กลุ่มรักษ์ภาษา แสน อ.ชนพร หมูคำ งานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้สาระภาษาไทย ระดับชั้น ป.3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2545 <u>สมาชิกกลุ่ม</u> <table style="width: 100%;"> <tr> <td>ค.ญ.สมใจ</td> <td>อ่อนนุ่ม เลขที่ 2 ป.3/1</td> </tr> <tr> <td>ค.ญ.ฤดี</td> <td>มีสุข เลขที่ 8 ป.3/1</td> </tr> <tr> <td>ค.ญ.มานี</td> <td>รักเรียน เลขที่ 14 ป.3/1</td> </tr> <tr> <td>ค.ช.วีระ</td> <td>มาดมั่น เลขที่ 20 ป.3/1</td> </tr> <tr> <td>ค.ญ.สมเจดต์</td> <td>มณีธร เลขที่ 25 ป.3/1</td> </tr> </table> (เนื้อหา) <u>อะไรเอ๋ย ?</u> “เสาสองเสา คาสองคั่น นอนบ่หลับ ลูกขึ้นร้องเพลง”  เฉลย = ไก่			ค.ญ.สมใจ	อ่อนนุ่ม เลขที่ 2 ป.3/1	ค.ญ.ฤดี	มีสุข เลขที่ 8 ป.3/1	ค.ญ.มานี	รักเรียน เลขที่ 14 ป.3/1	ค.ช.วีระ	มาดมั่น เลขที่ 20 ป.3/1	ค.ญ.สมเจดต์	มณีธร เลขที่ 25 ป.3/1
ค.ญ.สมใจ	อ่อนนุ่ม เลขที่ 2 ป.3/1											
ค.ญ.ฤดี	มีสุข เลขที่ 8 ป.3/1											
ค.ญ.มานี	รักเรียน เลขที่ 14 ป.3/1											
ค.ช.วีระ	มาดมั่น เลขที่ 20 ป.3/1											
ค.ญ.สมเจดต์	มณีธร เลขที่ 25 ป.3/1											
หมายเหตุ : เมื่อเขียนปรีศนาคำทายเป็นหมวดหมู่แล้ว รวบรวมเป็นเล่มโดยเจาะรู แล้วติดห่วงให้เรียบร้อย												

แบบประเมินตนเอง

การร่วมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “ปริศนาคำทาย”

คำชี้แจง

แบบประเมินตนเองจากการร่วมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “ปริศนาคำทาย” โดย การตอบคำถามจากการเล่นตาม กฎ กติกา การรู้จักคำศัพท์และความหมายภาษาถิ่นล้านนา และ การมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่มด้วยความเต็มใจ ตามแบบประเมินนี้ให้นักเรียนอ่านคำถามและ ตอบคำถามให้ตรงกับการปฏิบัติในการร่วมกิจกรรมตามความเป็นจริง คำตอบนี้ไม่มีผลต่อคะแนน ทางการเรียนของนักเรียนแต่อย่างใด

ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงของนักเรียน

คำถาม	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก
1. ข้าพเจ้าเข้าใจคำ และความหมายของปริศนาคำทาย ในภาษาท้องถิ่นล้านนาเป็นอย่างดี					
2. ข้าพเจ้าสามารถเล่นปริศนาคำทายกับเพื่อน ๆ ใน กลุ่มตามหมวดที่ได้รับผิดชอบได้เป็นอย่างดี					
3. ข้าพเจ้าสามารถทายคำปริศนาจากเพื่อน ๆ ได้					
4. ข้าพเจ้าสนุกสนานกับการเล่นปริศนาคำทายมาก					
5. ข้าพเจ้าสามารถรวบรวมปริศนาคำทายตามที่ได้ รับมอบหมายได้ถูกต้อง					
6. ข้าพเจ้าอธิบายการเล่นปริศนาคำทายให้เพื่อนใน กลุ่มที่ไม่เข้าใจได้					
7. ข้าพเจ้ายอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่ม ขณะร่วมทำกิจกรรม					
8. กิจกรรมการเล่น “ปริศนาคำทาย” ทำให้ข้าพเจ้า มีทักษะทางการคิด และการตอบคำถามดีขึ้น					
9. ข้าพเจ้าสามารถอธิบายคำศัพท์ภาษาถิ่นล้านนา เกี่ยวกับการเล่นปริศนาคำทายเปรียบเทียบกับ ภาษาไทยกลางได้					
10. ข้าพเจ้าสามารถนำปริศนาคำทายจากการเล่นตาม กิจกรรมนี้ไปเผยแพร่ได้					

ด.ญ./ด.ช.....

กลุ่มผู้ประเมิน.....

แบบประเมินผลงานการจัดทำสมุดปรีศนาคำท่าย
ในภาษาถิ่นล้านนา ตามหมวดหมู่ที่กำหนด

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน / ระดับคุณภาพ																				
		การเขียน สะกดคำถูกต้อง				การรวบรวม ปริศนาคำทาย ตามหมวดหมู่ ที่กำหนด				การตกแต่ง ชิ้นงานได้ สัมพันธ์กับ คำทาย				ชิ้นงาน สะอาด เรียบร้อย				ทำงาน เสร็จทัน ตามเวลา ที่กำหนด				รวม
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
กลุ่ม.....																						
1.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
2.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
3.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
4.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
5.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
6.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
7.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
8.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
9.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
10.	ค.ช. / ค.ญ.....																					

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวชนพร หมูคำ)

อาจารย์ผู้สอนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้น ป.3

คำชี้แจง : ให้ผู้ประเมินพิจารณาผลงานการจัดทำสมุดปรีศนาคำท่ายตามหมวดหมู่ที่กำหนด

โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนน ตามระดับการประเมินค่า

ระดับ 4 หมายถึง มีผลงานอยู่ในระดับดีมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีผลงานอยู่ในระดับดี

ระดับ 2 หมายถึง มีผลงานอยู่ในระดับพอใช้

ระดับ 1 หมายถึง มีผลงานต้องปรับปรุง

แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน – ระดับพฤติกรรม																				
		การมีน้ำใจช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม				การยอมรับความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่ม				การมีส่วนร่วมสร้างสรรค์ชิ้นงาน				การเล่นปริศนาคำทายได้ตามจุดประสงค์				การทำงานที่มอบหมายถูกต้องเรียบร้อยและเสร็จตามเวลาที่กำหนด				รวม
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
กลุ่ม.....																						
1.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
2.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
3.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
4.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
5.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
6.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
7.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
8.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
9.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
10.	ค.ช. / ค.ญ.....																					

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวธนพร หนูคำ)

อาจารย์ผู้สอนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้น ป.3

คำชี้แจง : ให้ผู้สังเกตพิจารณาพฤติกรรมของผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่ม

โดยเขียนเป็นเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนที่กำหนด

ระดับ 4 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับสูงมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับสูง

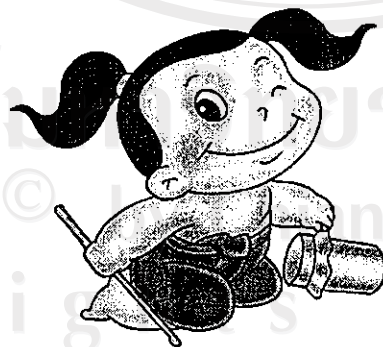
ระดับ 2 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับปานกลาง

ระดับ 1 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับต่ำ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10
สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ป.3

เรื่อง การอ่านและแยกคำตามมาตราตัวสะกด

โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา
“จี่เจียบ”

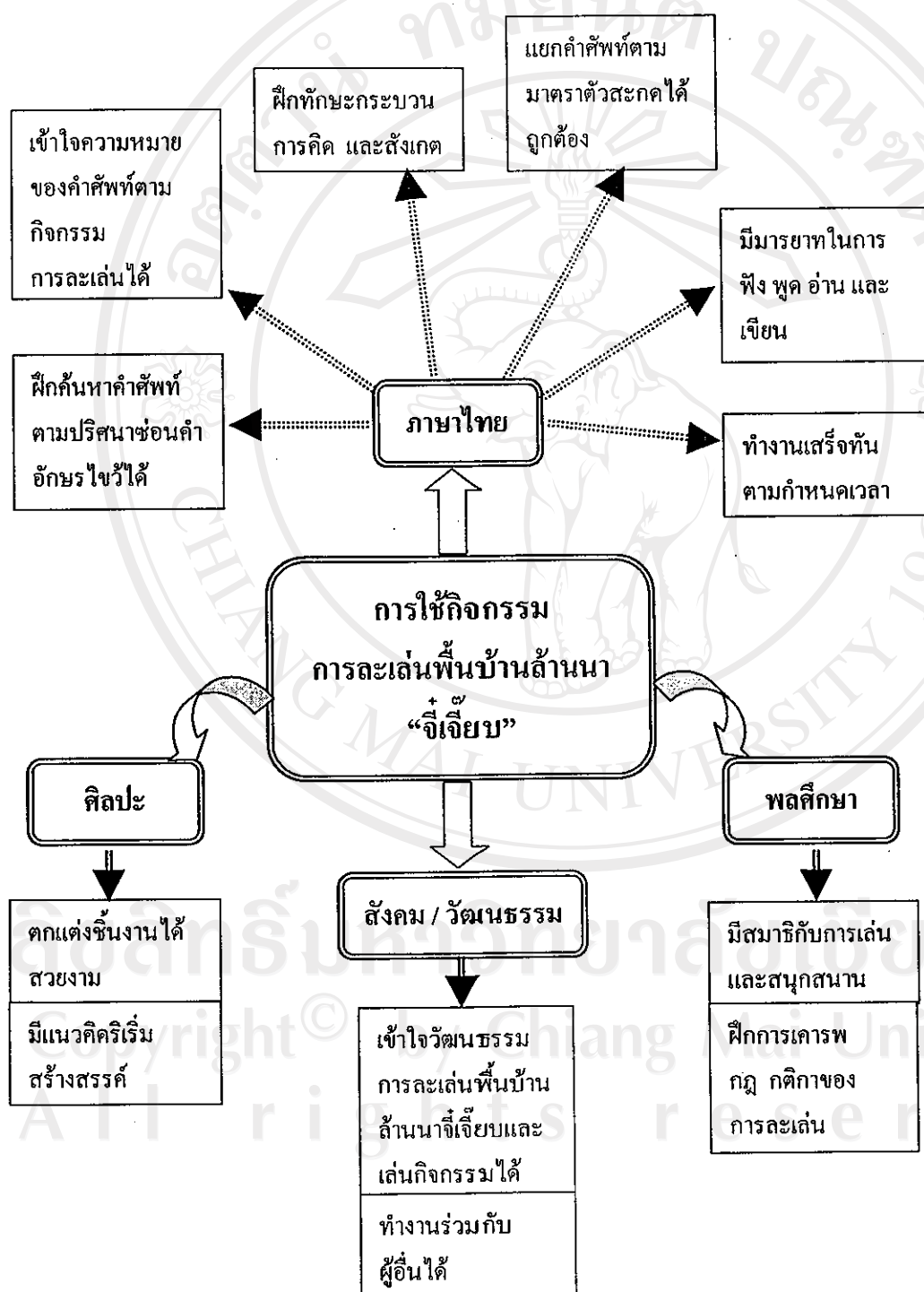


ลิขสิทธิ์ © Chiang Mai University
All rights reserved

แผนการเรียนรู้ที่ 10

แผนผังความคิดจากการใช้กิจกรรม

การเล่นเกมพื้นบ้านล้านนา “จี้เจี๊ยะบ” เชื่อมโยงการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10

เรื่อง การอ่านและแยกคำตามมาตราตัวสะกด

เวลา 6 คาบ (120 นาที)

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี่เจียบ”

สาระสำคัญ

การอ่านและเขียนสะกดคำในมาตราต่าง ๆ ในภาษาไทยได้อย่างถูกต้องเป็นพื้นฐานที่ดีในการอ่านและการเขียนได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์ปลายทาง

ผู้เรียนสามารถอ่านออกเสียง และเขียนคำในมาตราแม่สะกดแม่กก แม่กด แม่กบ แม่กน แม่กง แม่กม แม่เกย และแม่เกอว ได้ถูกต้อง

จุดประสงค์นำทาง

1. ผู้เรียนร่วมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี่เจียบ” ได้ถูกต้องตามกฎ กติกาของการเล่น
2. ผู้เรียนอ่านออกเสียงบทร้องของการเล่น “จี่เจียบ” ได้ถูกต้องและเข้าใจความหมายของคำศัพท์ในบทร้องเป็นอย่างดี
3. ผู้เรียนสามารถบอกได้ว่าคำศัพท์ในบทร้องเป็นคำในมาตราตัวสะกดแม่ใด และเขียนสะกดอย่างไร
4. ผู้เรียนสามารถอ่านบทร้องของการเล่นแล้วแยกคำศัพท์ลงในแต่ละมาตราตัวสะกดได้ถูกต้อง
5. ผู้เรียนสามารถอ่านคำศัพท์ที่กำหนดได้ถูกต้องและบอกได้ว่าคำที่กำหนดมีอยู่ในมาตราตัวสะกด แม่กก แม่กด แม่กบ แม่กน แม่กง แม่กม แม่เกย และแม่เกอว

All rights reserved

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทยที่สัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้ในกิจกรรม

สาระที่ 4 : หลักการใช้ภาษา

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษาและรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

- มาตรฐานการเรียนรู้ ข้อ 1. สามารถสะกดคำ โดยนำเสียงและรูปของพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ มาประสมเป็นคำอ่านและเขียนคำได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษา
- ข้อ 4 เข้าใจว่าภาษาไทยมีทั้งภาษาไทยกลางหรือภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่น
- ข้อ 6. สามารถนำบทร่ำเรียนในท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนและเล่นได้

สาระการเรียนรู้

1. ความรู้เรื่องการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี่เจียบ”
2. ความรู้เกี่ยวกับมาตราตัวสะกดแม่ก แม่ค แม่กบ แม่กง แม่กน แม่กบ แม่เกย และแม่เกว
3. ใบงานปริศนาซ่อนคำอักษรไขว้

กระบวนการเรียนรู้หรือเทคนิควิธีสอนที่นำมาใช้

ขั้นนำ	วิธีสอนแบบกลุ่มแข่งขัน
ขั้นจัดกิจกรรม	ประยุกต์ใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ
ขั้นสรุป	ใช้เทคนิคกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ผู้สอนแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 4 คน โดยแต่ละคนเก่ง ปานกลาง และคนอ่อน จากนั้นแจกกระดาษ A4 ให้กลุ่มละ 1 แผ่น แล้วครูนำแผนภูมิอักษรปริศนาติดบนกระดานดำ ให้แต่ละกลุ่มเขียนคำศัพท์จากอักษรปริศนาให้เร็วที่สุด โดยแต่ละกลุ่มแข่งขันกันในเวลาประมาณ 5 นาที กลุ่มใดเขียนถูกต้องและเร็วที่สุดกลุ่มนั้นชนะ

ตัวอย่าง อักษรปริศนา

เ ร พ ค ำ	=	(เคารพ)	(มาตราแม่กบ)
ง จ ใ จ	=	(จงใจ)	(มาตราแม่กง)
ก ต ษ ร เ	=	(เกษตร)	(มาตราแม่กด)
ำ น ร พ	=	(พราน)	(มาตราแม่กน)
ดี ค โ ช	=	(โชคดี)	(มาตราแม่กก)
ม ข ำ ย	=	(ขาม)	(มาตราแม่กม)
ห ำ น ัย จ ำ	=	(จำหน่าย)	(มาตราแม่เกย)
เ ว จี ย	=	(เจียว)	(มาตราแม่เกอว)

หลังจากที่ผสมคำได้แล้ว ผู้สอนให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มอ่านออกเสียง แล้วลองสังเกตว่าคำที่ผู้เรียนเรียบเรียงนั้นอยู่ในมาตราตัวสะกดอะไรบ้าง เมื่อผู้เรียนแต่ละกลุ่มเริ่มตอบและเข้าใจ ผู้สอนจึงอธิบายว่าคำที่ยกมานี้อยู่ในมาตราแม่กบ แม่กง แม่กด แม่กน แม่กก แม่กม แม่เกย และแม่เกอว แล้วให้ผู้เรียนฝึกสังเกตคำในมาตราตัวสะกดดังกล่าวว่า คำว่าเคารพ พ สะกด อยู่ในมาตราแม่กบ คำว่า จงใจ ง สะกดอยู่ในมาตราแม่กง คำว่าเกษตร ตร สะกด อยู่ในมาตราแม่กด คำว่า พราน น สะกด อยู่ในมาตราแม่กน คำว่า โชคดี ค สะกด อยู่ในมาตราแม่กก คำว่า ขาม ม สะกดอยู่ในมาตราแม่กม คำว่า จำหน่าย ย สะกดอยู่ในมาตราแม่เกย และคำว่า เจียว ว สะกดอยู่ในมาตราแม่เกอว เมื่อผู้เรียนเริ่มเข้าใจ ผู้สอนจึงเชื่อมโยงเข้าสู่การเล่นเกม “จี้เจ๊ียบ” ว่า วันนี้เราจะเล่นเกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี้เจ๊ียบ” เพื่อให้แต่ละกลุ่มฝึกการฟัง การสังเกต การออกเสียง และตอบคำถามให้ได้ว่าคำในบทร้องของการละเล่นพื้นบ้านล้านนาอยู่ในมาตราตัวสะกดแม่อะไรบ้าง

ขั้นจัดกิจกรรม

1. ผู้สอนแจกใบความรู้เรื่องการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี้เจ๊ียบ” ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มศึกษา แล้วฝึกร้องบทร้องตามผู้สอนอย่างน้อย 2 รอบให้คล่อง แล้วผู้สอนให้ผู้เรียนเล่น “จี้เจ๊ียบ” พร้อมกัน โดยกำหนดเวลา (7 นาที) (คู่มือเล่นในใบความรู้ที่ 10 / 1)
2. ผู้สอนให้ผู้เรียนท่องบทร้องอีกครั้ง แล้วให้สังเกตคำในบทร้องว่า มีคำที่มีตัวสะกดอยู่ในมาตราใดบ้าง

ตัวอย่าง

บทร้องจีเจียบ

“จีจิดเจียบ ตักโตไล้จับ	มะถมมะเลียบ แห่วับ ปีดประตุดังปั๊บ”
“อุมจะลี ตูปตาแมว โคงมาใจ จีหูลัน	จีจะหลุบ แห้วบ้านโด้ง โง่บดี ปีอด”

ถ้าผู้เรียนตอบได้ว่า คำว่า “จีจิดเจียบ” คำว่า จด มีพยัญชนะ ด สะกด อยู่ในมาตราแม่กด คำว่าเจียบมีพยัญชนะ บ สะกด อยู่ในมาตราแม่กบ แสดงว่าผู้เรียนสามารถอ่านคำในบทร้องและสังเกตแยกแยะได้ว่าคำเหล่านี้อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่ใด

3. จากนั้นผู้สอนแจกใบความรู้เกี่ยวกับมาตราตัวสะกดให้ผู้เรียนได้ศึกษาเพื่อจะได้เข้าใจหลักภาษาเรื่องมาตราตัวสะกดให้มากขึ้น

4. ผู้สอนแจกใบงานปริศนาซ่อนคำอักษรไขว้ ให้ผู้เรียนค้นหาคำศัพท์แล้วแยกลงในตารางมาตราตัวสะกดให้ถูกต้อง แล้วระบายสีให้สวยงาม (กำหนดเวลา 20 นาที)

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนให้แต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานการแยกคำศัพท์ตามมาตราตัวสะกด แล้วออกเสียงโดยอ่านให้ถูกต้อง จากนั้นให้แต่ละกลุ่มสังเกต ประเมินว่ากลุ่มไหนแยกคำศัพท์ตามมาตราตัวสะกดได้ถูกต้อง ผู้สอนร่วมวิจารณ์และชื่นชมผลงานของผู้เรียน รวมทั้งแนะนำให้กลุ่มที่แยกคำศัพท์ผิดแก้ไขให้ถูกต้อง

2. ผู้สอนแจกแบบประเมินตนเองจากการเล่นเกมพื้นบ้านล้านนาจีเจียบ ให้ผู้เรียนได้ประเมินการเล่นกิจกรรมตามตารางที่กำหนด

All rights reserved

สื่อการจัดการเรียนการสอน

1. ใบความรู้เรื่องกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี่เจียบ”
2. ใบความรู้เรื่องมาตราตัวสะกดในหลักภาษาไทย
3. กระดาษ A4
4. สีไม้
4. ใบงานปริศนา ซ่อนคำอักษรไขว้
5. แบบประเมินตนเอง
6. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมความร่วมมือกิจกรรมกลุ่มจากการเล่นการเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี่เจียบ”
7. แบบประเมินการหาคำศัพท์ปริศนาซ่อนคำอักษรไขว้แล้วแยกคำศัพท์ลงตาราง

การวัดผล – ประเมินผล

1. สังเกตการตอบคำถาม การอ่านออกเสียงคำศัพท์ในมาตราตัวสะกดแม่ต่าง ๆ
2. พิจารณาจากผลการบันทึกพฤติกรรมความร่วมมือกิจกรรมกลุ่ม โดยใช้แบบบันทึกสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
3. พิจารณาจากผลงานการแยกคำศัพท์มาตราตัวสะกดได้ถูกต้อง

กิจกรรมเสนอแนะ

1. การนำการเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี่เจียบ” มาจัดกิจกรรมการเรียนการสอน นอกจากจะให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์และเข้าใจเกี่ยวกับมาตราตัวสะกดแล้ว อาจให้ผู้เรียนสรุปผลการเล่นของตนเองเป็นลักษณะการเขียนเล่าเรื่องก็ได้
2. การเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี่เจียบ” เป็นการเล่นที่ถ่ายทอดจากภูมิปัญญาทางภาษาของล้านนาเหมาะที่จะนำมาถ่ายทอดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนเพื่อฝึกทักษะการฟัง การสังเกต และทำให้ผู้เรียนภาคภูมิใจในวัฒนธรรมของท้องถิ่นตน

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 10 / 1	การละเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี่เจียบ”
ความเป็นมา		
“จี่เจียบ” เป็นการเล่นของเด็กทั้งชายและหญิง เพื่อฝึกทักษะและความสัมพันธ์ของประสาทและมือคล้ายกับการเล่นจี่จี้		
จำนวนผู้เล่น		
3 – 4 คน		
อุปกรณ์การเล่น		
ใช้บทร้องในการเล่น		
วิธีการเล่น		
1. ผู้เล่นทุกคนนั่งบนพื้นเป็นวงกลม		
2. ผู้เล่นแต่ละคนคว่ำมือซ้าย ส่วนมือขวากำมือแล้วปล่อยนิ้วชี้ยกตั้งขึ้นชี้ไปที่อุ้งมือซ้ายของคนที่นั่งใกล้ต่อไป ทำต่อกันไปจนครบ 4 คน (นั่งเป็นวงกลม)		
3. จากนั้นให้ทุกคนร้องบทร้อง “จี่เจียบ” ครบทั้ง 2 บท เมื่อถึงคำว่า “จี่หูลัน ป็อด” ผู้ที่คว่ำมือจะหุบมือจับนิ้วของผู้เล่นคนที่ใช้นิ้วชี้ชี้อุ้งมือตนเอง ผู้เล่นทุกคนต้องมีสมาธิในการฟังและต้องรีบดึงนิ้วมือออกให้เร็วที่สุด		
กติกาการเล่น		
ใครถูกจับนิ้วโดยไม่ทันดึงนิ้วมือออกคนนั้นแพ้ แล้วเริ่มเล่นใหม่		
บทร้อง “จี่เจียบ”		
“จี่จเจียบ ดักโตไล่จับ “อู่มจะลี ดูบตาแมว ไค้งมาใจ จี่หูลัน	มะลมมะเลียบแซ่วว็บ ปัดประตูดังปั๊ป” จี่จะหลุบ แห้วบ้านไค้ง ใจปัค ป็อด”	

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 10/1 (ต่อ)	การเล่นเกมพื้นบ้านล้านนา “จี้เจี๊ยะบ”													
ความหมายของคำ															
<table border="1"> <tr> <th>คำ</th> <th>ความหมาย</th> </tr> <tr> <td>ตักโต</td> <td>ตักแก</td> </tr> <tr> <td>อุ่ม</td> <td>คำ</td> </tr> </table>	คำ	ความหมาย	ตักโต	ตักแก	อุ่ม	คำ	<table border="1"> <tr> <th>คำ</th> <th>ความหมาย</th> </tr> <tr> <td>จับ</td> <td>กิด</td> </tr> <tr> <td>ใจปดี</td> <td>ใจไม่ดี ไม่สบายใจ</td> </tr> <tr> <td>มาใจ</td> <td>มาเยี่ยม แวะมาหา</td> </tr> </table>	คำ	ความหมาย	จับ	กิด	ใจปดี	ใจไม่ดี ไม่สบายใจ	มาใจ	มาเยี่ยม แวะมาหา
คำ	ความหมาย														
ตักโต	ตักแก														
อุ่ม	คำ														
คำ	ความหมาย														
จับ	กิด														
ใจปดี	ใจไม่ดี ไม่สบายใจ														
มาใจ	มาเยี่ยม แวะมาหา														
โอกาสในการเล่น เล่นในชีวิตประจำวัน															
															
ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ Copyright© by Chiang Mai University All rights reserved															

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบความรู้ที่ 10/2	การเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี่เจียบ”
ส่วนประกอบของคำมีพยัญชนะต้น และสระ บางคำก็มีตัวสะกดด้วย คำที่มีเสียงตัวสะกดแบ่งมาตราออกตามเสียงตัวที่นำมาสะกด 8 เสียง คือ ก ด บ ง น ม ย ว จึงเรียกว่ามาตราตัวสะกดแม่ก กด กบ กก กน กม เกย และเกอว ตัวสะกด คือ พยัญชนะที่อยู่ท้ายพยางค์ทำหน้าที่สะกด หรือ หยุดเสียงสระของพยางค์หรือคำนั้น ตัวสะกดมีหลายมาตรา คือ มาตรา “แม่ก” คือ ตัวสะกดที่เป็น ก หรือตัวที่ออกเสียงเหมือน “ก” สะกด ได้แก่ ข ค ฃ เช่น ผาสุก ความสุข โรค เมฆ คำที่มี กร ทร สะกด ออกเสียงเหมือน “ก” สะกด เช่น จักร สมัทร มาตรา “แม่กด” คือ ตัวสะกดที่เป็น ด หรือตัวที่ออกเสียงเหมือน ด สะกด ได้แก่ ฎ ฏ ต ท ฒ ฐ ษ ส จ ช ฌ ฌ (ฌ ปัจจุบันไม่ใช้แล้ว) เช่น หาด มงกุฏ ปรางค์ มรดก ประเภท ครุฑ พัฒนา พิรุณ อุโบสถ รัฐบาล อาภาศ พิษ โอกาส ตรวจ รัชกาล ก๊าซ คำที่มี ตร รด รร สะกด ออกเสียงเหมือน ด สะกด เช่น เมตร มิตร สามารถ ตักบาตร มาตรา “แม่กบ” คือ ตัวสะกดที่เป็น บ หรือตัวที่ออกเสียงเหมือน บ สะกด ได้แก่ ป พ ฟ ภ เช่น กราบ อุปการะ อาภัพ ยีราฟ โลก สาป ฯลฯ มาตรา “แม่กง” คือ ตัวสะกดที่เป็น ง เช่น หุ่น รุ่งรัง อุโมงค์ กางเกง องค์กร ทองฟ้า พระปรารักษ์ พระสงฆ์ มาตรา “แม่กม” คือ ตัวสะกดที่เป็น ม เช่น ลม ชาม ธรรมเนียม ชะลอม วัฒนธรรม ความดี ฯลฯ มาตรา “แม่เกย” คือ ตัวสะกดที่เป็น ย เช่น ปราย เลี้ยว ใบเตย เนย อ้อย ระเหย ฯลฯ มาตรา “แม่กน” คือ ตัวสะกดที่เป็น น หรือตัวที่ออกเสียงเหมือน น สะกด ได้แก่ ณ ฌ ญ ร ล พ เช่น กลอน เชื้อเชิญ บริเวณ ตะคร จามร บังอร นวล ปี่ขลุ่ย รางวัล ปลาฉลาม ฯลฯ มาตรา “แม่เกอว” คือ ตัวสะกดที่เป็น ว เช่น เหี่ยว ข้าว มะนาว เดียว เปลี่ยว เขียวขจี ฯลฯ (คัดย่อจาก เสริมศรี หอทิมาวรกุล ภาษาไทย เล่ม 1-2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 บรรณกิจ (1991) จำกัด : กรุงเทพฯ , 2543)		

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ใบความรู้ที่ 10/2

ตัวอย่างการค้นหา
คำศัพท์ตามมาตราตัวสะกด

ตัวอย่าง

ก	า	ร	บ	า	น		เ		
ร		ส	า				ห		
า		เ		ย			ล		
บ		ส		า	จ		ว		ย
		ค		ก		า			า
							ย		ค
							อ		อ
							ม	อ	ง

แมกก	แมกน	แมกง	แมกค	แมกม	แมกย	แมกอว	แมกบ
ซาก	การบ้าน	มอง	รสเผ็ด	ขอม	รายจ่าย	เหลว	กราบ
		ขาดอง					

เพื่อนๆ เห็นไหม....

การแยกคำศัพท์ตามมาตราตัว
สะกดไม่ยากเลยใช่ไหมจะ



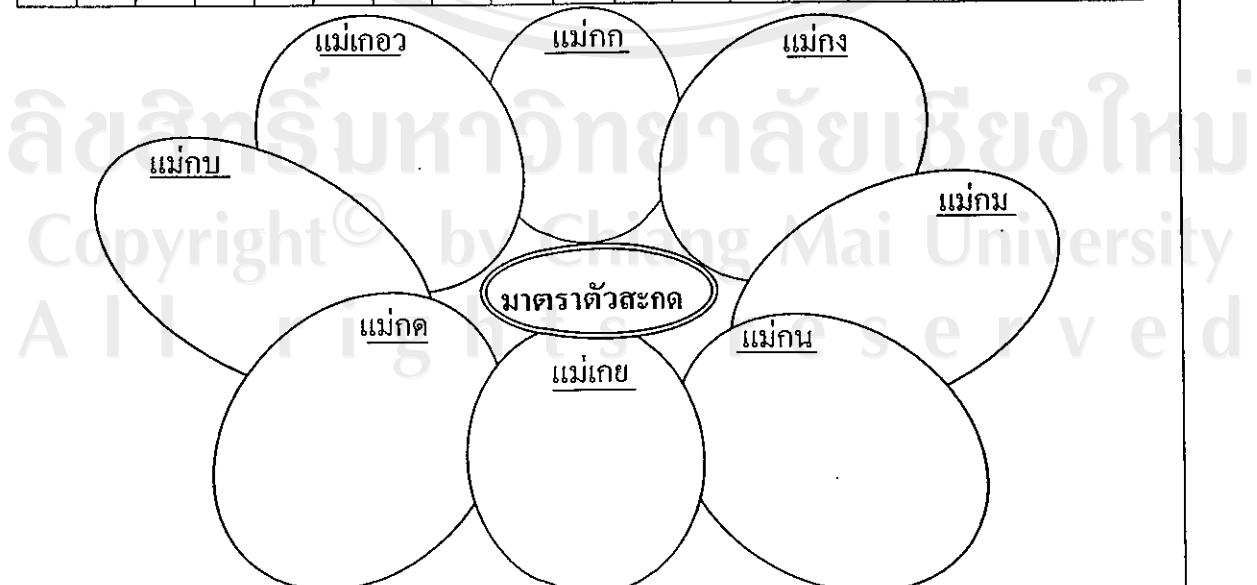
ลิขสิทธิ์ © by Chiang Mai University
All rights reserved

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบงานที่ 10/1	ปริศนาซ่อนคำอักษรไขว้ มาตราตัวสะกด
---	---------------	---------------------------------------

คำสั่ง : ให้นักเรียนสังเกตคำในตารางอักษรไขว้แล้ววงกลมรอบคำศัพท์นั้น และนำไปเขียนแยกลง
ตารางมาตราตัวสะกดให้ถูกต้อง ระบายสีให้สวยงาม (กำหนดเวลาทำ 20 นาที)

ชื่อ.....สกุล.....เลขที่.....ชั้น ป.3/.....

		ด	ม	า	ก			บ									
ก	ร	ร	ม	ก	ร			ร									
					ม			ร	า	ว							
				โ	ป	ร	ย	ท									
					ร			ค	ง	ค	อ	ก	ฝ	า	ย		
					ะ		น										
					ม		า										
					ง	ม	ง	า	ย		เ						
				ส		อ		า	ป		ย	า	ก	ม	า	ก	
		ว		ว		า		ย	ล		า						
	ด			ร		ย		ส	ว		ห	า	บ	ข	อ	ง	
ส				ร				า	ไ		อ						า
ก				ค				ย	ฟ		ม	อ	ม	แ	ม	ม	



แบบประเมินตนเอง
การร่วมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี้เจี๊ยะบ”

คำชี้แจง

แบบประเมินตนเองในการร่วมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี้เจี๊ยะบ” โดยตอบคำถามจากการเล่นตามกฎ กติกา การร่วมกิจกรรมกลุ่มด้วยความเต็มใจ การรู้จักคำศัพท์ และเข้าใจหลักภาษา โดยสามารถแยกคำศัพท์ตามมาตราตัวสะกดได้ถูกต้อง ให้นักเรียนอ่านคำถามและตอบคำถามให้ตรงกับการปฏิบัติในการร่วมกิจกรรมตามความเป็นจริง คำตอบนี้ไม่มีผลต่อคะแนนทางการเรียนของนักเรียนแต่อย่างใด

ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงของนักเรียน

คำถาม	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก
1. ข้าพเจ้าตั้งใจเล่น “จี้เจี๊ยะบ” ตามกฎ กติกา การเล่นเป็นอย่างดี					
2. ข้าพเจ้าเข้าใจคำศัพท์ในบทร้อง “จี้เจี๊ยะบ” เป็นอย่างดี					
3. ข้าพเจ้าสามารถเล่น “จี้เจี๊ยะบ” กับเพื่อนได้อย่างสนุกสนาน					
4. กิจกรรม “จี้เจี๊ยะบ” ทำให้ข้าพเจ้ามีทักษะในการฟัง และสังเกตเป็นอย่างดี					
5. การเล่น “จี้เจี๊ยะบ” ทำให้ข้าพเจ้าเข้าใจคำศัพท์ในบทร้องมีมาตราตัวสะกดต่างกัน					
6. ข้าพเจ้ายอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่มขณะปฏิบัติกิจกรรม					
7. ข้าพเจ้าสามารถแยกคำศัพท์มาตราตัวสะกดลงตารางที่กำหนดได้อย่างถูกต้อง					
8. ข้าพเจ้าสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข					
9. ข้าพเจ้าช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่มได้					
10. ข้าพเจ้าสามารถนำการเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี้เจี๊ยะบ” ไปถ่ายทอดให้ผู้อื่นได้					

ลงชื่อ.....

กลุ่ม.....ผู้ประเมิน

แบบประเมินผลงาน
การแยกคำปริศนาซ่อนคำอักษรไขว้มาตราตัวสะกด

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน / ระดับพฤติกรรม																					
		ค้นหาคำศัพท์จากปริศนาซ่อนคำอักษรไขว้ได้ถูกต้อง				แยกคำศัพท์ตามปริศนาอักษรไขว้ลงตารางมาตราตัวสะกดได้ถูกต้อง				ทำงานสะอาดเรียบร้อย				มีแนวคิดสร้างสรรค์				ทำงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด				รวม	
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		20
กลุ่ม.....																							
1.	ค.ช. / ค.ญ.....																						
2.	ค.ช. / ค.ญ.....																						
3.	ค.ช. / ค.ญ.....																						
4.	ค.ช. / ค.ญ.....																						
5.	ค.ช. / ค.ญ.....																						
6.	ค.ช. / ค.ญ.....																						
7.	ค.ช. / ค.ญ.....																						
8.	ค.ช. / ค.ญ.....																						
9.	ค.ช. / ค.ญ.....																						
10.	ค.ช. / ค.ญ.....																						

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวธนพร หนูคำ)

อาจารย์ผู้สอนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้น ป.3

คำชี้แจง : ให้ผู้ประเมินพิจารณาผลงานการค้นคำจากปริศนาซ่อนคำอักษรไขว้ แล้วแยกคำลงตารางที่กำหนดได้ถูกต้อง โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนน ตามระดับประเมินค่า

ระดับ 4 หมายถึง มีผลงานอยู่ในระดับดีมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีผลงานอยู่ในระดับดี

ระดับ 2 หมายถึง มีผลงานอยู่ในระดับพอใช้

ระดับ 1 หมายถึง มีผลงานต้องปรับปรุง

แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ที่	ชื่อ - สกุล	พฤติกรรม – ระดับคะแนน																				
		มีความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี				มีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่นขณะปฏิบัติกิจกรรม				เล่นกิจกรรมตามที่กำหนดได้ถูกต้องตามกฎ กติกา				มีความสามัคคีระหว่างทำงานกลุ่ม				ส่งงานตามเวลาที่กำหนด				รวม
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
กลุ่ม.....																						
1.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
2.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
3.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
4.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
5.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
6.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
7.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
8.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
9.	ค.ช. / ค.ญ.....																					
10.	ค.ช. / ค.ญ.....																					

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวธนพร หนูคำ)

อาจารย์ผู้สอนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้น ป.3

คำชี้แจง : ให้ผู้สังเกตพิจารณาคุณภาพพฤติกรรมของผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่ม

แล้วเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนที่กำหนด

- ระดับ 4 หมายถึง มีพฤติกรรมอยู่ในระดับสูงมาก
 ระดับ 3 หมายถึง มีพฤติกรรมอยู่ในระดับสูง
 ระดับ 2 หมายถึง มีพฤติกรรมอยู่ในระดับปานกลาง
 ระดับ 1 หมายถึง มีพฤติกรรมอยู่ในระดับต่ำ

ภาคผนวก ง

ตาราง 7 จำนวนแบบทดสอบจำแนกตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด และระดับพฤติกรรม

จุดประสงค์ที่ต้องการวัด	ระดับพฤติกรรม			
	ความรู้ ความจำ	ความ เข้าใจ	การนำ ไปใช้	คิด วิเคราะห์
1. ผู้เรียนมีมารยาทในการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	1			2
2. ฟังเนื้อเรื่องแล้วจับใจความสำคัญเรื่องได้	1	1		1
3. ผู้เรียนอ่านคำคล้องจองได้ถูกต้องตามอักขรวิธี			1	
4. บอกลักษณะคำคล้องจอง			2	
5. เข้าใจคำในบทร้องของการละเล่น	1			
6. เข้าใจหลักการบันทึกความรู้จากการอ่านได้	1		1	
7. ผู้เรียนสามารถจับใจความสำคัญของเรื่องแล้วสรุปเป็นแผนผังความคิดได้		1		1
8. ผู้เรียนเข้าใจหลักการแต่งประโยคปฏิเสธและประโยคแสดงความต้องการได้	2			
9. ผู้เรียนสามารถตอบคำถามเกี่ยวกับประโยคปฏิเสธ และประโยคแสดงความต้องการได้	2			
10. ผู้เรียนสามารถแต่งประโยคปฏิเสธและประโยคแสดงความต้องการได้				1
11. ผู้เรียนอธิบายการละเล่น “มะลิอากก็อกเก็ก” ได้ตามลำดับเหตุการณ์		1	1	1
12. ผู้เรียนเข้าใจหลักการเขียนบันทึกเหตุการณ์ประจำวันตามขั้นตอนได้			4	1

จุดประสงค์ที่ต้องการวัด	ระดับพฤติกรรม			
	ความรู้ ความจำ	ความ เข้าใจ	การนำ ไปใช้	คิด วิเคราะห์
13. อ่านออกเสียงชื่อคำศัพท์ดอกไม้ในภาษาถิ่น ล้านนาได้ถูกต้อง และเปรียบเทียบกับคำศัพท์ใน ภาษาไทยกลางได้ถูกต้อง	1	1	1	1
14. เข้าใจชื่อดอกไม้และจัดทำสมุดคำศัพท์ได้	2			
15. ผู้เรียนเข้าใจคำ ความหมาย ภาษาและ วัฒนธรรมของล้านนา			1	2
16. ผู้เรียนสามารถบอกได้ว่าคำศัพท์ในบทเรื่อง เป็นคำในมาตราตัวสะกดแม่ใด			1	
17. ผู้เรียนสามารถอ่านคำศัพท์ที่กำหนดได้ถูกต้อง และบอกได้ว่าคำที่กำหนดอยู่ในมาตราตัวสะกด แม่ก ก แม่กน แม่กด แม่กบ แม่เกย และแม่เกอว	1		2	
รวม	12	4	14	10

ภาคผนวก จ



แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะทางภาษาไทย
โดยใช้กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาเป็นสื่อ
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนสาธิตสถาบันราชภัฏเชียงใหม่

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะทางภาษาไทยฉบับนี้ เป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก (ก ข ค ง) มีทั้งหมด 40 ข้อ แบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้
ตอนที่ 1 วัดทักษะการฟัง มีจำนวนข้อสอบทั้งหมด 6 ข้อ ให้นักเรียนตั้งใจฟัง ครูผู้อ่านเรื่องให้ฟัง แล้วตอบคำถามลงกระดาษคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว
ตอนที่ 2 วัดทักษะการอ่าน การเขียน และการคิดวิเคราะห์ มีจำนวนข้อสอบทั้งหมด 34 ข้อ ให้นักเรียนอ่านคำถามให้เข้าใจ แล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียวลงในกระดาษคำตอบ
2. นักเรียนมีเวลาทำแบบทดสอบทั้งหมด 120 นาที (2 ชั่วโมง)
3. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่เห็นว่าถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว โดยกาเครื่องหมาย X ลงในช่องที่ตรงกับตัวอักษรในกระดาษคำตอบ

3.1.ตัวอย่างคำถาม

0) ข้อใดใช้การันต์ไม่ถูกต้อง

ก. อาสาห์

ข. อาทิตย์

ค. ประโยชน์

ง. ประสพการณ์

วิธีตอบ : ถ้านักเรียนเห็นว่าข้อ ก เป็นคำตอบที่ถูกต้อง นักเรียนก็กาเครื่องหมาย X ลงในช่อง ก ในกระดาษคำตอบดังนี้

ข้อ	ก	ข	ค	ง
0	X			
00				

4. เมื่อเขียนชื่อ – สกุล ลงกระดาษคำตอบและเข้าใจวิธีทำแล้ว ฟังคำสั่งจากครูผู้ควบคุมการสอบ และลงมือทำข้อสอบได้

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา
เพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตอนที่ 1 สำหรับครูผู้สอนอ่านข้อความแล้วถามผู้เรียน ข้อ 1 – 6

คำชี้แจง ครูผู้สอนอ่านข้อความและคำถามให้ผู้เรียนฟังด้วยน้ำเสียงดังฟังชัด 2 เที้ยว และให้ผู้เรียน
ตอบคำถาม

ข้อความที่ 1 อ่านข้อความแล้วตอบคำถามตั้งแต่ข้อ 1 – 3

ข้อความ

กำเบื้อ เป็นภาษาถิ่นล้านนาที่เรียกชื่อ ผีเสื้อ ในภาษาไทยกลาง คนล้านนาสมัยก่อนได้คิด
การเล่นชื่อ กำเบื้อกิ้นใบไม้ หรือภาษาไทยกลางเรียกว่า ผีเสื้อกิ้นใบไม้ มาจัดเป็นการเล่นให้
เด็ก ๆ ได้เล่นสนุกกันขณะที่ผู้ใหญ่ออกไปทำงานนอกบ้าน การเล่นกำเบื้อกิ้นใบไม้มีจุดเด่น คือ
เน้นให้ผู้เล่นได้ออกเสียงชื่อใบไม้ได้ถูกต้อง ผู้เล่นจะต้องมีทักษะในการฟัง และการพูดออกเสียง
ชื่อใบไม้ที่นำมาเล่นให้ถูกต้อง ลักษณะการเล่นคล้ายกับการเล่นไล่จับ การเล่นกำเบื้อกิ้นใบไม้
เหมาะกับเด็กตั้งแต่อายุ 6-9 ขวบ

1. ข้อความนี้ต้องการให้ผู้ฟังทราบเกี่ยวกับอะไร
 - ก. ผีเสื้อ หรือ กำเบื้อ
 - ข. ใบไม้ หรือ ผีเสื้อ
 - ค. การเล่นกำเบื้อกิ้นใบไม้
 - ง. บทร้องเล่น “ผีเสื้อกิ้นใบไม้”
2. ผู้เล่น กำเบื้อกิ้นใบไม้ ต้องมีทักษะการสื่อสารด้านใดมากที่สุด
 - ก. การพูด การเขียน
 - ข. การฟัง การเขียน
 - ค. การฟัง การอ่าน
 - ง. การฟัง การพูด

3. การละเล่น ก้านปักในไม้ คล้ายกับการเล่นชนิดใดของภาคกลาง

- ก. ตีจับ
- ข. โละจับ
- ค. กาฟักไข่
- ง. มอญซ่อนผ้า

อ่านข้อความที่ 2 อ่านข้อความแล้วถามผู้เรียนตั้งแต่ข้อ 4 – 6

ข้อความ

การละเล่นพื้นบ้านล้านนา ไก่ลัวะข้อง เป็นการเล่นที่ฝึกปฏิภาณไหวพริบ รวมทั้งการรู้จักสังเกตจดจำเสียงของผู้เล่น วิธีเล่น ไก่ลัวะข้อง จะแบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย โดยเลือกฝ่ายผู้เล่น ฝ่ายละ 1 คน ให้เป็นไก่โดยใช้ผ้าคลุมตั้งแต่ศีรษะถึงเท้าให้มีมิดชิด เพื่อไม่ให้ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งจำได้ เมื่อพร้อมจะนำไก่มาจุกปักแล้วตัวแทนของแต่ละฝ่ายจะถามโดยให้ผู้เป็นไก่ออกเสียงขัน ผู้เป็นไก่ต้องคัดเสียงและขัน “เอ็ก อึก เอ็ก อึก” เพื่อไม่ให้ผู้ทาย ทายเสียงได้ถูกต้อง หากฝ่ายตรงข้ามทายเสียงถูกผู้เป็นไก่ต้องไปเป็นเชลยฝ่ายตรงข้าม และถ้าฝ่ายใดทายถูกทั้งหมดก่อนฝ่ายนั้นเป็นฝ่ายชนะ

4. ข้อความที่ฟังกล่าวถึงการละเล่นอะไร

- ก. ไก่เชลย
- ข. ไก่ฟักไข่
- ค. ไก่คัดเสียง
- ง. ไก่ลัวะข้อง

5. ทักษะที่สำคัญของการละเล่น “ไก่ลัวะข้อง” คือ

- ก. กล้าแสดงออก
- ข. มีความอดทน
- ค. รู้จักสังเกต
- ง. การฟัง

6. ใจความสำคัญของข้อความนี้คือข้อใด

- ก. วิธีเลือกผู้เล่นที่เป็นไก่
- ข. วิธีการเล่น “ไก่ลัวะข้อง”
- ค. วิธีการทายเสียงผู้เป็นไก่
- ง. วิธีการแบ่งผู้เล่น “ไก่ลัวะข้อง”

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะทางภาษาไทย

โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านด้านนาเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตอนที่ 1 : สำหรับนักเรียน

แบบทดสอบวัดทักษะการฟัง สาระการเรียนรู้ภาษาไทย จำนวน 6 ข้อ (เวลา 20 นาที)

คำชี้แจง : ให้นักเรียนฟังข้อความที่ครูผู้อ่าน แล้วตอบคำถามโดยเขียนเครื่องหมาย X

ลงช่องตรงตัวอักษร ก ข ค และ ง ในกระดาษคำตอบที่เห็นว่าถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. ก. ผีเสื้อ หรือ กะเบี้อ
ข. ใบไม้ หรือ ผีเสื้อ
ค. การเล่นเกมกะเบี้อก้นใบไม้
ง. บทร้องเล่น “ผีเสื้อก้นใบไม้”
2. ก. การพูด การเขียน
ข. การฟัง การเขียน
ค. การฟัง การอ่าน
ง. การฟัง การพูด
3. ก. ดีจับ
ข. ไล่จับ
ค. กาฟักไข่
ง. มอญซ่อนผ้า
4. ก. ไก่เขลย
ข. ไก่ฟักไข่
ค. ไก่คัดเสียง
ง. ไก่ล้วงช่อง
5. ก. กล้าแสดงออก
ข. มีความอดทน
ค. รู้จักสังเกต
ง. การฟัง
6. ก. วิธีเลือกผู้เล่นที่เป็นไก่
ข. วิธีการเล่น “ไก่ล้วงช่อง”
ค. วิธีการทายเสียงผู้เป็นไก่
ง. วิธีการแบ่งผู้เล่น “ไก่ล้วงช่อง”

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

ตอนที่ 2 : แบบทดสอบวัดทักษะการอ่าน การเขียน และการคิดวิเคราะห์

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย จำนวน 34 ข้อ (เวลา 40 นาที)

คำชี้แจง : จงอ่านคำถามแต่ละข้อให้เข้าใจ แล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

โดยทำเครื่องหมาย X ทับช่องว่างตรงตัวอักษร ก ข ค และ ง ในกระดาษคำตอบ

7. ข้อใดเว้นวรรคตอนการอ่านบทประพันธ์ได้ถูกต้อง

- | | |
|----------------------------|------------------------------|
| ก. มดเอ๋ยมดน้อย | เห็น/ขนมอร่อย/วางอยู่นั้น |
| อยาก/จะเก็บ/เอาไปไว้กินกัน | แต่/แรงนั้น/มดน้อยไม่ค่อยมี |
| ข. มดเอ๋ย/มดน้อย | เห็นขนมอร่อย/วางอยู่นั้น |
| อยาก/จะเก็บ/เอาไปไว้กินกัน | แต่/แรงนั้น/มดน้อยไม่ค่อยมี |
| ค. มดเอ๋ย/มดน้อย | เห็นขนม/อร่อย/วางอยู่นั้น |
| อยาก/จะเก็บ/เอาไปไว้กินกัน | แต่/แรงนั้น/มดน้อย/ไม่ค่อยมี |
| ง. มด/เอ๋ยมดน้อย | เห็นขนม/อร่อย/วางอยู่นั้น |
| อยาก/จะเก็บ/เอาไปไว้กินกัน | แต่/แรงนั้นมดน้อย/ไม่ค่อยมี |

อ่านข้อความแล้ว ตอบคำถามข้อ 8

นอกแนค	จอแจ
แกงแค	ปลาอ่อม
หอมป้อม	ป่าจี้
ไฟ้ใจักดี	คนนั้นเป็น..แนค

8. ข้อใดสัมผัสพยัญชนะ

- | | |
|------------|-----------|
| ก. หอมป้อม | ข. นอกแนค |
| ค. แกงแค | ง. ไชคดี |

9. คำคล้องจองมีลักษณะสำคัญอย่างไร

- ก. คำที่อยู่มาตราเดียวกันแต่เสียงสระต่างกัน
- ข. คำที่มีเสียงสระเหมือนกันตัวสะกดต่างมาตรา
- ค. คำที่มีเสียงอ่านเหมือนกันตัวสะกดต่างมาตรา
- ง. คำที่มีเสียงสระเหมือนกันตัวสะกดอยู่ในมาตราเดียวกัน

10. “จุ่มจะลี้ จี้จะลุ่ม จัปสุปู้ เป็นสุป้าเหียน พริ้วสองเถียน ตกน้ำปุมป้า”

คำที่ขีดเส้นใต้หมายความว่าอย่างไร

- ก. พระ 2 องค์ ข. พระ 2 รูป
- ค. มีด 2 เล่ม ง. คาบ 2 เล่ม

11. ข้อใดคือการบันทึกความรู้จากการอ่านได้ถูกต้อง

- ก. กู้จนบทความแล้วนำไปถ่ายเอกสารส่งครู
- ข. แบ่งอ่านบทความแล้วจดบันทึกตามลำดับเหตุการณ์ส่งครู
- ค. ป้อนอ่านบทความแล้วจดบันทึกทุกประโยคที่ได้อ่านส่งครู
- ง. สัมอ่านข่าวแล้วบันทึกว่าข่าวได้เขียนถึงใครแล้ววาดภาพประกอบส่งครู

12. ประโยชน์ของการบันทึกความรู้คือข้อใด

- ก. ช่วยเตือนความจำ
- ข. ช่วยให้ลายมือสวย
- ค. ช่วยให้เขียนคำศัพท์เก่ง
- ง. ช่วยให้แต่งนิทานได้เก่ง

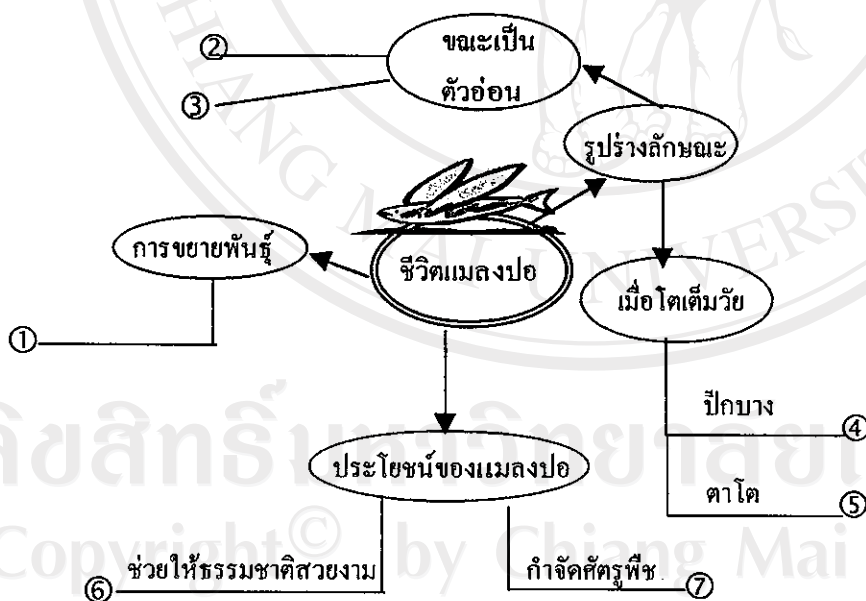
อ่านข้อความที่กำหนด แล้วตอบคำถามข้อ 13-14

ฉันมีชื่อว่าแมลงปอ ฉันกับเพื่อน ๆ ชอบบินไปตามท้องทุ่งและตามหนองน้ำ รูปร่างและสีสันทันของพวกฉันแตกต่างกัน ฉันมีตัวสีน้ำตาล ก้นมีสีดำ และปีกมีสีแดง

ฉันกับเพื่อนชอบจับแมลงกินเป็นอาหาร ปีกของฉันบางและเบา พวกฉันจึงบินได้เร็วกว่าแมลงอื่น ๆ ตาของฉันโตมากมองเห็นได้ไกลจึงนำทางได้ดี แม่เล่าให้ฉันฟังว่าเมื่อฉันจะเกิดมาแม่จะหย่อนกันแล้ววางไข่ในน้ำไถ่ ๆ กับต้นผัก และในไม่ช้าฉันก็จะเป็นตัวอ่อน ไม่มีปีก ขณะอยู่ในน้ำฉันก็จะกินสัตว์น้ำเล็ก ๆ เป็นอาหาร ฉันใช้เหงือกหายใจ เหงือกของฉันอยู่ตรงกัน จากนั้นฉันก็ลอกคราบและเปลี่ยนมาเป็นตัวมีปีก คนจึงเรียกฉันว่าแมลงปอ

ฉันภูมิใจที่ฉันได้ช่วยให้ธรรมชาติสวยงาม และยังมีประโยชน์กำจัดแมลงบางชนิดที่ทำลายพืชในไร่ นา อีกด้วย

จากข้อความถ้าสรุปเป็นแผนผังความคิด ตามประเด็นที่กำหนดสรุปได้อย่างไร



13. หากสรุปเรื่องตามแผนผังความคิด การขยายพันธุ์ของแมลงปอ ตาม (หมายเลข 1) ควรนำข้อใดมาเติม

- ก. หย่อนกันแล้ววางไข่ในน้ำไถ่กับต้นผัก ข. หย่อนกันแล้ววางไข่ในโพรงหญ้า
ค. หย่อนกันแล้ววางไข่ในบ่อน้ำ ง. หย่อนกันแล้ววางไข่ในทราย

14. ลักษณะของแมลงปอขณะเป็นตัวอ่อน ตาม(หมายเลข 2 และ 3) ควรนำข้อมาใดมาเติมตามลำดับ

- | | |
|---------------------------|------------------------------|
| ก. ไม่มีปีก - หายใจทางปาก | ข. ไม่มีปีก - หายใจทางก้น |
| ค. ไม่มีปีก - หายใจทางหัว | ง. ไม่มีปีก - หายใจทางเหงือก |

15. ประโยคปฏิเสธ คือ ประโยคลักษณะใด

- | | |
|--------------------------|----------------------|
| ก. มีข้อความต้องการคำตอบ | ข. มีใจความไม่ยอมรับ |
| ค. มีใจความยอมรับ | ง. มีใจความพอใจ |

16. ข้อใดแสดงการปฏิเสธทุกคำ

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| ก. ไม่ พอได้ ไซ้ไหม | ข. ไม่ ไม่ได้ ไซ้แล้ว |
| ค. ไม่ ไม่ได้ ไซ้ไซ้ | ง. ไม่ ไซ้ ได้ |

17. ข้อใดมีลักษณะแสดงความต้องการ ทุกคำ

- | | |
|--------------------------|-------------------------|
| ก. อยาก ต้องการ ประารถนา | ข. อยาก ต้องการ อย่างไร |
| ค. อยาก ที่ไหน ทำอะไร | ง. อยาก ใคร ทำอะไร |

18. หลักการเขียนประโยคแสดงความต้องการข้อใดถูกต้อง

- ก. ต้องมีคำว่าอยากอยู่ในประโยคทุกครั้ง
- ข. มักมีคำว่าต้องการอยู่ในประโยคทุกครั้ง
- ค. มักมีคำว่าอยาก ต้องการ ประารถนา รวมอยู่ในประโยคเดียวกันเสมอ
- ง. ต้องการมีคำว่าอยาก ต้องการ ประารถนา อยู่หลังประธานในแต่ละประโยค

อ่านข้อความแล้วตอบคำถาม ข้อ 19

คำ	“ซื้อหิวไหม”
แดง	“ไม่ซื้อ”
คำ	“ให้เปล่า ๆ เอาไหม”
แดง	“ไม่เอา”

19. จากบทสนทนา **แดง** ได้ตอบลักษณะใด

- | | |
|-----------|---------------|
| ก. เปื้อ | ข. รำคาญ |
| ค. ปฏิเสธ | ง. ไม่อยากได้ |

อ่านข้อความแล้วตอบคำถาม ข้อ 20-21

การละเล่นพื้นบ้านล้านนา “มะล็อกก๊อกเก็ก”

การละเล่น “มะล็อกก๊อกเก็ก” เป็นการละเล่นพื้นบ้านล้านนาเหมาะกับเด็กวัย 7-9 ขวบ ลักษณะการเล่นจะเล่นเป็นกลุ่มที่ต้องใช้ผู้เล่นมากกว่า 7 คนขึ้นไป สถานที่เล่นบริเวณลานกว้างหรือสนามหญ้า การละเล่นนี้เสริมสร้างการออกกำลังกาย ผู้เล่นต้องเคารพ กฎ กติกาของเกม วิธีเล่นเริ่มจากเสี่ยงทายเพื่อให้ได้ผู้ชักชวน 1 คน ส่วนที่เหลือเป็นผู้ถูกชักชวน ซึ่งมีบทสนทนาชักชวนเพื่อนร่วมเล่นไปดูหนัง ระหว่างเดินทางจะสนทนากันไป และสุดท้ายผู้ชักชวนจะแสดงตนเป็นผีหลอกและไล่จับผู้ร่วมเล่น ใครถูกจับจะต้องมาเป็นผีผู้ชักชวนและเริ่มเล่นเกมต่อไป

จงเรียงเหตุการณ์ตามลำดับเนื้อเรื่องให้ถูกต้อง

1. เสี่ยงทายให้ได้ผู้ชักชวน 1 คน
2. เมื่อผู้ถูกชักชวนตกลงไปดูหนัง ผู้ชวนแสดงตนเป็นผีหลอกไล่จับ
3. ผู้ชักชวนใช้บทสนทนาชักชวนเพื่อนไปดูหนัง
4. ใครถูกผู้ชักชวนจับได้ ต้องมาเป็นผีผู้ชักชวนแทน

- | | |
|---------------|---------------|
| ก. 1, 2, 3, 4 | ข. 1, 3, 2, 4 |
| ค. 1, 2, 4, 3 | ง. 1, 3, 4, 2 |

20. การละเล่น “มะล็อกก๊อกแก็ก” จะจบลงอย่างไร

- ก. ผู้ชักชวนแสดงตนเป็นผีหลอก
- ข. ผู้ชักชวนไม่อาจไล่จับผู้ถูกชักชวนได้
- ค. ผู้ชักชวนไม่สามารถชวนเพื่อนไปดูหนังได้
- ง. มีคนถูกผู้ชักชวนไล่จับได้ต้องไปเป็นผีแทน

21. ข้อใดใช้ถ้อยคำชักชวนไปดูหนังได้ดีที่สุด

- ก. มาชวนไปดูหนัง
- ข. ไปดูหนังการ์ตูนด้วยกันไหม
- ค. มีหนังสือใหม่ สนใจไปดูด้วยกันไหม
- ง. ฉันมีตัวหนังสองใบอยากให้เธอไปดูด้วยกัน

22. ถ้านักเรียนจะจดบันทึกเหตุการณ์ที่พบเห็นควรทำอย่างไร

- ก. เขียนลักษณะแต่งเรื่อง
- ข. เขียนเฉพาะเหตุการณ์ที่น่าสนใจ
- ค. เขียนตามลำดับเหตุการณ์และใช้ภาษาให้ถูกต้อง
- ง. เขียนแสดงความคิดเห็นและเรียบเรียงให้น่าสนใจ

23. การบันทึกเหตุการณ์ประจำวัน มีประโยชน์อย่างไร

- ก. เพื่อเตือนความจำ
- ข. เพื่อฝึกให้เขียนหนังสือได้คล่อง
- ค. เพื่อให้คนหันต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ
- ง. เพื่อฝึกให้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

อ่านข้อความแล้วตอบคำถาม ข้อ 25

1. กลับถึงบ้าน ช่วยแม่ทำกับข้าว
2. โรงเรียนเลิกเวลา 15.30 น.
3. 08.00 น. เข้าแถวเคารพธงชาติ
4. ไปถึงโรงเรียนเวลา 07.30 น.
5. ตื่นนอนเวลา 06.00 น.

25. เหตุการณ์ตามข้อใดสามารถตัดออกได้ เพราะอะไร

- ก. ข้อ 1 เพราะไม่ใช่ใจความสำคัญของเรื่อง
- ข. ข้อ 2 เพราะโรงเรียนเลิกตรงเวลาทุกวัน
- ค. ข้อ 3 เพราะทุกคนต้องเคารพธงชาติ 08.00 น.
- ง. ข้อ 5 เพราะตื่นนอนเป็นกิจวัตรประจำวันอยู่แล้ว

26. “วันนี้ขณะที่เดินไปโรงเรียน ฉัน _____ รถชนกันหน้าโรงเรียน ฉันจึงวิ่งไป _____ ครูใหญ่ให้ทราบ”

ควรนำคำข้อใดมาเติมในช่องว่าง

- | | |
|---------------|------------------|
| ก. เจอ - แจ้ง | ข. ประสบ - เรียน |
| ค. พบ - เสนอ | ง. เห็น - บอก |

27. “คุณแม่ที่เคารพคะ วันนี้หนูเหนื่อยหนื่อยกับการเล่าเรียนมาทั้งวันเลยคะ”

หากจะเปลี่ยนประโยคข้างต้นให้ได้ใจความ จะเขียนอย่างไร

- | | |
|--------------------------------------|--|
| ก. แม่คะ วันนี้หนูเรียนเหนื่อยมากคะ | ข. แม่คะ วันนี้หนูเรียนเหนื่อยเหลือเกินคะ |
| ค. แม่คะ วันนี้เรียนหนักทั้งวันเลยคะ | ง. แม่คะ วันนี้หนูเรียนหนักจึงเหนื่อยมากคะ |

28. “ดอกเก็ดถวา” อ่านอย่างไร

- | | |
|--------------------|-------------------|
| ก. เก็ด - ถวา | ข. เก็ด - ถะ - วา |
| ค. เก็ด - ถะ - หวา | ง. เก็ด - ถอ - วา |

29. “ดอกบานไม่รู้โรย” ในภาษาไทยกลางตรงกับชื่อดอกไม้ในภาษาล้านนาว่าดอกอะไร

ก. ดอกหอมไ้

ข. ดอกกลมแล้ง

ค. ดอกคำเหิน

ง. ดอกตะหล่อม

30. ข้อใดอ่านผิด

ก. พุทธรักษา อ่านว่า พุด-รัก-ษา

ข. มหาหงส์ อ่านว่า มะ - หา - หง

ค. บานไม่รู้โรย อ่านว่า บาน-ไม่-รู้-โรย

ง. วานพระอาทิตย์ อ่านว่า วาน-พระ-อา-ทิด

31. ข้อใดมีจำนวนพยางค์เท่ากับคำว่า “คุณนายตื่นสาย”

ก. พระอาทิตย์

ข. กำมะลอ

ค. พุทธรักษา

ง. หงอนไ้



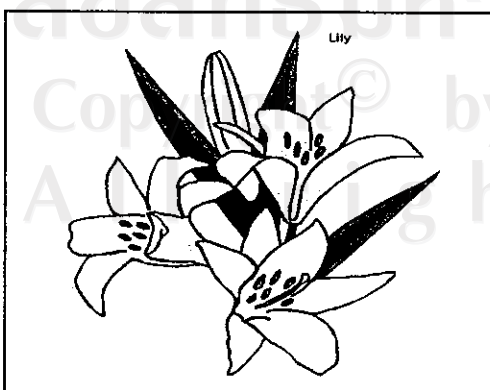
32. จากรูป ภาษาล้านนา เรียกชื่อดอกอะไร

ก. ดอกพุดซ้อน

ข. ดอกชงโค

ค. ดอกยี่โถ

ง. ดอกชบา



33. จากรูป ภาษาล้านนาเรียกชื่อดอกอะไร

ก. ดอกตะหล่อม

ข. ดอกกำมะลอ

ค. ดอกบัวระวง

ง. ดอกคำปู้

34. คำภาษาถิ่นล้านนาในข้อใด ตรงกับคำว่า อะไรเอ๋ย

ก. อุ่มหุ้ม

ข. บ่าแคว้ง

ค. บ่าชะหน้า

ง. อะหยังเอ๊ะ

35. “ไปถึงหมู่ อยู่สองคน” หมายถึง แต่งงาน คำที่ขีดเส้นใต้ตรงกับความหมายในข้อใด

ก. ทุกครั้ง

ข. ทั้งหมด

ค. เป็นกลุ่ม

ง. สองคน

36. เหตุใด ผู้เล่นปริศนาคำทายต้องมีไหวพริบดี

ก. เพราะต้องคิด วิเคราะห์เพื่อให้ได้คำตอบ

ข. เพราะต้องใช้เทคนิคที่ดีในการแก้ปัญหา

ค. เพราะต้องใช้วาทศิลป์คำตอบจากผู้ถาม

ง. เพราะต้องใช้ความจำในการแก้ปัญหา

37. คำใดออกเสียงเหมือนคำว่า “สามก๊ก”

ก. มะลม

ข. แซ่วับ

ค. ดังป๊

ง. ตักโต

38. พยัญชนะใดที่ใช้เป็นตัวสะกดแล้วออกเสียง เหมือน น สะกด ทั้งหมด

ก. ญ บ ม พ ส

ข. ญ ณ ร ล พ

ค. ญ ฎ ฏ ท ธ

ง. ญ ณ ณ ฑ ษ

39. ข้อใดอ่านออกเสียงต่างจากคำว่า “สัตว์”

ก. พัฒนา

ข. ประเภท

ค. อุโบสถ

ง. พระปรารักษ์

40. ข้อใด ไม่ออกเสียงในมาตราแม่กบ

ก. โลภ

ข. อาภัพ

ค. ยีราฟ

ง. บริเวณ

เฉลยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะทางภาษาไทย
โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านนาเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาไทย
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

- | | | | |
|-------|-------|-------|-------|
| 1. ค | 11. ข | 21. ง | 31. ค |
| 2. ง | 12. ก | 22. ง | 32. ง |
| 3. ข | 13. ก | 23. ค | 33. ค |
| 4. ง | 14. ง | 24. ก | 34. ง |
| 5. ง | 15. ข | 25. ก | 35. ค |
| 6. ข | 16. ค | 26. ง | 36. ง |
| 7. ค | 17. ก | 27. ง | 37. ง |
| 8. ข | 18. ง | 28. ค | 38. ข |
| 9. ง | 19. ค | 29. ง | 39. ง |
| 10. ค | 20. ข | 30. ก | 40. ง |

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

ภาคผนวก ฉ

ตาราง 8 ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ภาษาไทยโดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา

ข้อที่	ค่าความ ยากง่าย (p)	ค่าอำนาจ จำแนก (r)	ข้อที่	ค่าความ ยากง่าย (p)	ค่าอำนาจ จำแนก (r)
1.	.77	.41	21.	.41	.74
2.	.62	.24	22.	.40	.65
3.	.62	.24	23.	.40	.61
4.	.77	.76	24.	.42	.38
5.	.62	.44	25.	.48	.52
6.	.40	.37	26.	.57	.52
7.	.42	.56	27.	.52	.26
8.	.46	.30	28.	.45	.68
9.	.47	.34	29.	.45	.78
10.	.42	.38	30.	.52	.24
11.	.52	.43	31.	.52	.24
12.	.46	.53	32.	.42	.26
13.	.57	.52	33.	.43	.32
14.	.77	.41	34.	.47	.49
15.	.47	.34	35.	.52	.24
16.	.51	.61	36.	.55	.68
17.	.51	.78	37.	.59	.81
18.	.52	.59	38.	.67	.67
19.	.41	.45	39.	.67	.59
20.	.42	.26	40.	.40	.64

ภาคผนวก ข

ประมวลภาพการเรียนรู้การสอนทักษะทางภาษาไทยโดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา



ภาพ 1 กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “การบ้อกิ้นโบไม้”



ภาพ 2 การเรียนรู้จากกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา “การบ้อกิ้นโบไม้”



ภาพ 3 กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี่แนด”



ภาพ 4 การฝึกปฏิบัติตามกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี่แนด”



ภาพ 5 กิจกรรมการเล่นเกมพื้นบ้านล้านนา “จี่จะสู้บ”



ภาพ 6 การฝึกปฏิบัติตามกิจกรรมการเล่นเกมพื้นบ้านล้านนา “จี่จะสู้บ”



ภาพ 7 กิจกรรมการเล่นเกมพื้นบ้านล้านนา “ไทยตำลึง”



ภาพ 8 พิธีการเล่นเกมพื้นบ้านล้านนา “ไทยตำลึง”



ภาพ 9 ฝึกการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “ไก่ล้วงข้อง”



ภาพ 10 นำเสนอผลงานการสรุปเรื่องจากการฟัง ตามกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “ไก่ล้วงข้อง”



ภาพ 11 กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “งูกินหาง”



ภาพ 12 เล่นการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “งูกินหาง”



ภาพ 13 กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “มะลือกก็อกแก็ก”



ภาพ 14 เล่นการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “มะลือกก็อกแก็ก”



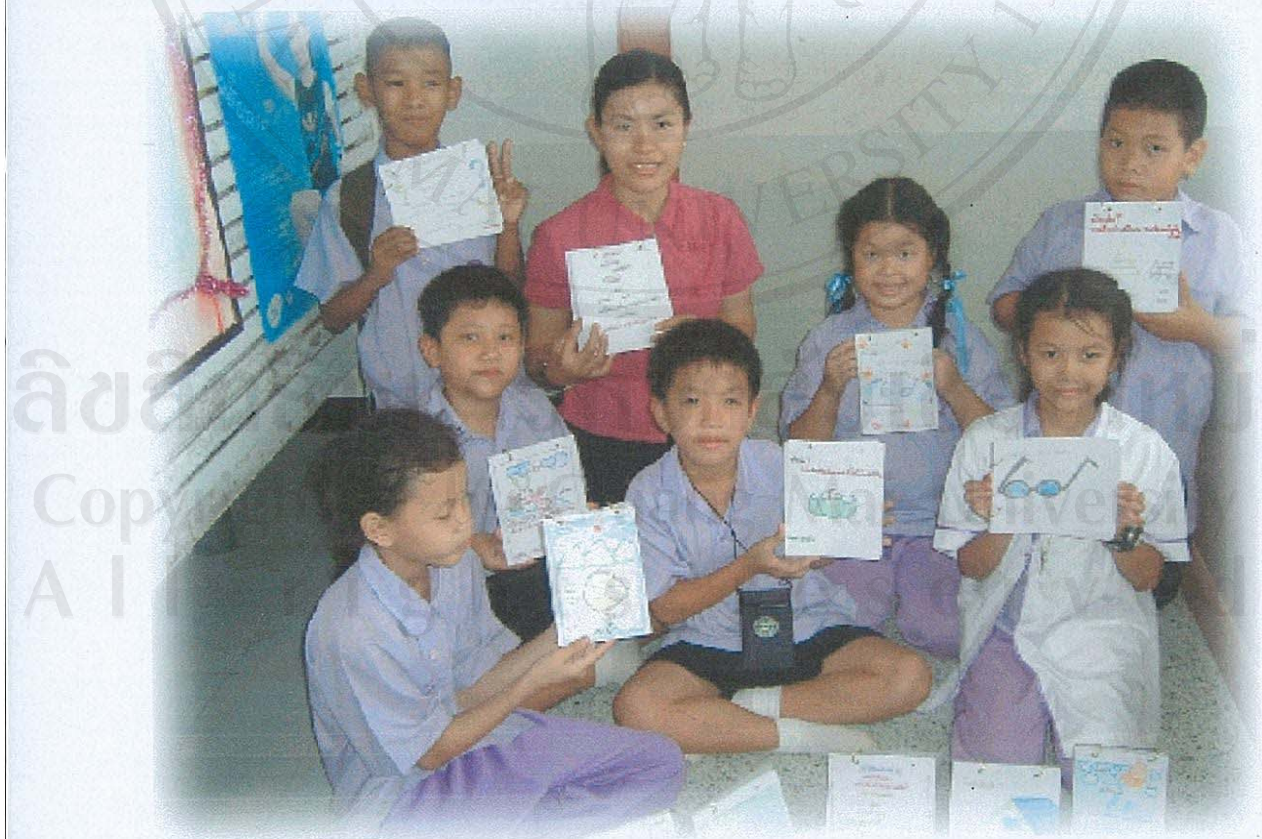
ภาพ 15 กิจกรรมการเล่นเกมพื้นบ้านล้านนา “ซื้อดอกไม้”



ภาพ 16 แสดงผลงานการจัดทำสมุดคำศัพท์เปรียบเทียบภาษาท้องถิ่นเปรียบเทียบกับภาษาไทยกลาง
ตามกิจกรรมการเล่นเกมพื้นบ้านล้านนา “ซื้อดอกไม้”



ภาพ 17 ทำงานกลุ่มตามกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “ปริศนาคำทาย”



ภาพ 18 แสดงผลงานการจัดทำสมุดคำศัพท์ “ปริศนาคำทาย” จากการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “ปริศนาคำทาย”



ภาพ 19 กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี้เจี๊ยะบ”



ภาพ 20 เล่นการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี้เจี๊ยะบ”

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ใบงานที่ 1071

ปริศนาซ่อนคำอักษรไขว้

หาตัวพยัญชนะ

คำชี้แจง ให้จับมือหรือเท้ากดตามตารางอักษรไขว้ในสี่วงกลม รอบคำศัพท์ที่ขึ้น และนำไปเขียนแยกตัว
 ตรวจสอบคำตอบให้ถูกต้อง และนำคำตอบไปตรวจสอบ คำตอบเวลา 20 นาที

ชื่อ..... เลขที่.....

เฉลย

ก

เฉลย

ค

เฉลย

ม

เฉลย

ก

เฉลย

ค

เฉลย

ม

เฉลย

ก

เฉลย

ค

เฉลย

ค

เฉลย

ม

เฉลย

ก

เฉลย

ค

เฉลย

ค

เฉลย

ม

เฉลย

ก

เฉลย

ค

ภาพ 21 ตัวอย่างการแยกคำศัพท์ตามมาตราตัวสะกดลงตารางอักษรไขว้

[illegible]

ภาพ 22 ตัวอย่างการบันทึกความรู้จากการอ่าน จากการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “ไทยดำลู้”

ก.ร./ค.ญ. วิชา..... ณ ลำปาง เลขที่ 16 ชั้น ป.3/ 1

[illegible]

ภาพ 23 ตัวอย่างการบันทึกเหตุการณ์ประจำวัน จากการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “มะลือกก็อกแก็ก”



ภาพ 24 ตัวอย่างการทำสมุดคำศัพท์ชื่อดอกไม้ภาษาล้านนาเปรียบเทียบกับภาษาไทยกลาง



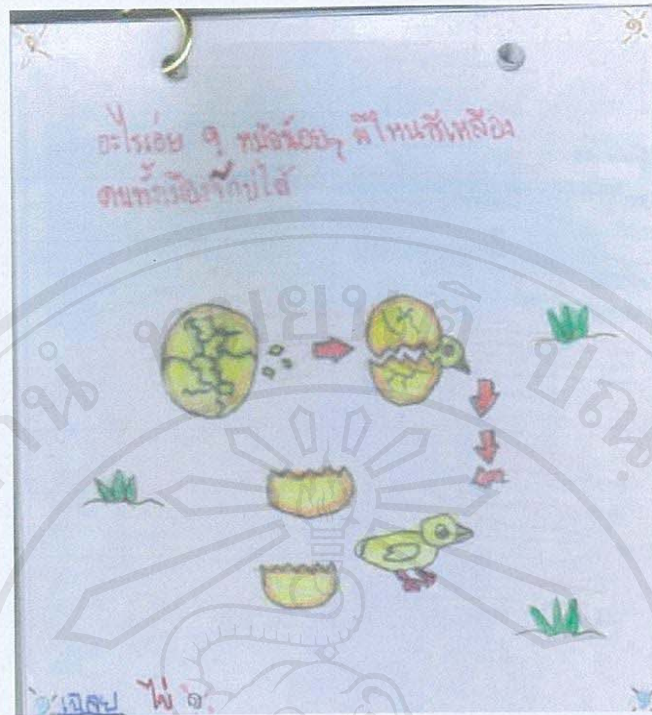
ภาพ 25 ตัวอย่างการทำสมุดคำศัพท์ชื่อดอกไม้ภาษาล้านนาเปรียบเทียบกับภาษาไทยกลาง



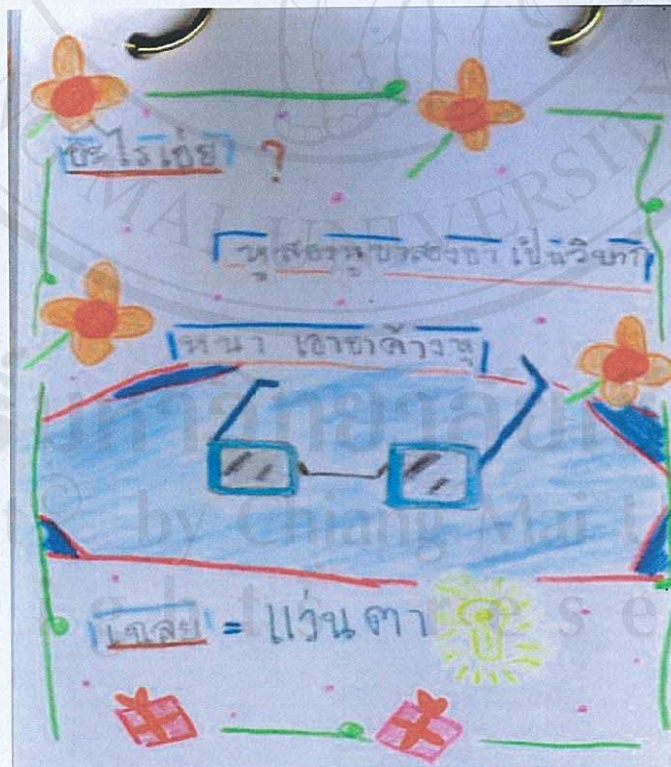
ภาพ 26 ตัวอย่างการทำสมุดคำศัพท์ชื่อดอกไม้ภาษาล้านนาเปรียบเทียบกับภาษาไทยกลาง



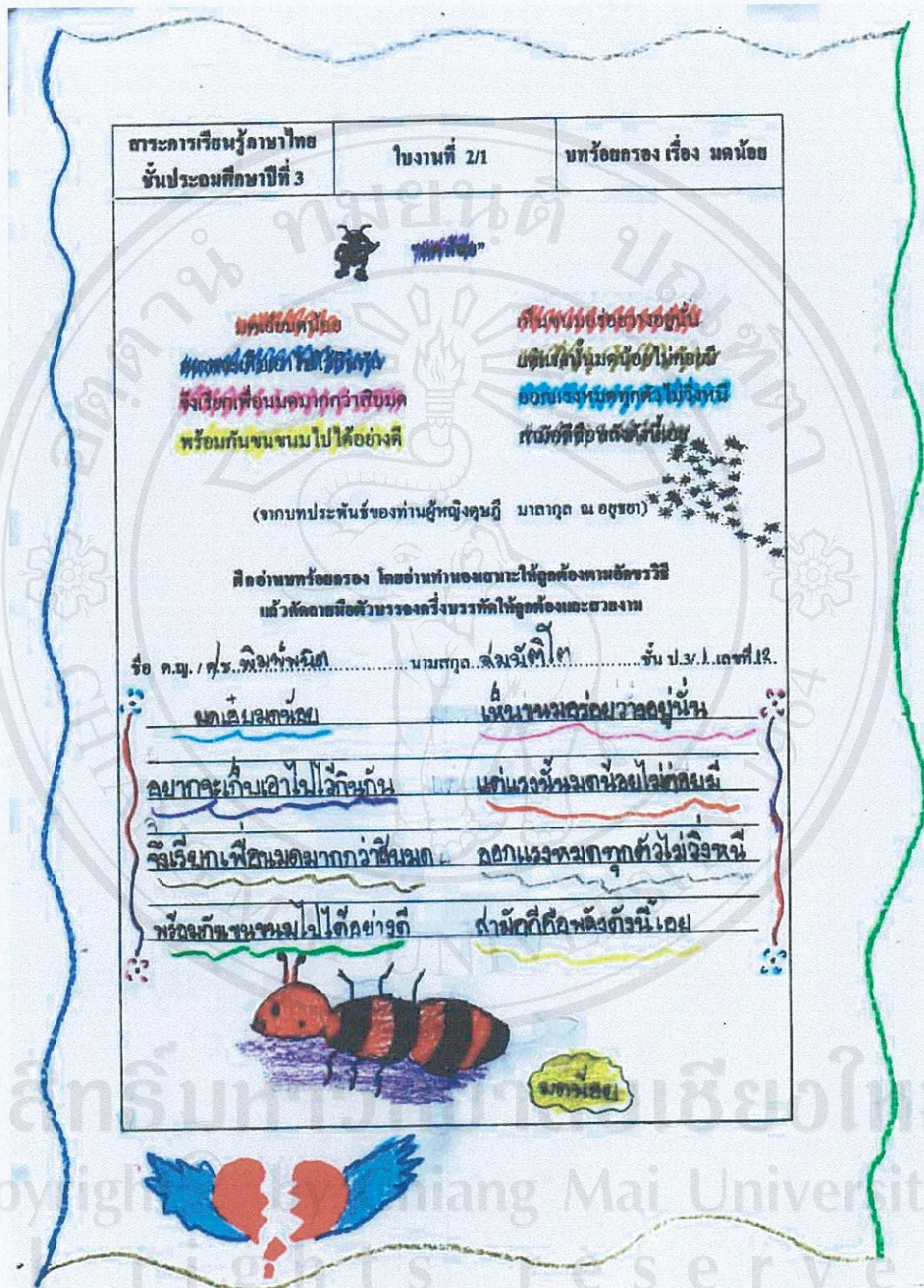
ภาพ 27 ตัวอย่างการทำสมุดคำศัพท์ชื่อดอกไม้ภาษาล้านนาเปรียบเทียบกับภาษาไทยกลาง



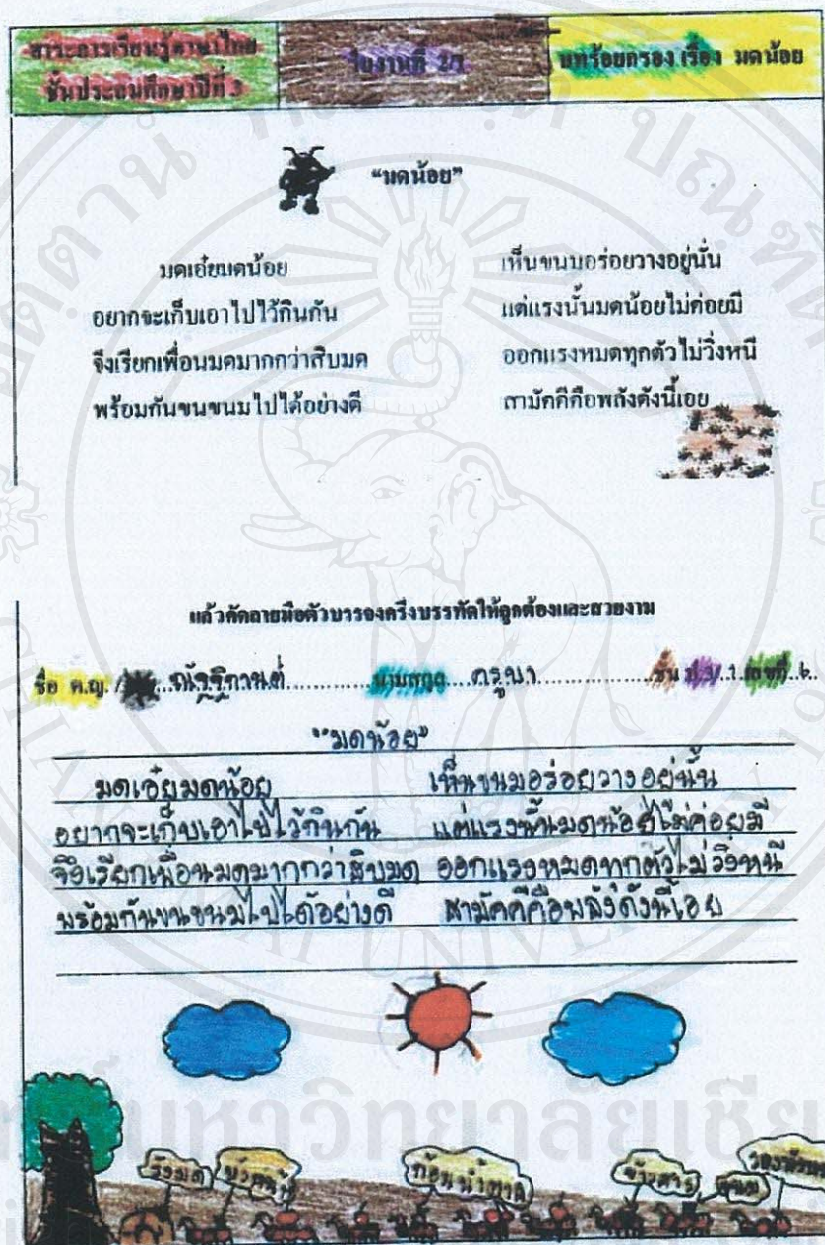
ภาพ 28 ตัวอย่างการจัดทำสมุดคำศัพท์ปริศนาคำทายจากการละเล่น “ปริศนาคำทาย”
(หมวดอาหารและของใช้ภายในบ้าน)



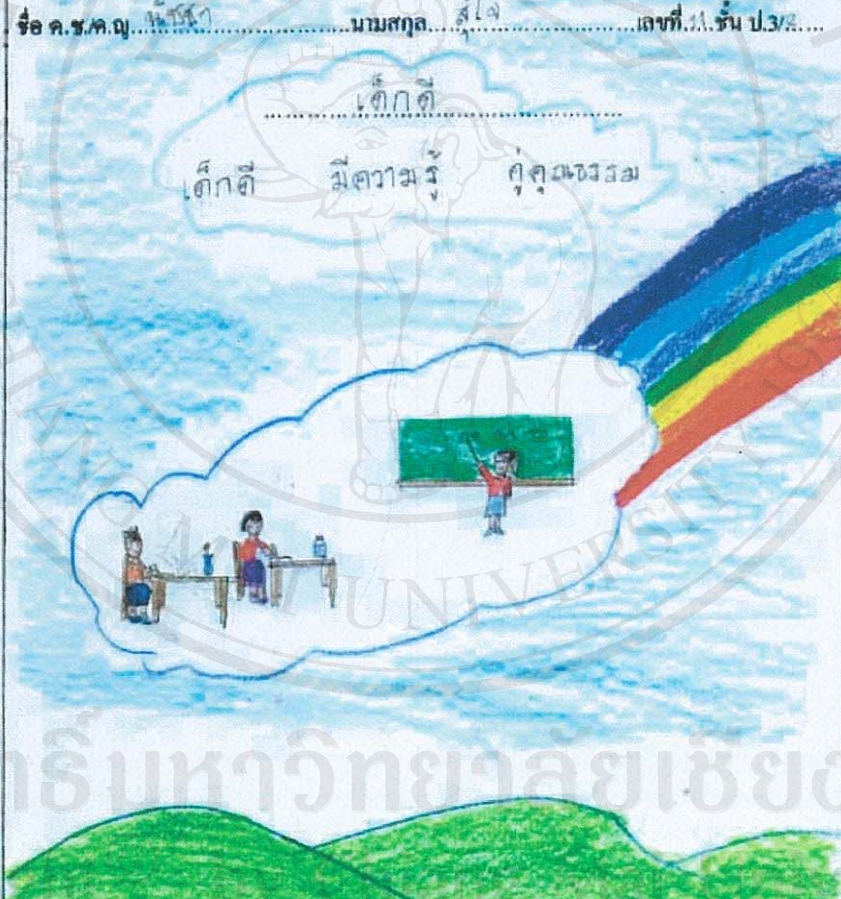
ภาพ 29 ตัวอย่างการจัดทำสมุดคำศัพท์ปริศนาคำทายจากการละเล่น “ปริศนาคำทาย”
(หมวดของส่วนใช้)



ภาพ 30 ตัวอย่างการคัดลายมือบทร้อยกรอง เรื่อง “มดน้อย” จากการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี่แนค”



ภาพ 31 ตัวอย่างการคัดลายมือบทร้อยกรองเรื่อง “มดน้อย” จากการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “จี๋เนด”

ราชการเรียนรูภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ใบงานที่ 3/1	เขียนคำคล้องจอง “ฉันทำได้ ง่ายนิดเดียว”
คำสั่ง: ให้นักเรียนฝึกและเขียนคำคล้องจองเป็นฉันทลักษณ์ตามหัวข้อที่กำหนด โดยเลือก 1 หัวข้อ กำหนดคำไม่เกิน 20 คำ และ แต่งภาพประกอบตกแต่งให้สวยงาม		
1) โรงเรียนของฉัน 2) เด็กดี 3) อนุรักษ์สิ่งแวดล้อม 4) พลังไทยสุขภาพ 5) ตัวเล็งแสนรัก		
ชื่อ ค.ช.ค.ญ. นามสกุล เลขที่ ชั้น ป.3/.....		
เด็กดี เด็กดี มีความรู้ คู่คุณธรรม 		

ภาพ 33 ตัวอย่างการเขียนคำขวัญ หัวข้อ “เด็กดี” จากการละเล่นพื้นบ้านล้านนา “จ๊ะจ๊ะ”

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ – สกุล	นางสาวธนพร หนูคำ
วัน เดือน ปีเกิด	18 กันยายน 2515
ที่อยู่ปัจจุบัน	146 หมู่ 13 ตำบลยุหว่า อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่ 50120
ประวัติการศึกษา	2542 ศิลปศาสตรบัณฑิต (ภาษาไทย) คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏเชียงใหม่ 2543 ประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู (ป.บัณฑิต.) คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏเชียงใหม่
ประวัติการทำงาน	2538 เจ้าหน้าที่ธุรการ สำนักงานอุทยานแห่งชาติภาคเหนือ ป่าไม้เขต จังหวัดเชียงใหม่ 2540-2543 เจ้าหน้าที่ธุรการและงานพัสดุโรงเรียนสาธิต สถาบันราชภัฏเชียงใหม่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 2544-ปัจจุบัน อาจารย์ผู้สอนวิชาภาษาไทย โรงเรียนสาธิตสถาบันราชภัฏเชียงใหม่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University

All rights reserved