

ពាក្យស្នើសុំ

การคำนวณ ก

ภาคผนวก ก

หนังสือราชการ
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ : ศึกษานิเทศก์ : คณะศึกษาศาสตร์ : โทร. 2557

ที่ : ขม. 05107

วันที่ : 20 พฤษภาคม 2538

ไปรตลงนาม

เรื่อง : ขอนแก่นศึกษาธิการ

ด้วยนางสาวพนม นุฒาพิลา นักศึกษาปริญญาโทสาขาการประถมศึกษา (พิเศษ) กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่องการศึกษาเปรียบเทียบการพัฒนาศักยภาพทางภาษาและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการฝึกด้วยการเล่นเกมของเด็กไทยกับการฝึกตามคู่มือครู (A COMPARATIVE OF STUDY DEVELOPMENT OF THE LANGUAGE SKILL AND CREATIVITY OF PRATHOM SUKSA 3 USING FOLK GAMES OF THAI CHILDREN AND TEACHER'S MANUAL) ซึ่งในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้จำเป็นต้องให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและพิจารณาเนื้อหาของแบบทดสอบเพื่อการวิจัยก่อนนำไปใช้ เพื่อให้การทำวิทยานิพนธ์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ จึงใคร่ขออนุญาตแต่งตั้งผู้เชี่ยวชาญ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา



(รองศาสตราจารย์สมบัติ ตัญจรัษฎ์)

ประธานกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์



ที่ ทบ 0510/21434

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ลำปางเหนือ จังหวัดขอนแก่น 43002

29 เมษายน 2538

เรื่อง ขอลงนามแต่งตั้งผู้ชี้ขาดงาน

เรียน ผู้อำนวยการมหาวิทยาลัยขอนแก่น

ด้วย ขนางสาวอรุณ บุญญาภิลา นักศึกษาปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาอังกฤษ (ภาคพิเศษ) กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "การศึกษานโยบายเพื่อการพัฒนา ด้าน การเกษตรและความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก" ซึ่งงานการศึกษานี้จำเป็นต้องทำผู้ชี้ขาดตรวจสอบผลงานและพิจารณาเป็นภาษาอังกฤษแก่คณะกรรมการ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ซึ่งจะเป็นเครื่องใ้ความมั่นใจว่างานวิจัยนี้จัดทำโดยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น พิจารณาแล้วเห็นว่า ขนางอรุณจิต เกตุสิงห์ ระดับ 6 โรงเรียนอนุบาลขอนแก่น เป็นผู้มีความรู้ความสามารถ และประสบการณ์ดีพอที่จะชี้ขาดผลงานดังกล่าว จึงขอเสนอแต่งตั้งผู้ชี้ขาดงาน ตรวจสอบผลงานพิจารณาและพิจารณาของ ครีถึงให้ดังนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น ขอแสดงความหวังว่าคงได้รับความอนุเคราะห์ และดำเนินการตาม ข. ข. ข. ข. ข.

ขอแสดงความนับถือ

๓๐ ๑ -

(นายนิพนธ์ จันทร์โพธิ์)

รองคณบดีฝ่ายบริหาร รักษาการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



ที่ ทบ 0510/๑ 1233

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ลำเกลเบื้อง จังหวัดขอนแก่น 40002

29 เมษายน 2538

เรื่อง ขอลอนุญาติแต่งตั้งผู้ช่วยสาขา

เรียน ผู้อำนวยการการประถมศึกษาจังหวัดบุรีรัมย์

ด้วย นางสาวพจน บุญมาพิลา นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาอังกฤษ (ภาคพิเศษ) กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "การศึกษาเปรียบเทียบการให้รางวัลทางภาษาและความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการฝึกด้วยการเล่นของเด็กไทยกับการฝึกตามคู่มือครู" ซึ่งงานการศึกษาค้นคว้านี้จำเป็นต้องให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและพิจารณาเนื้อหาของแผนการสอบ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ซึ่งเป็นเครื่องวัดงานการวิจัยก่อนที่จะนำวิทยานิพนธ์บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น พิจารณาแล้วเห็นว่า นายสุวัฒน์ กุ่มพานนท์ อาจารย์ 2 ระดับ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งวัง เป็นผู้มีความรู้ความสามารถ และประสบการณ์เป็นอาจารย์ คำนวณค่าเฉลี่ยแต่งตั้งเป็นผู้ช่วยสาขา ตรวจสอบและพิจารณาเนื้อหาของเครื่องวัดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น ขอเรียนขอฝากแจ้งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์ และขอบคุณคุณ พ. รังภาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

ทอ ๑ -

(นายนิพนธ์ จันทร์โพธิ์)

รองคณบดีฝ่ายบริหาร รักษาการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



ที่ ทม 0510/ว 1235

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น

อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น 40002

29 ตุลาคม 2538

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านสตึก

ด้วย นางสาวนพคุณ บุญมาพินลา นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาการประถมศึกษา (ภาคพิเศษ) กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาเปรียบเทียบการพัฒนาทักษะทางภาษาและความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการฝึกด้วยการละเล่นของเด็กไทยกับการฝึกตามคู่มือครู" ซึ่งได้กำหนดกลุ่มตัวอย่างในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสตึก โดยจะดำเนินการเก็บข้อมูลในระหว่างวันที่ 13 พฤศจิกายน ถึงวันที่ 22 ธันวาคม 2538 เพื่อให้การศึกษาดังนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ให้ นางสาวนพคุณ บุญมาพินลา ดำเนินการเก็บข้อมูลตามความประสงค์ด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความอนุเคราะห์ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

ทพ 10 -

(นายนิพนธ์ จันทร์โพธิ์)

รองคณบดีฝ่ายบริหาร รักษาการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. นายสุวัฒน์ อันทานนท์

ตำแหน่งอาจารย์ 2 ระดับ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งวัง
อำเภอสตึก จังหวัดบุรีรัมย์

2. นางจงจิต คำลิม

ตำแหน่งอาจารย์ 2 ระดับ 6 โรงเรียนอนุบาลขอนแก่น
อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น

ภาคผนวก ข

ภาคผนวก ข

- ตารางที่ 5 แสดงค่าความยากง่าย(p) ค่าอำนาจในการจำแนก(r) และความเชื่อมั่นของแบบทดสอบฉบับที่ 1
- ตารางที่ 6 แสดงค่าความยากง่าย(p) ค่าอำนาจในการจำแนก(r) และความเชื่อมั่นของแบบทดสอบฉบับที่ 2
- ตารางที่ 7 คะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมรวมทุกสมรรถภาพ
- ตารางที่ 8 คะแนนการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ตารางที่ 5 แสดงค่าความยากง่าย(p) ค่าอำนาจจำแนก(r) และความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
ฉบับที่ 1

ฉบับที่	เรื่อง	ข้อที่	H	L	P	r	ความเชื่อมั่น KR-20
1	การอ่าน	1	47	14	0.59	0.63	0.87
		2	47	8	0.53	0.75	
		3	45	20	0.62	0.48	
		4	50	16	0.63	0.65	
		5	43	23	0.63	0.38	
		6	51	31	0.79	0.38	
		7	46	26	0.69	0.38	
		8	50	31	0.78	0.37	
		9	50	29	0.76	0.4	
		10	43	17	0.58	0.5	
		11	40	21	0.59	0.37	
		12	46	35	0.78	0.21	
		13	47	38	0.82	0.17	
		14	48	29	0.74	0.37	
		15	47	29	0.73	0.35	
		16	47	13	0.58	0.65	
		17	45	20	0.62	0.48	
		18	51	24	0.72	0.52	
		19	45	24	0.66	0.4	
		20	45	17	0.6	0.54	

ตารางที่ 6 แสดงค่าความยากง่าย(p) ค่าอำนาจจำแนก(r) และความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
ฉบับที่ 2

ฉบับที่	เรื่อง	ข้อที่	H	L	P	r	ความเชื่อมั่น KR-20
2	การฟัง	1	34	23	0.55	0.21	0.73
		2	48	42	0.87	0.12	
		3	48	11	0.57	0.71	
		4	46	13	0.57	0.63	
		5	44	19	0.61	0.48	
		6	45	35	0.77	0.19	
		7	44	11	0.52	0.65	
		8	46	14	0.58	0.62	
		9	47	30	0.74	0.33	
		10	41	25	0.63	0.31	
		11	44	17	0.59	0.52	
		12	36	19	0.53	0.33	
		13	51	52	0.8	0.37	
		14	29	22	0.49	0.13	
		15	39	33	0.69	0.12	
		16	49	41	0.87	0.15	
		17	44	36	0.77	0.15	
		18	41	34	0.72	0.13	
		19	40	32	0.69	0.15	
		20	42	33	0.72	0.17	

ตารางที่ 7 แสดงคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
รวมทุกสมรรถภาพ

กลุ่มทดลอง			กลุ่มควบคุม		
คนที่	คะแนนทดสอบ ก่อนเรียน	คะแนนทดสอบ หลังเรียน	คนที่	คะแนนทดสอบ ก่อนเรียน	คะแนนทดสอบ หลังเรียน
1	25	44	1	25	24
2	24	33	2	24	31
3	26	40	3	27	36
4	30	46	4	28	17
5	33	42	5	33	43
6	36	48	6	37	45
7	35	45	7	36	25
8	37	41	8	37	38
9	38	49	9	38	37
10	39	53	10	39	51
11	41	44	11	39	38
12	41	45	12	41	41
13	42	50	13	42	45
14	42	44	14	43	42
15	45	52	15	44	44
16	46	52	16	46	42
17	49	54	17	46	48
18	46	59	18	48	46
19	51	61	19	49	55
20	51	64	20	51	51
21	51	62	21	52	53
22	56	58	22	58	59
23	55	63	23	56	64
24	55	66	24	57	56

ตารางที่ 7 แสดงคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
รวมทุกสมรรถภาพ (ต่อ)

กลุ่มทดลอง			กลุ่มควบคุม		
คนที่	คะแนนทดสอบ ก่อนเรียน	คะแนนทดสอบ หลังเรียน	คนที่	คะแนนทดสอบ ก่อนเรียน	คะแนนทดสอบ หลังเรียน
25	62	71	25	61	66
ΣX	1,056	1,286.0	ΣX	1,057.0	1,097.0
$\bar{X}$	42.24	49.2	$\bar{X}$	42.28	43.88
S.D	10.19	9.72	S.D	10.19	11.99

ตารางที่ 8 คะแนนผลการทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มทดลองและควบคุม

คนที่	กลุ่มทดลอง	คนที่	กลุ่มควบคุม
1	117	1	51
2	100	2	87
3	92	3	65
4	86	4	76
5	79	5	64
6	59	6	54
7	91	7	56
8	65	8	48
9	69	9	62
10	70	10	72
11	81	11	51
12	99	12	67
13	105	13	69
14	83	14	55
15	134	15	53
16	97	16	47
17	57	17	57
18	68	18	60
19	80	19	72
20	92	20	42
21	82	21	52
22	80	22	46
23	89	23	51
24	117	24	81
25	100	25	50
ΣX	2,192	ΣX	1,488
$\bar{X}$	87.32	$\bar{X}$	59.52
S.D	18.71	S.D	11.65

ภาคผนวก ค

ภาคผนวก ค

แผนการสอนที่ได้รับการพัฒนาทักษะทางภาษา โดยการฝึกด้วยกิจกรรมการเล่นของเด็กไทย

แผนทดลองที่ 1

เวลา 3 คาบ

1. จุดประสงค์ทั่วไป

เพื่อให้มีการพัฒนาทักษะการพูด อ่าน เขียน ได้ชัดเจนถูกต้องคล่องแคล่ว และปฏิบัติตน
จนนิสัย

2. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เมื่อนักเรียนอ่านเรื่องที่กำหนดให้แล้ว นักเรียนสามารถ

1.1 ตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้ถูกต้อง

1.2 เขียนคำคล้องจองได้อย่างน้อย 6 คู่

3. เนื้อหา

บัตรเนื้อหา

การละเล่นมะล็อกตอกแตก

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายหนึ่งมี 1 คน อีกฝ่ายหนึ่งมีกี่คนก็ได้ ฝ่ายที่มีคนเดียว
สมมติตัวเองเป็นคนมาซื้อดอกไม้ อีกฝ่ายเป็นคนที่ขายดอกไม้ จะมีการตั้งชื่อดอกไม้ประจำ
ตัวแต่ละคนไว้ ฝ่ายซื้อจะเข้ามาถามชื่อดอกไม้ในร้าน ถ้าไปตรงกับใคร ก็จะวิ่งไล่เอา
คนนั้นมาเป็นฝ่ายของตน

คนขาย: มะล็อกตอกแตก มาทำไม

คนซื้อ: มาซื้อดอกไม้

คนขาย: ดอกอะไร

คนซื้อ: ดอกจำปี

คนขาย: ไม่มี

คนซื้อ: ดอกมะลิลา

คนขาย: ไม่มา

2. คนขายจะโต้ตอบให้เกิดคำคล้องจองกับดอกไม้ที่ผู้ซื้อถามชื่อ เมื่อผู้ซื้อเรียกชื่อ
ดอกไม้ ตรงกับคนใด คนนั้นก็วิ่งหนี คนซื้อจะวิ่งไล่จับเพื่อให้มาอยู่กับฝ่ายของตน
แล้วเริ่มต้นถามชื่อกันใหม่เรื่อยๆ จนดอกไม้หมดร้าน



4. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ขั้นนำ

1 สันทานกับนักเรียนเกี่ยวกับประสบการณ์ในการเล่นมะล็อกตอกเด็ก ในหัวข้อต่อไปนี้

- นักเรียนเคยเล่นการละเล่นมะล็อกตอกเด็กหรือไม่
- นักเรียนที่เคยเล่น ชอบ หรือไม่ชอบ เพราะอะไรบอกเหตุผลประกอบ
- การละเล่นมะล็อกตอกเด็กมีวิธีการเล่นอย่างไร (ตามที่นักเรียนเคยเล่นมา)
- การละเล่นนี้เกี่ยวข้องกับอะไรบ้าง
- จำนวนผู้เล่นแต่ละครั้งมีจำนวนมากเท่าไร
- การละเล่นนี้มีวิธีการจัดผู้เล่นอย่างไร

2. ขั้นสอน

กิจกรรมที่ 1 อ่านให้รู้เรื่อง

1. แจกบัตรเนื้อหา การละเล่นมะล็อกตอกเด็ก ให้นักเรียนอ่านทุกคน ในเวลา 5 นาที

2. นักเรียนตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน

- การละเล่นนี้เลียนแบบการประกอบอาชีพอะไร (ค้าขาย)
- จำนวนผู้เล่นในการเล่นแต่ละครั้ง (ไม่จำกัดจำนวน)
- แบ่งผู้เล่นออกเป็นกี่ฝ่าย (2 ฝ่าย)

- เมื่ออีกฝ่ายมาถามชื่อแล้วไปตรงกับชื่อที่ตั้งไว้ ต้องทำอะไร (วิ่งหนี เพื่อไม่ให้อีกฝ่ายไล่จับได้)

- ลักษณะคำที่ใช้สนทนากันเป็นอย่างไร (เป็นคำคล้องจอง)

3. นักเรียนร่วมกันสรุปวิธีเล่นการละเล่นมะล็อกตอกแตกด้วยคำพูดของนักเรียนเอง

4. นักเรียนทดลองเล่น 1 รอบ เพื่อให้เกิดความเข้าใจ

กิจกรรมที่ 2 ฝึกเขียนคำคล้องจอง

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม โดยการจับคู่เป่ายิงฉุบ ฝ่ายชนะจะได้กลุ่มเดียวกัน และฝ่ายแพ้จะได้กลุ่มเดียวกัน

2. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาจับสลาก

ผลไม้

ผัก

3. ให้แต่ละกลุ่มเขียนบทสนทนาตามชนิดของสลากที่จับได้ ได้ตอบโดยให้เกิดคำคล้องจอง เขียนแบบการละเล่นมะล็อกตอกแตก

ผลไม้

คนชาย : มะล็อกตอกแตก มาทำไม

คนชื่อ : มาซื้อผลไม้

คนชาย : ผลไม้อะไร

คนชื่อ : มะปราง

คนชาย : อยู่ในป่า

คนชื่อ : ลางสาต

คนชาย : คาดว่ายังไม่มา

คนชื่อ :

คนชาย :

ผัก

คนชาย : มะล็อกตอกแตก มาทำไม

คนชื่อ : มาซื้อผัก

คนชาย : ผักอะไร

คนชื่อ : ผักกาด

คนชาย : อยู่ในตลาด

คนชื่อ : ผักชี

คนชาย : ไม่มี

คนชื่อ :

คนชาย :

4. แต่ละกลุ่มส่งผลงาน และช่วยกันแสดงความคิดเห็นเพื่อปรับปรุงผลงานของแต่ละกลุ่มเพื่อให้เกิดความเหมาะสม

5. เมื่อปรับปรุงผลงานแล้วให้แต่ละกลุ่มลองเล่นให้ดูตามบท

3. ขั้นสรุป

สนทนากับนักเรียน ในหัวข้อต่อไปนี้

- ในช่วงนี้นักเรียนได้เล่นกิจกรรมอะไรบ้าง
- นักเรียนชอบกิจกรรมอะไรบ้าง
- นักเรียนชอบการเล่นชนิดนี้หรือไม่เพราะอะไร (บอกเหตุผลประกอบ)
- การเล่นเกมนี้ให้ประโยชน์ต่อร่างกายอย่างไร

6. ขั้นวัดผล

แบบทดสอบ

6.1 คำชี้แจง ในแต่ละข้อให้นักเรียนเลือกคำตอบเพียงข้อเดียวที่ถูกต้องที่สุด ลงในกระดาษคำตอบ

(4 คะแนน)

1. การเล่นเกมบล็อกตอกเด็กแบ่งผู้เล่นออกเป็นกี่ฝ่าย
 - ก. 2 ฝ่าย
 - ข. 3 ฝ่าย
 - ค. 4 ฝ่าย
 - ง. 5 ฝ่าย
2. การเล่นเกมบล็อกตอกเด็กนี้เลียนแบบอาชีพอะไรในชีวิตประจำวัน
 - ก. ครู
 - ข. นายช่าง
 - ค. แม่ค้าพ่อค้า
 - ง. หมอ
3. ในการเล่นเกมบล็อกตอกเด็ก ถ้าอีกฝ่ายพูดว่า ดอกจាំปี แล้วอีกฝ่ายจะตอบว่าอย่างไร
 - ก. ดอกล้าตวน
 - ข. ไม่มี
 - ค. ไปหาในป่า
 - ง. เชิญชมในบ้าน
4. ถ้าอีกฝ่ายมาซื้อดอกไม้ตรงกับที่ตั้งชื่อของอีกฝ่าย จะทำอย่างไร
 - ก. วังหนเพื่อไม่ให้จับได้
 - ข. เดินเข้าไปหาอีกฝ่าย
 - ค. ยืนตัวตรง
 - ง. นั่งลง

6.2 คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านบทร้อยกรองแล้วหาว่ามีคำใดสัมผัสกับคำใดบ้าง
(4 คะแนน)

ฉันรักต้นไม้	สูงใหญ่ใบหนา
ฝูงเห่านกกา	อาศัยทำรัง
ฉันบังแดดฝน	ลูกผลสะพรั่ง
นี่เป็นความหลัง	ก่อนถูกโคนเอย

- 1.1..... สัมผัสกับ.....
 1.2..... สัมผัสกับ.....
 1.3..... สัมผัสกับ.....
 1.4..... สัมผัสกับ.....

6.3 คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนคำคล้องจองมา 6 คู่ (6 คะแนน)

ตัวอย่าง	แท้-แท้	พัฒนา-ภาษิต
1.....	2.....	
3.....	4.....	
5.....	6.....	

7.สื่อการเรียนรู้การสอน

- 6.1 รูปภาพการละเล่นมะลิอากเด็ก
 6.2 บัตรเนื้อหาการละเล่นมะลิอากเด็ก
 6.3 แบบทดสอบ

8.การประเมินผล

- 7.1 การสังเกตการร่วมกิจกรรมกลุ่ม
 7.2 ตรวจผลงาน การเขียนบทสนทนา
 7.3 ตรวจแบบฝึกหัด

แผนทดลองที่ 2

เวลา 3 คาบ

1. จุดประสงค์ทั่วไป

เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการฟัง และการพูดแสดงความคิดเห็น ได้ชัดเจน และได้ปฏิบัติจนเป็นนิสัย

2. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เมื่อนักเรียนได้ฟังการอ่านบัตรเนื้อหาแล้ว นักเรียนสามารถตอบคำถามจากบัตรเนื้อหาได้ถูกต้อง

2. นักเรียนสามารถเขียนบอกวิธีการเล่นของเด็กไทยได้อย่างน้อย 1 ชนิด

3. เนื้อหา

บัตรเนื้อหา

การเล่นนับว่าเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ และเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตของเด็กทุกชาติ ทุกภาษาไม่ว่าจะอยู่ในวัยใด การเล่นและเด็กจึงมีความสัมพันธ์กันอย่างแน่นแฟ้น การเล่นไม่ใช่การใช้เวลาให้สูญเปล่า แต่เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ในการส่งเสริมสมรรถภาพ ทางกาย และอารมณ์ให้มั่นคงยิ่งขึ้น ทำให้เด็กมีสุขภาพแข็งแรง มีจิตใจที่เบิกบาน สามารถเข้ากับ เพื่อนฝูงได้ การเล่นบางอย่างยังทำให้เด็กได้ฝึกสมองและฝึกความว่องไวเป็นการช่วยส่งเสริม การเรียนรู้ ทำให้เกิดความรู้กว้างขวางทั้งนี้ เพราะการเล่นของเด็กจัดว่าเป็นการศึกษาอย่างหนึ่ง อีกทั้งยังเป็นการช่วยตอบสนองต่อความสนใจใคร่รู้ และความต้องการของเด็กด้วย เมื่อเด็กได้เล่น เด็กก็จะแสดงออก ได้ระบายอารมณ์ และความต้องการต่างๆ อันเป็นการผ่อนคลายไม่ให้เกิดความตึงเครียด รวมทั้งยังช่วยให้เด็กรู้จักวางแผนทำสิ่งต่างๆ และช่วยให้เด็กรู้จักแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับตนเอง

4. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ชำนาญ

1. นักเรียนดูรูปภาพการเล่นของเด็กไทย

2. ให้นักเรียนที่เคยเล่นการเล่นของเด็กไทยออกมาเล่าประสบการณ์ตามที่นักเรียนเคย

เล่นมา

2. ชั้นสอน

กิจกรรมที่ 1 ฟังแล้วตอบคำถามกันนะ

1. อ่านบัตรเนื้อหาให้นักเรียนอ่านฟังสองรอบ

2. ซักถามนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องราวที่ได้ฟัง

-นักเรียนเคยเล่นการละเล่นของเด็กไทยหรือไม่ (นักเรียนตอบเอง)

-การละเล่นของเด็กไทยที่นักเรียนรู้จักมีอะไรบ้าง (นักเรียนตอบเอง)

-เด็ก ๆ ทำไมจึงจำเป็นต้องเล่น

(เพราะการเล่นมีประโยชน์ในการส่งเสริมสมรรถภาพทางกายและอารมณ์ ทำ

ให้เด็กมีสุขภาพที่แข็งแรง มีจิตใจที่เบิกบานเข้ากับเพื่อนฝูงได้)

-ทำไมการเล่นจึงส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้

(เพราะการเล่นเป็นการตอบสนองความต้องการของเด็ก)

-การละเล่นชักเย่อ จะส่งเสริมให้นักเรียนเกิดคุณธรรมข้อใด เพราะเหตุใด

(ความสามัคคีในหมู่คณะ เพราะทุกคนต้องพร้อมใจกันในการดึง เชือก)

กิจกรรมที่ 2 ช่วยกันเลือก แล้วเล่นร่วมกัน

1. แนะนำการละเล่นของเด็กไทยเพิ่มเติม และข้อที่ควรระมัดระวังในการเล่น

กิจกรรมการเล่น ถ้าจะให้เกิดประโยชน์ นักเรียนต้องรู้จักที่จะเลือกเล่น

เพราะการละเล่น บางชนิดก็ไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก อย่างเช่น

กัดปลา เพราะ เป็นการทารุณสัตว์

ก๊ว ก๊ว เพราะ เป็นการล้อเลียน

ชนกวาง เพราะ เป็นการทารุณสัตว์

ปั้นแปะ เพราะ เป็นการพนัน

ยิงหนังสติ๊ก เพราะ เป็นอันตราย

เพราะฉะนั้นเราต้องรู้จักที่จะเลือกการเล่น เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตัวเด็ก

2. ร่วมปรึกษาหารือกัน เพื่อเลือกการละเล่นของเด็กไทยที่เหมาะสมกับเวลา

และสถานที่

4. ให้นักเรียนเล่นการละเล่นที่เลือกไว้ร่วมกัน

3. ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปอภิปรายผลของการเล่น และประโยชน์ของนันทนาการเป็นข้อๆ

5. ชิ้นวัดผล

แบบทดสอบ

5.1 คำชี้แจง ในคำถามแต่ละข้อให้นักเรียนเลือกคำตอบเพียงคำตอบเดียว ตอบลงไปในกระดาษคำตอบให้ถูกต้อง (6 คะแนน)

1. ข้อใดกล่าวถูกต้อง

- ก. เด็กต้องเล่นตลอดเวลา
- ข. การเล่นไม่จำเป็นสำหรับเด็ก
- ค. การเล่นสำคัญกับเด็กทุกคน
- ง. เด็กทุกคนชอบเล่น

2. การเล่นให้ประโยชน์ต่อนักเรียนในด้านใดบ้าง

- ก. ร่างกาย
- ข. อารมณ์
- ค. สังคม
- ง. ร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา

3. "การเล่นทำให้เด็กจิตใจเบิกบานเข้ากับเพื่อนฝูงได้"

แสดงว่าการเล่นส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการในด้านใด

- ก. อารมณ์
- ข. สังคม
- ค. สติปัญญา
- ง. ร่างกาย

4. การละเล่นของเด็กไทยชนิดใดที่เด็กไม่ควรเล่นเพราะเป็นการทารุณสัตว์

- ก. ชักคะเย่อ
- ข. ซี่ม้าส่งเมือง
- ค. วึ่งว้าว
- ง. กัดปลา

5. การละเล่นเตย ส่งเสริมให้เด็กเกิดคุณธรรมในข้อใด

- ก. ความสามัคคี
- ข. ความซื่อสัตย์
- ค. ความอดทน
- ง. ความขยัน

6. ข้อใดเป็นการละเล่นของเด็กไทย

- ก. กระต่ายขาเดียว
- ข. ชายแดงโม
- ค. นาฬิกาทางมะพร้าว
- ง. ถูกทุกข้อ

5.2 ให้นักเรียนเขียนบอกวิธีเล่นของการละเล่นเด็กไทยที่นักเรียนรู้จักมา 1 อย่างตามความเข้าใจของนักเรียน (4 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

6. สื่อการเรียนรู้การสอน

- 6.1 รูปภาพการละเล่นของเด็กไทย
- 6.2 บัตรเนื้อหา
- 6.3 แบบทดสอบ

7. การประเมินผล

- 1. การสังเกตจากการตอบคำถาม
- 2. การสังเกตจากการร่วมกิจกรรม
- 3. ตรวจแบบทดสอบ

แผนทดลองที่ 3

เวลา 3 คาบ

1. จุดประสงค์ทั่วไป

เพื่อให้มีการพัฒนาทักษะการอ่าน และการพูดได้ถูกต้องคล่องแคล่ว และปฏิบัติตนเป็นนิสัย

2. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เมื่อนักเรียนอ่านเรื่องที่กำหนดให้แล้ว นักเรียนสามารถ

1.1 ตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้ถูกต้อง

1.2 เขียนบอกวิธีการเล่นชักเย่อได้ถูกต้อง

2. นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็น น้ำใจนักกีฬาช่วยให้เราอยู่อย่างมีความสุขได้อย่างไร ได้อย่างเหตุผล

3. เนื้อหา

บัตรเนื้อหา

วันหยุดแสนสนุก

วันนี้เป็นวันหยุด เด็กๆ ทุกๆ คนในหมู่บ้านทราบกันดีว่าเมื่อถึงวันหยุด เด็กทุกคนจะพากันมารวมกันที่ลานวัด เพื่อที่จะได้ร่วมกันเล่นกันอย่างสนุกสนาน

เมื่อเพื่อน ๆ มาพร้อมกันแล้ว จ้อยก็เริ่มต้นด้วยการเสนอความคิดกับเพื่อน ๆ ว่า

"วันนี้พวกเรามาเล่น ชักเย่อกันเถอะ"

สุดาถามขึ้นว่า

"แล้ววิธีการเล่นละเขาเล่นกันอย่างไร เธอช่วยอธิบายให้ฉันฟังหน่อยสิ"

จ้อยเริ่มอธิบายถึงวิธีการเล่นให้เพื่อนฟังว่า

"จะแบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย เท่าๆ กัน แล้วพวกเราจะเลือกกรรมการ 1 คน ให้ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่าย ส่งตัวแทนมาจับไม้สั้น ไม้ยาวเพื่อเลือกแดน ผู้เล่นแต่ละฝ่ายจะไปยืนจับเชือกคนละฝั่ง ถือเชือกสูงระดับเอว แต่ละคนยืนพอห่างไม่ให้ชนกันขณะเอนตัวดึงเชือก กรรมการจะยืนอยู่เส้นศูนย์กลาง เมื่อกรรมการให้สัญญาณ (เป่านกหวีด) ทั้งสองฝ่ายอาจจะมีการให้สัญญาณ เพื่อให้เกิดความพร้อมเพรียงกันฝ่ายใดดึงให้อีกฝ่ายหนึ่งหลุดตามไปจนถึงศูนย์กลางจะเป็นฝ่ายชนะ"

เมื่อเพื่อนๆ ได้ฟังการเล่าของจ้อยแล้ว ทุกคนต่างก็สนุกสนาน อยากที่จะเล่น

ชักเย่อกัน จึงตกลงว่าวันนั้นพวกเขาจะมาเล่นชักเย่อกัน แต่ก่อนที่พวกเขาจะเล่น เขาได้
เลือกกรรมการมา 1 คนเพื่อน ๆ ทุกคนมีความคิดว่า จ้อย เป็นผู้รู้เรื่องเกี่ยวกับการเล่น
ชนิดนี้ดี ควรที่จะเลือกเขาเป็นกรรมการ

จ้อยจึงพูดว่า

"ได้เลยนะ ฉันจะเป็นกรรมการก็ได้ เมื่อเพื่อนให้ความไว้วางใจ ฉันก็จะ
ไม่ทำให้เพื่อน ๆ ผิดหวัง"

แล้วเด็กๆ ก็เริ่มเล่นชักเย่อกันอย่างสนุกสนาน ในระหว่างที่เล่นฝ่ายของ
แดง มีความพร้อมเพรียงกันในการดึงมาก ต่างคนต่างช่วยกันออกแรงดึงช่วยกัน จึงทำให้เป็น
ฝ่ายที่ชนะ แต่ในระหว่างที่เล่นนั้น ก้อยได้เหยียบเท้าของส้ม แต่เมื่อการเล่นแข่งขันเสร็จ ก้อย
ก็ได้ขอโทษสมศรีว่า

"ส้มเมื่อกี้ฉันพลาดไปเหยียบเท้าเธอ เธอเจ็บหรือเปล่า ฉันขอโทษนะ ฉัน
ไม่ได้ตั้งใจ"

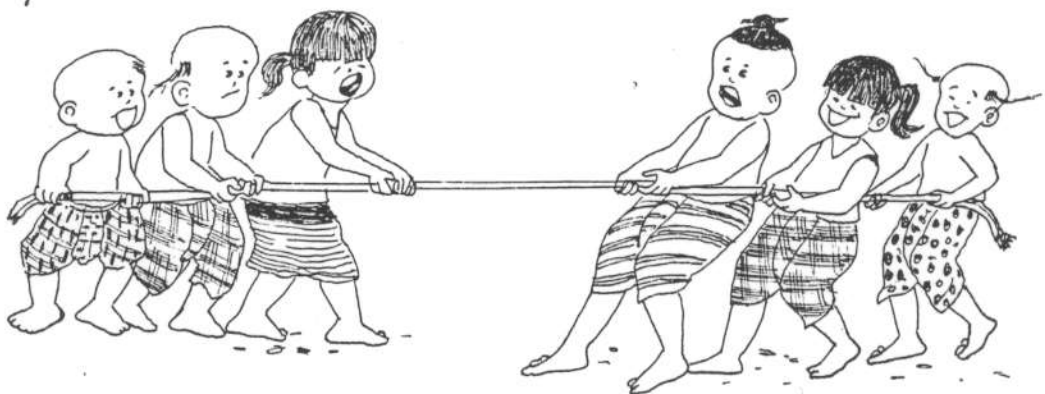
"ไม่เป็นไรหรอกจ้ะ ฉันเจ็บนิดหน่อยตอนนี้ไม่เจ็บแล้วละ" ส้มพูด

ฝ่ายของจุกเป็นฝ่ายที่แพ้ในการแข่งขันในวันนี้ ต่างคนก็โทษกันไปมาว่า ไม่
ยอมออกแรงให้เต็มที่จึงไม่ชนะอีกฝ่ายหนึ่ง

เมื่อจ้อยเห็นฝ่ายของจุกเริ่มมีปัญหาจึง พูดว่า

"ถึงฝ่ายของเธอจะแพ้ก็ไม่เสียหายอะไรหรอก การเล่นชักเย่อก็ถือว่า
เป็นกีฬาชนิดหนึ่ง ก็ต้องมีการแพ้ชนะ เป็นเรื่องธรรมดา พรุ่งนี้เป็นวันอาทิตย์ พวกเรามาเจอ
กันอีกนะ ถ้าฝ่ายของเธอต้องการชนะ ก็ต้องช่วยกันออกแรงให้เต็มที่"

แล้วเด็กๆ ก็ต่างก็แยกย้ายกันไป โดยสัญญาว่าพรุ่งนี้เขาจะเจอกันอีก



4. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1 ขั้นนำ

1. ชักถามนักเรียนถึงประสบการณ์ในการเล่นและเล่นชักเย่อ ในหัวข้อต่อไปนี้
 - นักเรียนเคยเล่นการละเล่นชักเย่อหรือไม่
 - ถ้านักเรียนเคยเล่น ให้นักเรียนบอกวิธีการเล่นตามที่นักเรียนเคยเล่นมา
 - อุปกรณ์ที่ใช้ในการละเล่นชักเย่อ คืออะไร

2 ขั้นสอน

กิจกรรมที่ 1 อ่านแล้วตอบคำถาม

1. แจกบัตรเนื้อหาให้นักเรียนทุกคนอ่าน ภายในเวลา 8 นาที
2. สนทนาชักถามจากบัตรเนื้อหาที่นักเรียนได้อ่าน
 - วันที่เด็กๆ มาเจอกันเป็นวันอะไร (เป็นวันหยุด)
 - ใครเป็นผู้เสนอความคิดให้เพื่อนๆ เล่นการละเล่นชักเย่อ (จ้อย)
 - เรื่องที่นักเรียนได้อ่านมีชื่อเรื่องว่าอย่างไร (วันหยุดแสนสนุก)
 - ในระหว่างการเล่นกีฬา นักเรียนพลาดไปทำให้เพื่อนเจ็บ ควรพูดว่าอย่างไร

(ขอโทษ)

กิจกรรมที่ 2 ช่วยกันแสดงความคิดเห็น

1. ให้นักเรียนจับกลุ่มกันเองกลุ่มละ 5 คน ให้แต่ละกลุ่มแสดงความคิดเห็นในหัวข้อ ลักษณะของผู้มีน้ำใจนักกีฬา
2. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาเสนอผลงานหน้าชั้น
3. ทุกคนร่วมกันวิจารณ์ผลงานของแต่ละกลุ่ม และการเสนอผลงานหน้าชั้น ในหัวข้อต่อไปนี้

- พูดแสดงความคิดเห็นตรงหัวข้อหรือไม่
- การยืน การพูด เสนอผลงานหน้าชั้น มีความเหมาะสมหรือไม่ พร้อมบอก

เหตุผลประกอบ

กิจกรรมที่ 3 ทาผู้ชนะ

1. ให้นักเรียนจับกลุ่มกันเองกลุ่มละ 5 คน โดยในกลุ่มหนึ่งๆ ต้องมีทั้งนักเรียนหญิงและนักเรียนชาย
2. ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาเสี่ยงทาย โดยการโอบจับคู่กัน เพื่อเลือกว่ากลุ่มใดจะแข่งกับกลุ่มใดก่อน
3. นักเรียนเล่นชักเย่อ โดยให้นักเรียน พยายามแสดงบทบาทเป็นผู้มีมารยาทที่ดีเมื่อมีโอกาส

4. ให้นักเรียนแต่ละรอบแข่งขันกันอีกครั้ง เพื่อชิงที่ 1 และแพ้แข่งขันเพื่อชิงที่ 3

3. ขั้นสรุป

สนทนากับนักเรียนถึงหัวข้อต่างๆ ต่อไปนี้

- กิจกรรมที่นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น คือกิจกรรมใด
- กิจกรรม ช่วยกันแสดงความคิดเห็น เป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ฝึกทักษะในด้านใด
- การละเล่นชักเย่อ ให้ประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตอย่างไร

5. ขั้นวัดผล

แบบทดสอบ

5.1 คำชี้แจง ในแต่ละข้อให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว แล้วตอบลงในกระดาษคำตอบ (6 คะแนน)

1. ขณะแข่งขันชักเย่อ นักเรียนจะปฏิบัติตัวอย่างไร
 - ก. ไม่สนใจเพื่อนร่วมทีม
 - ข. ไม่ต้องทำอะไรอยู่เฉยๆ
 - ค. ออกแรงช่วยดึงเชือก
 - ง. ยืนตัวตรง
2. ขณะที่นักเรียนกำลังแข่งชักเย่อ นักเรียนบังเอิญไปเหยียบเท้าเพื่อน โดยไม่ได้ตั้งใจ นักเรียนจะพูด อย่างไร
 - ก. ฉันไม่ได้ทำนะ
 - ข. สวีสดี
 - ค. เจอะกันใหม่
 - ง. ขอโทษ
3. เมื่อฝ่ายของนักเรียนแข่งแพ้ นักเรียนจะทำอย่างไร
 - ก. ร้องไห้
 - ข. ชูอำมาต
 - ค. ต่อกว่าเพื่อนร่วมทีม
 - ง. แสดงความดีใจกับทีมที่ชนะ
4. ลักษณะอย่างไรที่เรียกว่า มีน้ำใจนักกีฬา
 - ก. ต้อยตอว่าเพื่อนร่วมทีมว่าไม่ยอมออกแรงช่วยดึง
 - ข. แดงแสดงความดีใจออกนอกหน้าเมื่อทีมของตนชนะ
 - ค. จุกแสดงความดีใจกับฝ่ายที่ชนะ
 - ง. สดุดใจไว้ในใจว่า พวกรุ่นนี้จะเอาชนะฝ่ายตรงข้ามให้ได้

5. จากเรื่อง วันหยุดแสนสนุกसान ทีมของแดงชนะเพราะเหตุใด

- ก. ความสามัคคี
- ข. ความพยายาม
- ค. ความอดทน
- ง. ความรักกัน

6. การเล่นชักเย่อ การชนะตัดสินกันที่จุดไหน

- ก. ดึงให้อีกฝ่ายลูไปเส้นหลัง
- ข. ดึงให้อีกฝ่ายลูไปเส้นข้างๆ
- ค. ดึงให้อีกฝ่ายลูมาข้างหน้าจนถึงเส้นศูนย์กลาง
- ง. ดึงให้อีกฝ่ายลูไปข้างหลัง

5.2 คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนวิธีการเล่น ชักเย่อ ตามความเข้าใจของนักเรียน

(4 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

5.3 คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนแสดงความคิดเห็น น้ำใจนักกีฬาช่วยให้เราอยู่ได้อย่างเป็นสุขได้อย่างไร ตามความเข้าใจของนักเรียน (4 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

6. สื่อการเรียนรู้การสอน

6.1 บัตรเนื้อหา วันหยุดแสนสนุกसान

6.2 แบบทดสอบ

7. การประเมินผล

- 7.1 การสังเกตจากการร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- 7.2 การสังเกตจากการแสดงความคิดเห็น
- 7.3 การตรวจแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 4

เวลา 3 คาบ

1. จุดประสงค์ทั่วไป

เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการฟัง และการพูด ได้ถูกต้อง และปฏิบัติตนจนเป็นนิสัย

2. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เมื่อนักเรียน ได้ฟังเรื่องราวจากบัตรเนื้อหาแล้ว นักเรียนสามารถตอบคำถามได้อย่างถูกต้อง

2. นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นในหัวข้อ ธรรมชาติให้อะไรแก่มนุษย์ ได้อย่างเหมาะสม

3. เนื้อหา

บัตรเนื้อหา

ธรรมชาติที่ต้องรักษา

ปอนมองออกไปยังท้องทะเลที่กว้างสุดลูกหูลูกตา ท้องทะเลที่น้ำยังใสสะอาด แต่หาดทรายที่สีสกปรกน้อยๆ เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมเมื่อปีที่แล้วมาก หาดทรายเคยสะอาดสะอาด ตอนนั้นแปรสภาพเป็นสีดำ มีขยะเกลื่อนกลาด ตามหาดทราย

ปอนรู้ว่าสภาพที่เป็นอยู่เช่นนี้เพราะคนเรามีความเห็นแก่ตัว มักทิ้งความรับผิดชอบไว้กับคนอื่น มีคนทิ้งขยะหลายครั้งลงมาที่ชายหาด และมักทิ้งความสกปรกไว้เป็นอนุสรณ์ให้กับสถานที่ได้มาท่องเที่ยวปอนอยากเปลี่ยนความคิดกับพวกนักท่องเที่ยวว่า สถานที่ท่องเที่ยวนี้เป็นสิ่งที่มีค่าควรที่อนุรักษ์รักษาไว้ให้คนรุ่นหลัง ได้มาชื่นชมธรรมชาติที่สวยงาม

วันนี้เป็นวันหยุด ปอนมีความคิดอยากจะทำสิ่งที่เป็ประโยชน์ให้แก่ธรรมชาติ เขาจึงมีความคิดว่าเขาจะชวนเพื่อนๆ มาช่วยกันเก็บขยะตามชายหาด เพื่อให้ชายหาดได้กลับคืนสภาพที่สะอาดเหมือนเดิม เพื่อนๆ ทุกคนของปอนก็ให้ความร่วมมือกับปอนเป็นอย่างดี ทุกคนได้ตระหนักถึงความจำเป็นในการช่วยเหลือนอนุรักษ์ธรรมชาติ ไว้ให้คงอยู่กับพวกเขาและคนรุ่นหลังต่อไป

หลังจากที่เพื่อนๆ ได้ช่วยกันทำความสะอาดบริเวณชายหาดให้สะอาดแล้ว ปอนได้เสนอความคิดกับเพื่อนๆ พวกเราน่าจะเล่นเตยร่วมกัน เพื่อนทุกคนก็เห็นด้วย ปอนจึงเริ่มต้นด้วยการอธิบายวิธีการเล่นเตยว่า จำนวนผู้เล่นแต่ละครั้งประมาณ 16 คน โดยแบ่งออกเป็น 2 ฝ่าย เท่าๆ กัน วิธีเล่น ชีตเส้นขวางเท่ากับจำนวนคนแต่ละฝ่าย เล่นตามยาวอีก 1 เส้น เส้นข้างตามยาว 2 เส้น ซึ่งจะกำหนดบริเวณไม่ให้วิ่งออกไปข้างกว้างเกินไป จับไม้สั้นไม้

ยาวว่าใครจะเป็นผู้กัน ใครจะเป็นผู้ล่อง ผู้กันยืนประจำเส้นของตน คอยกันไม่ให้ผู้ล่องผ่านไป ได้ ผู้ล่องต้องพยายามหลอกล่อให้เผลอแล้ววิ่งผ่านไปให้ได้ การวิ่งต้องวิ่งผ่านด้านจนครบทุกด้านแล้ววิ่งกลับไปจุดที่ตั้งต้น ถ้าผ่านได้ ต้องร้องว่า "เตย" หรือ "ตาล่อง" หมายความว่าชนะแล้ว แม้เพียงคนเดียวก็ถือว่าจบเกมเริ่มใหม่ แต่ถ้าโดนแตะก่อน แม้เพียงคนเดียวก็ถือว่าตาย ต้องเปลี่ยนข้างกัน

เด็กๆ ได้เล่นกันอย่างสนุกสนาน แต่เมื่อถึงเวลาเย็นแล้ว เด็กๆ ต่างต้องแยกย้ายกันกลับบ้านก่อนที่จะจากกันไป เขาได้ให้สัญญาแก่กันว่า เขาจะมาช่วยกันรักษาความสะอาดบริเวณชายหาดกันอีก



4. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ขั้นนำ

นักเรียนดูรูปภาพชายทะเล แล้วสนทนาซักถามในหัวข้อต่อไปนี้

- เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นที่ไหน (ชายทะเล)
- คนในภาพกำลังทำอะไร (มาเที่ยวชายทะเล)
- นักเรียนเคยไปสถานที่เช่นนี้หรือไม่ และไปทำอะไร (ให้นักเรียนตอบเอง)

2. ขั้นสอน

กิจกรรมที่ 1 ฟังแล้วตอบคำถามปากเปล่า

1. อ่านเรื่อง **ธรรมชาติที่ต้องรักษา** ให้นักเรียนฟัง 2 รอบ
2. ชักถามนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องราวที่ได้ฟัง
 - ธรรมชาติให้ประโยชน์อย่างไรแก่มนุษย์ (นักเรียนตอบเอง)
 - เรื่องนี้นักเรียนได้อ่าน มีชื่อเรื่องว่าอะไร (ธรรมชาติต้องรักษา)
 - ใครเป็นคนชวนให้เพื่อนมาช่วยกันทำความสะอาดชายหาด (ปอน)
 - ทำไมพวกเราต้องช่วยกันรักษาธรรมชาติ (นักเรียนตอบเอง)
 - เด็กมาช่วยกันรักษาความสะอาดในวันอะไร (วันหยุดโรงเรียน)
 - หลังจากที่เด็กๆ ได้ช่วยกันทำความสะอาดแล้ว เด็กๆชวนกันเล่นการละเล่นชื่อว่าอะไร (เคย)

ว่าอะไร (เคย)

- ก่อนจากกันเด็กๆ ได้สัญญากันไว้ว่าอย่างไร (จะมาช่วยกันรักษาความสะอาดอีก)

กิจกรรมที่ 2 ช่วยกันคิดแล้วมาเล่นด้วยกัน

1. ชักถามนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเคย
 - เคยแบ่งผู้เล่นออกเป็นกี่ฝ่าย (2 ฝ่าย)
 - อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเคยคืออะไร (ไม่มี)
 - การขีดเส้นในการเล่นเคยต้องคำนึงถึงอะไร (จำนวนผู้เล่นในแต่ละฝ่าย)
 - ทำไมต้องมีการขีดเส้นด้านข้าง (เพื่อกันไม่ให้วิ่งออกไปด้านข้างมากเกินไป)
2. นักเรียนทดลองเล่นการละเล่นเคย 1 รอบ เพื่อให้เกิดความเข้าใจก่อนเล่น

จริง

3. นักเรียนจับคู่เป้ายิงลูก เพื่อแบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย ใครชนะก็จะได้อยู่กลุ่มเดียวกัน ใครที่แพ้ก็จะได้อยู่กลุ่มเดียวกัน

4. นักเรียนเล่นการละเล่นเคย

3. ขั้นสรุป

นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นในหัวข้อ ทำไมต้องช่วยกันรักษาธรรมชาติ

5. ชิ้นวัดผล

แบบทดสอบ

5.1 คำชี้แจง ในคำถามในแต่ละข้อให้นักเรียนเลือกคำตอบเพียงคำตอบเดียว ตอบลงใน
กระดาษคำตอบให้ถูกต้อง (6 คะแนน)

1. ข้อใดหมายถึง ธรรมชาติ

ก. ภูเขา

ข. บ้าน

ค. ดึก

ง. รถยนต์

2. การกระทำที่ถือว่าเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม

ก. แต่งอาบนํ้าทุกวัน

ข. สุกาให้คุณแม่ก่อนไปโรงเรียนทุกวัน

ค. จรรย เต็มเก็บเศษกระดาษรอบอาคารเรียน

ง. นพดล ช่วยคุณแม่ทำงานบ้าน

3. ใครเป็นคนชวนให้เพื่อน ๆ มาช่วยกันรักษาความสะอาด

ก. ป่อน

ข. ป้อม

ค. บ้อง

ง. แบ็ก

4. เด็กๆ มาช่วยกันทำความสะอาดที่ไหน

ก. หน้าบ้าน

ข. ตีนภูเขา

ค. ชายหาด

ง. เรือ

5. ในการเล่นเตยถ้าผู้เล่นคนใด วิ่งผ่านด่านทุกด่านแล้ววิ่งกลับไปจุดตั้งต้น ถ้าผ่านได้ ต้อง
ร้องว่าอะไร

ก. ตาล่อง

ข. ไชโย

ค. ชนะแล้ว

ง. เยี่ยมจริง ๆ

6. ทำไมพวกเราต้องช่วยกันรักษาธรรมชาติ

- ก. เพราะธรรมชาติคือสิ่งที่สวยงาม
- ข. เพราะธรรมชาติให้ความสุข
- ค. เพราะธรรมชาติคือสวรรค์บนดิน
- ง. เพราะธรรมชาติให้ชีวิตแก่สิ่งมีชีวิต

5.2 ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นในหัวข้อ ธรรมชาติให้อะไรแก่มนุษย์ ให้นักเรียนตอบมาเป็นข้อๆ

(4 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

6. สื่อการเรียนการสอน

- 1. รูปภาพ ชายทะเล
- 2. บัตรเนื้อหา "ธรรมชาติที่ต้องรักษา"
- 3. แบบทดสอบ

7. การประเมินผล

- 1. สังเกตจากการตอบคำถาม
- 2. สังเกตจากการร่วมกิจกรรม
- 3. ตรวจแบบทดสอบ

แผนทดลองที่ 5

เวลา 3 คาบ

1. จุดประสงค์ทั่วไป

เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการอ่าน การเขียน ได้ถูกต้อง คล่องแคล่วและปฏิบัติตนจนเป็นนิสัย

2. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เมื่อนักเรียนได้อ่านเรื่องที่กำหนดให้แล้ว นักเรียนสามารถ
 - 1.1 ตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้ถูกต้อง
 - 1.2 เขียนบอกวิธีการละเล่นงูินทาง ได้ถูกต้องตามกติกา

3. เนื้อหา

บัตรเนื้อหา

สงกรานต์บ้านเรา

สงกรานต์ปีนี้สนุกสนานมาก มีผู้คนมากมายมาร่วมกันเล่นสาดน้ำกัน พอตอนบ่าย ๆ ก็รวมกลุ่มกันเพื่อเล่นการละเล่นที่เป็นของพื้นบ้านของไทยเรา และวันนี้พวกเราก็ตกลงที่จะเล่นงูินทาง

ก่อนที่พวกเราจะเริ่มเล่นก็มีการตกลงถึงกติกาในการเล่น และมีการเลือกคนที่เป็นพ่องู และลูกกู โดยการใช่วิธีการจับไม้สั้น ไม้ยาว

แดง จับได้ไม้ยาว ได้เป็น พ่องู

สีดำ จับได้ไม้สั้น ได้เป็น แม่่งู

ส่วนเพื่อน ๆ ที่เหลือจับเอาจู แม่่งูเป็นแถวยาว

แล้ว พ่องู และแม่่งูจะหันหน้าเข้าหากัน พ่องูและแม่่งูก็จะสนทนากัน

พ่องู : แม่่งูเอ๋ย

แม่่งู : เอ๋ย(ลูกกูช่วยตอบ)

พ่องู : กินน้ำบ่อไหน

แม่่งู : กินบ่อไศก

ลูกกู : โยกไปก็โยกมา (แม่่งูและลูกกู โยกตัวขยายแถวทั้งแถว)

พ่องู : แม่่งูเอ๋ย

แม่่งู : เอ๋ย

พ่องู : กินน้ำบ่อไหน

แม่่งู : กินน้ำบ่อทราย

ลูกกู : ย้ายไปก็ย้ายมา(วิ่งไปทางซ้ายที่ขวาที่)

พ่อ : ก็นั่นไหน
 แม่ : ก็นั่นไหน
 ลูก : บินไปกินบิมา (ทำท่าบินแล้วจับเอวต่อกัน)
 พ่อ : หุงข้าวก็ห่ม
 แม่ :ห่ม (เท่ากับจำนวนลูก กับแม่)
 พ่อ : ขอกินห่มได้ไหม
 แม่ : ไม่ได้
 พ่อ : ตำน้าพริกก็ครก
 แม่ :ครก
 พ่อ : ขอกินครกได้ไหม
 แม่ : ไม่ได้
 พ่อ : ทอดปลาที่ตัว
 แม่ :ตัว
 พ่อ : ขอกินตัวได้ไหม
 แม่ : ไม่ได้
 พ่อ : กินหัวกินหางกินกลางตลอดตัว
 แม่ : กินหางตลอดตัว

พ่อจะไล่จับลูก จากปลายแถวขึ้นมาหัวแถว แม่จะต้องพยายามป้องกันไม่ให้พ่อเอาลูกไปได้ โดยกางมือกั้นแล้วลูกต้องคอยวิ่งหนี แต่ต้องระวังไม่ให้แตกแถว เมื่อจับลูกได้ พ่อจะถามลูกว่า

พ่อ : อยู่กับพ่อหรืออยู่กับแม่
 ลูก : อยู่กับแม่
 พ่อ : ลอยแพไป
 พ่อจะผลักลูกให้ห่างออกไปถ้าลูกตอบว่า อยู่กับพ่อ
 พ่อ : หักคอจมน้ำพริก
 พ่อจะจับลูกให้ออกจากการเล่น ไปอยู่เช่นนั้น จนจับได้หมด
 ถ้าตอบว่า กินกลางตลอดตัว

พ่อจะจับลูกตัวแรก ในบริเวณกลางลำตัว ตัวต่อไป ก็เลือกจับตามใจชอบ
 ถ้าแม่ตอบว่า กินหัวตลอดหาง พ่อต้องพยายามปล้ำกับแม่ ให้แพ้ชนะให้ได้
 แล้วจับลูก ตั้งแต่หัวแถวลงไปถึงหมด เป็นอันจบเกม

วันนั้นพวกเราเล่นกันอย่างสนุกสนาน เมื่อถึงเวลาเย็นพวกเราทุกคนก็ต่างแยกย้ายกันไปเตรียมน้ำหอม เพื่อนำมาส่งน้ำพระในตอนเย็น สิ่งเหล่านี้ถือว่าเป็นประเพณีสำหรับพวกเราไปแล้ว และเราก็มีความภูมิใจที่เยาวชนอย่างพวกเราได้สืบทอดวัฒนธรรมของไทย ไว้ให้คนรุ่นหลังได้รู้จักกันต่อไป



4. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ขั้นนำ

1. ให้นักเรียนดูภาพการเล่นงูกินหาง แล้วสนทนาเกี่ยวกับเรื่องราวจากภาพ
 - นักเรียนคิดว่าเด็กในภาพกำลังทำอะไร
 - นักเรียนเคยเล่นการละเล่นชนิดนี้หรือไม่
 - เด็กๆ จีบเอวกันยาวๆ สมมติตัวเองว่าเป็นอะไร

2. ขั้นสอน

กิจกรรมที่ 1 อ่านให้เข้าใจแล้วตอบคำถาม

1. แจกบัตรเนื้อหาให้นักเรียนทุกคนได้อ่านภายในเวลา 8 นาที
2. ชักถามนักเรียนจากตามเรื่องที่อ่านในหัวข้อต่อไปนี้
 - กิจกรรมที่คนไทยนิยมทำกันวันสงกรานต์มีอะไรบ้าง (เล่นสาดน้ำ รดน้ำดำหัว

ขอพรจากผู้ใหญ่สงกรานต์)

- จากเรื่องที่นักเรียนอ่านมีชื่อเรื่องว่าอย่างไร (สงกรานต์บ้านเรา)
- การละเล่นที่เด็กเล่นในเรื่องที่อ่านมีชื่อว่าอะไร (งูกินหาง)
- จำนวนผู้เล่นของการละเล่นชนิดนี้แบ่งออกเป็นกี่ฝ่าย (2 ฝ่าย)
- ให้นักเรียนบอกวิธีเล่นตามความเข้าใจของนักเรียน

กิจกรรมที่ 2 เขียนบทแล้วลองเล่นให้ดู

1. ให้นักเรียนแต่ละคนหยิบลูกปิงปองจากกล่องที่ละคน สมาชิกกลุ่มเดียวกันจะได้ลูกปิงปองที่มีรูปทรงเรขาคณิต เหมือนกัน
2. ให้แต่ละกลุ่มคิดบทสนทนาโต้ตอบที่ไม่ซ้ำกัน โดยเลียนแบบการละเล่นงูกินหาง

ตัวอย่าง

พ่อ : แม่เอ๋ย
 แม่ : เอ๋ย (ลูกช่วยตอบ)
 พ่อ : อาน้ำท่าไหน
 แม่ : อาน้ำท่าทราย
 ลูก : ย้ายไปย้ายมา (วิ่งไปทางซ้ายที่ ขวาที่)
 พ่อ : อาน้ำท่าไหน
 แม่ : อาน้ำดิน
 ลูก : บินไปบินมา (ทำท่าบิน แล้วจับเอวต่อกัน)

3. แต่ละกลุ่มส่งผลงาน และช่วยกันแสดงความคิดเห็น และช่วยกันปรับปรุงผลงาน
 ให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น

4. แต่ละกลุ่มแสดงผลงานกลุ่มของตนให้เพื่อนๆ ดู

3. ขั้นสรุป

1. ชักถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมทางที่นักเรียนได้ร่วมกันเล่น ว่านักเรียน
 - นักเรียนชอบการเล่นชนิดนี้หรือไม่อย่างไร
 - ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมทางคืออะไรบ้าง

5. ขั้นวัดผล

แบบทดสอบ

5.1 คำชี้แจง ในแต่ละข้อให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว ตอบลงในกระดาษ
 คำตอบ (6 คะแนน)

1. วันสงกรานต์ตรงกับวันที่เท่าไร

- ก. 13 เมษายน
- ข. 15 กันยายน
- ค. 18 สิงหาคม
- ง. 30 พฤศจิกายน

2. กิจกรรมที่ทำในวันสงกรานต์คือข้อใด
 - ก. สรงน้ำพระ
 - ข. สาดน้ำกัน
 - ค. รดน้ำดำหัวผู้ใหญ่
 - ง. ถูกทุกข้อ
3. การละเล่นงูkinทางจะแบ่งผู้เล่นออกเป็นกี่ฝ่าย
 - ก. ฝ่ายเดียว
 - ข. 2 ฝ่าย
 - ค. 3 ฝ่าย
 - ง. 4 ฝ่าย
4. พ่อ: จะอยู่กับพ่อหรือกับแม่
 ลูก: อยู่กับแม่
 พ่อ: ?
 - ก. ลอยแพไป
 - ข. ออกจากแข่งขัน
 - ค. หักคอจมน้ำวิริก
 - ง. ผลักลูก
5. จำนวนผู้เล่นในแต่ละครั้ง ของการเล่นการละเล่นงูkinทาง ต้องใช้จำนวนคนเท่าไร
 - ก. 20 คน
 - ข. 30 คน
 - ค. 40 คน
 - ง. ไม่จำกัดจำนวน
6. หลังการเล่นแล้วเด็กๆ ต่างแยกย้ายกันไปไหน
 - ก. อาบน้ำ
 - ข. รับประทานอาหาร
 - ค. วิ่งเล่น
 - ง. สรงน้ำพระ

5.2 ให้นักเรียนเขียนวิธีการละเล่นงูkinทางตามความเข้าใจของนักเรียน (4 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

6. สื่อการเรียนรู้การสอน

- 6.1 ภาพการละเล่นงิ้วทาง
- 6.2 บัตรเนื้อหา สงกรานต์บ้านเรา
- 6.3 ลูกโป่งปองติดรูปเรชาคณิต

7. การวัดประเมินผล

- 7.1 การสังเกตจากการร่วมกิจกรรม
- 7.2 ตรวจแบบทดสอบ