

แผนทดลองที่ 6

เวลา 3 คาบ

1. จุดประสงค์ทั่วไป

เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการฟัง และการเขียน ได้ถูกต้อง ชัดเจน คล่องแคล่ว และได้ปฏิบัติจนเป็นนิสัย

2. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เมื่อนักเรียนได้ฟังเรื่องราวจากบัตรเนื้อหาแล้ว นักเรียนสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง

2. นักเรียนสามารถเขียนบอกวิธีการเล่นเกมมอญซ่อนผ้า ได้ถูกต้องตามกติกา

3. เนื้อหา

บัตรเนื้อหา

รวมใจกันเข้าค่าย

ก่อนจะปิดภาคเรียน เด็กๆ โรงเรียนแพงพวย ได้มีกิจกรรมการเข้าค่ายเพื่อทุกคนจะได้อยู่ด้วยกัน ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ร่วมเล่นกันอย่างสนุกสนานก่อนที่จะปิดภาคเรียน

ในตอนกลางคืนเด็กๆ มีการเล่นรอบกองไฟได้ร่วมกันเล่น มอญซ่อนผ้า อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นชนิดนี้คือ ผ้า 1 ผืน ก่อนที่จะเริ่มเล่นมีการจับไม้สั้น ไม้ยาว เพื่อเลือกคนที่เป็นมอญ คนอื่นๆ นั่งล้อมวงร้องเพลง

"มอญซ่อนผ้า ตักดาอยู่ข้างหลัง
ระวังดีดี ฉันจะตีหลังเธอ"

คนที่เป็นมอญจะถือผ้าไว้ในมือเดินวนนอกวง ระหว่างนั้นจะทิ้งผ้าไว้หลังใครก็ได้ แล้วต้องพรางไว้ทำเป็น ว่ายังถือผ้าอยู่เมื่อเดินกลับมาผ้ายังอยู่ที่เดิม ก็หยิบผ้าไล่ตีผู้นั้น ผู้นั้นนั้นต้องวิ่งหนีไปรอบๆ วง แล้วจึงนั่งได้ ผู้เป็นมอญจะเดินวนต่อไปรอบวง 1 รอบ มอญต้องรีบวิ่งหนีมานั่งแทนที่ คนไล่ก็ต้องเป็นมอญแทน

เด็กๆ เล่นกันอย่างสนุกสนานก่อนที่จะพากันแยกย้ายจากกันในพุ่มนี้เข้า



4. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ขั้นนำ

1. นักเรียนดูรูปภาพการเล่น มอญซ่อนผ้า และร่วมกันสนทนาในหัวข้อต่อไปนี้
 - การเล่นชนิดนี้มีชื่อว่าอะไร (มอญซ่อนผ้า)
 - นักเรียนเคยเล่นการเล่นชนิดนี้หรือไม่ (นักเรียนตอบเอง)
 - ให้นักเรียนเล่าวิธีการเล่นการเล่นมอญซ่อนผ้า ตามที่นักเรียนเคยเล่น (นักเรียนตอบเอง)

2. ขั้นสอน

กิจกรรมที่ 1 ฟังแล้วตอบคำถามให้ถูกต้อง

1. อ่านเรื่อง รวบรวมใจเข้าค่าย ให้นักเรียนทุกคนฟัง 2 รอบ
2. ซักถามเกี่ยวกับเรื่องราวที่นักเรียนได้อ่าน
 - จุดประสงค์ในการเข้าค่ายครั้งนี้เพื่ออะไร (เพื่อมาสนุกสนานร่วมกันก่อนปิดภาคเรียน)
 - เด็กนักเรียนจากเรื่องที่อ่านเรียนอยู่โรงเรียนชื่ออะไร (โรงเรียนแพงพวย)
 - การเล่นที่เด็กได้เล่นร่วมกันชื่อว่าอะไร (การเล่นมอญซ่อนผ้า)
 - อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นมอญซ่อนผ้ามีชื่อว่าอะไร (ผ้า 1 ผืน)
 - คนที่ถือผ้าแล้วเดินรอบวงเราเรียกว่าอะไร (มอญ)
 - บทร้องประกอบการเล่นมอญซ่อนผ้า ร้องว่าอย่างไร

มอญซ่อนผ้า	ตึกตาอยู่ข้างหลัง
ระวังดีดี	ฉันจะตีหลังแตก

3. นักเรียนร่วมกันสรุปใจความสำคัญจากเรื่องที่ได้อ่าน
 "เด็กโรงเรียนแพงพวย ได้มาเข้าค่ายก่อนเปิดภาคเรียน และได้ร่วมกันเล่นการละเล่น
 มอญซ่อนผ้า"

กิจกรรมที่ 2 รู้หลักก่อนเล่น

1. ซักถามนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นมอญซ่อนผ้า
 - ลักษณะการนั่งของการเล่นมอญซ่อนผ้า ต้องนั่งอย่างไร (นั่งเป็นวงกลม)
 - จำนวนผู้เล่นในการเล่นมอญซ่อนผ้า แต่ละครั้งต้องใช้จำนวนเท่าใด
 (ไม่จำกัดจำนวน)
 - ถ้าคนนั่งไม่รู้ตัวว่ามีผ้าอยู่ข้างหลังจะถูกลงโทษอย่างไร
 (ถูกมอญใช้ผ้าตีหลัง แล้วต้องเป็นมอญแทน)
2. ให้นักเรียนร้องเพลงประกอบการเล่นมอญซ่อนผ้าร่วมกัน

มอญซ่อนผ้า	ตุ๊กตาอยู่ข้างหลัง
ระวังตีตี	ฉันจะตีหลังแตก

ครูคอยสังเกตการออกเสียงถ้าคำไหนออกเสียงไม่ถูกต้องต้องแก้ไขให้ถูกต้อง
3. นักเรียนเล่นการละเล่นมอญซ่อนผ้า

3. ขั้นสรุป

นักเรียนร่วมกันสรุปถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นมอญซ่อนผ้า

5. ขั้นวัดผล

แบบทดสอบ

5.1 คำชี้แจง ในคำถามแต่ละข้อให้นักเรียนเลือกคำตอบเพียงคำตอบเดียว ตอบลงในกระดาษ
 ให้ถูกต้อง (6 คะแนน)

1. ชื่อเรื่องที่นักเรียนได้อ่านมีชื่อว่าอย่างไร
 - ก. รวมใจกันเข้าค่ายกันเถอะ
 - ข. เรารักกันนะ
 - ค. มาเข้าค่ายด้วยกัน
 - ง. รวมใจกันเข้าค่าย

2. จุดประสงค์ของการเข้าค่ายในครั้งนี้เพื่ออะไร

- ก. เพื่อความซื่อสัตย์
- ข. เพื่อความสามัคคี
- ค. เพื่อความสนุกสนาน
- ง. เพื่อให้ทุกคนได้คิดถึงกัน

3. ลักษณะการนั่งของการเล่นมอญซ่อนผ้า นั่งอย่างไร

- ก. วงกลม
- ข. สามเหลี่ยม
- ค. สี่เหลี่ยม
- ง. นั่งอย่างไรก็ได้

4. คนที่ถือผ้าแล้วเดินรอบวง เรียกว่าอะไร

- ก. แซก
- ข. พม่า
- ค. จีน
- ง. มอญ

5. มอญซ่อนผ้า ตีктаอยู่ข้างหลัง

จากข้อความนี้ คำคู่ใดที่คล้องจองกัน

- ก. ซ่อน-ตีкта
- ข. ผ้า- ตา
- ค. มอญ- ซ้าง
- ง. ซ่อน-หลัง

6. จำนวนผู้เล่นมอญซ่อนผ้าในแต่ละครั้งต้องใช้จำนวนเท่าไร

- ก. 10 คน
- ข. 20 คน
- ค. 30 คน
- ง. ไม่จำกัดจำนวน

5.2 ให้นักเรียนเขียนบอกวิธีการเล่นมอญซ่อนผ้า ตามความเข้าใจของนักเรียน (4 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

6. สื่อการเรียนรู้การสอน

- 6.1 รูปภาพการละเล่นมอญซ่อนผ้า
- 6.2 บัตรเนื้อหา "รวมใจเข้าค่าย"
- 6.3 แบบทดสอบ

7. การประเมินผล

- 1. การสังเกตจากการตอบคำถาม
- 2. การสังเกตจากการร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- 3. ตรวจแบบทดสอบ

แผนทดลองที่ 7

เวลา 3 คาบ

1. จุดประสงค์ทั่วไป

เพื่อให้มีทักษะในการอ่าน พูด และเขียน ได้ชัดเจน ถูกต้องคล่องแคล่ว และปฏิบัติตนจนเป็นนิสัย

2. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เมื่อนักเรียนได้อ่านบัตรเนื้อหาแล้ว นักเรียนสามารถตอบคำถามได้อย่างถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนแสดงความคิดเห็นในหัวข้อ เราจะช่วยกันอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยได้อย่างไร ได้อย่างเหมาะสม

4. เนื้อหา

บัตรเนื้อหา

ช่วยกันอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย

วันนี้เป็นวันหยุด เด็กๆ ไม่ต้องไปโรงเรียน หลังจากทานอาหารมื้อกลางวันเสร็จเรียบร้อยแล้ว เด็กๆ ต่างพากันมานั่งเล่นใต้ร่มไม้เพื่อมาดำหมากให้คุณยาย คุณยายของเด็กๆ ท่านอายุมากแล้ว ถ้าจะกินหมากก็ต้องใช้ครกตำเสียก่อนจึงจะเคี้ยวหมากได้ เด็กชอบมาดำหมากให้กับคุณยายแล้วพูดคุยกับยาย

"ยายคะเมื่อก่อนที่ยายเป็นเด็กๆ เท่าพวกหนู สมัยนั้นคุณยายเล่นอะไรบ้างคะ"

หลานถามยาย

"ของเล่นสมัยยายไม่มีเกมกด ไม่มีตุ๊กตาพลาสติก ไม่มีรถยนต์เล็กๆ หรอกจะมีแต่ของเล่นที่ต้องทำขึ้นเองไม่เหมือนอย่างของพวกหนู เช่น การปั้นรูปสัตว์ด้วยดินเหนียว ถ้าพวกเด็กผู้หญิง ก็เล่นหม้อข้าวหม้อแกงหรือเล่นชายชกกัน วัสดุที่ใช้ในการเล่นสมัยยายก็ต้องซื้อมาเล่น ผู้ใหญ่ก็จะมองหาวัสดุใกล้ๆ ตัวอย่างเช่น ใบไม้ ใบตอง หรือไม้ไผ่ มาดัดแปลงให้เล่น" ยายตอบหลานแล้วนึกถึงสมัยครั้งที่คุณยายยังเป็นเด็ก

"ยายคะหนูสนใจการละเล่นหม้อข้าวหม้อแกงจังเลย เขามีวิธีเล่นอย่างไร และใช้วัสดุอะไรบ้างในการเล่น แล้วพวกหนูจะลองเล่นได้ไหมจ๊ะ" หลานถามยายอย่างสนใจ

ยายตอบหลานว่า

"ได้สิหลาน มันก็เป็นการเล่นที่เลียนแบบมาจากการขายของในชีวิตประจำวันของเรานี้แหละโดยวัสดุที่มีตามธรรมชาติ เช่น ดอกไม้ ก้อนหิน เศษอิฐ ใบหญ้า สมมติเป็นสินค้าชนิดต่างๆ แล้วใช้ใบไม้ สมมติแทนเงิน ก็จะมีการซื้อขายแลกเปลี่ยนกันแต่ละครอบครัว"

"น่าสนุกจังเลยนะยาย งั้นพวกหนูจะลองเล่นดูนะจ๊ะ" หลานพูดอย่างตื่นเต้น แล้วเด็กๆ ก็แยกย้ายกันไปเก็บวัสดุเพื่อมาสมมติเป็นสินค้า แล้วพวกเขาก็มาเล่นร่วมกัน

ยายมองดูภาพเด็กๆ กำลังเล่นอย่างสนุกสนาน มีการพูดจาโต้ตอบกันไปมา บ้างก็มีการต่อรองราคากัน ซึ่งภาพเหล่านี้ ยายไม่ได้เห็นมานานแล้ว ยายรู้สึกภาคภูมิใจที่ได้เป็นคนหนึ่งที่ได้ช่วยอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยไม่ให้สูญหายไป



5. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ชี้นำ

ซักถามถึงประสบการณ์ในการซื้อขายสินค้าของนักเรียน

-นักเรียนเคยไปซื้อสินค้าตามร้านค้าหรือไม่ และสินค้าที่นักเรียนเคยซื้อคืออะไรบ้าง (นักเรียนตอบเอง)

-ในการซื้อสินค้านักเรียนต้องปฏิบัติอย่างไร ให้นักเรียนออกมาแสดงให้นักเรียนดู

2. ชี้นำสอน

กิจกรรมที่ 1 อ่านแล้วตอบคำถาม

1. นักเรียนอ่านบัตรเนื้อหา 8 นาที

2. ซักถามนักเรียนจากเรื่องราวที่ได้อ่าน

-ชื่อเรื่องที่นักเรียนได้ฟังมีชื่อเรื่องว่าอย่างไร (ช่วยกันอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย)

-เด็กๆ มาช่วยคุณยายทำอะไร (ตำหมากให้ยาย)

-คุณยายเล่าอะไรให้เด็กๆ ฟัง (การเล่นของเล่น สมัยคุณยายเมื่อตอนเป็นเด็ก)

-สมัยก่อนผู้ใหญ่จะตัดไม้ไผ่มาทำของเล่นอะไรให้แก่เด็ก (ชาโถกเถกให้เด็ก
เดินเล่น)

-วัสดุที่ใช้ในการเล่นหม้อข้าวหม้อแกงหาได้จากไหน เช่นอะไรบ้าง(จากธรรมชาติ
เช่น ใบไม้ ใบหญ้า)

-เมื่อยามมองดูภาพเด็กกำลังเล่นหม้อข้าวหม้อแกง ทำไมยายจึงมีความรู้สึกภูมิใจ
(เพราะยายได้ช่วยอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยไว้)

3. ให้นักเรียนเล่าเรื่องที่ฟังด้วยคำพูดของตนเอง (เด็กๆ ได้มาช่วย
คุณยายตำหมาก แล้วยายได้บอกวิธีเล่นหม้อข้าวหม้อแกง แล้วเด็กๆ ได้ร่วมกันเล่นกันอย่าง
สนุกสนาน ยายมีความภูมิใจที่ได้เห็นเด็กๆ ได้ช่วยกันอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยไว้)

กิจกรรมที่ 2 "ลองเล่นดู"

1. ชักถามนักเรียนเกี่ยวกับวิธีเล่นการละเล่น หม้อข้าวหม้อแกง

-การละเล่นหม้อข้าวหม้อแกงมีวิธีเล่นอย่างไร (เหมือนการขายของ จะมีการซื้อ
ขายซึ่งกันและกัน โดยใช้ ก้อนหิน เศษอิฐ ดอกไม้ ใบหญ้า แทนสินค้า และสมมติใบไม้แทนเงิน)

2. ให้นักเรียนจับสลากเลข 1-4 คนที่ได้หมายเลขเดียวกัน จะได้ยู่กลุ่มเดียวกัน

3. ให้แต่ละกลุ่มตั้งชื่อกลุ่ม.....

4. นักเรียนเล่นการละเล่นหม้อข้าวหม้อแกง

5. หลังจากการเล่น ครูและนักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น ของการเล่นแต่ละ
กลุ่ม ถึงการใช้ภาษาในการสนทนา เช่นพูดเสียงดังหรือเบาอย่างไร บทสนทนามีความเหมาะสม
เพียงใด กลุ่มใดเล่นได้สมบทบาท เพื่อนๆ กล่าวชมเชย (เยี่ยมจริงๆ) สามครั้ง

3.ขั้นสรุป

นักเรียนร่วมกันอภิปราย ในหัวข้อ เราจะช่วยกันอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยได้อย่างไร

5. ชั้นวัดผล

แบบทดสอบ

5.1 คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว ลงในกระตาะคำตอบ

(6 คะแนน)

1. สิ่งที่น่ามาใช้แทนเงินในการละเล่น ขายของ คืออะไร
 - ก. ก้อนดิน
 - ข. เศษอิฐ
 - ค. ดอกไม้
 - ง. กระดาษ
2. ผู้ซื้อ : ราคาเท่าไรจะ
ผู้ขาย : ?
 - ก. ไม่ขาย
 - ข. พรุ่งนี้ค่อยมาซื้อ
 - ค. 250 บาท
 - ง. โอกาสหน้าค่อยพบกันใหม่
3. เด็กๆ มาช่วยคุณยายทำอะไร
 - ก. ซักเสื้อผ้า
 - ข. นวด
 - ค. ตำหมาก
 - ง. ป้อนข้าว
4. กำหนดสถานการณ์จำลอง ให้นักเรียนเป็นผู้ขายสินค้า นักเรียนควรมีบุคลิกในการเป็นผู้ขาย
อย่างไร
 - ก. บ้างดี
 - ข. ยืนตรง
 - ค. ไม่สนใจใคร
 - ง. ยิ้มแย้ม

5. การเล่นหม้อข้าวหม้อแกง เลียนแบบการประกอบอาชีพอะไรในชีวิตประจำวัน

- ก. ค้าขาย
- ข. ทำนา
- ค. ครู
- ง. นายช่าง

6. ทำไมยายจึงรู้สึก ภูมิใจเมื่อเห็นเด็กเล่นการละเล่นของเด็กไทย

- ก. เด็กไม่ได้รับกวนคุณยาย
- ข. เด็กเชื่อฟังคุณยาย
- ค. เด็กได้เล่นอย่างสนุกสนาน
- ง. เด็กได้ช่วยกันอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย

5.2 ให้นักเรียนบอกวิธีการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย ได้อย่างไร บอกเป็นข้อๆ (4 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

6. สื่อการเรียนรู้การสอน

- 5.1 บัตรเนื้อหา
- 5.2 แบบทดสอบ

7. การวัดผลและประเมินผล

- 7.1 การสังเกตการร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- 7.2 การสังเกตการแสดงความคิดเห็น
- 7.3 ตรวจแบบฝึกหัด

แผนทดลองที่ 8

เวลา 3 คาบ

1. จุดประสงค์ทั่วไป

เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการฟัง และการเขียน ได้ชัดเจน ถูกต้องคล่องแคล่ว และปฏิบัติตนจนเป็นนิสัย

2. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เมื่อนักเรียนได้ฟังเรื่องจากบัตรเนื้อหาแล้ว นักเรียนสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนบอกวิธีการละเล่น บก น้ำ ได้ถูกต้องตามกติกา

3. เนื้อหา

บัตรเนื้อหา

คนละมือร่วมกันรักษาความสะอาด

ใกล้จะถึงเวลาเลิกเรียนแล้ว เด็กก็กำลังจะเตรียมกลับบ้าน สุกาได้เสนอความคิดว่า

"คุณครูคะ หนูเห็นบริเวณรอบอาคารเรียนสกปรกมาก พวกเราน่าจะช่วยกันทำความสะอาด ก่อนกลับบ้านนะคะ"

เด็กๆ มีความตระหนักว่า ถ้าโรงเรียนสะอาด ใครที่มาเยี่ยมเยือนโรงเรียนก็จะได้รับชม

"ดีมากจะ เพื่อนๆ มีความคิดเห็นอย่างไรบ้าง" ครูถามความคิดเห็นของเพื่อนคนอื่นๆ เพื่อนๆ มีความคิดเห็นตรงกับสุกา ทุกคนจึงช่วยกันทำความสะอาดบริเวณรอบอาคารเรียน เด็กๆ ได้เดินมาทำความสะอาดเรื่อยๆ จนถึงบริเวณหลังโรงเรียน ซึ่งบริเวณนี้ถ้าถึงฤดูทำนาจะใช้พื้นที่ตรงนี้ปลูกข้าว สมชายได้มองเห็นบ่อเล็กๆ แต่ตอนนั้นน้ำแห้งหมดแล้ว และเขาได้เห็นปลาอนตายอยู่ เขาจึงถามครูว่า

"คุณครูครับปลาทำไมถึงตายครับ"

"ก็เพราะว่าปลาเป็นสัตว์น้ำนะซิ มันต้องอาศัยอยู่ในน้ำ ถ้าเมื่อใดมันขาดน้ำมันก็ต้องตายจ้ะ" คุณครูตอบสมชายให้หายสงสัย

"คุณครูคะเราสามารถเลี้ยงไก่ในน้ำได้ไหมคะ" อารีถามอย่างสงสัย

แล้วคุณครูก็ตอบอารีว่า

"ไม่ได้หรอกจ้ะ เพราะปลากับไก่เป็นสัตว์คนละประเภทกัน ไก่ต้องเลี้ยงไว้บนบกเราจึงเรียกว่า "สัตว์บก"

แล้วคุณครูก็ถามเด็กบ้างว่า

"นักเรียนแบ่งสัตว์สองประเภทนี้ได้ไหมจะ"

"ได้ครับ ผมเข้าใจแล้ว สัตว์น้ำก็ต้องอาศัยในน้ำ เมื่อน้ำแห้งมันก็จะตาย เช่น ปลา กุ้ง หอย เต่า จระเข้ "ส่วนสัตว์บกก็จะอาศัยอยู่บนบก เช่น หมู หมา ช้าง วัว ควาย กระต่าย ไก่" สมพงษ์ตอบคุณครูอย่างมั่นใจ

"เก่งมากจ้ะ" ครูกล่าวชมนักเรียน "แสดงว่านักเรียนเข้าใจเกี่ยวกับการแบ่งประเภทของสัตว์บกสัตว์น้ำกันแล้วใช่ไหม งั้นเรามาเล่นการละเล่น บก น้ำ กันดีไหมจะ"

เด็กๆ ต่างแสดงความดีใจ

แต่ก่อนที่เด็กจะเล่น อารีได้ถามคุณครูว่า

"คุณครูคะแล้ววิธีเล่น มีกติกาว่าอย่างไรบ้างคะ"

แล้วคุณครูก็เริ่มอธิบายว่า

"อุปกรณ์ ที่ใช้เล่นก็จะมีผ้าเช็ดหน้า 1 ผืน แล้วให้ผู้เล่นนั่งล้อมเป็นวงกลมให้คนใดคนหนึ่งถือผ้าเช็ดหน้าแล้วปาไปยังผู้เล่นคนใด คนหนึ่ง พร้อมกับพูดว่า น้ำ หรือ บก แล้วนับ 1 ถึง 10 โดยเร็ว คนถูกปาต้องเอ่ยชื่อ สัตว์น้ำ หรือ สัตว์บก ก่อนที่ผู้ปาสจะนับถึง 10 ถ้า หากยังไม่ออกจะต้อง ถูกเชกพื้น 3 ที แล้วคืนผ้าให้คนปา คนปาก็ปาสคนอื่นต่อไป "

เด็กๆ ได้ร่วมกันเล่นอย่างสนุกสนาน เมื่อได้ยินเสียงบอกเวลาเลิกเรียนแล้วเด็กก็ได้หยุดเล่น แล้วทุกคนก็เดินทางกลับบ้านอย่างมีความสุข



4. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ขั้นนำ

1. นักเรียนดูรูปภาพการเล่น บก น้ำ
2. สนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับประสบการณ์ในการเล่น
 - เด็กๆ ในภาพกำลังทำอะไร (เล่นการละเล่นบก น้ำ)
 - ลักษณะการนั่งเล่นต้องนั่งอย่างไร (เป็นวงกลม)
 - นักเรียนเคยเล่นการละเล่นชนิดนี้หรือไม่ ถ้าเคยให้นักเรียนบอกวิธีเล่นตามที่นักเรียนเคยเล่นมา (นักเรียนตอบเอง)

2. ขั้นสอน

กิจกรรมที่ 1 ฟังแล้วตอบคำถามให้ถูกต้อง

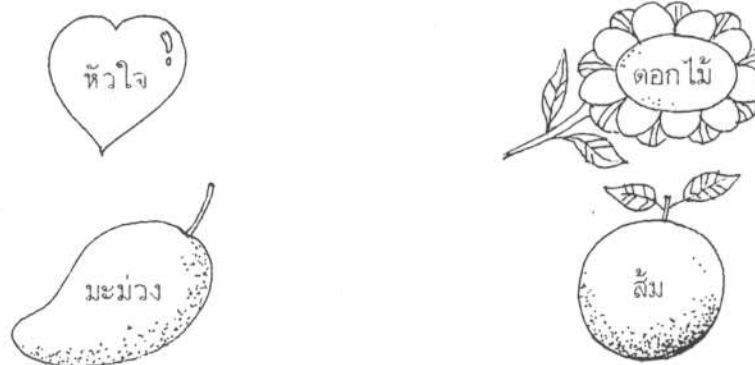
1. อ่านเรื่องจากบัตรเนื้อหาให้นักเรียนทุกคนฟัง 2 รอบ
2. ชักถามเกี่ยวกับเรื่องราวที่เด็กได้ฟัง
 - เหตุการณ์ที่นักเรียนได้อ่านเกิดขึ้นที่ไหน (โรงเรียนแห่งหนึ่ง)
 - ชื่อเรื่องที่ได้อ่านมีชื่อว่าอะไร (คนละมือช่วยกันรักษาความสะอาด)
 - ใครเป็นคนเสนอให้เพื่อนๆ ช่วยกันทำความสะอาด (สุภา)
 - การรักษาความสะอาดของโรงเรียนเป็นหน้าที่ของใคร (ของนักเรียนทุกคน)
 - ทำไมปลาที่เด็กไปพบจึงตาย (เพราะขาดน้ำ)
 - หลังจากที่นักเรียนได้ช่วยกันทำความสะอาดแล้วกิจกรรมต่อไปนักเรียนทำอะไร (เล่นการละเล่นบก น้ำ)
- ประกาศ เป็นลัด้วยบกหรือลัด้วยน้ำ (ลัด้วยน้ำ เพราะอาศัยอยู่ในทะเล)
3. ให้นักเรียนเรียงลำดับเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่านด้วยคำพูดของนักเรียนเอง (สุภา เสนอความคิดให้เพื่อนๆ ช่วยกันทำความสะอาดบริเวณรอบๆ อาคารเรียน เด็กได้ไปพบกับปลาที่ตายจึงได้ถามคุณครูถึงสาเหตุการตายของปลา คุณครูได้อธิบายเกี่ยวกับลัด้วยบก ลัด้วยน้ำ แล้วเด็กก็ได้ร่วมกันเล่นการละเล่น บก น้ำ ก่อนกลับบ้าน)

กิจกรรมที่ 2 เล่นให้สนุก

1. ชักถามนักเรียนเกี่ยวกับวิธีเล่นการละเล่น บก น้ำ จากเรื่องที่นักเรียนได้อ่าน
 - การละเล่นบก น้ำ ต้องใช้จำนวนผู้เล่นเท่าใด (ไม่จำกัดจำนวน)
 - อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นคืออะไร (ผ้า 1 ผืน)
 - ถ้าผู้ป่วนว่า น้ำ ผู้รับผ้าต้องตอบอย่างไร (บอกชื่อลัด้วยน้ำมา 1 ชนิด)
 - ถ้าผู้รับผ้าตอบไม่ได้ ต้องทำอย่างไร (เชกพื้น 3 ที แล้วคืนผ้าให้คนป่วน)
2. นักเรียนทุกคนร่วมกันเล่นการละเล่น บก น้ำ

3. ขั้นสรุป

1. แจกรูปสัตว์ให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ แล้วให้นักเรียนเข้ากลุ่มตามชนิดของภาพที่ได้รับคนที่ได้ภาพชนิดเดียวกัน จะได้อยู่กลุ่มเดียวกัน



2. แต่ละกลุ่มเขียนชื่อสัตว์บก สัตว์น้ำ ให้ได้มากที่สุด ภายในเวลา 5 นาที กลุ่มใดเขียนได้ถูกต้อง และมากที่สุดจะเป็นกลุ่มที่ชนะ

5. ขั้นวัดผล

แบบทดสอบ

5.1 ให้นักเรียนเลือกคำตอบเพียงข้อเดียว ตอบลงในกระดาษคำตอบให้ถูกต้อง (6 คะแนน)

1. ชื่อเรื่องที่นักเรียนได้อ่านมีชื่อว่าอะไร

- ก. คนละมือร่วมกันรักษาความสะอาด
- ข. ช่วยกันทำให้สะอาด
- ค. โรงเรียนเป็นของเรา
- ง. เศษกระดาษต้องทิ้งให้ถูกที่

2. เด็กๆ ได้ช่วยกันทำอะไรที่เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม

- ก. มาโรงเรียนทุกวัน
- ข. เชื้อฟุ้งคุณพ่อคุณแม่
- ค. ทำความสะอาดบริเวณโรงเรียน
- ง. เล่นการละเล่นบนน้ำ

3. ทำไมปลาที่สมชายพบจึงตาย

- ก. เพราะไม่ยอมหายใจ
- ข. เพราะสมชายใช้ไม้ตี
- ค. เพราะโดยปลาตัวใหญ่กว่ากัด
- ง. เพราะขาดน้ำ

4. เด็กๆ ได้ร่วมกันเล่นการละเล่นอะไรก่อนกลับบ้าน

- ก. วิถีข้าวสาร
- ข. บก น้ำ
- ค. งูกินหาง
- ง. โพงพาง

5. ข้อใดที่เป็นสัตว์น้ำ

- ก. ไก่
- ข. กระรอก
- ค. นก
- ง. ฮิปโปโปเตมัส

6. ข้อใดที่เป็นสัตว์บก

- ก. ปลาตาว
- ข. แมงกะพรุน
- ค. ปลาหมึก
- ง. ยีราฟ

5.2 ให้นักเรียนเขียนบอกวิธีเล่นการละเล่น บกน้ำ ตามความเข้าใจของนักเรียน (4 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

6. สื่อการเรียนรู้การสอน

6.1 บัตรเนื้อหา คนละมือร่วมกันรักษาความสะอาด

6.2 แบบทดสอบ

7. การประเมินผล

7.1 การสังเกต การตั้งใจฟัง

7.2 การสังเกต การร่วมกิจกรรม

7.3 ตรวจสอบแบบฝึกหัด

แผนทดลองที่ 9

เวลา 3 คาบ

1. จุดประสงค์ทั่วไป

เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการอ่าน และการเขียน ได้ถูกต้องคล่องแคล่ว และปฏิบัติตนจนเป็นนิสัย

2. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เมื่อนักเรียนได้อ่านบัตรเนื้อหาแล้ว นักเรียนสามารถ

1.1 ตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้อย่างถูกต้อง

1.2 เขียนบอกวิธีการเล่นเกมขี่ม้าส่งเมือง ได้ถูกต้องตามกติกา

3. เนื้อหา

บัตรเนื้อหา

โรงเรียนของหนู

ในฤดูหนาวอากาศที่หนาวมาก แต่ถึงแม้อากาศจะหนาวมาก เด็ก ๆ ที่หนองยาง ก็ไม่ขาดเรียน เด็ก ๆ รักที่จะมาโรงเรียน เพราะโรงเรียนเป็นสถานที่ที่เราจะได้รับความรู้

วันนี้ไม่ใช่วันหยุดเด็กๆ ต้องตื่นแต่เช้าเพื่อที่จะมาโรงเรียน หลังจากที่เด็กทุกคนเสร็จกิจวัตรที่หน้าเสาธงแล้ว ทุกคนต่างก็เดินเรียงแถวอย่างเป็นระเบียบ เพื่อที่จะเข้าห้องเรียนตามปกติ

เมื่อเด็กนั่งประจำที่เรียบร้อยแล้ว คุณครู จารุวรรณ ซึ่งเป็นครูประจำชั้น 3/1 ก็เข้ามาในห้องเรียน

หัวหน้าบอกทุกคนทำความเคารพ

"สวัสดีค่ะ เด็กๆ ที่น่ารักทุกคน" คุณครูทักทายเด็กนักเรียน

เด็กๆ ทุกคนยกมือให้คุณครู แต่มีนักเรียนคนหนึ่งไม่สวัสดีเลย เพราะเด็ก ๆ ต้องนั่งเกร็ง กับอากาศที่หนาวหนาว คุณครูเห็นนักเรียนในสภาพเช่นนี้จึงพูดกับนักเรียนว่า

"นักเรียนคะ ตอนถึงฤดูหนาวแล้ว เด็กๆ ต้องใส่เสื้อผ้าที่หนาๆ เพื่อให้ร่างกายของเราอบอุ่นนะคะ"

"วันนี้คุณครูจะพานักเรียนลงไปเรียนข้างล่าง เพื่อที่นักเรียนจะได้รับความอบอุ่นจากแสงอาทิตย์ในตอนเช้า"

เด็กๆ ทุกคนดีใจมาก เพราะพวกเขาจะได้เปลี่ยนบรรยากาศในการเรียน และได้รับความอบอุ่นจากดวงอาทิตย์ เด็กๆ ออกมายืนตั้งแถวหน้าชั้นเรียนเพื่อเดินเรียงแถวไปรวมกันที่กลางสนาม เมื่อทุกคนมาพร้อมกันก็นั่งรวมกลุ่มกันอย่างเป็นระเบียบเรียบร้อย

"คุณครูคะ ก่อนที่เราจะเริ่มเรียนวันนี้พวกหนูขอเล่นการละเล่น ชีม้าส่งเมือง ได้ไหมคะ"

อุไรวรรณ ถามคุณครู

"แล้วเพื่อนๆ คนอื่นมีความคิดเห็นเป็นอย่างไรบ้างคะ" คุณครูถามนักเรียน

เด็กทุกคนตกลงที่จะเล่น ชีม้าส่งเมือง ก่อนที่จะเริ่มเรียนในช่วงนี้แต่ก่อนที่จะเริ่มเล่นคุณครูได้อธิบายถึงวิธีการเล่น ชีม้าส่งเมือง เพื่อให้ทุกคนได้ปฏิบัติตามอย่างถูกต้อง ตามกติกาการเล่นคุณครูเริ่มอธิบายการเล่นชนิดนี้ว่า

"การละเล่นชีม้าส่งเมืองนี้ ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น วิธีเล่น จะแบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่ายเท่าๆ กัน เลือกผู้เล่นคนหนึ่งเป็นเจ้าเมือง ซึ่งจะต้องไม่เข้ากับฝ่ายใด ฝ่ายหนึ่งแต่ละฝ่ายจับไม้สั้นไม้ยาว เพื่อเลือกว่าใครจะเริ่มเล่นก่อน ฝ่ายชนะจะเริ่มเล่นก่อน โดยการเดินมากระซิบกับเจ้าเมืองก่อนแล้วกลับไป ฝ่ายตรงข้ามจะเดินมากระซิบบ้าง ถ้าฝ่ายที่ออกมาตรงกับฝ่ายที่ทายไว้ เจ้าเมืองจะกล่าวว่า "โป้ง" คนนั้นต้องเป็นเชลย และฝ่ายที่ทายถูก ทายได้อีกครั้ง จนกว่าข้างใด ข้างหนึ่งจะหมด ฝ่ายใดหมดก่อน ฝ่ายนั้นแพ้และให้ฝ่ายชนะ ชีม้าส่งเมือง "

เมื่อคุณครูอธิบายวิธีเล่นแล้ว

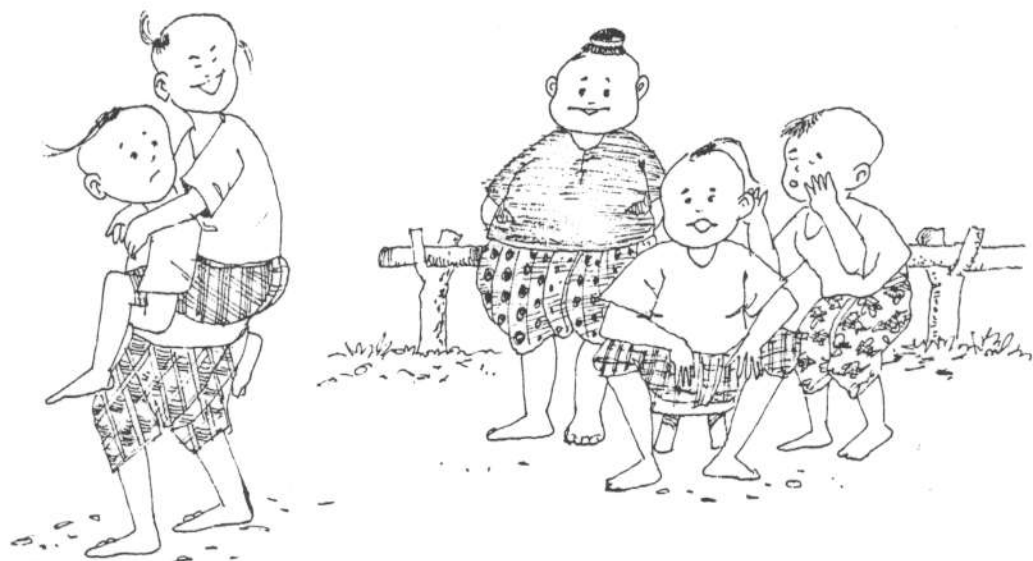
"นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นหรือเปล่าคะ" คุณครูถามนักเรียน

"เข้าใจค่ะ(ครับ)" นักเรียนตอบ

"คุณครูขออาสาเป็นเจ้าเมืองให้นะ เพื่อความยุติธรรม"

เด็กทุกคนตอบตกลง แล้วนักเรียนก็จับคู่กันเพื่อแบ่งออกเป็น 2 ฝ่าย ตามกติกา เด็กทุกคนเล่นกันอย่างสนุกสนาน จนลืมนึกว่าอากาศตอนนั้นหนาว ฝ่ายของอุไรวรรณ เป็นฝ่ายชนะ จึงได้ชี หลังฝ่ายตรงข้ามกลับเมือง

หลังจากที่นักเรียนเล่นเสร็จแล้ว เด็กนักเรียนทุกคนก็ได้ปฏิบัติตามสัญญาที่ให้ไว้กับคุณครู คือทุกคนจะตั้งใจเรียนหนังสือ



4. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ขั้นนำ

1. นักเรียนดูรูปภาพการเล่นแล้วทายว่าเด็ก ๆ ในภาพกำลังเล่นการละเล่นอะไร

2. ชักถามนักเรียนถึงประสบการณ์ในการเล่นการละเล่นจากรูปภาพ

-นักเรียนเคยเล่นการละเล่นในรูปภาพหรือไม่

-ถ้านักเรียนเคยเล่น ให้นักเรียนบอกวิธีการเล่นตามที่นักเรียนเคยเล่นมา

2. ขั้นสอน

กิจกรรมที่ 1 อ่านแล้วตอบคำถามให้ถูกต้อง

1. แจกบัตรเนื้อหาให้ทุกคนอ่าน ภายในเวลา 8 นาที

2. ชักถามนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องราวที่อ่านจากบัตรเนื้อหา

-เรื่องที่นักเรียนได้อ่านมีชื่อเรื่องว่าอะไร (โรงเรียนของหนู)

-คุณครูที่สอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 มีชื่อว่าอะไร (คุณครูจรรุวรรณ)

-การเล่นที่เด็กๆ เล่นจากเรื่องที่อ่านมีชื่อว่าอะไร (ขี่ม้าส่งเมือง)

-การเล่นขี่ม้าส่งเมือง มีอุปกรณ์ใช้ในการเล่นหรือไม่ ถ้ามีคืออะไร (ไม่มี)

-ถ้าฝ่ายที่ออกมาตรงกับฝ่ายที่ท่ายไว้เจ้าเมืองจะกล่าวคำว่าอะไร (โป้ง)

-การเล่นขี่ม้าส่งเมืองจะแบ่งผู้เล่นออกเป็น กี่ฝ่าย (2 ฝ่าย)

-ฝ่ายชนะจะได้รับรางวัลอะไร (ได้ขี่หลังส่งกลับไปยังเมืองของตน)

-เมื่อถึงฤดูหนาวนักเรียนต้องปฏิบัติตนอย่างไร (สวมเสื้อผ้าหนาๆ เพื่อให้

ร่างกายได้รับความอบอุ่น)

3. นักเรียนร่วมกันสรุปวิธีการเล่นเกมขี่ม้าส่งเมืองตามความเข้าใจของนักเรียน
ด้วยคำพูดของตนเอง

กิจกรรมที่ 2 เล่นให้สนุกสนาน

1. นักเรียนทดลองเล่นการเล่นเกมขี่ม้าส่งเมือง 1 รอบเพื่อให้เกิดความเข้าใจ
ก่อนการเล่นจริง

2. นักเรียนจับคู่เป้ายิงลูกเพื่อแบ่งออกเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายชนะก็จะได้อยู่กลุ่มเดียวกัน
ฝ่ายแพ้ก็จะได้อยู่กลุ่มเดียวกัน

3. จับไม้สั้นไม้ยาวเพื่อเลือกว่าฝ่ายใดจะได้มากระซิบก่อน

4. นักเรียนเล่นการเล่นเกมขี่ม้าส่งเมือง

3. ขั้นสรุป

ให้นักเรียนร่วมกันอภิปราย ในหัวข้อ การอ่านให้ประโยชน์อย่างไรในการดำเนิน
ชีวิตประจำวัน

5. ขั้นวัดผล

แบบทดสอบ

5.1 คำชี้แจง ในคำถามแต่ละข้อให้นักเรียนเลือกคำตอบเพียงคำตอบเดียว ลงในกระดาษคำตอบ
(6 คะแนน)

1. จากเรื่องที่อ่าน นักเรียนในเรื่องเรียนอยู่โรงเรียนอะไร
 - ก. ยางน้ำใส
 - ข. ป่ายาง
 - ค. หนองยาง
 - ง. โคกยาง
2. ในฤดูหนาว นักเรียนต้องปฏิบัติตนอย่างไร
 - ก. ตื่นสายๆ
 - ข. นอนดึกๆ
 - ค. รับประทานอาหารน้อยๆ
 - ง. รับประทานอาหารที่มีไขมันมากๆ
3. ใครเป็นผู้เสนอให้เล่นการละเล่น ขี่ม้าส่งเมือง ก่อนเรียนหนังสือ
 - ก. อุทัยวรรณ
 - ข. อุไรวรรณ
 - ค. จารุวรรณ
 - ง. พุทธวรรณ

4. ในการเล่นซึ่ม้าส่งเมือง ใครที่ต้องวางตัวเป็นกลาง

- ก. เจ้าเมือง
- ข. กรรมการ
- ค. ชุนเมือง
- ง. ผู้ตัดสิน

5. ผู้ชนะในการเล่นการละเล่นซึ่ม้าส่งเมืองจะได้รับรางวัลคืออะไร

- ก. ได้เงินมากระซิบเจ้าเมือง
- ข. ได้คะแนน
- ค. ได้ขี่หลังกลับไปยังเมืองของตน
- ง. ได้รับการปรบมือ

6. การละเล่นซึ่ม้าส่งเมืองมีประโยชน์ต่อร่างกายอย่างไร

- ก. ให้นักเรียนมีน้ำใจนักกีฬา
- ข. ให้นักเรียนรู้จักการคาดคะเน
- ค. ให้นักเรียนมีทักษะในการคิด
- ง. ถูกทุกข้อ

5.2 คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนการละเล่น ซึ่ม้าส่งเมือง ตามความเข้าใจของนักเรียน

(4 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

6. สื่อการเรียนรู้การสอน

- 1. ภาพการละเล่น ซึ่ม้าส่งเมือง
- 2. บัตรเนื้อหา เรื่อง โรงเรียนของหนู
- 3. แบบทดสอบ

7. การประเมินผล

- 1. การสังเกตการร่วมกิจกรรม
- 2. ตรวจแบบทดสอบ

แผนทดลองที่ 10

เวลา 3 คาบ

1. จุดประสงค์ทั่วไป

เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการฟัง และการเขียนได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน และได้ปฏิบัติงานเป็นนิสัย

2. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เมื่อนักเรียน ได้ฟังข้อความที่อ่านแล้ว นักเรียนสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนบอกวิธีการเล่นเกมวิธีข้าวสารได้

3. เนื้อหา

บัตรเนื้อหา

เมื่อมนุษย์รู้จักเอาดินมาปั้นเป็นภาชนะ สิ่งของเครื่องใช้ในครั้งแรก เด็กๆ ที่เห็นผู้ใหญ่ทำก็เริ่มเลียนแบบนำดินมาปั้นเล่นบ้าง และพัฒนามาเป็น "ของเล่น" ซึ่งเด็กๆ สมัยก่อน ไม่มีปืน ไม่มีรถยนต์เล็ก ๆ ไม่มีเครื่องบินบังคับ ไม่มีเกมส์คอมพิวเตอร์ จะมีแต่μάก้านกล้วย ตะกร้อที่สานด้วยมะพร้าว และตุ๊กตาวัวควายที่ปั้นด้วยดินเหนียว ส่วนผู้หญิงก็ชอบเล่นหม้อข้าวหม้อแกง หรือเล่นขายของ สิ่งเหล่านี้เป็นการแสดงถึงจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในวัยเยาว์ของมนุษย์

ถ้าพิจารณากันให้ดี จะเห็นว่า การเล่นเกมแบบสมัยก่อน ช่วยพัฒนาเด็กไทยได้ไม่น้อยเลย เช่น บัตรอง ของการละเล่นได้มีส่วนช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางภาษาโดยไม่รู้ตัว มีทั้งคำคล้องจอง และคำพูดที่ต้องใช้ในชีวิตประจำวัน ช่วยให้เด็กสนุกในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร และการสังเกตสิ่งต่างๆ รอบตัวได้ เช่น การเล่นเกมวิธีข้าวสาร มีบทร้องว่า

"วิธีข้าวสาร สองทะนานข้าวเปลือก เลือกทองใบลาน เก็บเบี้ยใต้ถุนร้าน"

คัดข้าวใส่จาน พานเอาคนข้างหลังไว้"



4. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ขั้นนำ

1. นักเรียนดูรูปภาพการเล่นวิธีข้าวสาร แล้วสนทนากับนักเรียน
 - การเล่นชนิดนี้มีชื่อว่าอะไร (วิธีข้าวสาร)
 - นักเรียนเคยเล่นการเล่นชนิดนี้หรือไม่ (นักเรียนตอบเอง)
 - ให้นักเรียนบอกวิธีการเล่นชนิดนี้ ตามที่นักเรียนเคยเล่นมา (นักเรียนตอบเอง)

2. ขั้นสอน

กิจกรรมที่ 1 ฟังแล้วตอบคำถาม

- 1.อ่านบัตรเนื้อหาให้นักเรียนฟัง 2 รอบ
- 2.ซักถามเกี่ยวกับบัตรเนื้อหาที่นักเรียนได้ฟัง
 - การเล่นวิธีข้าวสารสะท้อนถึงอาชีพหลักของคนไทยคืออะไร (การทำนา)
 - การเล่นของเด็กไทยบางครั้งเกิดจากอะไร (การเล่นแบบการประกอบอาชีพของผู้ใหญ่)
 - การเล่นวิธีข้าวสาร มีบทร้องว่าอย่างไร (วิธีข้าวสาร สองทะนานข้าวเปลือก เลือกท้องโบลาน เก็บเบี้ยได้ถูกร้าน คดข้าวใส่จาน พานเอาคนข้างหลังไว้)
 - บทร้องของการเล่นวิธีข้าวสารจะกล่าวถึงข้าวกี่ชนิด มีอะไรบ้าง (3 ชนิด คือ ข้าวสาร ข้าวเปลือก ข้าวสุก)

3. นักเรียนร่วมกันร้องบทร้องการละเล่น วีรีข้าวสาร พร้อมกัน ครูคอยสังเกตการออกเสียง คำไหนออกเสียงไม่ถูกต้อง แก้ไขให้ให้ถูกต้อง

กิจกรรมที่ 2 มาเล่นด้วยกัน

1. ซักถามนักเรียนเกี่ยวกับประสบการณ์ในการเล่นวีรีข้าวสาร
 - จำนวนผู้เล่นในการเล่นแต่ละครั้งต้องใช้จำนวนเท่าใด
(ไม่จำกัดจำนวน)
 - ผู้เล่น 2 คน ยื่นเอามือประสานกันเหนือศีรษะ เราเรียกว่าเป็นอะไร
(เป็นประตูโค้ง)
 - ผู้เล่นที่ยืนเกาะไหล่กันต้องทำอะไร
(ร้องเพลง วีรีข้าวสาร แล้วลอดผ่านประตูโค้ง)
 - เมื่อร้องเพลงจบ ผู้ที่เป็นประตูโค้งจะทำอย่างไร
(จะกระตุกแขนลงกันคนสุดท้ายให้อยู่ระหว่างวงแขน เพื่อคัดออกไป)
2. นักเรียนทดลองเล่น วีรีข้าวสารก่อนเล่นจริง 1 รอบเพื่อให้เกิดความเข้าใจก่อนเล่นจริง
3. เลือกผู้เล่น 2 คน ยื่นเป็นประตูโค้ง ที่เหลือยืนเกาะไหล่ต่อกันไปเรื่อยๆ จนหมดทุกคน
4. นักเรียนเล่นการละเล่น วีรีข้าวสาร

3. ขั้นสรุป

ให้นักเรียนยกตัวอย่างการละเล่นของเด็กไทย แล้ววิเคราะห์ว่าการละเล่นนั้นช่วยพัฒนาเด็กไทยในด้านในบ้าง พร้อมบอกเหตุผลประกอบ

ตัวอย่าง

การละเล่นซ่อนหา ช่วยพัฒนาให้เด็กเกิดคุณธรรม ความซื่อสัตย์ เพราะ ถ้าผู้เล่นที่ถูกปิดตาในขณะที่คนอื่นวิ่งไปซ่อนนั้นจะต้องปิดตาให้มืด ถ้าไม่มีมติถือว่า ผิดกติกา มีบทร้องประกอบการเล่นว่า

"ปิดตาไม่มีผิด สารพิษเข้าตา พ่อแม่ทำนา ได้ข้าวเม็ดเดียว"

5. ชิ้นวัดผล

แบบทดสอบ

5.1 คำชี้แจง ในคำถามแต่ละข้อให้นักเรียนเลือกคำตอบเพียงคำตอบเดียว ตอบลงในกระดาษ

คำถามให้ถูกต้อง (6 คะแนน)

1. "เด็กสมัยก่อนๆ ไม่มีปืน ไม่มีรถยนต์เล็กๆ ไม่มีเครื่องบินบังคับ ไม่มีเกมคอมพิวเตอร์ จะมีแต่μάวกานกล้วย ตะกร้อที่สานด้วยทางมะพร้าว และตุ๊กตาหัว ควายที่ปั้นด้วยดินเหนียว " จากข้อความดังกล่าว แสดงว่าการเล่นของเด็กสมัยก่อนได้มาจากไหน
 - ก. การซื้อ
 - ข. จากธรรมชาติ
 - ค. ประดิษฐ์ขึ้นมาเอง
 - ง. สิ่งที่ทันสมัย
2. บทร้องการละเล่น วีรชีข้าวสาร สะท้อนให้เห็นการประกอบอาชีพของคนไทยคืออะไร
 - ก. เลี้ยงสัตว์
 - ข. พ่อค้า
 - ค. ข้าราชการ
 - ง. ทำนา
3. ชาวที่กล่าวถึงบทร้องการละเล่น วีรชีข้าวสาร มีกี่ชนิด
 - ก. 3 ชนิด
 - ข. 4 ชนิด
 - ค. 5 ชนิด
 - ง. 6 ชนิด
4. จำนวนผู้เล่นในการเล่น วีรชีข้าวสาร ในแต่ละครั้งต้องใช้จำนวนเท่าใด
 - ก. 2 คน
 - ข. 3 คน
 - ค. 4 คน
 - ง. ไม่จำกัดจำนวน

5. จงเติมข้อความที่หายไป

วิธีข่าวสาร สองทะนนานข้าวเปลือก เลือกท้องโบลานคตข้าวใส่จาน

พานเอาคนข้างหลังไว้

ก. เก็บเบี้ยใต้ถุนบ้าน

ข. เก็บเบี้ยที่บาน

ค. เก็บเบี้ยในร้าน

ง. เก็บเบี้ยใต้ถุนร้าน

6. "สองทะนนานข้าวเปลือก เลือกท้องโบลาน"

จากข้อความนี้ คำใดเป็นอักษรนำ

ก. เปลือก

ข. เลือก

ค. ท้อง

ง. สอง

5.2. ให้นักเรียนเขียนบอกวิธีการละเล่น วิธีข่าวสาร ตามความเข้าใจของนักเรียน (4 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

6. สื่อการเรียนรู้การสอน

6.1 รูปภาพการละเล่นวิธีข่าวสาร

6.2 บัตรเนื้อหา

6.3 แบบทดสอบ

7. การประเมินผล

1.สังเกตการตอบคำถาม

2.สังเกตการร่วมกิจกรรมกลุ่ม

3.ตรวจแบบทดสอบ

แผนทดลองที่ 11

เวลา 3 คาบ

1. จุดประสงค์ทั่วไป

เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการฟัง พูด อ่าน เขียน ได้ถูกต้อง และปฏิบัติจนเป็นนิสัย

2. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เมื่อนักเรียนได้อ่านจดหมายแล้ว นักเรียนสามารถตอบคำถามจากเรื่องราวที่ได้อ่านได้อย่างถูกต้อง
2. เมื่อกำหนดสถานการณ์ให้ นักเรียนสามารถเขียนจดหมายบอกเรื่องราวส่งไปให้เพื่อนอ่านได้อย่างเข้าใจ

3. เนื้อหา

บัตรเนื้อหา

สถานการณ์จำลองจดหมายจากอนันต์ รักเรียน

47/21 หมู่ 1 ต. บ้านกร่ำ

อ.แกลง จ. ระยอง 21190

25 มีนาคม 2539

ตำรง เพื่อนรัก

ฉันไม่ได้ข่าวของเธอมานานแล้ว เมื่อสองสามวันก่อนฉันได้รับจดหมายจากเธอ ฉันดีใจมาก เธอบอกว่าถ้าโรงเรียนปิดเทอม เธอกับคุณพ่อและคุณแม่จะไปเยี่ยมลุงป๊อ และป้าทองของเธอที่บ้านกร่ำ ขณะนี้เธอเรียนในสวนของลุงป๊อกับป้าทองกำลังออกดอกทุกต้น ฉันอยากให้เธอได้เห็นจริงๆ

เมื่อเธอไปเยี่ยมลุงและป้าครั้งที่แล้ว เธอนำหนังสือการ์ตูนเรื่อง สุดสาครไปอ่าน และเธอให้ฉันยืมอ่านด้วย ที่ห้องสมุดโรงเรียนของฉัน มีหนังสือการ์ตูนเรื่องนี้เพียง 2 เล่ม พวกนักเรียนคอยจ้องยืมกัน ครูบอกว่าสุดสาครเป็นตัวละครในเรื่องพระอภัยมณี เป็นลูกของพระอภัยมณีกับนางเงือก มีม้ามังกรเป็นพาหนะ เรื่องพระอภัยมณี เป็นนิทานคำกลอนที่สุนทรภู่แต่งขึ้น ครูบอกฉันว่าหนังสือเรื่อง พระอภัยมณี เป็นหนังสือที่สนุกเรื่องหนึ่ง ฉันยังไม่เคยอ่านเพราะห้องสมุดโรงเรียนไม่มีหนังสือเรื่องนี้

ถ้าเราได้เจอกันอีก ฉันจะพาเธอไปรู้จักเพื่อนๆ ของฉันที่อยู่ที่นี่ แล้วเราจะได้เล่นวิ่งเปี้ยวด้วยกัน วิ่งเล่นก็ไม่ยากเลยนะ ฉันจะเล่าให้ฟัง อุปกรณ์ก็จะมีผ้า 2 ผืนแบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่ายเท่าๆ กัน โดยปักหลัก 2 ข้างระยะห่างประมาณ 50 เมตร มีการมการตัดสิน 1 คน เริ่มต้นพร้อมกันทั้งสองข้าง ต้องวิ่งล้อมหลักให้ทันกัน มือถือผ้าคนละผืนเมื่อถึงฝ่ายของตนส่งผ้าให้คนต่อไปเป็นเช่นนี้จนวิ่งทันกัน ฝ่ายไล่ทันต้องใช้ผ้าที่ถืออยู่ตีอีกฝ่ายหนึ่ง ถือว่าฝ่ายนั้นชนะ ฉันอยู่ที่นี้เคยเล่น

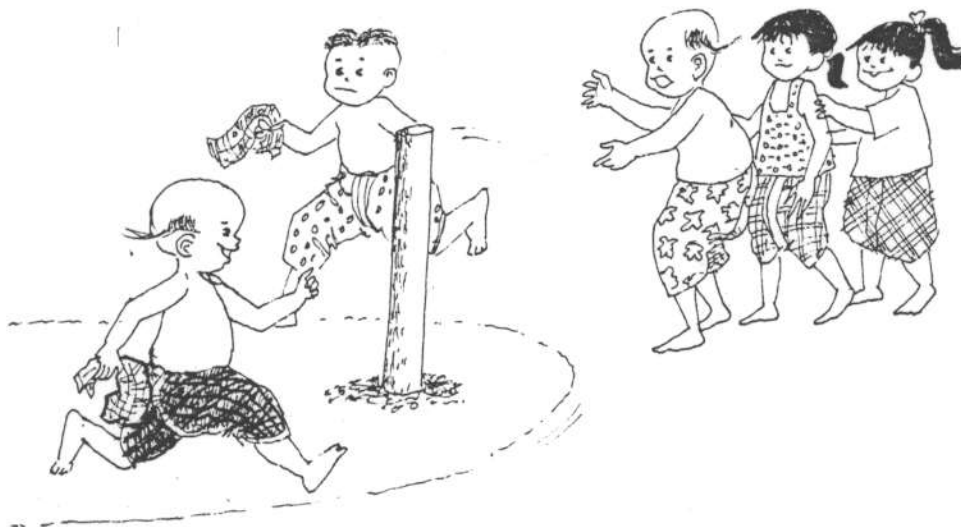
กับเพื่อนๆ แล้วสนุกมาก ฉันอยากพบเธอเร็วๆ จังเลย แล้วเราจะได้มาเล่นด้วยกัน

เมื่อวานนี้ฉันฟังข่าวทกโม่งเช้าจากวิทยุ ฉันได้ยินผู้อ่านข่าวประกาศว่า เธอได้รับรางวัลการประกวดวาดภาพ ฉันรักต้นไม้ ฉันขอแสดงความยินดีกับเธอด้วย ฉันเสียตายเป็นเหมือนกันที่ฉันไม่ได้วาดภาพเข้าประกวด ฉันจึงพลาดโอกาสอย่างน่าเสียดาย

ฉันขอจบจดหมายเพียงเท่านี้ก่อนนะ ฉันหวังว่าเธอและคุณพ่อ คุณแม่คงสบายดี ส่วนฉันกับคุณพ่อ คุณแม่ และพี่น้องทุกคนสบายดี เราคงได้พบกันในวันปี๊ดเทอม

รักและคิดถึง

อนันต์ รักเรียน



4. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ชี้นำ

1. ชักถามนักเรียนในหัวข้อต่อไปนี้

- นักเรียนเคยเขียนจดหมายถึงเพื่อนหรือไม่ (นักเรียนตอบเอง)
- ถ้านักเรียนเคย ให้นักเรียนเล่าประสบการณ์ของนักเรียนให้ฟัง (นักเรียนตอบเอง)

2. ชั้นสอน

กิจกรรมที่ 1 "อ่านแล้วตอบคำถาม"

1. กำหนดสถานการณ์จำลองได้รับจดหมายจาก อนันต์ รักเรียน
2. ครูแจกบัตรเนื้อหาสถานการณ์จำลองให้นักเรียนอ่าน 10 นาที
3. เมื่อนักเรียนอ่านจบแล้ว ชักถามนักเรียนในหัวข้อต่อไปนี้
 - เพื่อนดำรงอยู่ที่จังหวัดอะไร (ระยอง)
 - ตอนเปิดเทอมดำรงจะเยี่ยมใคร (ลุงปลื้ม)
 - ทุเรียนปลูกมากที่ภาคใดของไทย (ตะวันออก)
 - เมื่อครั้งที่แล้วดำรงได้นำหนังสืออะไรไปให้เพื่อนอ่าน (สุดสาคร)
 - พระอภัยมณีเป็นบิดาของใคร (สุดสาคร)
 - ดำรงได้รับรางวัลอะไร (การประกวดภาพวาด จันรักต้นไม้)
 - สิ่งที่นำความรู้ ข่าวสาร และความบันเทิงมาสู่เรามืออะไรบ้าง (วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์)

หนังสือพิมพ์)

-จดหมายเขียนว่าอย่างไร (ได้รับจดหมายจากดำรง แล้วดีใจที่จะได้พบดำรงอีก และฟังข่าวว่าดำรงได้รับรางวัลประกวดภาพ และเสียต๋ายที่เขาไม่ได้ส่งภาพประกวดเพราะไม่รู้)

กิจกรรมที่ 2 "คุยให้เข้าใจก่อนแล้วเล่นให้สนุก"

1. ชักถามนักเรียนเกี่ยวกับการละเล่นวิ่งเปี้ยวในหัวข้อต่อไปนี้
 - อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นวิ่งเปี้ยวคืออะไร (ผ้า 2 ผืน)
 - การละเล่นวิ่งเปี้ยวจะแบ่งผู้เล่นออกเป็นกี่ฝ่าย (2 ฝ่าย)
 - เมื่ออีกฝ่ายไล่ทันอีกฝ่าย ฝ่ายที่ไล่ทันจะอย่างไร (ใช้ผ้าตีหลังอีกฝ่าย)
 - การตัดสินผู้ชนะจะตัดสินกันตรงไหน (เมื่ออีกฝ่ายไล่ทันอีกฝ่ายแล้วใช้ผ้าตีหลัง

ฝ่ายนั้น)

3. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม โดยการนับ 1-2 นักเรียนที่นับตัวเลขเดียวกันก็จะได้อยู่กลุ่มเดียวกัน

4. ทดลองให้นักเรียนเล่นการละเล่นวิ่งเปี้ยว 1 รอบ เพื่อให้เกิดความเข้าใจก่อนเล่นจริง

5. นักเรียนเล่นการละเล่น วิ่งเปี้ยว

3. ขั้นสรุป

ให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายในหัวข้อต่อไปนี้ ประโยชน์ของการเขียนจดหมาย

เป็นข้อๆ

5. ชิ้นวัดผล

แบบทดสอบ

5.1 คำชี้แจง ในคำถามแต่ละข้อให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว ลงในกระดาษคำตอบ

(8 คะแนน)

1. เพื่อนของตำรวจอยู่ที่จังหวัดอะไร
 - ก. ระยอง
 - ข. หนองคาย
 - ค. สระบุรี
 - ง. ระนอง
2. ส่วนของลูกปลั้ม ปลุกต้นไม้อะไร
 - ก. ล้ม
 - ข. เงามะ
 - ค. ลำไย
 - ง. ทุเรียน
3. ตำรวจจะไปเยี่ยมบ้านทองดอนไหน
 - ก. วันสงกรานต์
 - ข. วันขึ้นปีใหม่
 - ค. วันปิฎกาคเรียน
 - ง. วันเข้าพรรษา
4. สุตสาครเป็นลูกของใคร
 - ก. พระราม
 - ข. พระอภัยมณี
 - ค. พระศรีสุวรรณ
 - ง. นางยักษ์
5. การละเล่นวิ่งเปี้ยวแบ่งออกเป็นกี่ฝ่าย
 - ก. 5 ฝ่าย
 - ข. 4 ฝ่าย
 - ค. 3 ฝ่าย
 - ง. 2 ฝ่าย

6. เมื่อฝ่ายของแดง วิ่งไล่ทันฝ่ายขาว ฝ่ายของแดงจะอย่างไร
- ใช้ผ้าตี
 - ใช้เท้าเตะ
 - ใช้มือผลัก
 - วิ่งแข่งนำหน้า
7. ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่น วิ่งเปี้ยว คืออะไร
- ความสนุก
 - ความแข็งแรง
 - ความสามัคคี
 - ถูกทุกข้อ
8. สุตาศิยานจดหมายถึงเพื่อน เขาจะเขียนคำขึ้นต้นของจดหมายว่าอย่างไร
- อรพรรณ เพื่อนรัก
 - ผมคิดถึงคุณ
 - คิดถึงเสมอ
 - มาลี ที่คิดถึง

5.2 ให้นักเรียนเขียนจดหมายถึงเพื่อน ชื่อมาลี ดีเสมอ (6 คะแนน)

3268 ถ. เพชรบรรทัดใหม่ แขวงบางกะปิ เขตห้วยขวาง กรุงเทพฯ 10312
 โดยถามข่าวคราวของเพื่อน และเขียนบอกวิธีการเล่นวิ่งเปี้ยว ส่งให้เพื่อนอ่านตาม
 ความเข้าใจของนักเรียน

6. สื่อการเรียนรู้การสอน

- บัตรเนื้อหาสถานการณ์จำลอง
- แบบทดสอบ

7. การประเมินผล

- การสังเกตจากการฟัง
- การสังเกตจากการอ่าน
- การตรวจแบบฝึกหัด

แผนทดลองที่ 12

เวลา 3 คาบ

1. จุดประสงค์ทั่วไป

เพื่อให้มีการพัฒนาทักษะการฟัง การพูดและการเขียนได้ถูกต้องคล่องแคล่ว และปฏิบัติตนเป็นนิสัย

2. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เมื่อนักเรียนได้ฟังการอ่านบัตรเนื้อหาแล้ว นักเรียนสามารถ

1.1 ตอบคำถามจากเรื่องราวที่อ่านได้อย่างถูกต้อง

1.2 เขียนบอกวิธีการละเล่น กระด่าข่าเดียวได้อย่างถูกต้อง

2. เมื่อกำหนดคำให้ นักเรียนสามารถนำคำมาแต่งประโยคให้ได้ใจความที่สมบูรณ์

เนื้อหา

บัตรเนื้อหา

คืนเดือนเพ็ญ

คืนนี้เป็นวันพระจันทร์เต็มดวง อากาศนอกชานบ้านเย็นสบายดีมาก เพราะมีลมพัดมาเป็นระยะทำให้รู้สึกเย็นสดชื่น เด็กๆ ทั้งหมดในบ้านก็ออกมานั่งชมพระจันทร์ร่วมกับคุณปู่

กานดา เริ่มต้นด้วยการถามว่า

"คุณปู่คะ เมื่อตอนที่คุณปู่เป็นเด็ก คุณปู่เคยเล่นการละเล่นอะไรบ้างคะ"

"ตอนเด็กๆ ปู่ก็เล่นหลายอย่างเหมือนกัน แต่มีการละเล่นชนิดหนึ่ง ที่คุณปู่กับเพื่อนๆ เล่นกันบ่อยมากก็คือ การละเล่นกระด่าข่าเดียว" ปู่ตอบกานดา

เด็กๆ ที่นั่งฟังคุณปู่ เริ่มทำหน้าสงสัยว่าการละเล่นชนิดนี้ เขามีวิธีเล่นอย่างไร อ้อยจึงถามขึ้นว่า

เขาเล่นกันอย่างไรคะคุณปู่ พวกหนูยังไม่รู้จักเลย คุณปู่ช่วยบอกวิธีเล่นให้หนูทราบหน่อยสิคะ

คุณปู่เริ่มต้นเล่าให้เด็กๆ ฟังว่า

"ในการเล่นแต่ละครั้ง จะเล่นได้ครั้งละ 2 ทีม โดยแบ่งเป็นฝ่ายกระด่า และฝ่ายหนี ทีมที่เป็นกระด่า ต้องคิดประโยค 1 ประโยค ให้มีจำนวนคำ เท่ากับคนในกลุ่ม เช่น ถ้าเด็ก 1 กลุ่มมี 4 คน ต้องคิดประโยคที่มี 4 คำ เช่น ไก่จิกเด็กตายเพื่อแบ่งให้คำละ 1 คน เด็กในกลุ่มก็จะได้อำนาจในประโยคที่ช่วยกันคิดขึ้นคนละ 1 คำ ฝ่ายหนีทั้งหมดก็จะเป็นผู้เลือกว่าจะเอาพยางค์ใด ฝ่ายกระด่าคนที่มียางค์ตรงกับที่เลือกก็จะวิ่งกระโดดมาข่าเดียวให้เร็วที่สุด และไล่จับแต่ละคนในฝ่ายหนี ถ้าคนใดโดนจับหรือถูกกระด่าก็ต้องออกจากการเล่น แต่ถ้ากระด่าเปลี่ยนขาหรือขาแตะพื้น จะต้องเปลี่ยนกระด่าตัวใหม่ที่ฝ่ายหนีเป็นเลือก เมื่อฝ่ายหนีถูกไล่หมด

แล้วก็ถือว่าแพ้ ต้องมาเป็นกระต่ายบ้าง"

เมื่อเด็กๆ ฟังคุณแม่เล่าจบ ทุกคนรู้สึกอยากสนุกจึงชวนกันว่าจะลองเล่นดู แต่คุณแม่บอกว่า

ตอนนั้นมันเด็กมาก เด็กๆ ควรที่เข้านอนได้แล้ว พรุ่งนี้เป็นวันเสาร์ ค่อยพากันเล่นตอนกลางวันดีกว่า แล้วคุณแม่จะได้คอยแนะนำการเล่นให้ด้วย

เด็กๆ ทุกคนเชื่อคุณแม่ เพราะทุกคนเป็นเด็กดี ต่างก็แยกย้ายเพื่อที่จะเข้านอน แต่ก่อนที่พวกเขาจะไป ได้สัญญากันว่าพรุ่งนี้พวกเขาจะเล่นการละเล่นกระต่ายขาเดียว



5. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ขั้นนำ

ซักถามนักเรียนถึงประสบการณ์การเล่น กระต่ายขาเดียว

-นักเรียนเคยเล่นการละเล่นกระต่ายขาเดียวหรือไม่

-ถ้านักเรียนเคยเล่นให้นักเรียนบอกวิธีเล่นตามที่นักเรียนเคยเล่นมา

-การเล่นนั้นทำไมถึงเรียกว่า กระต่ายขาเดียว ให้นักเรียนบอกเหตุผล

2 ขั้นสอน

กิจกรรมที่ 1 ฟังแล้วตอบคำถาม

1. อ่านบัตรเนื้อหาให้นักเรียนฟัง 2 รอบ

2. ซักถามเกี่ยวกับเรื่องราวที่นักเรียนได้ฟังจากบัตรเนื้อหา

-คืนพระจันทร์เต็มดวงตรงกับวันอะไรบ้าง (ขึ้น 15 ค่ำ)

- ใครเป็นคนเล่าเรื่องราวให้เด็กๆ ฟัง (คุณปู่)
- การเล่นที่เด็กๆ อยากเล่นมีชื่อว่าอย่างไร (กระต่ายขาเดียว)
- การเล่นกระต่ายขาเดียวแบ่งผู้เล่นออกเป็นกี่ฝ่าย (2 ฝ่าย คือ ฝ่ายหนึ่งกับ

ฝ่ายกระต่าย)

- ฝ่ายกระต่ายจะคิดประโยคให้มีจำนวนคำเท่าใด (จำนวนคนในกลุ่มของตน)
- ฝ่ายหนึ่งจะได้เปลี่ยนเป็นกระต่ายเมื่อใด (เมื่อฝ่ายกระต่ายไล่จับได้หมดทุกคน)
- ทำไมคุณปู่ถึงห้ามไม่ให้เด็กเล่นในตอนกลางคืน (เพราะมันมืดมากแล้ว เด็กๆ ควร

ที่จะ ไปพักผ่อน)

กิจกรรมที่ 2 จับกลุ่มเพื่อเล่น

1. แจกที่ออฟให้นักเรียน แล้วให้นักเรียน เข้ากลุ่มตามชนิดของที่ออฟที่ได้รับ
2. ทดลองให้นักเรียนเล่นการละเล่นกระต่ายขาเดียว ก่อนเพื่อให้เกิดความเข้าใจ

ก่อนเล่นจริง

3. ให้ผู้เล่นแต่ละฝ่ายจับเอาต่อกันเป็นรถไฟ วิ่งหากล่องของขวัญที่ครูนำไปซ่อนโดยที่แถวห้ามขาด กลุ่มใดหาได้แล้ว ให้เปิดช่องบัตรรางวัล

กลองที่ 1 โชคดีจัง! ได้เล่นรอบแรก เป็นฝ่ายหนึ่ง รอบที่ 2 ให้เพื่อนกลุ่มอื่นเล่นบ้างนะแล้วเราคอยดูซิว่า ผู้เล่นฝ่ายหนึ่ง

- ทุกคนช่วยเหลือเพื่อนเลือกคำหรือไม่
- มีใครทำผิดกติกาไหม
- มีใครต่อว่าเพื่อนในกลุ่มไหม

กลองที่ 2 ดีใจด้วยนะ ได้เล่นรอบแรก เป็นฝ่ายกระต่าย รอบที่ 2 ให้เพื่อนกลุ่มอื่นบ้างนะแล้วเราคอยดูซิว่า ผู้เล่นฝ่ายกระต่าย

- ทุกคนช่วยกันคิดคำไหม
- ทำผิดกติกาหรือไม่
- ต่อว่าเพื่อนในกลุ่มไหม

กลองที่ 3 รอบแรกพักเหนื่อย คอยดูฝ่ายหนึ่งนะว่า

- ทุกคนช่วยเพื่อนเลือกคำไหม
- มีใครทำผิดกติกาบ้างไหม
- มีใครต่อว่าเพื่อนในกลุ่มไหม

แล้วรอบที่ 2 ค่อยเล่นเป็นฝ่ายหนึ่งบ้าง

กล่องที่ 4 คอยเตือนนะ เตียวจะเล่นรอบที่ 2 เป็นฝ่ายกระต่าย ตอนนั้นช่วยกันดูซิว่า ผู้เล่นเป็นฝ่ายกระต่ายรอบแรก

- ช่วยเพื่อนคิดคำใหม่
- ทำผิดกติกาใหม่
- ต่อกว่าเพื่อนในกลุ่มใหม่

7. นักเรียนเล่นการละเล่นกระต่ายขาเดียว

3. ขั้นสรุป

ให้แต่ละกลุ่มเสนอผลงานตามที่ได้รับจากบัตรงาน

5. ขั้นวัดผล

แบบทดสอบ

5.1 คำชี้แจง ในคำถามแต่ละข้อให้นักเรียนเลือกคำตอบเพียงข้อเดียว ลงในกระดาษคำตอบให้

ถูกต้อง (6 คะแนน)

1. ทำไมเด็กๆ และคุณปู่จึงออกมานั่งเล่นในตอนกลางคืน
 - ก. เพราะยังไม่่วงนอน
 - ข. เพราะคุณปู่ขอร้องให้มานั่งเป็นเพื่อน
 - ค. เพราะออกมาชมจันทร์
 - ง. เพราะคิดถึงญาติ
2. คุณปู่เล่าเรื่องอะไรให้เด็กๆ ฟัง
 - ก. การละเล่นกระต่ายขาเดียว
 - ข. การละเล่นงูกินหาง
 - ค. การละเล่นขี่ม้าส่งเมือง
 - ง. การละเล่นมอญซ่อนผ้า
3. หลังจากที่คุณปู่เล่าเสร็จ เด็กๆ มีความรู้สึกอย่างไร
 - ก. เฉยๆ
 - ข. อยากสนุก
 - ค. นอนหลับ
 - ง. หัวเราะ

4. เด็กๆ ควรที่จะนอนดึกหรือไม่
- ก. ไม่ เพราะเด็กๆ ต้องพักผ่อนอย่างเพียงพอ
 - ข. ไม่ เพราะคุณแม่บอกให้เข้านอน
 - ค. ควร เพราะต้องทำการบ้าน
 - ง. ควร เพราะต้องนั่งเป็นเพื่อนคุณปู่

5. คินพระจันทร์เต็มดวงตรงกับวันอะไร

- ก. ขึ้น 15 ค่ำ
- ข. ขึ้น 5 ค่ำ
- ค. แรม 13 ค่ำ
- ง. แรม 3 ค่ำ

6. เด็กดีควรปฏิบัติอย่างไร

- ก. เล่นลูกเต๋ียว
- ข. บังคับเพื่อน
- ค. พูดเสียงดัง
- ง. เชื่อฟังผู้ใหญ่

5.2 ให้นักเรียนเขียนวิธีเล่น กระด่าขำเต๋ียว ตามความเข้าใจของนักเรียน (4 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5.3 ให้นักเรียนนำคำที่กำหนดให้มาแต่งประโยคให้ได้ใจที่ความสมบูรณ์ (6 คะแนน)

- 1. เกาะคราม.....
- 2. กระดอง.....
- 3. กิโลเมตร.....
- 4. กระป๋อง.....
- 5. ทาตทราย.....
- 6. พลกว่่าน.....

6. สื่อการเรียนรู้การสอน

6.1 นวัตกรรม

6.2 กล้องของขวัญ 4 กล้อง ช่างในไส้ขยันงาน

6.3 แบบทดสอบ

7. การวัดผลและการประเมินผล

7.1 สังเกตการร่วมกิจกรรม

7.2 ตรวจแบบทดสอบ