



บรรณานุกรม

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



บรรณานุกรม

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต. วารสารมิตรครู
25 (มีนาคม 2526) : 43-46, 48-49. (ไม่ปรากฏชื่อผู้แต่ง)

กิติพงษ์ เทียนตระกูล และลินจง อินทร์บรรย์. "การจัดกิจกรรมสร้างนิสัย" ในเอกสาร
การสอนชุดวิชาการสอนกลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัยหน่วยที่ 8-15.
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. กรุงเทพมหานคร : ห้างหุ้นส่วนจำกัด
โรงพิมพ์ยูไนเต็ดโปรดักชั่น, 2527.

กิตติยวดี บุญชื่อ. "นิทานกับเครื่องประกอบ" ในกลวิธีสอนจริยศึกษาและการสอดแทรก
คุณธรรมในการสอนตามหลักสูตรประถมศึกษา. กรุงเทพมหานคร :
สภายวพุทธสมาคมแห่งชาติ, 2527.

กิ่งแก้ว อัดถากร. วรรณกรรมจากบ้านใน. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภา,
2513.

กุลทรัพย์ เกษแม่นกิจ. "การเล่นของเด็กไทยในสมัยก่อน" ในการละเล่นและเครื่องเล่น
เพื่อพัฒนาเด็ก. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.

กุลลาภ มัลลิกะมาส. คดีชาวบ้าน. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ส่วนท้องถิ่น
กรมการปกครอง, 2516.

_____ . คดีชาวบ้าน. กรุงเทพมหานคร : ชวนการพิมพ์, 2509.

เกศินี โชติกเสถียร. หุ่นเชิดมือ. กรุงเทพมหานคร : หนังสือจัดการพิมพ์, 2528.

คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, สำนักงาน. "นโยบายวัฒนธรรมแห่งชาติ"
วารสารวัฒนธรรมไทย 20 (ธันวาคม 2524) : 33.

คณะกรรมการจัดงานสมโภชน์กรุงรัตนโกสินทร์ 200 ปี. จิตรกรรมกรุงรัตนโกสินทร์.
พระนคร : อมรินทร์การพิมพ์, 2525.

คณะกรรมการวัฒนธรรมสาขาสังคมศาสตร์ วิทยาลัยครูฉะเชิงเทรา. "รายงานการวิจัย
เรื่องการศึกษาเปรียบเทียบวิธีการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวไทยที่ประสบผล
สำเร็จและไม่ประสบผลสำเร็จ", 2526.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ. ระบบสื่อการสอน. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2521.

ฐิติมา ช่างไม้. "การทดลองการถ่ายทอคอมพิวเตอร์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นแก่เด็กวัยรุ่น
ในจังหวัดราชบุรี" ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2524.

ดวงเดือน พันธุมนาวิน. "วิธีอบรมเลี้ยงดูกับลักษณะเด็กไทยตอน 1 : ลักษณะที่เอื้อ
ต่อการพัฒนาประเทศ" วารสารคหเศรษฐศาสตร์. 19 (พฤษภาคม 2518) :
25-41.

ดวงเดือน พันธุมนาวิน และเพ็ญแข ประจวบจันทน์. จริยธรรมของเยาวชนไทย.
กรุงเทพมหานคร : สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร, 2520.

ดวงเดือน พันธุมนาวิน. รายงานการวิจัยเรื่องปัจจัยทางจิตสังคมกับความสันตภาษาไทย.
สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร,
2521. (อัสสำเนา)

_____. "ข้อมูลจากการวิจัยการอบรมเลี้ยงดูเด็กในครอบครัวไทย" วารสาร
แนะแนว. 17 (เมษายน - พฤษภาคม 2526) : 21-29.

ทวี ก่องแก้ว และอรบม สนิทบาล. จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพมหานคร :
ไอเดียนสโตร์, 2517.

เทพรัตนราชสุดาสยามบรมราชกุมารี, สมเด็จพระ. "เหตุใดข้าพเจ้าจึงชอบดนตรีไทย"
ในดนตรีไทยอุดมศึกษา ครั้งที่ 15. กรุงเทพมหานคร : ลิโทยูนิ, 2526.

ธีรพงศ์ ประสงค์ลาภ. "ก้าทาย" ราชบัณฑิตยสถาน. 2 (กรกฎาคม - กันยายน 2529) :
43-47.

ธน บุญรัตน์, นวัตกรรมการประยุกต์วิทยาทางการสอนภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร :

โรงพิมพ์คุรุสภา, 2519.

นิสิตปริญญาโทภาควิชาโสตทัศนศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สมุดปก
ขาวสำหรับครู. กรุงเทพมหานคร : ภาควิชาโสตทัศนศึกษา คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2522.

นฤมล บุญยาน. "การใช้สื่อการสอนของอาจารย์วิทยาลัยครูนครปฐม". วิทยานิพนธ์
ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาโสตทัศนศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2524.

นวลศิริ เปาโรหิตย์ และคณะ. จิตวิทยาพัฒนาการ. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัย
รามคำแหง, 2515.

นวลละออ สุภาพล. "การทดลองสอนการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมท้องถิ่นแก่เด็กวัยรุ่น
ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ" รายงานการวิจัยคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร, 2527.

น้อมฤดี จงพยุหะ. วิธีสอนสังคมศึกษาในชั้นประถมศึกษา. กรุงเทพมหานคร :
ก้าวหน้าการพิมพ์, 2519.

บันลือ พฤกษ์วัน. อุปเทศการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพมหานคร :
สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2522.

บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์. กรุงเทพมหานคร :
คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล, 2524.

บุญสวย เชิดเกียรติกุล. "การอบรมเลี้ยงดูเด็กที่ผิด" วารสารแม่และเด็ก.
27 (พฤษภาคม 2519) : 11-13.

- บุปผา เรืองรอง. "การเปรียบเทียบความคิดรวบยอดเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ ๓ ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเล่านิทานกับกิจกรรมการแสดงบทบาท
สมมติ" วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2526.
- ประดินันท์ อุปรมัย. "การพัฒนาพฤติกรรมเด็กปฐมวัย" ในเอกสารชุดวิชาพฤติกรรม
การสอนปฐมวัยศึกษา หน้าที่ 6-10. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
กรุงเทพมหานคร : บริษัทสารมวลชน จำกัด, 2524.
- ประดิน พวงสำลี. กิจกรรมร้องรำประกอบการสอน. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์
ไทยมิตรการพิมพ์, 2515.
- ประทีร เทพรานนท์. การแสดงและการละเล่นพื้นเมืองของไทยในภาคกลาง.
กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์กรมการศาสนา, 2522.
- ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา. รายงานผลการวิจัย เรื่องค่านิยมและความคาดหวังของ
เยาวชนไทย ทูรรัชดาภิเษกสมโภชน์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2523.
- ประคอง กรรณสุด. สถิติเพื่อการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์. กรุงเทพมหานคร :
สำนักพิมพ์บรรณกิจ, 2525.
- ประคอง สุทธิสาร. "การใช้เพลงประกอบการสอนจริยธรรม" ในกลวิธีสอนจริยศึกษา
และการสอดแทรกคุณธรรมในการสอนตามหลักสูตรประถมศึกษา. กรุงเทพมหานคร:
สภาอุทธรณ์สมาคมแห่งชาติ, 2527.
- ผะอม ไชยะกฤษณะ. เพลงกล่อมเด็กและเพลงประกอบการเล่นของเด็กภาคกลาง
16 จังหวัด. กรุงเทพมหานคร : สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ,
2521.
- ผะอม ไชยะกฤษณะ และคณะ. การละเล่นของเด็กภาคกลาง. กรุงเทพมหานคร :
สำนักเลขาธิการคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2522.

- ผะอัมภ์ ไชยเกษม. รายงานการวิจัยการเล่นของเด็กภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. กรุงเทพมหานคร : ประกายพริก, 2526.
- พยอม วงศ์สารศรี. จิตวิทยาพัฒนาการ. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ไทยเนศ, 2526.
- เพ็ญศรี พิชัยสนธิ์. "การอบรมเลี้ยงดูเด็ก" วารสารสุขศึกษา. 2(กรกฎาคม-กันยายน 2522) : 37-46.
- ไพศาล ทวีพานิช. การวัดผลการศึกษา. พระนคร : ไทยวัฒนาพานิช, 2526.
- มนัส รัตนดิลก ณ ภูเก็ต. "การสอนสังคมศึกษาวันละ 5 นาที" วารสารประชาศึกษา 7(กุมภาพันธ์ 2521) : 6-11.
- ยาใจ จุลพงษ์. "ประเภทของการอบรมเลี้ยงดูตามการรับรู้กับระดับการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในจังหวัดอุดรธานี" วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.
- ยุพิน พิพิธกุล. การใช้บทเพลงประกอบการสอนคณิตศาสตร์. ภาควิชามัธยมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2522.
- เยาวเรศ สิริเกียรติ. "เพลงกล่อมเด็กของไทย" วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2520.
- โรเบิร์ต เจสันยาร์ด. วัสดุประกอบการสอนราคาเยา. ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, บ.ป.บ.
- ระพีนารถ สุภากร. "เล่นนิทานให้หนูฟังหน่อยซี" แปลโดย อุดร วงษ์ทับทิม คุรุปรทัศน์ 6(เมษายน 2524) : 32-34.

รัชณี ศรีไพรวรรณ. "การเล่านิทานและเล่าเรื่อง" สื่อภาษา ชุมชนภาษาไทยของ
ครูสภา 3 (เมษายน 2516) : 37-41.

รัญจวน อินทรกำแหง. วรรณกรรมสำหรับเด็กและวัยรุ่น. กรุงเทพมหานคร :
ดวงกมล, 2517.

รุจิระ สุภรต์ไพบุลย์ และคณะ. "กิจกรรมการสอนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต"
หลักและแนวปฏิบัติในโรงเรียนประถมศึกษา. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2527.

เลขา ปิยะอัศจรรย์ะ. "การพัฒนาจริยธรรมของเด็ก" ในเอกสารการสอนชุดวิชาการ
พัฒนาพฤติกรรมเด็ก หน่วยที่ 6-10. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
กรุงเทพมหานคร : บริษัทสารมวลชน จำกัด, 2524.

หลักสูตรประถมศึกษา 2521 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 นั้นเป็นต้นใด. วารสารประชาศึกษา
(ธันวาคม 2524) : 26-32.

วาริ กิระจิตร. "การจัดและปรับปรุงสภาพห้องเรียน" ในหลักและแนวปฏิบัติในโรงเรียน
ประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร :
สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2527.

วิชาการ, กรม. แผนการสอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัยการงานและ
พื้นฐานอาชีพ. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ครูสภา, 2521.

วิญญู ตั้งเจริญ. ศิลปะศึกษา. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์วิมล วอลอาร์ต, 2526.

วิบูลย์ ลีสุวรรณ. มรดกไทย. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ป่าหญ้า, 2521.

วิรัช หุยสูงเนิน. ดนตรีสำหรับครูประถมศึกษา (Music for Elementary School
Teachers) พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2520.

วิภา ศิริสวัสดิ์. "วิวัฒนาการของปริศนาคำทายไทย และการนำมาใช้ในการเรียน
การสอนระดับประถมศึกษา". ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต ภาควิชา
ประถมศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2526.

วิสาัญศึกษา, กรม. กระทรวงศึกษาธิการ. ประมวลศัพท์บัญญัติวิชาการศึกษา.
พระนคร : โรงพิมพ์คุรุสภา, 2499

วรรณี ศิวกุล. "การทดลองการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมท้องถิ่นแก่เด็กวัยรุ่น
ในจังหวัดนครปฐม" ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2524.

ศ. สุกนิมิตร (นายแสง). "การเล่านิทานสำหรับเด็กประถม" วารสารประชาศึกษา
(มิถุนายน 2522) : 28-32.

ศิริกาญจน์ ไกลสุภ. "การเล่านิทานเพื่อเสริมพัฒนาการทางอารมณ์แก่เด็กก่อนวัยเรียน"
วารสารประชาศึกษา, 29 (พฤศจิกายน 2520) : 37-39.

ศิราพร ฐิตะฐาน. "ลักษณะเนื้อหาทางวรรณคดีไทย" ในเอกสารการสอนชุดวิชาไทยศึกษา
หน่วยที่ 6-11. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช กรุงเทพมหานคร :
อมรินทร์การพิมพ์, 2524.

ศิลปากร, กรม. นิทานชาวบ้านภาคที่ 1 ภาคที่ 4. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์
บรรณาการ, 2514.

ศรีสุดา เอื้อนรินทร์. "วรรณกรรมพื้นบ้านผู้ไทย ตำบลเรณู จังหวัดนครพนม"
ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร,
2520.

ศิลา ฉายนัยโยธิน. "การจัดประสบการณ์เพื่อปลูกฝังค่านิยมที่พึงประสงค์" ในเอกสาร
การสอนชุดวิชาการ เสริมสร้างประสบการณ์ชีวิตระดับประถมศึกษา หน่วยที่ 1-7,
 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. กรุงเทพมหานคร : ห้างหุ้นส่วนจำกัด
 โรงพิมพ์ยูไนเต็๊ดโปรดักชั่น, 2526.

ศึกษาธิการ, กระทรวง กรมวิชาการ. หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521.
 กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภา, 2520.

..... หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521. กรุงเทพมหานคร :
 โรงพิมพ์คุรุสภา, 2521.

โสภานพรม สุวรรณแสง และเกื้อกูล คูปรัดน์. การผลิตวัสดุกราฟิก. ภาควิชา
 วัสดุทัศนศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2520.

สงัด อุทธรานันท์. "พื้นฐานเกี่ยวกับพัฒนาการของผู้เรียน" ในเอกสารคำสอนหลักการ
พัฒนาหลักสูตร. ภาควิชาบริหารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
 มหาวิทยาลัย, 2525.

สมประสงค์ ปิ่นจินดา และคณะ. วิชาพัฒนาการเด็ก. กรุงเทพมหานคร :
 โรงพิมพ์พัฒนาศ, 2516.

สมพงษ์ ศิริเจริญ และคณะ. การใช้วัสดุทัศนศึกษา. พระนคร : มงคลการพิมพ์, 2506.

สมพร สุทัศนีย์, ม.ร.ว. การประถมศึกษา. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์
 ไทยวัฒนาพานิช, 2525.

สายสุรี จุติกุล. "การสอนดนตรีนาฏศิลป์และการละครในโรงเรียน" ใน จุดยืนและทิศทาง
การศึกษาไทย. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2518.

สุโขทัยธรรมมาธิราช, มหาวิทยาลัย. เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมกรรมการสอน
ประถมศึกษา หน่วยที่ 6-10. กรุงเทพมหานคร : หนึ่งจัดการพิมพ์, 2527.

สุจรีต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์มรรชัย. วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา.
กรุงเทพมหานคร : ภาควิชามัธยมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2523.

สุทัศน์ เทวอักษร. จริยศึกษาประจำตัวนักเรียน. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์
อักษรเจริญทัศน์, 2526.

สุนันท์ ปัทมาคม. "การสร้างและการใช้หุ่น เป็นสื่อการสอน" ในกลวิธีสอนจริยศึกษา
และการสอดแทรกคุณธรรมในการสอนตามหลักสูตรประถมศึกษา.
กรุงเทพมหานคร : สภาผู้พหุติสมาคมแห่งชาติในพระบรมราชูปถัมภ์, 2527.

สุมน อมรวิวัฒน์. "กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต" ในหลักสูตรประถมศึกษา 2521
ทฤษฎีและแนวปฏิบัติ. กรุงเทพมหานคร : บริษัทสารมวลชน จำกัด, 2520.

_____. "ระบบการเรียนการสอนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต" ในเอกสาร
การสอนชุดวิชาวรรณกรรมประถมศึกษา หน่วยที่ 1-7. มหาวิทยาลัย
สุโขทัยธรรมมาธิราช กรุงเทพมหานคร : บริษัทสารมวลชน จำกัด, 2525.

_____. "ระบบการเรียนการสอนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต" เอกสาร
การสอนชุดวิชาการสอนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต หน่วยที่ 1-7.
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช กรุงเทพมหานคร : บริษัทสารมวลชน จำกัด,
2526.

_____. "ของดี ...มีคุณค่า" นิตยสารมิสส. 25 (มกราคม 2527) : 59-62.

สุมน อมรวิวัฒน์ และคณะ. ชุดฝึกอบรมด้วยตนเองจากใจถึงใจ เล่มที่ 9. กรุงเทพมหานคร :
วิคตอรีเพาเวอร์พอยท์, 2528.

สุนน อมรวิวัฒน์. เอกสารประกอบการบรรยาย เรื่องหัวใจของลูก. ม.ป.ท., 2527.

(อัดสำเนา)

..... . รูปแบบหลักสูตรระยะสั้นและการจัดกิจกรรมบูรณาการเพื่อการสอนภาษาไทย และวัฒนธรรมไทยแก่นักเรียนไทยในลอสแอนเจลิส สหรัฐอเมริกา. รายงานวิจัยคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2527.

สุนน อมรวิวัฒน์ และองค์การอินทรีมพรรย์. "การปลูกฝังค่านิยมเด็กปฐมวัย" ในเอกสาร การสอนชุดวิชาพฤติกรรมกรรมการสอนปฐมวัยศึกษา หน่วยที่ 1-5, มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมาธิราช. กรุงเทพมหานคร : บริษัทสารมวลชน จำกัด, 2527.

อาภรณ์ มนตรีศาสตร์. "หลักการสอนดนตรีและนาฏศิลป์" ในเอกสารชุดวิชาการสอน กลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย หน่วยที่ 8-15, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช กรุงเทพมหานคร : ห้างหุ้นส่วนจำกัด โรงพิมพ์ในเต็ดโปรดักชั่น, 2527.

อัญชลี แจ่มเจริญ และสุกัญญา ธารีวรรณ. หลักการสอนและการเตรียมประสบการณ์ ภาคปฏิบัติ. กรุงเทพมหานคร : เฉลิมชัยการพิมพ์, 2523.

อนุমানราชธน, พระยา. ฟื้นความหลัง. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ศึกษิตสยาม, 2510.

อุบล ภวภานันท์. "การทดลองการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมท้องถิ่นแก่เด็กวัยรุ่นใน จังหวัดนครราชสีมา" ปรียญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2524.

อุทัย วรสุวรรณรักษ์. "อิทธิพลของนิทานพื้นบ้านที่มีต่อการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย ของชาวไทย ภูเขาเผ่าเย้า บ้านห้วยบ้านซ้าย" วิทยานิพนธ์ปรียญามหาบัณฑิต ภาควิชามัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2525.

อุทิศ นาคสวัสดิ์. ทฤษฎีและปฏิบัติดนตรีไทยภาค 1 ว่าด้วยหลักและทฤษฎีดนตรีไทย. กรุงเทพมหานคร : เทพนิมิตรการพิมพ์, 2522.

อำไพ สุจริตกุล. คำนำในการละเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก. กรุงเทพมหานคร:
โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.

อรชมา ยุทธวงศ์. "การแสดงหุ่นสำหรับเด็กปฐมวัย" ในเอกสารการสอนชุดวิชา
วรรณกรรมและลีลาคดีระดับปฐมวัยศึกษา หน่วยที่ 8-15, มหาวิทยาลัย
สุโขทัยธรรมาธิราช. กรุงเทพมหานคร : บริษัทประชาชน จำกัด, 2527.



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาษาอังกฤษ

Gerlack, Version S. and Donald P.E. by. Teaching and Media:

A Systematic Approach. New Jersey : Prentice-Hall, 1971.

Good, Caster V. Dictionary of Education. New York : McGraw Hill
Book Co, 1959.

Hilgard, Erest R. Introduction to Psychology. New York :
Harcourt Brace and World, Inc., 1962.

Rogers, D. Issues in Adolescent Psychology. New York : Meredith
Co, 1972.

Shores, Loues. Instructional Meterials : An Introduction for
teachers. New York : The Ronald Press, 1960.

Triandis, Henry C. Attitude and Attitude Change. New York :
John Wiley and Sons Inc., 1971.

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

$$p = \frac{R_u + R_l}{2f}$$

$$r = \frac{R_u - R_l}{f}$$

p = ระดับความยาก

r = อำนาจจำแนก

f = จำนวนคนในแต่ละกลุ่ม

R_u = จำนวนคนที่ตอบแบบทดสอบได้ถูกต้องในกลุ่มสูง

R_l = จำนวนคนที่ตอบแบบทดสอบได้ถูกต้องในกลุ่มต่ำ

2. การคำนวณค่าเฉลี่ย

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

\bar{X} = ค่าเฉลี่ย

$\sum X$ = ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N = จำนวนคนในกลุ่ม

3. การคำนวณค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$$S.D. = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N} - \left(\frac{\sum X}{N}\right)^2}$$

$S.D.$ = ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum X^2$ = ผลรวมกำลังสองของคะแนนทั้งหมด

$\sum X$ = ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N = จำนวนคนในกลุ่ม

4. การทดสอบค่าที (t-test)

ก. ข้อมูลที่ตัวอย่างประชากรไม่สัมพันธ์กัน

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{\Sigma x_1^2 + \Sigma x_2^2}{N_1 + N_2 - 2} \left(\frac{1}{N_1} + \frac{1}{N_2} \right)}}$$

$$df = N_1 + N_2 - 2$$

ข. ข้อมูลที่ตัวอย่างประชากรสัมพันธ์กัน โดยการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง

$$t = \frac{\Sigma D}{\sqrt{\frac{N \Sigma D^2 - (\Sigma D)^2}{N-1}}}$$

$$df = N-1 \quad \text{เมื่อ } N \text{ เป็นจำนวนคู่ของตัวอย่างประชากร}$$

ค. ข้อมูลที่ตัวอย่างประชากรสัมพันธ์กัน โดยมีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
ของความสามารถก่อนการทดลองไม่แตกต่างกัน

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{(\sigma_{\bar{X}_1}^2 + \sigma_{\bar{X}_2}^2) (1 - r_{xy}^2)}}$$

$$df = N_1 + N_2 - 3$$

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

การหาความเที่ยงของแบบทดสอบ

1. การคำนวณค่าความเที่ยงของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

$$r_{xx} = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum pq}{S_x^2} \right)$$

$$r_{xx} = \text{ความเที่ยงของแบบทดสอบ}$$

$$n = \text{จำนวนข้อสอบ}$$

$$p = \text{สัดส่วนของคนที่ตอบถูกในแต่ละข้อ}$$

$$q = \text{สัดส่วนของคนที่ตอบผิดในแต่ละข้อ (1-p)}$$

$$S_x^2 = \text{ความแปรปรวนของคะแนนของผู้ถูกทดสอบทั้งหมด}$$

ข้อมูล $n = 20$

$$\sum pq = 1.84$$

$$S_x^2 = 6.26$$

$$r_{xx} = \frac{20}{20-1} \left(1 - \frac{1.84}{6.26} \right)$$

$$= 0.75$$

ดังนั้น แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.75

2. การคำนวณค่าความเที่ยงของแบบวัดเจตคติต่อวัฒนธรรมไทย

$$r_{xx}^{(\alpha)} = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_x^2} \right]$$

$$r_{xx}^{(\alpha)} = \text{ค่าความเที่ยง}$$

n = จำนวนข้อสอบ

S_i^2 = ความแปรปรวนของข้อสอบแต่ละข้อ

S_x^2 = ความแปรปรวนของคะแนนของผู้ถูกทดสอบทั้งหมด

ข้อมูล n = 20

ΣS_i^2 = 5.25

S_x^2 = 14.29

r_{xx} = $\frac{20}{20-1} \left(1 - \frac{5.25}{14.29} \right)$

= 0.66

ดังนั้น แบบวัด เจตคติต่อวัฒนธรรมไทย มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.66



ศูนย์วิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตัวอย่างการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ทดสอบความมีนัยสำคัญของคะแนนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ภาคเรียนที่ 1
(การเลือกกลุ่มตัวอย่าง)

<u>ข้อมูล</u>	ป.1/1	ป.1/2
N	25	25
\bar{X}	40.84	46.68
S.D.	4.76	5.05
S^2	22.66	25.50
Σx^2	576.36	637.44

- 1.1 ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างค่าความแปรปรวน

$$H_0 = \sigma_1^2 - \sigma_2^2$$

$$F = \frac{\sigma_2^2}{\sigma_1^2}$$

$$F = \frac{25.50}{22.66}$$

$$= 1.12$$

$$.01 F_{24,24} \text{ มีค่าเท่ากับ } 1.98$$

ค่า F จากการคำนวณ มีค่าน้อยกว่าในตาราง ($1.12 < 1.98$) แสดงว่า ความแปรปรวนของคะแนนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม ไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ .01

1.2 ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย โดยการทดสอบค่าที กรณีที่กลุ่มตัวอย่างไม่สัมพันธ์กัน

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{\Sigma x_1^2 + \Sigma x_2^2}{N_1 + N_2 - 2} \left(\frac{1}{N_1} + \frac{1}{N_2} \right)}}$$

$$t = \frac{46.84 - 46.68}{\sqrt{\frac{567.36 + 637.44}{25 + 25 - 2} \left(\frac{1}{25} + \frac{1}{25} \right)}}$$

$$= 0.11$$

.01 t_{48} มีค่าเท่ากับ 2.68

ค่า t จากการคำนวณมีค่าน้อยกว่าในตาราง ($0.11 < 2.68$) แสดงว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม ไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ .01

2. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างของค่าเฉลี่ยหลังการทดลอง

2.1 ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้สื่อที่ไม่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทย และกลุ่มที่เรียนโดยเน้นสื่อศิลปวัฒนธรรมไทย โดยใช้สูตร

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left(\sigma_{x_1}^2 + \sigma_{x_2}^2 \right) (1 - r_{xy}^2)}}$$

หลังการทดลองสอนนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทดสอบนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม ได้คะแนน 2 ชุด ๆ ละ 25 จำนวน ซึ่งนับว่ามีความสัมพันธ์กับคะแนนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตในภาคเรียนที่ 1 โดยมี \bar{X} และ S.D ก่อนการทดลองเท่ากัน

เมื่อถึงตอนนี้ ผู้วิจัยมีคะแนน 2 ชุด ๆ ละ 50 จำนวน คือ คะแนนจากกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ในภาคเรียนที่ 1 ของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม (X) และคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลอง (Y)

ผู้วิจัยคำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนน X และ Y โดยใช้สูตร

$$r_{xy} = \frac{N\sum X - \sum X\sum Y}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \text{สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์}$$

$$N = \text{จำนวนคนทั้งหมดที่ได้คะแนนทั้ง 2 ชุด (50 คน)}$$

$$X = \text{คะแนนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของนักเรียน ภาคเรียนที่ 1}$$

$$Y = \text{คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลองของนักเรียน}$$

ข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้ คือ คะแนน X และ Y จะมีแบบดังนี้

นักเรียนคนที่	X(คะแนนเต็ม 60)	Y(คะแนนเต็ม 20)
1	38	15
2	53	15
3	43	19
.	.	.
.	.	.
.	.	.
50	48	16

ข้อมูล

$$\begin{aligned}
 N &= 50 \\
 \Sigma X &= 2338 & \Sigma X^2 &= 110530 & \Sigma XY &= 38262 \\
 \Sigma Y &= 813 & \Sigma Y^2 &= 13491 \\
 r_{xy} &= \frac{50[38262] - [2338][813]}{\sqrt{[50(110530) - (2338)^2][50(13491) - (813)^2]}} \\
 &= 0.43
 \end{aligned}$$

การเปรียบเทียบผลการสอนทั้ง 2 กลุ่ม ได้นำคะแนนจากการทดสอบแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังการทดลองทั้ง 2 กลุ่ม (กลุ่มละ 25 คน) มาวิเคราะห์ โดยการทดสอบค่าที ดังนี้

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{[\sigma_{x_1}^2 + \sigma_{x_2}^2] [1 - r_{xy}^2]}}$$

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

\bar{X}_1 = ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้สื่อที่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทย หลังการทดลองจำนวน 25 คน เท่ากับ 17.28

\bar{X}_2 = ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้สื่อที่ไม่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทย หลังการทดลอง จำนวน 25 คน เท่ากับ 15.24

$\sigma_{\bar{X}_1}$ = ความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้สื่อที่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทย เท่ากับ 0.41

$$\begin{aligned}\sigma_{\bar{x}_1} &= \frac{S_{x_1}}{\sqrt{N-1}} \\ &= \frac{2.01}{\sqrt{24}} \\ &= 0.41\end{aligned}$$

$\sigma_{\bar{x}_2}$ = ความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้สื่อที่ไม่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทย เท่ากับ 0.44

$$\begin{aligned}\sigma_{\bar{x}_2} &= \frac{S_{x_2}}{\sqrt{N-1}} \\ &= \frac{2.18}{\sqrt{24}} \\ &= 0.44\end{aligned}$$

r_{xy} = สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ภาคเรียนที่ 1 กับคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลอง เท่ากับ 0.43

$$\begin{aligned}t &= \frac{17.28 - 15.24}{\sqrt{[(0.41)^2 + (0.44)^2] [1 - (0.43)^2]}} \\ &= \frac{2.04}{0.549} \\ &= 3.72\end{aligned}$$

.01 t_{47} มีค่าเท่ากับ 2.68

ค่า t ที่ได้จากการคำนวณมีค่ามากกว่าค่าในตาราง ($3.72 > 2.68$) นั่นคือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม หลังการทดลอง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยนักเรียนกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้สื่อที่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้สื่อที่ไม่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2.2 ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยจากแบบทดสอบวัดเจตคติต่อวัฒนธรรมไทย ผู้วิจัยดำเนินการเช่นเดียวกับการใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ฉะนั้น ผู้วิจัยหาสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของคะแนน X และ Y ดังนี้

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - \sum X\sum Y}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \text{สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์}$$

$$N = \text{จำนวนคนที่ได้คะแนนทั้ง ๒ ชุด ในครั้งนี้มี 50 คน}$$

$$X = \text{คะแนนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ภาคเรียนที่ 1}$$

$$Y = \text{คะแนนเจตคติของนักเรียนหลังการทดลอง}$$

ข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้ คือ คะแนน X และ Y จะมีแบบดังนี้

นักเรียนคนที่	X(คะแนนเต็ม 60)	Y(คะแนนเต็ม 30)
1	38	22
2	53	19
3	43	20
.	.	.
.	.	.
.	.	.
50	48	19

$$N = 50$$

$$\Sigma X = 2338 \quad \Sigma X^2 = 110530$$

$$\Sigma Y = 1055 \quad \Sigma Y^2 = 23343 \quad \Sigma XY = 49384$$

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{50 [49384] - [2338] [1055]}{\sqrt{[50(110530) - (2338)^2] [50(23343) - (1055)^2]}} \\ &= \frac{2610}{57108.06} \\ &= 0.05 \end{aligned}$$

เปรียบเทียบผลการสอนทั้ง 2 แบบ ได้นำคะแนนจากการสอบ เจตคติต่อวัฒนธรรมไทยภายหลังจากทดลองทั้ง 2 กลุ่ม กลุ่มละ 25 คน มาวิเคราะห์ โดยการทดสอบค่าที ดังนี้

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\left[\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} \right] (1 - r_{xy}^2)}}$$

$$\bar{x}_1 = \text{ค่าเฉลี่ยเจตคติต่อวัฒนธรรมไทยของนักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้สื่อที่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทย เท่ากับ 22.8}$$

$$\bar{x}_2 = \text{ค่าเฉลี่ยเจตคติต่อวัฒนธรรมไทยของนักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้สื่อที่ไม่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทย เท่ากับ 19.40}$$

$$\sigma_{\bar{x}_1} = \text{ความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของค่าเฉลี่ยของคะแนนกลุ่มที่เรียนโดยใช้สื่อที่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทย เท่ากับ 1.06}$$

$$\begin{aligned} \sigma_{\bar{x}_1} &= \frac{S_x}{\sqrt{N_1 - 1}} \\ &= \frac{5.20}{\sqrt{24}} \\ &= 1.06 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\sigma_{x_2} &= \frac{S_x}{\sqrt{N_2-1}} \\ &= \frac{3.24}{\sqrt{24}} \\ &= 0.66\end{aligned}$$

r_{xy} = สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของคะแนนกลุ่มสร้าง เสริมประสบการณ์ชีวิต
ภาคเรียนที่ 1 กับคะแนนเจตคติหลังการทดลองเท่ากับ 0.05

$$\begin{aligned}t &= \frac{22.8 - 19.40}{\sqrt{[(1.06)^2 + (0.66)^2] [1 - (.05)^2]}} \\ &= \frac{3.4}{1.25} \\ &= 2.72\end{aligned}$$

.01 t_{47} มีค่าเท่ากับ 2.68

ค่า t ที่ได้จากการคำนวณมีค่ามากกว่าค่าในตาราง ($2.72 > 2.68$) นั่นคือ
เจตคติต่อวัฒนธรรมไทยหลังการทดลองของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ
ทางสถิติที่ระดับ .01 โดยนักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้สื่อที่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทยมีเจตคติ
สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อที่ไม่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ
.01

3. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างคะแนนสอบก่อนและสอบหลัง

3.1 ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างคะแนนสอบก่อน (Pre-test)
และสอบหลัง (Post-test) จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มที่
เรียนโดยใช้สื่อที่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทย

แบบของข้อมูลที่ได้รวบรวมได้มีตัวอย่างดังนี้

นักเรียนคนที่	คะแนน เคมี		D	D ²
	ก่อนการ เรียน	หลังการ เรียน		
1	8	15	-7	49
2	15	15	0	0
3	13	19	-6	36
.
.
.
25	16	19	-3	9

$$\Sigma D = -60 \quad \Sigma D^2 = 298$$

$$t = \frac{\Sigma D}{\sqrt{\frac{N\Sigma D^2 - (\Sigma D)^2}{N-1}}}$$

$$= \frac{-60}{\sqrt{\frac{25(298) - (-60)^2}{25-1}}}$$

$$= -4.74$$

.01 t_{24} มีค่าเท่ากับ 2.80

ค่า t ที่ได้จากการคำนวณมีค่ามากกว่าค่าในตาราง ($-4.74 > 2.80$) นั่นคือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้สื่อที่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทย แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยผลสัมฤทธิ์หลังการทดลองสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3.2 ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างคะแนนสอบก่อน (Pre-test) และสอบหลัง (Post-test) จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้สื่อที่ไม่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทย

$$\Sigma D = -29 \qquad \Sigma D^2 = 143$$

$$\begin{aligned} t &= \frac{\Sigma D}{\sqrt{\frac{N\Sigma D^2 - (\Sigma D)^2}{N-1}}} \\ &= \frac{-29}{\sqrt{\frac{25(143) - (-29)^2}{25-1}}} \\ &= -2.72 \end{aligned}$$

.05 t_{24} มีค่าเท่ากับ 2.06

ค่า t ที่ได้จากการคำนวณมีค่ามากกว่าค่าในตาราง ($-2.72 > 2.06$) นั่นคือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้สื่อที่ไม่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทย แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยผลสัมฤทธิ์หลังการทดลองสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3.3 ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างคะแนนสอบก่อน (Pre-test) และสอบหลัง (Post-test) จากแบบทดสอบวัดเจตคติต่อวัฒนธรรมไทยของนักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้สื่อที่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทย

$$\Sigma D = -71 \qquad \Sigma D^2 = 583$$

$$\begin{aligned} t &= \frac{\Sigma D}{\sqrt{\frac{N\Sigma D^2 - (\Sigma D)^2}{N-1}}} \\ &= \frac{-71}{\sqrt{\frac{25(583) - (-71)^2}{25-1}}} \\ &= -3.56 \end{aligned}$$

.01 t_{24} มีค่าเท่ากับ 2.80

ค่า t ที่ได้จากการคำนวณมีค่ามากกว่าค่าในตาราง ($-3.56 > 2.80$) นั่นคือ ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของแบบทดสอบเจตคติระหว่างก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้สื่อที่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทย แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3.4 ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างคะแนนสอบก่อน (Pre-test) และสอบหลัง (Post-test) จากการทดสอบวัดเจตคติต่อวัฒนธรรมไทยของนักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้สื่อที่ไม่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทย


$$\Sigma D = 45 \qquad \Sigma D^2 = 311$$

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\Sigma D}{\sqrt{\frac{N\Sigma D^2 - (\Sigma D)^2}{N-1}}} \\
 &= \frac{45}{\sqrt{\frac{25(311) - (45)^2}{25-1}}} \\
 &= 2.91
 \end{aligned}$$

.01 t_{24} มีค่าเท่ากับ 2.91

ค่า t ที่ได้จากการคำนวณมีค่ามากกว่าค่าในตาราง ($2.91 > 2.91$) นั่นคือ ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของแบบทดสอบ เจตคติระหว่างก่อนและหลังการทดลองของ นักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้สื่อที่ไม่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทย แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .01 โดยค่าเฉลี่ยก่อนทดลองสูงกว่าหลังการทดลองอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .01

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



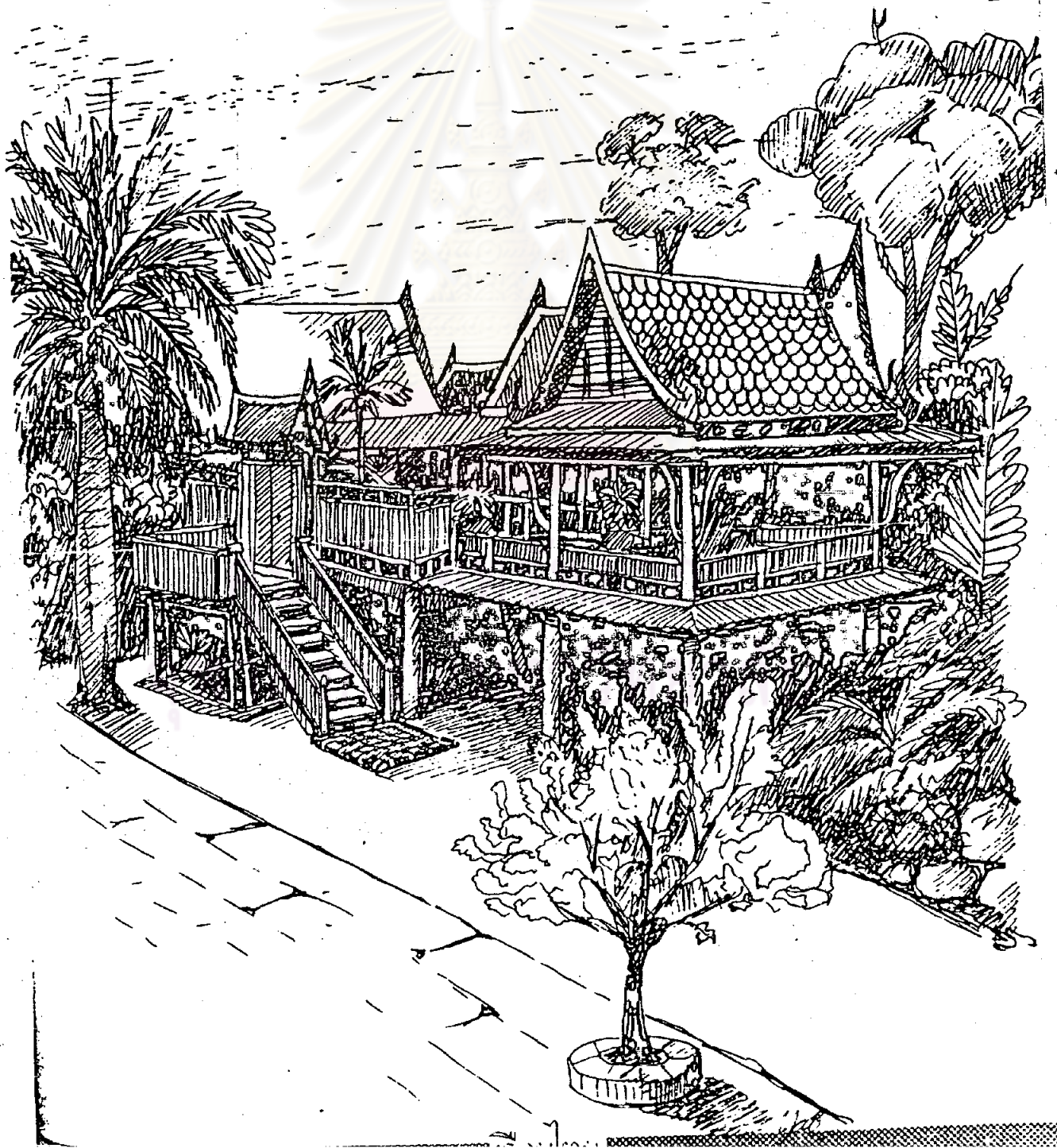
แผนการสอนกลุ่มทดลอง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนที่ ๑

เรื่อง

ชุมชนชน



แผนการสอนที่ ๑ เรื่อง ชุมชนชน

เวลา 3 คาบ (60 นาที)

ความคิดรวบยอด

ชุมชน คือ บริเวณซึ่งมีบ้านเรือนและที่อยู่อาศัย รวมกันเป็นจำนวนมาก
มีสถานบริการชุมชน ซึ่งคนใช้ร่วมกัน เช่น ตลาด ที่ว่าการอำเภอ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบอกความหมายของชุมชนได้
2. นักเรียนบอกวิธีอยู่ร่วมกันในชุมชนได้
3. นักเรียนตอบปัญหาเกี่ยวกับชุมชนได้
4. นักเรียนเล่นการละเล่นพื้นเมือง "ช่วงชัย" ได้
5. นักเรียนอ่านบัตรคำที่นำรู้และบัตรคำสภานิตได้

เนื้อหา

ชุมชน คือ ที่ซึ่งมีบ้านเรือนและคนอยู่ร่วมกันเป็นจำนวนมาก

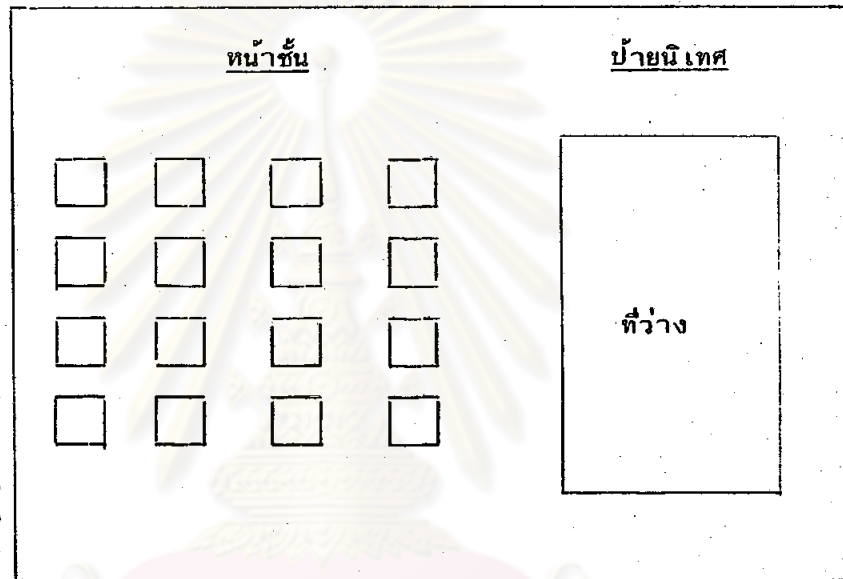
มีสถานที่ต่าง ๆ เช่น บ้าน วัด ตั้งอยู่ด้วย

ในชุมชนมีคนอยู่ร่วมกันมาก ๆ

ทุกคนต่างพึ่งพาอาศัยกัน

กิจกรรม

1. ครูจัดสภาพบรรยากาศในห้องเรียน โดยจัดเตรียมห้องเรียนให้สะอาดเรียบร้อย ดูแลสิ่งต่าง ๆ ภายในห้องเรียนให้เป็นระเบียบ และจัดหน้าห้องให้เป็นทีโล่ง สำหรับปูเสื่อให้นักเรียนเล่นเกมบันแบะ และนั่งดูรูปภาพชีวิตไทยที่ครูใช้ประกอบการสนทนา พร้อมทั้งจัดป้ายนิเทศเรื่องชุมชนไว้ล่วงหน้า



2. ครูสนทนาเกี่ยวกับป้ายนิเทศ แล้วนำภาพชุมชน ซึ่งมีบ้านเรือนแบบไทย มีวัด มีคลอง และการค้าขายที่เรียกว่า ตลาดน้ำ ให้นักเรียนดู แล้วสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับภาพ

๑. ครูเล่าประวัติและที่ตั้งของชุมชนท้ายวังให้นักเรียนฟังย่อ ๆ พร้อมทั้งให้ดูภาพประกอบ เช่น ภาพพระบรมมหาราชวัง ภาพชีวิตในวัง ภาพบุคคลในวัง และสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับภาพ

4. ครูนำตุ๊กตาชาววังให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนสังเกตการแต่งกายและกิริยามารยาทของตุ๊กตาชาววัง

5. ครูให้นักเรียนบอกชื่อชุมนุมชนที่นักเรียนอาศัยอยู่ และให้นักเรียนที่อาสาสมัครเล่าชีวิตความเป็นอยู่ในชุมนุมชนของตน

6. ครูให้นักเรียนช่วยกันบอกความหมายของชุมนุมชน แล้วให้นักเรียนอ่านบัตรคำที่หน้ารู้ 4 คำ ชุมชนชน บ้านเรือน สถานที่ อาศัย

7. ครูอธิบายการเล่นพื้นบ้านของไทย "บั้งแปะ" ให้นักเรียนฟัง และสาธิตการเล่นให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนลองปฏิบัติ

8. ครูจัดนักเรียนเป็นวงกลมแล้วให้นักเรียนเล่นการละเล่นบั้งแปะพร้อมกัน เป็นคู่ ๆ เพื่อแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ฝ่าย คือ ฝ่ายหัว และฝ่ายท้าย

9. ครูให้นักเรียนแต่ละฝ่ายส่งผู้แทนออกมาหน้าชั้นเรียน แล้วให้ผู้แทนฝ่ายหัวเป็นผู้ตั้งคำถามเกี่ยวกับเรื่องชุมนุมชน ผู้แทนฝ่ายท้ายคนหนึ่งออกมาเป็นผู้ตอบคำถาม โดยครูยกตัวอย่างให้นักเรียนฟัง 1 คำถาม

คำถาม ถ้ามีขโมยในบ้านนักเรียน นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร

คำตอบ ไปแจ้งความที่สถานีตำรวจ

10. เมื่อนักเรียนเล่นเกมบั้งแปะ และผลัดกันตอบคำถามแล้ว ครูนำภาพการละเล่นพื้นบ้านของไทย "ช่วงชัย" ให้นักเรียนดู และทายว่าเป็นภาพอะไร

11. ครูนำนักเรียนเข้าสู่กิจกรรมการเล่น "ช่วงชัย" ซึ่งเป็นการละเล่นพื้นเมืองที่สนามหญ้าหรือที่โล่งร่มเย็น โดยเดินไปอย่างเบรียบ และปฏิบัติตามขั้นตอนต่อไปนี้

ขั้นตอนร่างกาย

1. นักเรียนเข้าแถวตอนลึก 4 กลุ่ม
2. ครูเปิดเทปเพลง "เชิงกายบริหาร" ให้นักเรียนฟัง และสาธิตการบริหารร่างกายตามจังหวะเพลง และสัญญาณกรับ
3. นักเรียนบริหารร่างกายตามจังหวะเพลงและสัญญาณกรับ

ขั้นตอนิบายและสาธิต

1. ครูและนักเรียนร่วมกันกำหนดกติกาและวิธีเล่น "ช่วงชัย"
(คำอธิบายสื่อและการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน)
2. ให้นักเรียนอาสาสมัครกลุ่มละ 3 คน มาสาธิตการเล่น

ขั้นปฏิบัติ

ให้นักเรียนทั้ง 4 กลุ่ม เล่นการละเล่นพื้นบ้าน "ช่วงชัย" โดยแบ่งเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายละ 2 กลุ่ม

ขั้นสรุปและนำไปใช้

1. ครูเคาะกรับ เป็นสัญญาณหมดการเล่น
2. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปผลที่ได้จากการเล่น "ช่วงชัย" และครูกล่าวถึงการรักษาถ่ายทอดมรดกวัฒนธรรมพื้นบ้านด้านการละเล่นพื้นบ้านของไทย และความรักความสามัคคีในชุมชน เพราะทุกคนต้องพึ่งพาอาศัยกัน
3. ครูให้นักเรียนอ่านแผนภูมิเรื่อง "ชุมชนชน" แล้วให้นักเรียน เข้าแถวเรียบร้อย หากกลับเข้าห้องเรียน

สื่อการสอน

1. ภาพชุมนุมชนแบบไทย ภาพชีวิตในวัง ในบ้าน ในตลาด
2. การละเล่นพื้นบ้าน "ปิ่นแปะ"
3. บัตรคำที่นำรู้ 4 คำ
4. การละเล่นพื้นบ้าน "ช่วงชัย"
5. ผ้าขาวม้าใช้ทำลูกช่วง 1 ผืน
6. กรับ
7. ตุ๊กตาชาววัง
8. เหยียบบาท
9. เพลง เชิงกายบริหาร

การวัดผล

1. สังเกตจากการตอบปัญหา
2. สังเกตจากการร่วมกิจกรรม
3. สังเกตจากการอ่านบัตรคำและแถบประโยคสุภาษิต
4. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน

ศูนย์วิจัยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คำอธิบายสื่อและการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน

ช่วงชัย



<u>ผู้เล่น</u>	ไม่จำกัดจำนวน
<u>อุปกรณ์การเล่น</u>	ผ้า 1 ผืน สำหรับทำลูกช่วง
<u>วิธีเล่น</u>	<p>สำหรับนักเรียนทั้งชายและหญิง ไม่จำกัดจำนวน แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย เท่า ๆ กัน ให้กระจายอยู่นอกเส้นเขตแดนด้านละพวก อยู่ห่างกันพวกละ 10 ก้าว หัวหน้าโยนหัวก้อยเพื่อเลือกให้พวกใดพวกหนึ่งข่วงก่อน พวกที่ได้ "ลูกช่วง" ไปนั้น จะให้ใครข่วงก่อนก็ได้ การข่วงต้องข่วงให้เร็วและหมายตรงที่มีผู้เล่นของอีกฝ่ายหนึ่งรวมกันอยู่มาก ๆ ซึ่งฝ่ายตรงข้ามจะต้องคอยหลบหลีกให้ได้ การข่วงนั้นจะก้าวล้ำเส้นมาข่วงไม่ได้ ถ้าข่วงผิดผู้ที่จับผ้าได้ก็ข่วงตอบแทนไปบ้าง สลับกันไปเช่นนี้จนกว่าจะข่วงถูกผู้ใดจึงหยุดเล่นชั่วคราว และให้ผู้ที่ถูกข่วงนั้นออกไปยืนในระหว่างเส้นหน้าพวกตน แล้วร้องเพลงให้อีกฝ่ายหนึ่งฟัง 1 เพลง เวลาร้องต้องทำท่าประกอบด้วย และผู้เล่นฝ่ายแพ้ที่เหลือจะเป็นลูกคู่คอยรับและปรบมือให้จังหวะ ฝ่ายชนะจะช่วยปรบมือด้วยก็ได้ เมื่อร้องจบแล้วฝ่ายแพ้จึงเริ่มข่วงต่อไป</p> <p>ก่อนที่จะเล่นช่วงชัยรำนี้ ผู้เล่นทุกคนควรหัดร้องเพลงง่าย ๆ ให้เป็นหลาย ๆ ทำนอง และเวลาที่ถูกข่วงไม่ควรอิดเอื้อนหรือทำอาย ต้องออกไปร้องทันที และเมื่อจะร้องเพลงอะไร ต้องบอกชื่อเพลงให้พวกตนรู้ก่อน จะได้ร้องรับได้ถูกต้อง บทเพลงที่ร้องในสมัยก่อน ก็เอามาจากหนังสือบทดอกสร้อย แต่ปัจจุบันนักเรียนมีเพลงร้องกันมากแล้ว ก็เลือกเพลงใดเพลงหนึ่งก็ได้ แต่ต้องระวังอย่าให้มีถ้อยคำหยาบคาย</p>

แผนการสอนที่ ๓

เรื่อง

สถานที่สำคัญในชุมชนชน โรงเรียน



แผนการสอนที่ ๒ เรื่องสถานที่สำคัญในชุมชน (โรงเรียน)

เวลา 3 คาบ (60 นาที)

ความคิดรวบยอด

โรงเรียน เป็นสถานที่สำคัญแห่งหนึ่งในชุมชน โรงเรียนประกอบด้วยบุคคลซึ่งมีหน้าที่ต่าง ๆ กัน แต่ร่วมมือกันทำงานเพื่อการศึกษา

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบอกบุคคลที่อยู่ในโรงเรียนได้
2. นักเรียนบอกหน้าที่ของบุคคลในโรงเรียนได้
3. นักเรียนบอกความสำคัญของโรงเรียนได้
4. นักเรียนเล่นการละเล่น "ปั้นแปะ" ได้
5. นักเรียนร้องเพลง "โรงเรียน" ได้
6. นักเรียนอ่านบัตรคำที่ควรรู้ได้
7. นักเรียนตอบปัญหาเกี่ยวกับโรงเรียนได้
8. นักเรียนอ่านแผนภูมิคำกลอน "ครู" ได้

เนื้อหา

โรงเรียน เป็นสถานที่สำคัญของชุมชน

ในโรงเรียนมีอาจารย์ใหญ่ ครู นักเรียน และภารโรง

อาจารย์ใหญ่มีหน้าที่ดูแลความเรียบร้อยทุกอย่างในโรงเรียน

ครูมีหน้าที่ให้ความรู้และสอนนักเรียนให้เป็นคนดี

คนงานภารโรงมีหน้าที่ทำความสะอาดโรงเรียน

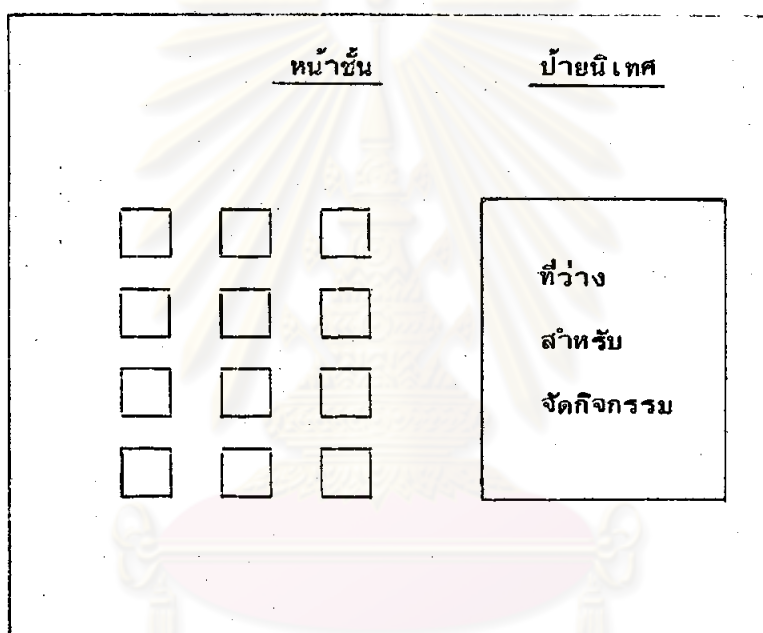
ทุกคนในโรงเรียนต่างมีหน้าที่

และร่วมมือกันทำงานเพื่อการศึกษา

กิจกรรม

1. ครูจัดสภาพบรรยากาศในห้องเรียน โดยจัดเตรียมห้องเรียนให้สะอาด เรียบร้อย ดูแลสิ่งต่าง ๆ ภายในห้องให้เป็นระเบียบ และจัดห้องเรียนด้านหนึ่งเป็นที่โล่งสำหรับปูเสื่อให้นักเรียนเล่นและดูบทบาทสมมติการเรียนหนังสือในสมัยโบราณ พร้อมทั้งจัดป้ายนิเทศ เรื่อง สถานที่สำคัญในชุมชนไว้ล่วงหน้า

แผนผัง การจัดสถานที่เรียน



2. ครูสนทนาเกี่ยวกับป้ายนิเทศ และสถานที่สำคัญในชุมชน โดยมีภาพประกอบ
การสนทนา

3. ครูให้นักเรียนเล่นบทบาทสมมติการเรียนหนังสือในสมัยโบราณ และอ่าน
มูลบทบรรพกิจ 1 บท ดังนี้

ขึ้นกงจงสำคัญ ทั้งคนปนกัน
 รำพรรณมิ่งไม้ในคง
 ไกรกร่างยางสูงระหง คลึงปริงปริงประยง
 คันทรงส่งกลิ่นฝิ่นผาง
 มะม่วงพลวงพลวงทองซ้องนาง หล่นเคลื่อนเลื่อนทาง
 กินกลางเดินกลางหว่างเนิน
 เห็นกว้างอย่างเอื้องช้าเลื่องเดิน เหมือนอย่างนางเชิญ
 พระแสงสำอางข้างเคียง

4. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับวิธีการเรียนในสมัยก่อน โดยซักถามปัญหานักเรียน

ดังนี้

1. คนไทยสมัยก่อนเรียนหนังสือที่ไหน
2. เรียนกับใคร
3. มีวิธีการเรียนอย่างไร
4. เครื่องใช้ในการเรียนมีอะไรบ้าง

5. ครูนำภาพการเรียนหนังสือในสมัยก่อน เช่น ภาพพระกำลังสอนหนังสือ ภาพผู้ใหญ่แต่งกายพื้นบ้านสอนร้อยมาลัยให้เด็กผู้หญิงให้นักเรียนดู แล้วสนทนาเกี่ยวกับภาพ

6. ครูให้นักเรียนที่อาสาสมัครคนหนึ่ง เล่าเรื่อง "โรงเรียนของฉัน" แล้วสนทนา ซักถามปัญหานักเรียนดังนี้

1. โรงเรียนในสมัยก่อนกับปัจจุบันต่างกันอย่างไร
2. ปัจจุบันนักเรียนเรียนหนังสือกับใคร ที่ไหน
3. บุคคลในโรงเรียนมีใครบ้าง

7. ครูให้นักเรียนอ่านบัตรคำที่นำรู้ 5 คำ ทั้งเป็นกลุ่มและรายบุคคล

โรงเรียน อาจารย์ใหญ่ ครู นักเรียน ภารโรง

8. ครูให้นักเรียนเล่นบทบาทสมมติเป็นบุคคลต่าง ๆ ในโรงเรียน โดยใช้บัตรคำที่นำรู้ คิดที่สื่อของนักเรียนขณะเล่นบทบาทสมมติ

9. ครูให้นักเรียนดูภาพการละเล่นพื้นบ้านของไทย "บั้งแมะ" แล้วให้นักเรียนทายว่าเป็นภาพอะไร

10. ครูอธิบายการละเล่น "บั้งแมะ" ให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนอาสาสมัครออกมาสาธิตการละเล่น "บั้งแมะ" ให้เพื่อนดู

11. ครูนำนักเรียนเข้าสู่กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน "บั้งแมะ" โดยจัดที่นั่งนักเรียนเป็น 5 กลุ่ม แล้วให้นักเรียนอาสาสมัครออกมาเล่นการละเล่น "บั้งแมะ" เป็นคู่ ๆ ผู้ชนะจะเป็นผู้หยิบบัตรคำที่นำรู้จากตะกร้าสาน 1 บัตร และผู้ที่เล่นแพ้ จะต้องหยิบบัตรภาพให้ตรงกับความหมายของบัตรคำ

12. ครูให้นักเรียนอ่านแผนภูมิเพลง "โรงเรียน" ทำนองโยสลิม ซึ่งเป็นเพลงไทยโดยครูอ่านให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนอ่านตาม

13. ครูสนทนาเกี่ยวกับเนื้อเพลง แล้วให้นักเรียนร้องเพลง "โรงเรียน" ตามแบบ

14. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเรื่องโรงเรียน และอ่านแผนภูมิคำกลอน "ครู"

(ดูในคำอธิบายสื่อและการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน)

ศูนย์ไทยทวีพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สื่อการสอน

1. ภาพโรงเรียนและบุคคลในโรงเรียน
2. กระดาษชานวน
3. ดินสอหิน
4. หนังสืออุลบทบรพหกิจ
5. การละเล่น "ปั้นแปะ"
6. บัตรคำ
7. สิ่ง
8. แผนภูมิเพลง "โรงเรียน"
9. แผนภูมิคำกลอน "ครู"
10. เครื่องเล่นเทปและเทปเพลง "โรงเรียน"

การวัดผล

1. สังเกตจากความสนใจในกิจกรรม
2. สังเกตจากการอ่านบัตรคำ
3. สังเกตจากการร่วมกิจกรรม
4. สังเกตจากการตอบคำถาม
5. สังเกตจากการอ่านคำกลอน

คำอธิบายสื่อและการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน

เพลงโรงเรียน

ทำนอง โยสลัม

เนื้อร้อง ม.ล.ปิ่นมาลากุล

โรงเรียนเรานี้หรือคือตึกใหญ่	จะมั่นคงอยู่ได้เพราะรากฐาน
เข้มคอกลศึกษาประชาบาล	ส่วนนางงานนั้นหรือก็คือครู
เราทำงานอาบเหงื่อ เพื่อวางราก	ไม่มีใครออกปากว่าสวยทรู
โรงเรียนเรา จะหวังให้ผู้ใดดู	แต่เราสู้ เราเห็นเป็นสุขเอย

คำกลอน เรื่องครู

คุณครูน่ารัก	หักทายนักเรียน
สอนให้อ่าน เขียน	พูดจาเพราะหู
ไม่ชนคือด้าน	อ่อนหวานเหมือนครู
เราได้เรียนรู้	เป็นเด็กดีเอย

รับนี้ ศรีไพรวรรณ

ศูนย์วิทยพัทยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เพลง เชิงกายบริหาร

(ทำนอง เชิงกระดืบข้าว)

นี่แขนนี้ขา ยกมือซ้ายขวาขึ้นมาจับหัว ก้าวเท้าออกไปยกมือขึ้นไว้เหนือหัว
แล้วย่อตัวให้ต่ำลง

บันแปะ

ผู้เล่น

ไม่จำกัดจำนวน

อุปกรณ์การเล่น

เหรียญบาท

วิธีเล่น

คนหนึ่ง เป็นคนบันแปะอยู่บนพื้น คือ ตั้งเอาทางเส้นลงบนพื้นกระดาษ
หรือหินบันให้หมุนจี่ คนที่เล่นก็จะทายว่าหัวหรือก้อย เมื่อเงิน เหรียญ
นั้นหยุด ถ้าหงายทางพระบรมรูปเป็นหัว ทางตรงข้าม เป็นก้อย

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนที่ ๓

เรื่อง

สถานที่สำคัญในชุมชน

กาลา



หน้า

แผนการสอนที่ ๓ เรื่อง สถานที่สำคัญในชุมชน (ตลาด)

เวลา ๓ คาบ (60 นาที)

ความคิดรวบยอด

ตลาด เป็นที่ชุมนุมซื้อขายของต่าง ๆ
ตลาดจึง เป็นสถานที่สำคัญในชุมชน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบอกความสำคัญของตลาดได้
2. นักเรียนบอกอาชีพของคนขายของได้
3. นักเรียนเล่นการละเล่นกำทำย เล่นขายของ และหม้อข้าวหม้อแกง ได้
4. นักเรียนเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับการซื้อขายได้

เนื้อหา

ใกล้บ้านของเรามีตลาด

ในตลาดมีพ่อค้าและแม่ค้า

พ่อค้าแม่ค้านำของมาขายให้เรา

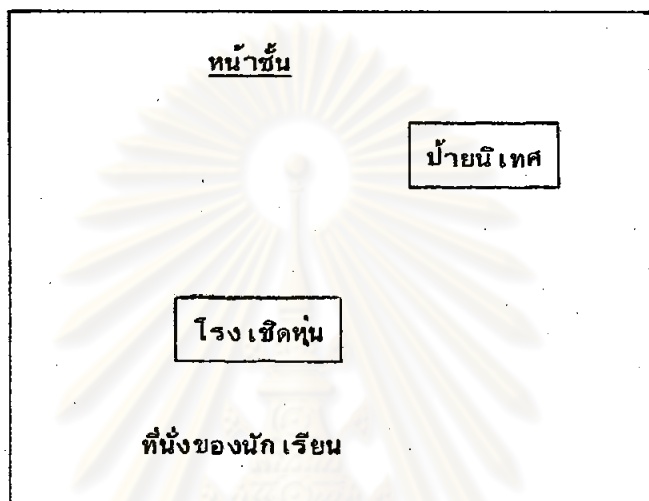
เขาช่วยให้เรามีอาหารและเครื่องใช้ต่าง ๆ

ใครต้องการสิ่งใดก็หาซื้อได้

ตลาดจึง เป็นสถานที่สำคัญของชุมชน

การจัดสภาพห้องเรียน

1. ครูและนักเรียนช่วยกันจัดป้ายนิเทศ เรื่องตลาด
2. ครูและนักเรียนช่วยกันจัดสถานที่ดูหุ่น เรื่อง "พระยาน้อยชมตลาด"



กิจกรรม

1. ครูสนทนาเกี่ยวกับป้ายนิเทศเรื่องตลาด และสนทนาซักถามนักเรียนว่าที่บ้านของนักเรียน ใครเป็นผู้จ่ายตลาด ตลาดชื่ออะไร อยู่ที่ไหน
2. ครูเช็ดหุ่นเรื่อง "พระยาน้อยชมตลาด" ให้นักเรียนดู โดยเปิดเพลงซอหุ้มมะเรียง ประกอบ แล้วสนทนาเกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนได้จากหุ่นที่ครูเช็ด
3. ครูให้นักเรียนออกมาแสดงท่าทางเป็นพระยาน้อย พ่อค้า แม่ค้า คนซื้อของ
4. ครูให้นักเรียนออกมาเล่าประสบการณ์การไปตลาดให้เพื่อน ๆ ฟัง
5. ครูนำภาพจิตรกรรมฝาผนังให้นักเรียนดู แล้วครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับภาพ

6. ครูให้นักเรียนอ่านบัตรคำ คำว่า พ่อค้า แม่ค้า อาหาร เครื่องใช้ ตลาด ตามครู แล้วครูให้นักเรียนที่อ่านได้ออกมาติดบัตรคำในกระดานให้ตรงกับภาพ โดยใช้ ริบบิ้นโยงภาพและบัตรคำที่นักเรียนติดบนกระดาน
7. ครูอธิบายการเล่นของเด็กไทย "กำท่าย" แล้วให้นักเรียนเล่นเกมกำทายนั้น ผู้ชนะจะได้เป็นผู้เล่นขายของหม้อข้าวหม้อแกง นักเรียนที่เหลือเป็นผู้ดูและสังเกต
8. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม แข่งขันกันเขียนชื่อของกิน ของใช้ ของเล่น ภายใน 5 นาที กลุ่มใดเขียนได้มากและถูกต้องเป็นผู้ชนะ
9. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปบทเรียน เรื่องตลาด
10. ครูอ่านแผนภูมิเรื่องตลาดแล้ว ให้นักเรียนอ่านตาม

สื่อการสอน

1. หุ่นมะต๋อง เมี้ยเจิง พระยาน้อย
2. เพลงพระยาน้อยชมตลาด ทำนองช่อพุ่มมะ เรียง
3. ภาพชีวิตไทยในจิตรกรรมฝาผนังที่เกี่ยวกับการซื้อขายหรือตลาด
4. การเล่นเกมของเด็กไทย "กำท่าย"
5. การเล่นเกมของเด็กไทย "เล่นขายของ" และ "หม้อข้าวหม้อแกง"
6. เครื่องเทปบันทึกเสียง
7. บัตรคำ 5 คำ
8. ริบบิ้น
9. แผนภูมิ เรื่องตลาด

การวัดผล

1. สังเกตจากการตอบคำถามของนักเรียน
2. สังเกตจากการร่วมกิจกรรมของนักเรียน
3. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน

คำอธิบายสื่อและการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน

เพลงพระยาน้อยชมตลาด

(ทำนองช่อพุ่มมะ เรียง)

จะกล่าวถึงมอญใหม่ ตกมาอยู่เมืองไทยนานหนักหนา ตัวของมอญชื่อมะเทิ่ง
เมียชื่อเมียเจิงงามโสภา พอรุ่งแจ้งแสงทอง พระอาทิตย์ส่องส่องบนเวหา จึงเรียก
แม่เมียเจิงภรรยา สายแล้วหลอนจำริมตลาดไคล ฝ่ายแม่เมียนารี พอได้ยินสามีร้องเรียกหา
จึงจัดแจงแต่งตัว ผัดหน้าทิวห่มได้ซ้า นุ่งขึ้นห่มแพรแดงยามตา จะไปขายค้าแป้งน้ำมัน
มะเทิ่งเห็นเมียงาม หัวใจวาบหวาย เป็นหนักหนา แม่เอยมแม่เมียน้อง เนื้อเจ้าดังทองผ่อง
โสภา พี่กลัวแต่แม่เมียเจิง แม่จะจากมะเทิ่งไปวันข้างหน้า เมียเจิงว่าให้เอ๋ย ไม่ควร
จะคิดเล่นนะพี่มะเทิ่งจำ มีรักเดียวใจเดียว น้องมีเคยข้องเกี่ยวใครเลยหนา เมียเจิงเจ้า
เนื้อเย็น ที่รู้สึกใจเดินให้เขม่นตา คงจะมีเหตุร้าย เข้ามาใกล้กลายกรรมงหนา อย่าเชื่อ
นางเชื่อเสียงเลยพี่เทิ่งจำ รีบไปเถิดหนาน้ำหน้าไป ผัวหาย เมียกระเดียดมิได้รังเกียจทั้ง
สองศรี มะเทิ่งเดินนำหน้า เมียเจิงตามมาไม่ห่างกัน มุ่งไปยังตลาด เพราะไม่เคยขาดเลย
สักวัน สองคนหัวเมียเคลียดลอกัน รีบเร่งผายผันไปเอ๋ย

พระยาน้อยรูปทอง พระเดินเมียงมองชมตลาด แม่ค้าพ่อค้ามาทุกหน้าหลายตา
ช่างดารดาษ ชายหักชายแพ่งแดงกว่า บ้างขายคะน้า บ้างขายผักกาด ไน้เงาะ นี ลางสาด
เสียงร้องประกาศให้ก้องไป

(ไม่ทราบผู้แต่ง)

กำท่าย

<u>ผู้เล่น</u>	ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป
<u>อุปกรณ์การเล่น</u>	ถั่วลิสงหรือก้อนหินก้อนเล็ก ๆ
<u>วิธีเล่น</u>	ผู้เล่นแต่ละคนนำเมล็ดถั่วหรือก้อนหินมาใครนำมามากที่สุดก็เป็นคนกำท่ายก่อน ผู้ท่ายกำเมล็ดถั่วเท่าใดก็ได้ แล้วให้คนอื่น ๆ ทาย ใครทายถูกก็ได้เมล็ด ถั่วจำนวนนั้นไป ถ้าไม่ถูก คนทายคนเก่าก็ได้ท่ายใหม่ บางแห่งกำหนด เมล็ดถั่วว่าห้ามเกิน 20 เมล็ด

เล่นขายของ

<u>ผู้เล่น</u>	ไม่จำกัดจำนวน
<u>อุปกรณ์การเล่น</u>	ใบไม้ ดอกไม้ อะไรก็ได้ แล้วแต่จะสมมติเป็นอะไร นำมาหั่นแยกไว้เป็นพวก ๆ
<u>วิธีเล่น</u>	ผู้ซื้อจะถามรายการอาหารจากผู้ขาย แล้วสั่งซื้อของผู้ขายทำท่าว่าขายจริง ๆ แล้วใช้วัตถุสมมติแทนเงิน

(จากหนังสือการละเล่นของเด็กภาคกลาง หน้า 61)

เล่นหม้อข้าวหม้อแกง

<u>ผู้เล่น</u>	ไม่จำกัดจำนวน
<u>อุปกรณ์การเล่น</u>	หม้อข้าวหม้อแกง เตาดครก เครื่องใช้ในการทำครัว
<u>วิธีเล่น</u>	เอาเครื่องครัวมาใช้หุงอาหารแบบผู้ใหญ่ บางทีก็ใช้ของจริง เช่น นำข้าวมาหุง นำไข่มาทอด บางทีก็ใช้กับข้าวสมมติ เช่น ใช้ใบไม้ เปลือกผลไม้ นำมาหั่น เป็นกับข้าว ใช้ทรายห่อใบตอง สมมติเป็นขนมหนึ่ง และใช้เกสรดอกไม้ใส่กระทงทำเป็นขนมหวานต่าง ๆ

(จากหนังสือการละเล่นของเด็กภาคกลาง หน้า 60)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนที่ ๔

เรื่อง

การประกอบอาชีพในชุมชนชน

กลอน

เมืองไทยใหญ่อุดม

เพื่อนรักเราชักชวน

วิชาต้องหาไว้

ให้รู้ลู่ทางจำ

ช่วยกันอย่างขันแข็ง

ทำไปไม่เลี้ยจาย

เข็นนี้ยอมจี้เท้า

โลกเขาคงเล่าชาน

ดินจีส้มเป็นนาสวน

ต้องช่วยกันม่งหมั่นทำ

เป็นหลักใจใช้ช่วยนำ

คนควาไปให้มากมาย

จ้วยลำแข็งและแรงกาย

แม่อาบเหงอเมื่อทำงาน

ร่วมเย็นแน่หาไหนปาน

ถิ่นไทยนี้จึงงามเออย



แผนการสอนที่ ๔ เรื่องการประกอบอาชีพในชุมชน

เวลา 3 คาบ (60 นาที)

ความคิดรวบยอด

คนในชุมชนประกอบอาชีพต่างกันตามสภาพแวดล้อมธรรมชาติ
ความขยันหมั่นเพียร ช่วยให้ทุกคนประกอบอาชีพสำเร็จ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบอกการประกอบอาชีพในชุมชนได้
2. นักเรียนอ่านบัตรคำอาชีพในชุมชนได้
3. นักเรียนเล่นการละเล่นพื้นบ้าน "ตีไก่" ได้
4. นักเรียนร้องและรำเพลง "เดินกำรำเคียว" ได้
5. นักเรียนเล่นการละเล่นพื้นบ้าน "โพงพาง" ได้
6. นักเรียนอ่านแผนภูมิคำกลอนได้

เนื้อหา

การประกอบอาชีพในชุมชนมีหลายอย่าง

เช่น ทำสวน ทำนา ค้าขาย การประมง

เลี้ยงสัตว์ รับราชการ รับจ้าง

คนในชุมชนประกอบอาชีพต่างกัน

ชุมชนที่อยู่ใกล้ที่ราบ จะทำไร่ เลี้ยงสัตว์

ชุมชนที่อยู่ใกล้แม่น้ำลำคลอง จะทำนา จับสัตว์น้ำ

ชุมชนที่อยู่ใกล้ทะเล จะทำการประมง นาเกลือ เลี้ยงปลาเลี้ยงกุ้ง

กิจกรรม

1. ครูจัดสภาพบรรยากาศภายในห้องเรียน โดยจัดเตรียมห้องเรียนให้สะอาด เรียบร้อย ดูแลสิ่งต่าง ๆ ภายในห้องให้เป็นระเบียบ และจัดหน้าห้องให้เป็นทำเล่งสำหรับให้นักเรียนเล่นเกมการละเล่น ดิโก่ และการแสดงพื้นเมือง เดินกำรำเคียว พร้อมทั้งจัดป้ายนิเทศและจัดกะบะทรายเรื่อง การประกอบอาชีพในชุมชนไว้ล่วงหน้า

แผนผัง การจัดสถานที่เรียน

<u>ป้ายนิเทศ</u>	<u>หน้าห้อง</u>	<u>ป้ายนิเทศ</u>
สถานที่	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
แสดง	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
กิจกรรม	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
และการละเล่น	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<u>ป้ายนิเทศ</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<u>กะบะทราย</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. ครูและนักเรียนสนทนาเกี่ยวกับป้ายนิเทศ และกะบะทราย เรื่องการประกอบอาชีพในชุมชน

3. ครูให้นักเรียนออกมาเล่าถึงการประกอบอาชีพของผู้ปกครองของตน

4. ครูให้นักเรียนดูภาพชีวิตไทยเกี่ยวกับการประกอบอาชีพในชุมชน เช่น ภาพตลาดน้ำ ภาพชาวนา ชาวนวน ชาวไร่ ซึ่งแต่งกายพื้นบ้านและกำลังทำงานอยู่ในไร่ ในนา ในสวน ให้นักเรียนดูแล้วสนทนาเกี่ยวกับภาพ

5. ครูให้นักเรียนอ่านบัตรคำอาชีพในชุมชน 10 บัตร ทั้งชั้น และรายบุคคล

ค้าขาย	รับราชการ	การประมง	เลี้ยงสัตว์	ทำนา
ทำไร่	ทำสวน	ทอผ้า	แกะสลัก	จักสาน

6. ครูให้นักเรียนดูภาพการละเล่น "ตีไก่" แล้วให้นักเรียนทายว่า เป็นภาพอะไร ครูอธิบายการละเล่นพื้นบ้าน "ตีไก่" ให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนเล่นเกมนี้ เพื่อแบ่งนักเรียนออกเป็นสองพวก ให้นักเรียนพวกหนึ่งถือบัตรคำ และอีกพวกหนึ่งถือรูปภาพอาชีพในชุมชน แล้วจับคู่กัน

7. ครูนำนักเรียนเข้าสู่กิจกรรมการ "เดินกำรำเคียว" และการละเล่น "โพงพาง" โดยครูนำภาพการ "เดินกำรำเคียว" ให้นักเรียนดูแล้วสนทนาถึงประสบการณ์การร้องและการรำประกอบเพลง "เดินกำรำเคียว"

8. ครูเปิด เทป เพลง เดินกำรำเคียว ให้นักเรียนฟัง และสาธิตทำรำประกอบให้นักเรียนดู ครูให้นักเรียนร่วมกันร้องเพลง เดินกำรำเคียว และทำท่าประกอบเพลงตามครู (ดูคำอธิบายสื่อและการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน)

9. ครูให้นักเรียนที่ทำท่าได้สวยงามมาแสดงให้เพื่อนดูที่หน้าชั้น และย้ำถึงการรักษามรดกวัฒนธรรมพื้นบ้านด้านเพลงและการละเล่นพื้นเมืองของไทย

10. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม แล้วให้นักเรียนนั่งประจำโต๊ะ

11. ครูแจกชิ้นส่วนภาพการละเล่น "โพงพาง" ให้นักเรียนโต๊ะละชุด แล้วให้นักเรียนช่วยกันเรียงภาพเพื่อให้ได้ภาพการละเล่น "โพงพาง" ครูชี้แจงเป็นสัญญาณหมดเวลา กลุ่มใดเรียงได้ก่อน เป็นผู้ชนะ

12. ครูให้นักเรียนดูภาพการละเล่น "โพงพาง" ซึ่งเป็นการละเล่นของไทย และอธิบายความหมายของคำว่าโพงพางให้นักเรียนฟัง

13. ครูพานักเรียนไปเล่นการละเล่น "โพงพาง" ที่สนามหญ้าหรือที่โล่งร่มเย็น โดยเดินไปอย่างมีระเบียบและปฏิบัติตามขั้นตอนต่อไป

ขั้นตอนร่างกาย

1. นักเรียนเข้าแถวตอนลึก 4 กลุ่ม
2. นักเรียนบริหารร่างกายตามจังหวะดนตรีของสัญญาณทวิต

ขั้นตอนิบายและสาธิต

1. ครูและนักเรียนร่วมกันกำหนดกติกาและวิธีเล่น "โพงพาง"
2. ให้นักเรียนอาสาสมัครกลุ่มละ 3 คน มาสาธิตการเล่น

ขั้นปฏิบัติ

ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเล่นการละเล่นพื้นบ้าน "โพงพาง"

ขั้นสรุปและนำไปใช้

1. ครูเป่านกหวีดให้สัญญาณหมดเวลาเล่น
2. ครูและนักเรียนสรุปผลที่ได้จากการเล่น "โพงพาง" พร้อมทั้งครูได้ย้ำถึงการรักษาและถ่ายทอดมรดกวัฒนธรรมพื้นบ้านด้านการละเล่นพื้นบ้านของไทย และถามนักเรียนว่าการละเล่น "โพงพาง" เกี่ยวกับการประกอบอาชีพอะไร
3. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเรื่องการประกอบอาชีพในชุมชน และอ่านแผนภูมิคำกลอน

เมืองไทยใหญ่อุดม	ดินดีสม เป็นนาสวน
เพื่อนรักเราซึกชวน	ต้องช่วยกันมุงหมั่นทำ
วิชาต้องหาไว้	เป็นหลักได้ใช้ช่วยนำ
ให้รู้รู้ทางจำ	คั้นคว่ำไปให้มากมาย

4. ครูให้นักเรียนเข้าแถวเรียบร้อย แล้วพาไปเข้าห้องเรียน

สื่อการสอน

1. ภาพการประกอบอาชีพ 10 ภาพ
2. บัตรคำชื่ออาชีพ 10 บัตร
3. เกมการละเล่นพื้นบ้าน "ตีไก่"
4. utha-phrak
5. ผ้าคาดเอว
6. เคียวกระดาศ
7. ภาพการละเล่นโห่พวงและ เต็นท์กำรำเคียว
8. เทปเพลง เต็นท์กำรำเคียว
9. แผนภูมิคำกลอน "เมืองไทย"



การวัดผล

1. สังเกตจากการตอบคำถาม
2. สังเกตจากการอ่านบัตรคำ
3. สังเกตจากการเล่นเกมจับคู่ภาพ
4. สังเกตจากการร่วมกิจกรรมการเต็นท์กำรำเคียว และการละเล่น "โห่พวง"
5. สังเกตจากการอ่านแผนภูมิคำกลอน

คำอธิบายสื่อและการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน

"โพงหาง"

ผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวน

วิธีเล่น เลือกคนที่เป็นปลาโดยการจับไม้สั้นไม้ยาว เอาผ้าผูกตาคนที่เป็ปลา แล้วหมุน ๑ รอบ ผู้เล่นคนอื่น ๆ ล้อมวงจับมือกันเดินเป็นวงกลม พร้อมกับร้องเพลง ประกอบ เมื่อจบเพลงนั่งลงถามว่า "ปลาเป็นหรือปลาตาย" ถ้าตอบว่าปลาเป็น คนที่อยู่รอบวงจะขยับเขยื้อนหนีได้ ถ้าบอกปลาตาย จะต้องนั่งอยู่เฉย ๆ คนที่ถูก ปิดตาตายถูกก็ต้องมาเป็นแทน ถ้าตายผิดต้องเป็นต่อไป

บทร้องประกอบเพลง

โพงหางเอ๋ย

ปลาเข้าลอด

ปลาตาบอด

เข้าลอดโพงหาง

(จากหนังสือการละเล่นของเด็กภาคกลาง หน้า 15)

"ตีไก่"

ผู้เล่น 2 คนขึ้นไป

อุปกรณ์การเล่น หม้อแตรกที่มีหัวแข็ง ๆ คล้ายหัวไก่ คนละก้ออันก็ได้ แล้วแต่จะหาได้ การเลือกหัวหม้อยิ่งหัวโตมากยิ่งขึ้นดี

วิธีเล่น ผู้เล่นแบ่งเป็น 2 ฝ่าย จับคู่แข่งขันกัน โดยใช้หม้อที่เก็บมาผลัดกันตีคนละที จนหัวไก่ของคู่ต่อสู้หัก ก็เป็นอันชนะ แข่งกันคนต่อไป

(จากหนังสือการละเล่นของเด็กภาคกลาง หน้า 56)

คำกลอน

เมืองไทยใหญ่อุดม	ดินดีสม เป็นนาสวน
เพื่อนรักเราชักชวน	ต้องช่วยกันมุ่งหมั่นทำ
วิชาต้องหาไว้	เป็นหลักได้ใช้ช่วยนำ
ให้รู้สู่ทางจำ	ค้นคว้าไปให้มากมาย

เพลง เต็มกำรำเดียว

ชาย มาเกิดเอ๋ย เอยราแม่มา มาริมาแม่มา มาเกิดแม่ชูร้อง
ที่จะเป็นน้องให้น้อง เป็นพี่ ด้อยตระกูลติดตอด น้ำแห้งน้ำหยอดที่ตรงล้นปี
มาเกิดนะแม่มา มาริมาแม่มา มาเดินกำยำหญ้า กันในนาเอ๋ย
(ลูกคู่รับท่อนท้าย)

หญิง มาเกิดเอ๋ย เอยราแม่มา มาริมาพ่อมา ผ่นกระจายปลายนา
แล้วน้องจะมาอย่างไรเอ๋ย (ลูกคู่รับ)

ชาย ไปเกิดนางเอ๋ย เอยราแม่ไป ไปรีไปแม่ไป ไปชมนกกันที่ในป่า
ไปชมพฤกษากันที่ในไพร ไปชมชะนีผีไพร กันเล่นที่ในดงเอ๋ย

หญิง ไปเกิดเอ๋ย เอยราพ่อไป ไปรีไปพ่อไป น้องเดินขยิกจิกไหล่ ตามกัน
พี่ชายไปเอ๋ย

ชาย เดินกันเกิดนางเอ๋ย เอยรา แม่เดิน เดินรีเดิน แม่เดิน ย่างเท้าขึ้นโคก
เสียงนกไพเราะดกมันร้องเกริ่น จะพาน้องไปท่องเนิน ชมเล่นให้เพลินใจเอ๋ย

หญิง เดินกันเกิดเอ๋ย เอยราพ่อเดิน เดินรีเดิน พ่อเดิน ทนทางก็วก
ระทระเหิน แล้วน้องจะเดินอย่างไร

ชาย รำกันเกิดนางเอย เอยรา แม่รำ รำรีรำ แม่รำ ใส่เสื้อเนื้อดี
แม่ห่มแต่สืดอกค้ำน้อย หรือแม่แม่ข้างรำ แม่เชื้อระบำเก่าเอย

หญิง รำกันเกิดนายเอย เอยรา พ่อรำ รำรีรำ พ่อรำ มหาหงส์ลงตำ
ต่างคนต่างรำไปเอย

ชาย ร่อนกันเกิดนางเอย เอยรา แม่ร่อน ร่อนรีร่อน แม่ร่อน (ชะฉ่า ชะฉ่า ชา ชา ฯ)
รูปร่างเหมือนนางระบำ แม่เอยข้างรำ แม่คุณ ข้างร่อน อ้วนแอ้นแขนอ่อน
รูปร่างเหมือนมอญรำเอย

หญิง ร่อนกันเกิดเอย เอยรา พ่อร่อน ร่อนรีร่อน พ่อร่อน สั้นวลอ่อนอ่อน
ร่อนแต่ลมบนเอย

ชาย บินกันเกิดนางเอย เอยรา แม่บิน บินรีบิน แม่บิน สองตีนกระทบดิน
ใครเลยจะบินไปได้อย่างเจ้า (ชำ ใส่จอมขาว ฯ รำกันงามเอย)

หญิง บินกันเกิดนายเอย เอยรา พ่อบิน บินรีบิน พ่อบิน มหาหงส์ทรงศิลป์
บินไปตามลมเอย (หรือ) ไม่มีเหล่าจะให้กิน กลัวจะบินไม่ไหวเอย

ชาย ยักกันเกิดนางเอย เอยรา แม่ยัก ยักรียัก แม่ยัก ยักรียักแม่ยัก
ยักตื่นติดก๊ก เอาละว่ายักลี้กติดก๊ก หงส์ทองน้องรัก ยักให้ห่มดวงเอย

หญิง ยักกันเกิดนายเอย เอยรา พ่อยัก ยักรียัก พ่อยัก อย่าเข้ามาใกล้น้อง
นักรจะโดนเดี้ยวควักตาเอย

ชาย ย่องกันเกิดนางเอย เอยรา แม่ย่อง ย่องรีย่อง แม่ย่อง บุกดงแกรกแกรก
สองมือก็แหวกนัยน์ตาก็มอง พบฝูงอึ่งอ่อง พวกเรากีย่องย่องเอย

หญิง ย่องกันเกิดนายเอย เอยรา พ่อย่อง ย่องรีย่อง พ่อย่อง ฝูงละมั่งกวางทอง
ย่องมากินถั่วเอย

ชาย อย่างกันเถิดนางเอย เอยรา แม่อย่าง อย่างรีย่าง แม่อย่าง เจอะเสื่อที่
ก็เจຍ် เจอะกระทั่ง ฝีก์จะย่าง ไม่ว่าเนื้อเสื่อเนื้อข้าง ย่างมาฝากนางเอย

หญิง อย่างกันเถิดนายเอย เอยรา พ่ออย่าง อย่างรีย่าง พ่ออย่าง ไม่ว่าเนื้อเสื่อ
เนื้อข้าง ย่างไปฝากเมียเอย

ชาย แถกันเถิดนางเอย เอยรา พ่อแถ แถรีแถ พ่อแถ นกกระสา ปลากระแห
แถให้ตีตดินเอย

หญิง แถกันเถิดนายเอย เอยรา พ่อแถ แถรีแถ พ่อแถ นกกระสาปลากระแห
แถมาลงหนองเอย

ชาย ถองกันเถิดนางเอย เอยรา แม่ถอง ถองรีถอง คอยขยับจับจ้อง
ถองให้ถูกนางเอย

หญิง ถองกันเถิดนายเอย เอยรา พ่อถอง ถองรีถอง พ่อถอง กล้าดีก็เข้ามาถอง
จะโค่นกระบองตีเอย

ศูนย์วิทยพัทยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนที่ ๕

เรื่อง

ผลผลิตในชุมชนชน





แผนการสอนที่ ๔ เรื่องผลผลิตในชุมชน

เวลา 3 คาบ (60 นาที)

ความคิดรวบยอด

การประกอบอาชีพทำให้เกิดผลผลิต ผลผลิตที่ดี
ย่อมเกิดจากความขยันหมั่นเพียรและความตั้งใจจริง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนร้อยดอกมะลิและจัดแจกันได้
2. นักเรียนอ่านแถบประโยคสุภาพได้
3. นักเรียนอ่านบัตรคำและจับคู่บัตรคำให้ตรงกับการประกอบอาชีพได้
4. นักเรียนเล่นเกมการละเล่น "จำสีผลไม้" ได้
5. นักเรียนตอบคำถามได้

เนื้อหา

ผลผลิต คือ สิ่งที่ได้มาจากการประกอบอาชีพ

ข้าว ได้มาจากการทำนา

ดอกไม้ ได้มาจากการทำสวน

ตัวมัน ได้มาจากการทำไร่

ปลา กุ้ง ปู ได้มาจากการประมง

ยาง ได้มาจากการกรีดยางจากต้นยาง

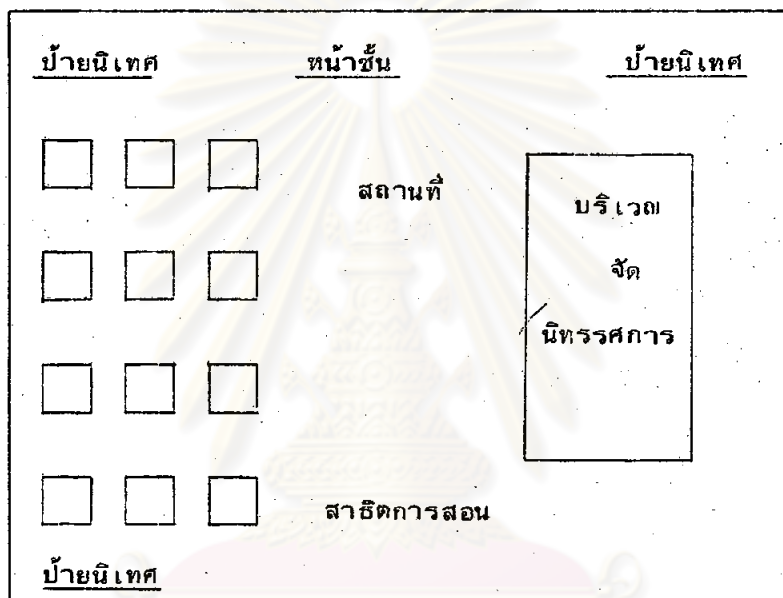
สิ่งทอ สิ่งประดิษฐ์ แกะสลัก จักสาน

เป็นผลผลิตจากความคิดและฝีมือมนุษย์

กิจกรรม

1. ครูจัดสภาพบรรยากาศในห้องเรียนให้มีลักษณะที่สะอาดและเรียบร้อย ดูแลสิ่งต่าง ๆ ให้เป็นระเบียบ และจัดห้องเรียนเป็นที่โล่งสำหรับจัดนิทรรศการเรื่อง ผลผลิตในชุมชนไว้ล่วงหน้า และจัดสถานที่สำหรับให้นักเรียนดูวิทยากรสาธิตการร้อยดอกไม้

แผนผัง การจัดสถานที่เรียน



2. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับนิทรรศการ เรื่องผลผลิตในชุมชน
3. ครูแนะนำวิทยากร ให้นักเรียนรู้จัก แล้วเชิญวิทยากรและนักเรียนไปฟังในที่ที่จัดไว้
4. วิทยากรให้นักเรียนดูผลผลิตจากดอกไม้สดและดอกไม้แห้ง ซึ่งเป็นผลผลิตของชุมชนท้ายวัง พร้อมทั้งสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับผลผลิต
5. วิทยากรสาธิตการจัดแจกันด้วยดอกไม้ที่ร้อยกับทางมะพร้าว

6. ครูให้นักเรียนจับสลากชื่อดอกไม้ไทย เพื่อแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็น 4 กลุ่ม คือ กลุ่ม จำปี จำปา พุด ผกากรอง
7. วิทยากรแจกดอกมะลิและทางมะพร้าวแก่นักเรียนทุกคน
8. นักเรียนร้อยดอกมะลิด้วยก้านมะพร้าวคนละ 1 ทาง แล้วแต่ละกลุ่มช่วยกัน จัดเป็นแจกัน 1 แจกัน โดยมีครูและวิทยากรดูแลความเรียบร้อย
9. วิทยากรตรวจดูผลงานของนักเรียน แล้วจึงกลับ
10. ครูให้นักเรียนอ่านแถบประโยคสุภาษิตตามครู ทั้ง เป็นกลุ่มและรายบุคคล

ทำนาอ่อมกล้า

ทำปลาอ่อมเกลือ

11. ครูและนักเรียนสนทนาเกี่ยวกับความหมายของสุภาษิต และผลผลิตที่ได้จากการประกอบอาชีพต่าง ๆ โดยมีภาพประกอบ แล้วครูตีตภาพในกระดาน
12. ครูให้นักเรียนอ่านบัตรคำคำที่ควรรู้ 13 คำ ทั้ง เป็นกลุ่มและรายบุคคล
- ผลผลิต ข้าว ถั่ว มัน เกลือ ปลา กุ้ง ไข่ ยาง สิ่งทอ
จักสาน แกะสลัก ช่างฝีมือ สิ่งประดิษฐ์
13. ครูตีบัตรคำในกระดาน แล้วแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม แข่งขันกัน เขียนชื่อผลผลิตทางเกษตรให้ได้มากที่สุดในเวลา 3 นาที ครูตัดสินการแข่งขัน
14. ครูคิดแผนภูมิคำกลอน "จำใจผลไม้" ในกระดานแล้วให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน

จำใจผลไม้

จำใจผลไม้	แดงไทยแดงกวา
ขนุนน้อยทมา	พุดซา มังคุด
ละมุด ลำไย	มะเฟืองมะไฟ
มะกรูดมะนาว	มะพร้าวส้มโอ
ผักแพงแดงโม	ไชโยโห่ฮิ้ว

15. ครูนำนักเรียนเข้าสู่กิจกรรมการละเล่น "จำจี้ผลไม้" ซึ่งเป็นการละเล่นพื้นบ้าน โดยครูให้นักเรียนดูภาพการละเล่นจำจี้ผลไม้ และร่วมกันสนทนาถึงประสบการณ์การละเล่น "จำจี้ผลไม้"

16. ครูให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลมชายหญิงสลับกัน หันหน้าเข้าหากัน แล้วครูสาธิตการละเล่น "จำจี้ผลไม้" ให้นักเรียนดูและฟัง พร้อมทั้งให้นักเรียนที่อาสาสมัครคนหนึ่งออกมาสาธิตการละเล่นจำจี้ให้เพื่อนดู ขณะที่นักเรียนในวงกลมร่วมกันร้องเพลง "จำจี้ผลไม้" (ดูคำอธิบายสื่อและการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน)

17. ครูให้นักเรียนเล่น เกมการละเล่น "จำจี้ผลไม้"

18. เมื่อการเล่นสิ้นสุดลง ครูถามนักเรียนว่า ผลไม้เหล่านี้เป็นผลผลิตจากใคร

19. ครูให้นักเรียนดูผลไม้ดินปั้น แล้วสนทนาเกี่ยวกับชื่อผลไม้และวิธีทำผลไม้ดินปั้น

20. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป เรื่องผลผลิตในชุมชน

สื่อการสอน

1. ตัวอย่างผลผลิตจากดอกไม้
2. ก้านมะพร้าว
3. ดอกมะลิ
4. บัตรแถบประโยคสุภาษิต
5. บัตรคำ 13 บัตร
6. แผนภูมิคำกลอน "จำจี้ผลไม้"
7. เกมการละเล่นพื้นบ้าน "จำจี้ผลไม้"
8. ผลไม้ดินปั้น

การวัดผล

1. สังเกตจากการร้อยดอกไม้และจัดแจกันของนักเรียน
2. สังเกตจากการอ่านบัตรคำ แถบประโยคและแผนภูมิคำกลอน
3. สังเกตจากการร่วมกิจกรรม เกมการละเล่นพื้นเมือง

คำอธิบายสื่อและการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน

จ้ำจี้

ผู้เล่น

ไม่จำกัดจำนวน

วิธีเล่น

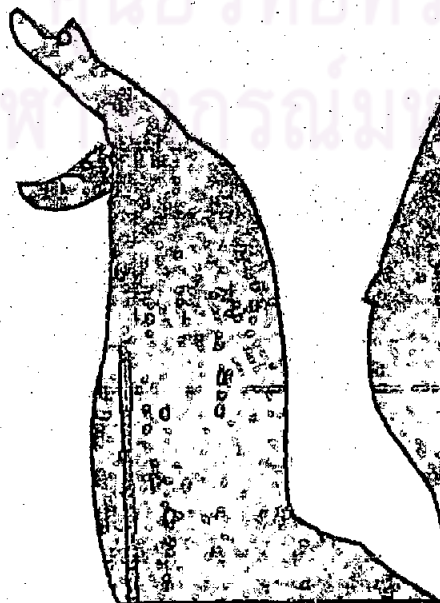
ผู้เล่นนั่งล้อมวงกัน แขนมือทั้งสองข้างลงบนพื้น คนหนึ่งเป็นคนจี้ โดยใช้มือจี้ไปที่มือของผู้เล่นรอบ ๆ วง พร้อมทั้งร้องเพลงไปด้วย เพลงประกอบการเล่นจ้ำจี้นี้มีหลายเพลง เมื่อร้องจบแล้ว ก็จี้มือที่มือใคร คนนั้นต้องชักมือนั้นออกไป ผู้จี้ก็เริ่มเล่นใหม่ ถ้าตกที่มือคนนั้นอีก เป็นอันว่าคนนั้นต้องออกจากการเล่น ทำเช่นนี้ไปจนจี้ครบหมดทุกคน คนสุดท้ายจะถูกเพื่อนกินโต๊ะ โดยนั่งหมอบ เพื่อนช่วยกันสมมติอาหารต่าง ๆ วางบนโต๊ะ แล้วทำท่าหยิบกิน

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนที่ ๖

เรื่อง

การปฏิบัติตนต่อเพื่อนบ้าน



ภาพพุทธประวัติ

แผนการสอนที่ ๖ เรื่องการปฏิบัติตนต่อเพื่อนบ้าน

เวลา 3 คาบ (60 นาที)

ความคิดรวบยอด

คนทุกคนต่างเป็นสมาชิกของชุมชน ต่างมีความสัมพันธ์กัน
ต้องร่วมมือกัน และมีหน้าที่ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบอกลักษณะการเป็นเพื่อนบ้านที่ดีได้
2. นักเรียนร้องเพลง "สวัสดีตอนเช้า" ได้
3. นักเรียนอ่านบัตรคำที่ควรรู้ได้ 6 คำ
4. นักเรียนเล่นการละเล่นพื้นเมือง "หัวก้อย" ได้
5. นักเรียนตอบปัญหาเกี่ยวกับการปฏิบัติตนต่อเพื่อนบ้านได้
6. นักเรียนอ่านแผนภูมิคำกลอนได้



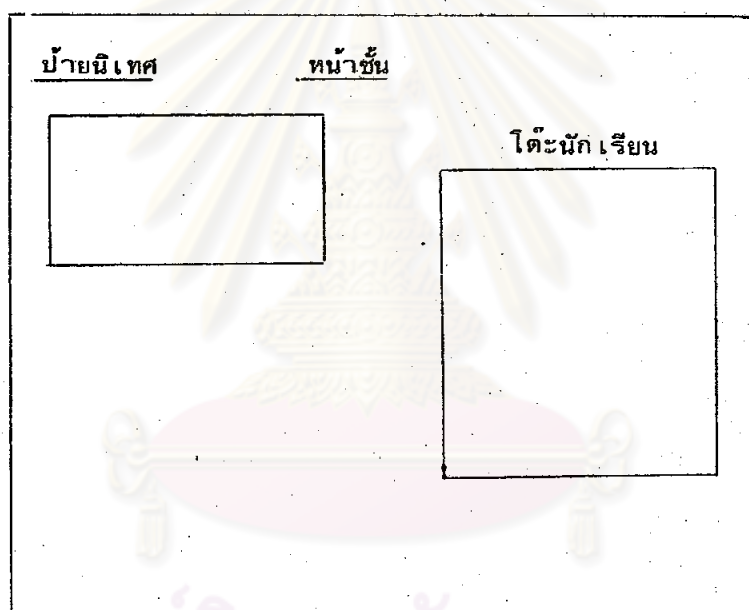
เนื้อหา

เพื่อนบ้านที่อยู่รอบ ๆ บ้านเรา
หรือบ้านที่อยู่ใกล้เคียงกับบ้านของ เรานั้น
เป็นเพื่อนบ้านของเรา
ทุกคนต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน
เราต้องปฏิบัติตน เป็นมิตรต่อ เพื่อนบ้าน
เราต้องให้ความช่วยเหลือตาม โอกาส
เราต้องมีความ เข้าใจและ เห็นใจกัน
เราต้องรู้จัก เสียสละตาม โอกาส
และรู้จักขอภัย เมื่อทำให้คนอื่นเดือดร้อน

กิจกรรม

1. ครูจัดสภาพบรรยากาศในห้องเรียน โดยจัดเตรียมห้องเรียนให้สะอาดเรียบร้อย ดูแลสิ่งต่าง ๆ ภายในห้องให้เป็นระเบียบ และจัดห้องเรียนด้านหนึ่งเป็นที่โล่งสำหรับปูเสื่อให้นักเรียนนั่งฟังพุทธประวัติ พร้อมทั้งจัดป้ายนิเทศเกี่ยวกับการปฏิบัติตนต่อเพื่อนบ้านไว้ล่วงหน้า
2. ครูให้นักเรียนนั่งรวมกันในที่ ๆ จัดไว้ให้ แล้วสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการปฏิบัติตนต่อเพื่อนบ้าน

แผนผัง การจัดสภาพของชั้นเรียน



3. ครูนำภาพพุทธประวัติตอนพระพุทธเจ้าเสด็จไปประทับจำพรรษา ณ ป่ารกชัฏวัน ซึ่งเป็นเรื่องของการช่วยเหลือกันให้นักเรียนดู พร้อมทั้งเล่าเรื่องประกอบ (ดูคำอธิบายสื่อและการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน)
4. ครูและนักเรียนสนทนาเกี่ยวกับแนวคิดสำคัญที่ได้จากการฟังนิทาน

5. ครูให้นักเรียนอ่านแถบประโยคสุภาษิตไทยตามครูตั้ง เป็นกลุ่มและรายบุคคล

น้ำพึ่งเรือ เสือพึ่งป่า

มิตรจิต มิตรใจ

แล้วครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับความหมายของสุภาษิต

6. ครูให้นักเรียนออกมาเล่าประสบการณ์ของตนเองที่ปฏิบัติต่อเพื่อนบ้าน หรือเพื่อนบ้านปฏิบัติต่อตน

7. ครูให้นักเรียนดูภาพเด็กผมจุกผมเปีย แต่งกายพื้นบ้าน แสดงการปฏิบัติตน ต่อเพื่อนบ้าน เช่น การแบ่งปัน การช่วยเหลือ การแสดงมารยาทต่าง ๆ เช่น ขอบคุณ ขอโทษ สวัสดี และสนทนาเกี่ยวกับภาพ

8. ครูให้นักเรียนอ่านแผนภูมิเพลง "สวัสดีตอนเช้า" ตามครู แล้วเปิดเทป ให้นักเรียนฟัง

9. ครูให้นักเรียนร้องเพลง "สวัสดีตอนเช้า" ตามเทป ซึ่งบรรเลงด้วยดนตรีไทย โดยให้นักเรียนแสดงท่าประกอบเพลง และครูเคาะจังหวะประกอบด้วยฉิ่ง

10. ครูให้นักเรียนอ่านบัตรคำคำที่ควรรู้ 6 คำ

สวัสดี ขอโทษ ขอบคุณ ขอบใจ แบ่งปัน ช่วยเหลือ

11. ครูให้นักเรียนเล่นเกม "ห้วก้อย" เพื่อแย่งนักเรียนออกเป็นสองฝ่าย แล้วให้ผู้ชนะจากการเล่น "ห้วก้อย" จับคู่ภาพกับคำที่นำรู้คิดไว้ในกระดาน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

12. ครูให้นักเรียนที่ไม่ได้จับคู่ภาพกับคำออกมา เลือกปัญหาเกี่ยวกับการปฏิบัติ
 คนต่อเพื่อนบ้าน จากกระเป๋าคำที่ทำด้วยเครื่องจักสาน แล้วให้เพื่อนอาสาสมัคร
 ตอบทีละคน

1. นักเรียนกำลังเดินทางไปโรงเรียน
 พบคุณพ่อของเพื่อนระหว่างทาง
 นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร
2. นักเรียนไปตลาดและเลือกซื้อผลไม้
 ที่แม่ค้าจัดไว้สวย ๆ บังเอิญกองผลไม้
 ทะลាយลงมา นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร
3. นักเรียนกลับบ้านก่อนคุณพ่อคุณแม่
 และเล่นกับเพื่อนข้างบ้าน เพื่อนทกล้ม
 เข้าถลอก มีเลือดไหล นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร
 ถ้าย่านเพื่อนไม่มีผู้ใหญ่
4. นักเรียนกำลังเล่นอยู่กับเพื่อน
 คุณพ่อกลับมา ชื่อของเล่นมาฝาก 1 อย่าง
 เพื่อนขอเล่นด้วย นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร
5. คุณแม่มีธุระกับเพื่อนบ้าน และพานักเรียนไปด้วย
 เพื่อนบ้านนำน้ำและขนมมาให้ นักเรียน
 รับประทาน นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร

13. ครูให้นักเรียนที่อาสาสมัครออกมาแสดงบทบาทสมมติตามปัญหา และเฉลย

คำตอบ

14. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป เรื่องการปฏิบัติตนต่อเพื่อนบ้านและบุคคลอื่น ๆ
 ในชุมชน แล้วครูให้นักเรียนอ่านแผนภูมิคำกลอน "เพื่อน"

เพื่อน

เวลาเหงาเพื่อนเราพาสงก
 เวลาทุกข์เพื่อนเราก็มช่วยเหลือ
 เรายรักเพื่อน เพื่อนรักเราเฝ้าจุนเจือ
 เราโอบเอื้ออารีดีต่อกัน

สื่อการสอน

1. ภาพ "พุทธประวัติ" ตอนพระพุทธเจ้าเสด็จจำพรรษา ณ บำรุงชีวิตวัน
2. บัตรภาพการปฏิบัติตนต่อเพื่อนบ้าน 6 บัตร
3. แผนภูมิเพลง "สวัสดีตอนเช้า"
4. เทปเพลง "สวัสดีตอนเช้า"
5. บัตรคำ 6 บัตร
6. แถบประโยคสุภาษิตไทย
7. เกมการละเล่นพื้นบ้าน "หัวก้อย"
8. บัตรปัญหาการปฏิบัติตนต่อเพื่อนบ้าน 5 บัตร
9. แผนภูมิคำกลอน "เพื่อน"

การวัดผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. สังเกตจากการร้องเพลง
3. สังเกตจากการร่วมกิจกรรม
4. สังเกตจากการตอบปัญหา
5. สังเกตจากการอ่านบัตรคำและแผนภูมิ

คำอธิบายสื่อและการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน

1. พุทธประวัติตอนเสด็จจำพรรษา ณ บำรชัฏวัน

(เรื่องย่อ)

ในเมืองโกสัมพดี มีพระภิกษุ 2 รูป คือพระวินัยธรกับพระธรรมกถึก มีศิษย์เป็นบริวารรูปละ 500 อาศัยอยู่ที่ป่าโฆสิตาราม วันหนึ่งพระธรรมกถึกเข้าไปถ่ายอุจจาระในเวจจุกฎี (ส้วม) ทิ้งน้ำชำระที่เหลือไว้ในภาชนะแล้วก็ออกมา พระวินัยธรเข้าไปในเวจจุกฎีนั้นภายหลัง เห็นน้ำที่เหลือก็ออกมาถามพระธรรมกถึก ทราบความจริงแล้วก็ปรีหมัดโทษให้พระธรรมกถึกต้องอาบัติ แต่พระธรรมกถึกมีความเห็นว่า ถ้าไม่แก้งทำอาบัติไม่มี ทำให้พระธรรมกถึก พระวินัยธร และศิษย์ทั้งสองฝ่ายเกิดการแตกแยกกัน จนแม้แต่พวกอุปัฏฐาก ผู้ถวายปัจจัย ภิกษุณี และคนทั้งหลายในเมืองโกสัมพดีก็แตกกันเป็น 2 ฝ่ายด้วย

พระพุทธเจ้าทรงทราบเรื่องราวจากพระภิกษุรูปหนึ่ง จึงส่งพุทธโอราธมาให้สามัคคีกันถึง 3 ครั้ง แต่ภิกษุเหล่านั้นไม่เชื่อฟัง จึงเสด็จมาประทอนพระโอราธด้วยพระองค์เอง แต่พระภิกษุทั้งหลายก็ไม่สามัคคีกัน

พระพุทธเจ้า จึงเสด็จหลีกหนีไปจำพรรษา ณ ที่ป่ารกชัฏวัน โดยมีพญาข้างปาลีไลยก์เป็นผู้ปรนนิบัติ พิทักษ์รักษา พญาวานรคนหนึ่งได้เห็นข้างปฏิบัติต่อพระพุทธเจ้า เช่นนั้น จึงคิดว่าควรที่เราจะทำอะไร ๆ ถวายบ้างจึงจะดี ณ วันหนึ่ง พญาวานรเห็นรวงผึ้งที่ไม่มีตัวแก่ จึงหักรวงผึ้งทั้งที่มีกิ่งไม้นำไปถวาย เมื่อพระพุทธเจ้าทรงแสดงพระกิริยาการเฉยอยู่ พญาวานรจึงจับปลายกิ่งไม้พลิกไปพลิกมาพิจารณาดูก็รู้ว่ามีส่วนอ่อน จึงแคะตัวอ่อนเหล่านั้นออกหมดแล้วไปถวายใหม่ เมื่อพระพุทธเจ้าทรงรับและบริโภคแล้ว พระยาวานรก็มีความบิณฑิยนิติ ร่า เริงใจ เทียวท้อยโหนโจบจับกิ่งไม้พ้อนรำด้วยความดีใจ เผอิญกิ่งไม้ที่จับและเหยียบนั้นสุกร้อน ก็หักพร้อมทั้งที่จับที่เหยียบ พญาวานรก็พลัดตกลงมาตัวกระแทกกับต้นไม้ในเบื้องล่างถึงแก่ความตาย แต่ด้วยกำลังใจอันพ่องใสก็ได้ขึ้นไปบังเกิดเป็นเทพบุตรในดาวดึงส์สวรรค์

ฝ่ายลูกบาสกในเมืองโกสัมพี เมื่อไม่เห็นพระพุทธเจ้าก็ได้ถามพระภิกษุทั้งหลาย ทราบว่า พระพุทธเจ้าเสด็จหนีไป เพราะภิกษุไม่สามัคคีกัน จึงพร้อมใจกันไปใส่บาตรนานวัน เข้าพระภิกษุทั้งหลายก็เดือดร้อนชุมชืดอดใจ เพราะมีอาหารน้อยต่างก็ลดทิมฐิมานะ ขอมมาคารวะในกันและกัน และมีความสามัคคีกัน แต่ไม่อาจไปเฝ้าทูลขอขมาลาโทษได้ เพราะอยู่ระหว่างพรรษา

ฝ่ายนางวิสาขา และอนาคบิณฑิก เศรษฐี และภิกษุที่อยู่ในทิศอีก 500 รูป เมื่อเสร็จกิจพรรษา ก็พากันไปหาพระอานนท์ วิงวอนขอให้พาไปเฝ้าพระพุทธเจ้า เพื่อจะฟังธรรมต่อหน้าพระพักตร์ พระอานนท์จึงพาภิกษุทั้งหลายไปจนถึงชายป่ารกชัฏวัน ให้ภิกษุทั้งหลายพักรออยู่ ณ ที่นั้น แล้วพระอานนท์จึงเข้าไปแต่ผู้เดียว พญาข้างปาลีไลยก์ได้เห็นพระอานนท์สำคัญผิดคิดว่า เป็นศัตรู จึงจับท่อนไม้วิ่งไล่ไป พระพุทธเจ้าได้ห้ามไว้และชี้แจงว่า เป็นพุทธอุปัฏฐาก พญาข้างปาลีไลยก์จึงละทิ้งท่อนไม้

พระพุทธเจ้าได้ตรัสถามพระอานนท์และทรงทราบว่า พระอานนท์พาภิกษุ 500 รูป มาด้วย จึงรับสั่งให้พระอานนท์ไปพาภิกษุทั้งหลายเหล่านั้นเข้ามาเฝ้า ภิกษุทั้งหลายได้กราบทูลถามถึงความลำบากที่พระพุทธเจ้าประทับอยู่ในป่าแต่ผู้เดียว พระองค์จึงเล่าเรื่องการช่วยพิทักษ์รักษา และการปรนนิบัติของข้างปาลีไลยก์ พร้อมทั้งแสดงธรรม เทศนาให้ภิกษุทั้งหลาย

พร้อมทั้งนางวิสาขาและอนาคบิณฑก เศรษฐีพิง เมื่อจบพระธรรมเทศนา พระอานนทก็กราบ
 หลงให้พระองค์เสด็จกลับ พระองค์จึงให้พระอานนทรับบาตรและจีวร แล้วเสด็จออกไป
 พญาข้างได้ไปยืนขวางทางไว้ พระพุทธเจ้าจึงบอกกับพระภิกษุทั้งหลายว่า ข้างหวังจะถวายน
 ภิกขาแก่พระภิกษุ แล้วพาภิกษุทั้งหลายกลับยังที่เดิม ฝ่ายพญาข้างก็ไปนำผลไม้ต่าง ๆ เช่น
 กถ้าย และขนุนมากองไว้ ในวันรุ่งขึ้นได้ถวายแก่ภิกษุทั้งหลาย เมื่อเสร็จภัตกิจแล้ว
 พระพุทธเจ้าก็เสด็จพาภิกษุทั้งหลายไป พญาข้างก็ตามไปในระหว่างภิกษุทั้งหลาย แล้วไป
 ยืนขวางพระพักตร์พระพุทธเจ้าไว้ พระพุทธเจ้าได้อธิบายว่า พระองค์มีความจำเป็นต้อง
 เสด็จกลับไป พญาข้างจึงสอดดวงเข้าปากร้องไห้ เดินตามไปข้างหลัง เมื่อไปถึงบริเวณ
 หมู่บ้าน พระพุทธเจ้าจึงบอกให้ข้างป่าลีโดยก่หยุดตามพระองค์ พญาข้างก็ร้องไห้ และเมื่อ
 พระพุทธเจ้าเสด็จจากไป พญาข้างก็หัวใจแตกสลายตายไปเกิดเป็นป่าลีไลยกเทพบุตรใน
 สวรรค์ เพราะความมีจิตที่เลื่อมใสในพระพุทธเจ้า

(จากหนังสือตำนานปางพระพุทธปฏิมาประจำวันชะตา วัดจักรวรรดิราชาวาส
 หน้า 43-53)

2. เพลง

เพลงสวัสดีตอนเช้า

(เนื้อร้อง วิจักขณ์ เย็น เปี่ยม)

ทำนอง เสวี เย็น เปี่ยม)

ฉันและเธอ และเธอเป็นเพื่อนฉัน

พบกันแต่เช้าทุกวัน (ซ้ำ)

ทั้งเธอและฉันพบกันสวัสดี

๓. คำกลอน

บทร้อยกรองหรือคำคล้องจอง "เพื่อน"

เวลา เнгаเพื่อน เราพาสนุก
 เวลาทุกข์ เพื่อน เราก็อช่วยเหลือ
 เรารักเพื่อน เพื่อนรักเราเฝ้าจุนเจือ
 เราโอบเอื้ออารีดีต่อกัน

4. การละเล่นพื้นบ้าน

หัวก้อย

<u>ผู้เล่น</u>	2 คน
<u>อุปกรณ์การเล่น</u>	เงิน เหยียด
<u>วิธีเล่น</u>	คนที่ เป็น เจ้ามือโยน เงิน เหยียดขึ้นสูง เมื่อหล่นลงมาก่อนถึงพื้น ต้อง เอามือหนึ่งตะปบไว้ ให้อีกคนหนึ่งทายหัวหรือก้อย

(จากหนังสือการละเล่นของเด็กภาคกลาง หน้า 55)

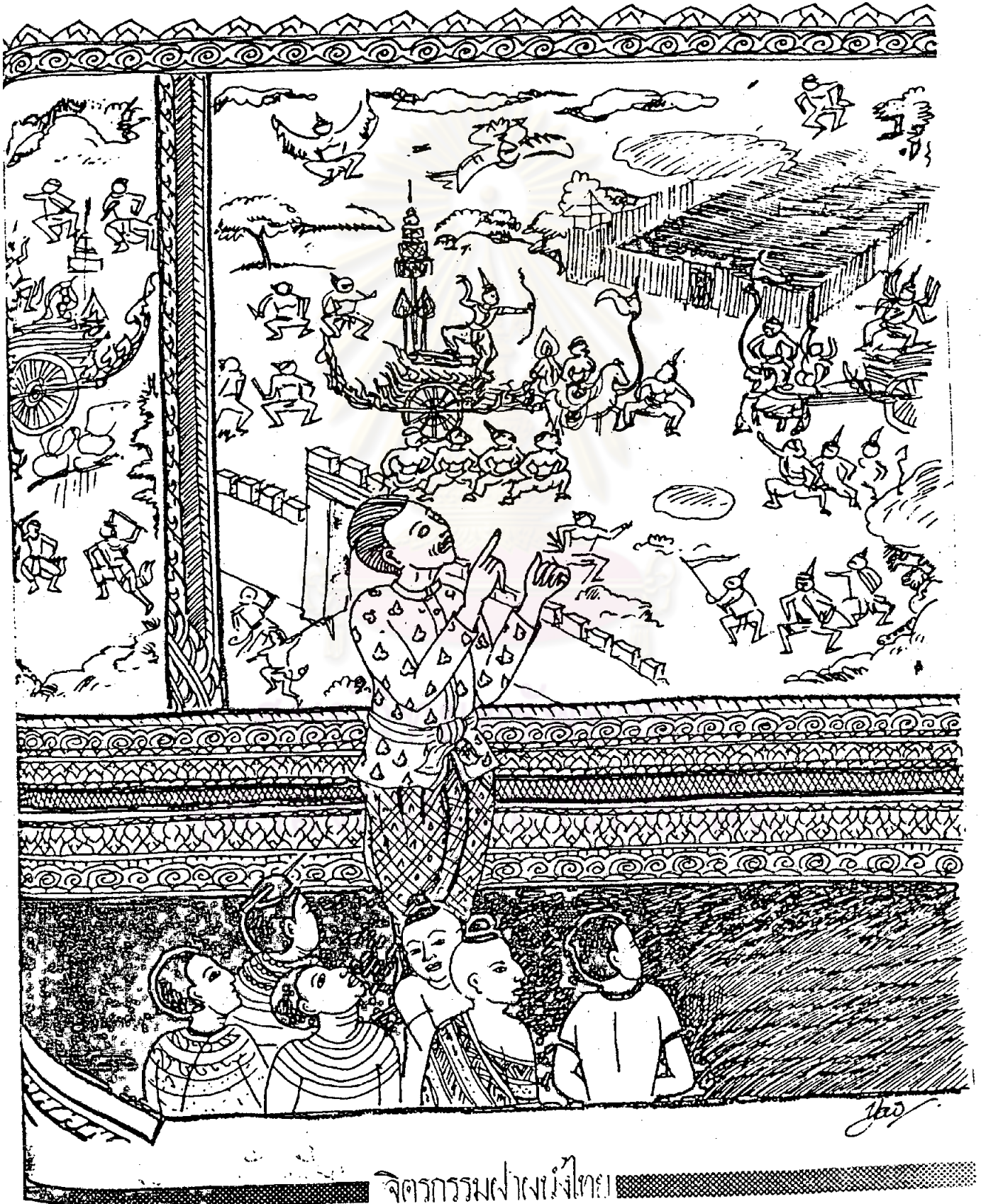
ศูนย์วิทยทรัพยากร
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนที่ ๗

เรื่อง

การเดินทางติดต่อในชุมชนชน

๑ ๑



แผนการสอนที่ ๗ เรื่องการเดินทางติดต่อกันในชุมชน

เวลา 3 คาบ (60 นาที)

ความคิดรวบยอด

คนในชุมชนต้องพึ่งพาอาศัยและติดต่อกันด้วยการเดินทาง
ไปมาหาสู่กันเสมอ การเลือกวิธีเดินทางและพาหนะที่ถูกต้อง
และระมัดระวัง จะช่วยให้เราปลอดภัยในการเดินทางได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบอกชนิดของยานพาหนะในการเดินทางทางบก ทางน้ำ ทางอากาศได้
2. นักเรียนบอกการปฏิบัติตน เวลาเดินทางติดต่อกับชุมชนได้
3. นักเรียนเล่นเกมการละเล่น "เป่ากบ" ได้
4. นักเรียนอ่านบัตรคำได้ 10 คำ
5. นักเรียนจับคู่ภาพพาหนะกับบัตรคำได้
6. นักเรียนร้องเพลง เหน่เรือและทำท่าพาย เรือประกอบการเหน่เรือได้

เนื้อหา

คนในชุมชนต้องพึ่งพาอาศัยกัน

จึงมีการเดินทางติดต่อไปมาหาสู่กัน

เรานั่งรถยนต์หรือรถไฟ ซีจ๊วกรยานไปได้ทางบก

เรานั่งเรือไปมาหาสู่กันได้ ถ้าข้านเราอยู่ใกล้คลองหรือแม่น้ำ

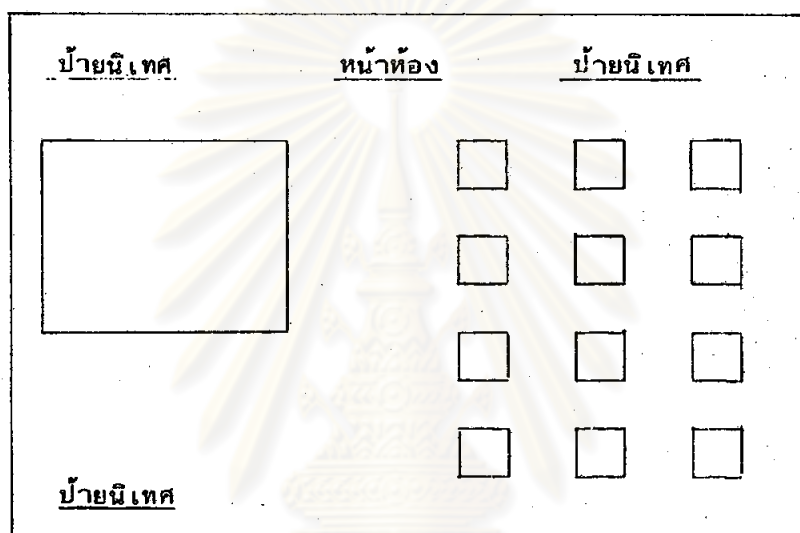
ถ้าต้องการความสะดวกรวดเร็วเราก็นั่งเครื่องบินไป

และอันตรายระหว่างเดินทางอยู่เสมอ

กิจกรรม

1. ครูจัดสภาพบรรยากาศในห้องเรียน โดยจัดเตรียมห้องเรียนให้สะอาดเรียบร้อย ดูแลสิ่งต่าง ๆ ภายในห้องให้เป็นระเบียบ และจัดห้องเรียนเป็นที่โล่งสำหรับกิจกรรมเท่าเรือ และการแสดงบทบาทสมมติ พร้อมทั้งจัดป้ายนิเทศเรื่องการเดินทางติดต่อในชุมชนไว้ล่วงหน้า

แผนผัง การจัดสภาพชั้นเรียน



2. ครูและนักเรียนสนทนาเกี่ยวกับป้ายนิเทศเรื่องการเดินทางติดต่อไปมา ในชุมชน

3. ครูให้นักเรียนออกมาเล่าเรื่องการเดินทางของตนเองในชุมชน เช่น การเดินทางจากบ้านไปโรงเรียน หรือการเดินทางไปหาญาติพี่น้อง

4. ครูนำภาพชีวิตไทยในจิตรกรรมฝาผนัง หรือภาพชีวิตไทยที่สร้างขึ้นที่แสดง คือ การเดินทางติดต่อในชุมชนให้นักเรียนดู และสนทนาเกี่ยวกับภาพ เช่น ในภาพนี้ มีการเดินทางติดต่อกันทางใด พาหนะที่เห็นในภาพมีอะไรบ้าง

5. ครูให้นักเรียนอ่านบัตรคำที่เกี่ยวกับการคมนาคม 10 คำ

ทางบก ทางเรือ ทางอากาศ รถยนต์ รถไฟ เรือยนต์
เรือพาย เกรียน จักรยาน เครื่องบิน

6. ครูอธิบายการเล่นพื้นบ้านของไทย "เป่ากม" (ดูคำอธิบายสื่อและการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน) แล้วให้นักเรียนเล่นเกมนี้ เพื่อให้ผู้ชนะจากการเล่นเป็นผู้หยิบบัตรคำชื่อยานพาหนะ แล้วให้ผู้แพ้หยิบบัตรการเดินทางขึ้นมา เข้าคู่กับชื่อยานพาหนะให้ถูกต้อง เช่น

ทางบก คู่กับ รถยนต์ หรือ รถไฟ หรือ จักรยาน หรือ เกรียน
ทางเรือ คู่กับ เรือยนต์ หรือ เรือพาย
ทางอากาศ คู่กับ เครื่องบิน

7. ครูให้นักเรียนอ่านแผนภูมิเพลง "เห่เรือ" แล้วเปิดเทปให้นักเรียนฟัง พร้อมทั้งเคาะจังหวะ แล้วสนทนาถึงเนื้อเพลง

8. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลงเห่เรือ และทำท่าประกอบเพลงเห่เรือ

9. ครูให้นักเรียนที่อาสาสมัครออกมาเห่เรือไปรอบ ๆ ห้อง โดยมีเรือกระดาษผูกข้าง ๆ ตัว และมีไม้พายทำด้วยกระดาษพายเป็นจังหวะ เข้ากับบทเห่เรือ ซึ่งมีเนื้อร้องดังนี้

เห่เรือพระตำหนักสวนกุหลาบ

(สร้อย)	เฮ้ เฮ เฮ้ เฮ เฮ้	เฮ้ เฮ เฮ เฮ้เฮ	เฮ้เฮ เฮ้	เฮเฮ
1.	เห่เอ๋ย ชะ เกิดเพื่อนรัก	เรือพระตำหนักฯ ชะ	ลอยนาวา	(ฮ่าฮั)
	ร่วมแรง ร่วมใจพา	นำเรือฉิว ปลิวตามลม		(สร้อย)
2.	ฝ่าลม ชะ พายุพัด	ถูกคลื่นซัด ชะ	ไม้ก่ลัวจม	(ฮ่าฮั)
	เรื่อน้อย ลอยตามลม	ชมปทุมมา ปู่ทะเล		(สร้อย)
3.	ปลาหมึก ชะ ทมวดยุ่มง่าม	ว้ายทวนน้ำ ชะ แลดูเก้		(ฮ่าฮั)
	ปลาหูในทะเล	เห่เรือพายว้ายเคียงเรือ		(สร้อย)

10. ครูสนทนาเกี่ยวกับการ تهیهเรือและการปฏิบัติตนระหว่างนั่งเรือ นั่งรถยนต์
นั่งรถไฟ

11. ครูให้นักเรียนออกมาแสดงบทบาทสมมติการปฏิบัติตนระหว่างนั่งเรือ
นั่งรถยนต์ นั่งรถไฟ โดยใช้เก้าอี้นักเรียนจัดเบาะรถ เรือ รถไฟ และนักเรียนเป็นคนขับ
ผู้โดยสาร นายสถานี กระเป๋าเรลเมล์

12. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเรื่องการเดินทางติดต่อกันในชุมชน และ
การปฏิบัติตนระหว่างเดินทาง

สื่อการสอน

1. ภาพชีวิตไทยและภาพจิตรกรรมฝาผนังหรือภาพชีวิตไทยที่แสดง
การเดินทางติดต่อในชุมชน
2. บัตรคำ 10 บัตร
3. การละเล่นพื้นบ้านไทย "เป่ากบ"
4. บัตรภาพพาหนะ
5. แผนภูมิเพลง "เห่เรือ"
6. เทปเพลง "เห่เรือ"
7. เรือและไม้พาย

การวัดผล

1. สังเกตจากการอ่านบัตรคำ
2. สังเกตจากการตอบคำถาม
3. สังเกตจากการร่วมกิจกรรม

คำอธิบายสื่อและการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน

เป่ากบ

ผู้เล่น 2 คนขึ้นไป

อุปกรณ์การเล่น ยางหนังสะตึก

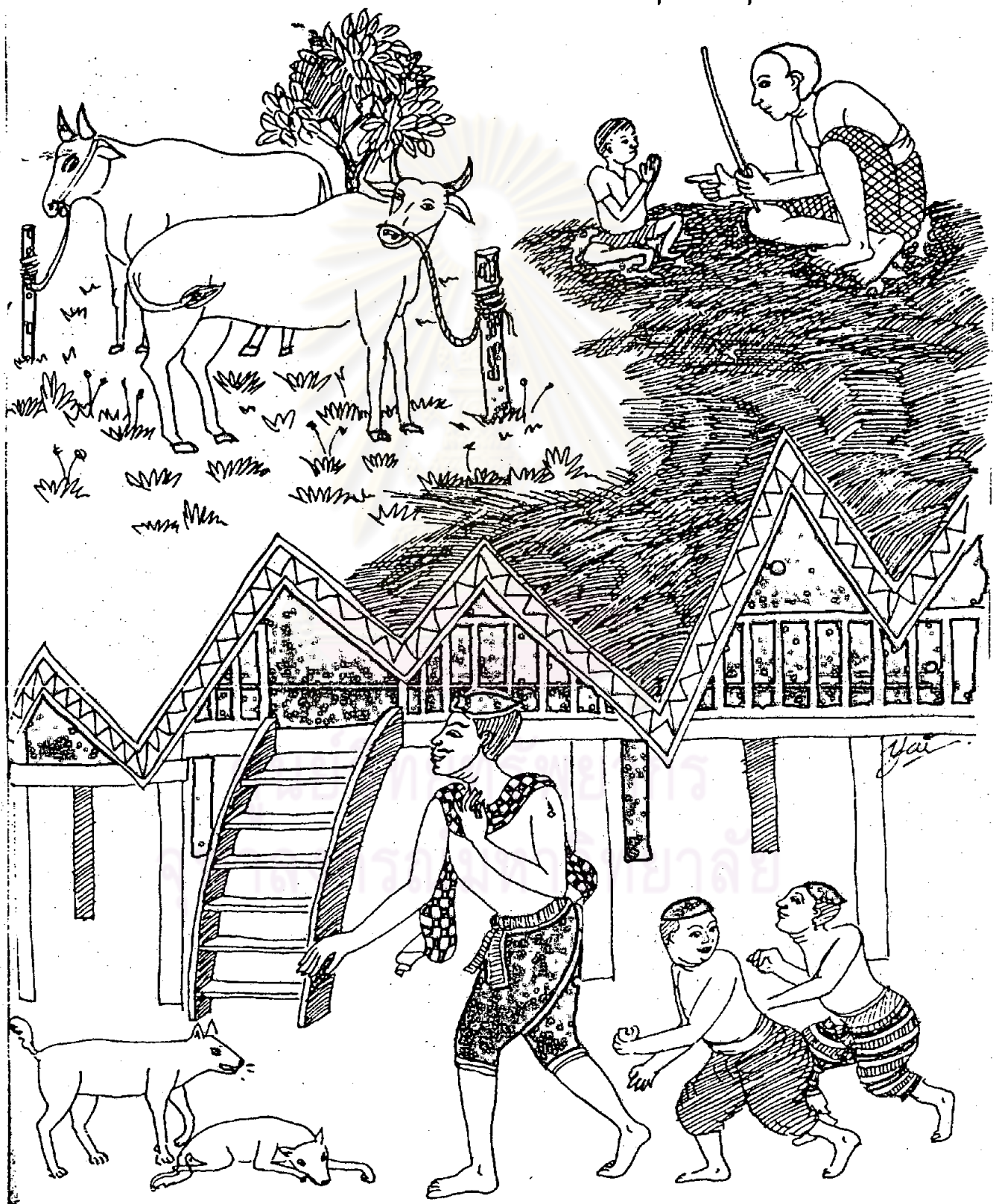
วิธีเล่น แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย เริ่มต้นด้วยการเป่าอย่างกันคนละที เวลาเป่ามักโก้งโค้งหรือนอนราบกับพื้น คล้ายกบ จนกระทั่งฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งถูกกิน โดยดูยางของฝ่ายตรงข้ามไปซ่อนเกยอยู่ ก็เสียยางเส้นนั้นไป

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนที่ ๘

เรื่อง

การทำประโยชน์ให้ชุมชน



แผนการสอนที่ ๘ เรื่องการทำประโยชน์ให้ชุมชน

เวลา 3 คาบ (60 นาที)

ความคิดรวบยอด

ความสุขของคนในชุมชน เกิดจากความร่วมมือของทุกคน
และชุมชนจะเจริญถ้าทุกคนช่วยกันทำประโยชน์ให้กับชุมชน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบอกวิธีทำประโยชน์ให้แก่ชุมชนได้
2. นักเรียนบอกโทษของการไม่ร่วมมือกันทำประโยชน์ให้ชุมชนได้
3. นักเรียนร้องเพลง "สามะฉิลลา" ได้
4. นักเรียนอ่านและจำสุภาษิตได้
5. นักเรียนอ่านคำกลอนได้
6. นักเรียนพับกระดุงกระดาษได้

เนื้อหา

เราช่วยกันรักษาความสะอาดในชุมชนของเรา

เราช่วยกันซ่อมสะพาน ทำถนน

และของสาธารณะอื่น ๆ

เราช่วยกันปลูกต้นไม้ให้ชุมชน

เราตั้งใจ เรียนหนังสือและทำงานตามหน้าที่

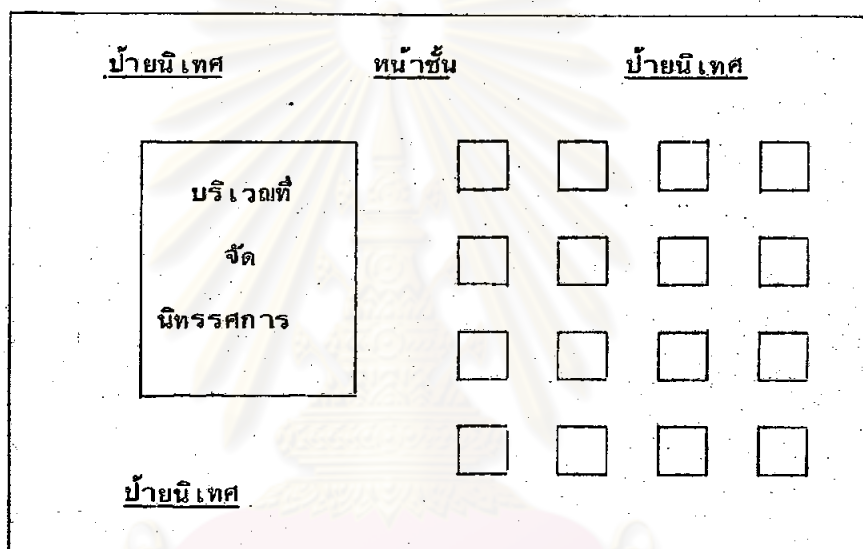
เราไม่ทำผิดกฎหมาย

เราทุกคนช่วยกันทำประโยชน์ให้ชุมชน

กิจกรรม

1. ครูจัดสภาพบรรยากาศในห้องเรียน โดยจัดเตรียมห้องเรียนให้สะอาด เรียบร้อย ดูแลสิ่งต่าง ๆ ภายในห้องให้เป็นระเบียบ และจัดนิทรรศการ เรื่องการทำประโยชน์ให้ชุมชนไว้ล่วงหน้า

แผนผัง การจัดสภาพห้องเรียน



2. ครูสนทนากับนักเรียน เกี่ยวกับนิทรรศการและป้ายนิเทศ เรื่องการทำประโยชน์ให้ชุมชน
3. ครูนำภาพชีวิตไทยที่สร้างขึ้นหรือภาพจิตรกรรมฝาผนังที่แสดงให้เห็นความสวยงาม ความมีระเบียบของสถานที่และบุคคล ในชุมชน แล้วครูและนักเรียนสนทนา เกี่ยวกับภาพแต่ละภาพ แล้วให้นักเรียนไปติดภาพในกระดานคำด้านหนึ่ง

4. ครูนำภาพชีวิตไทยที่มีสภาพทรุดโทรมสลักหักพัง สกปรกรุงรัง ตลอดจนการกระทำต่าง ๆ ของบุคคลในชุมชนที่เป็นสาเหตุให้ชุมชนไม่เจริญ และคนในชุมชนอยู่อย่างไม่มีความสุขมาให้ให้นักเรียนดู ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับภาพแล้วให้นักเรียนไปคิดไว้ในกระดานอีกข้างหนึ่ง

5. ครูให้นักเรียนสังเกตและเปรียบเทียบภาพในชุมชนทั้งสองแบบ แล้วครูซักถามนักเรียนว่าชอบอยู่ในชุมชนใด และถามถึงสาเหตุของการชอบ

6. ครูให้นักเรียนออกมาเล่าเรื่องการทำประโยชน์ให้ชุมชนให้เพื่อนฟัง

7. ครูคิดแถบประโยคสุภาษิต โยนกลองให้ผู้อื่น ในกระดานแล้วให้นักเรียนอ่านพร้อมกับอธิบายความหมายของสุภาษิต ครูซักถามนักเรียนว่า ถ้าทุกคนในชุมชนยึดถือสุภาษิตนี้ จะเกิดประโยชน์หรือโทษแก่ชุมชนอย่างไร

8. ครูให้นักเรียนอ่านบัตรคำที่ควรรู้ 6 คำ

สะอาด ซ่อมแซม สาธารณะ กฎหมาย ประโยชน์

9. ครูคิดแผนภูมิเพลง "ลามะลีลา" ในกระดานดำ แล้วให้นักเรียนอ่านตามครู (ดูคำอธิบายสื่อและการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน)

10. ครูเปิดเทปเพลง "ลามะลีลา" ซึ่งเป็นเพลงไทยให้นักเรียนฟัง และเคาะจังหวะแล้วสนทนาถึงเนื้อเพลง

11. ครูให้นักเรียนร้องเพลง "ลามะลีลา" ตามเทป พร้อมทั้งทำท่าทางประกอบเพลง

12. ครูให้นักเรียนที่ร้องเพลงและทำท่าทางประกอบเพลงได้ดี ออกมาแสดงให้เพื่อนดูที่หน้าชั้นเรียน

13. ครูอธิบายถารละเล่นพื้นบ้านของเด็ก "ห่มกระดาดเป็นกระบุง" ให้นักเรียนฟัง และการสาธิตการห่มให้นักเรียนดู

14. ครูแจกกระดาษที่จะพับกระดุงให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น แล้วลงมือพับตามครูทีละชั้น (ดูคำอธิบายสื่อและการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน) แล้วให้นักเรียนเก็บไว้สำหรับใส่เศษกระดาษของตนเอง

15. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเรื่องการทำประโยชน์ให้ชุมชน แล้วครูให้นักเรียนอ่านแผนภูมิคำกลอน "เราช่วยกัน"

เราช่วยกัน

เราช่วยกันรักษาความสะอาด
เศษกระดาษอย่าให้เกลื่อนนะ เพื่อนจำ
ชุมชนจะสะอาดทุกเวลา
ใครใครพากันชื่นชมชุมชนเรา

สื่อการสอน

1. ภาพชีวิตไทยที่แสดงถึงความสวยงามและมีระเบียบของชุมชน
2. ภาพชีวิตไทยที่แสดงถึงความสกปรกและทรุดโทรมของชุมชน
3. แถบประโยคสุภาษิต "โยนกลองให้ผู้อื่น"
4. บัตรคำที่ควรรู้ 6 คำ
5. แผนภูมิเพลง "ลามะลีลา"
6. การละเล่นพื้นบ้าน "พับกระดาษเป็นกระดุง"
7. แผนภูมิคำกลอนเราช่วยกัน

การวัดผล

1. สังเกตจากการตอบคำถามของนักเรียน
2. สังเกตจากการอ่านบัตรคำ แอบประโยค และแผนภูมิคำกลอน
3. สังเกตจากการร่วมกิจกรรม
4. สังเกตความสนใจของนักเรียน

คำอธิบายสื่อและการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน

1. เพลง

เพลงลामะลิลลา

- ลामะลิลลา ขึ้นต้น เป็นมะลิซ้อนพอดอกใบอ่อน เป็นมะลิลา (ซ้ำ)
บ้านเรือนจะสะอาด (ซ้ำ) ต้องดูต้องกวาดอยู่ตลอดเวลา
- ลामะลิลลา ขึ้นต้น เป็นมะลิซ้อนพอดอกใบอ่อน เป็นมะลิลา (ซ้ำ)
โรงเรียนจะมีระเบียบ (ซ้ำ) ต้องจัดให้เรียบร้อยอยู่ตลอดเวลา
- ลामะลิลลา ขึ้นต้น เป็นมะลิซ้อนพอดอกใบอ่อน เป็นมะลิลา (ซ้ำ)
บริเวณที่มีขยะ (ซ้ำ) อย่าได้เฉยละเชียวนะแก้วตา

2. การละเล่นพื้นบ้าน

พับกระดาษเป็นกระบุง

ตัดกระดาษให้เป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส พับทบคางยาว พับมุมหนึ่ง เข้า
พลิกอีกด้านหนึ่ง พับมุมอีกมุมหนึ่ง เข้า คลี่ออก พับทบ เปลี่ยนข้าง
ปลายทั้งสองข้างพับลงแล้วแยกพับทบ

(จากหนังสือการละเล่นของเด็กภาคกลาง หน้า 58)

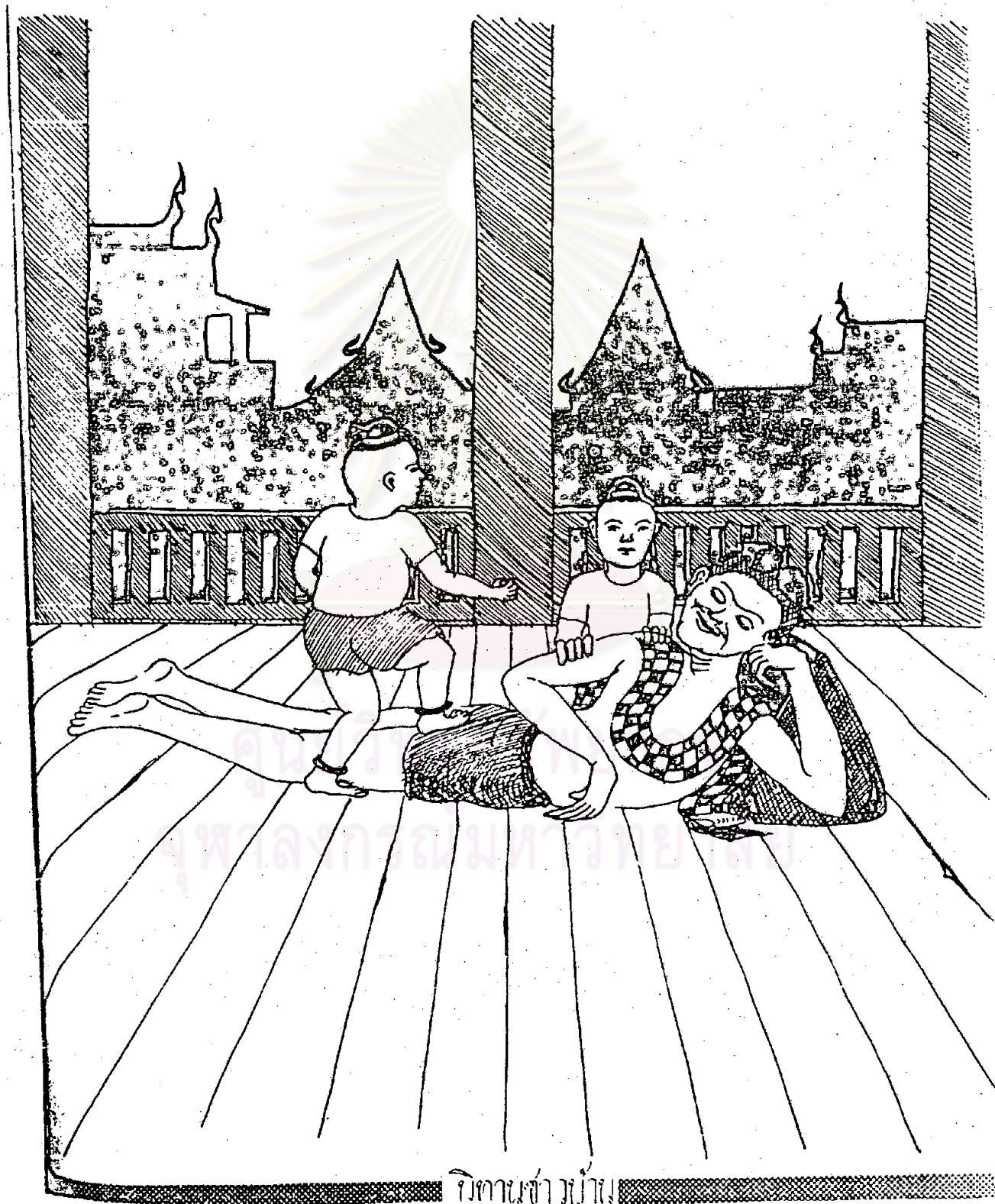
แผนการสอนที่ ๙

เรื่อง

การรักษาความสะอาดและความสวยงามตามธรรมชาติ

ของ

ชุมชนชน



แผนการสอนที่ ๔ เรื่องการรักษาความสะอาดและความสวยงาม

ตามธรรมชาติของชุมชน

เวลา 3 คาบ (60 นาที)

ความคิดรวบยอด

ความสะอาด ความสวยงามของธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม
เกิดจากความร่วมมือของทุกคนในชุมชน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกวิธีบำรุงรักษาความสะอาดและความสวยงามของธรรมชาติได้
2. รักษาความสะอาดและความสวยงามของธรรมชาติได้
3. ปฏิบัติตนในการช่วยดูแลและบำรุงรักษาสาธารณสถานแวดล้อมทางธรรมชาติ
ของชุมชนได้อย่างถูกต้อง
4. ร้องเพลงที่เกี่ยวกับการทำความสะอาดหรือความสวยงามของธรรมชาติได้
5. อ่านบัตรคำคำที่นำรู้และแผนภูมิได้

เนื้อหา

ในชุมชนมีสถานที่ต่าง ๆ หลายแห่ง

และมีบุคคลหลายอาชีพอาศัยอยู่ร่วมกัน

มีธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมหลายอย่าง

เช่น ถนน ต้นไม้ สวนสาธารณะ แม่น้ำ ลำคลอง ฯลฯ

สิ่งเหล่านี้เราทุกคนต้องช่วยกัน

รักษาให้สะอาดและสวยงาม

การจัดสภาพของห้องเรียน

1. ครูและนักเรียนช่วยกันจัดป้ายนิเทศ เรื่อง การรักษาความสะอาดและความสวยงาม

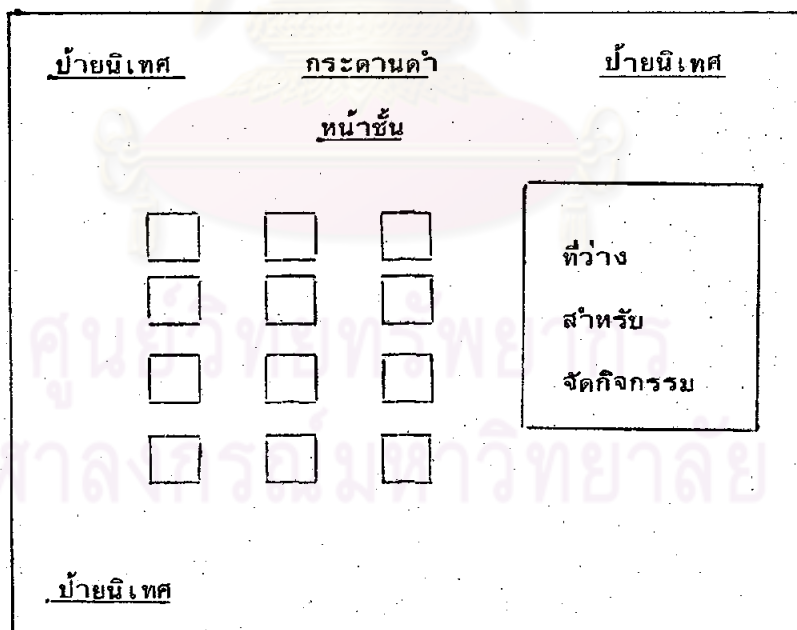
2. ครูและนักเรียนช่วยกันจัดกะบะทรายเรื่อง ความสะอาดและความสวยงามตาม

ธรรมชาติของชุมชน

กิจกรรม

1. ครูจัดสภาพบรรยากาศในห้องเรียน โดยจัดเตรียมห้องเรียนให้สะอาดและ
เรียบร้อย ดูแลสิ่งต่าง ๆ ภายในห้องให้เป็นระเบียบ ตกแต่งด้วยไม้ดอกไม้ประดับตามมุมห้อง
และจัดห้องเรียนเป็นที่โล่งสำหรับปูเสื่อให้นักเรียน เล่นการละเล่นอิတ်ก และนั่งฟังนิทานพื้นบ้าน
พร้อมทั้งจัดป้ายนิเทศ เรื่อง การรักษาความสะอาดและความสวยงามตามธรรมชาติไว้ล่วงหน้า

แผนผัง การจัดสภาพของชั้นเรียน



2. ครูและนักเรียนสนทนาเกี่ยวกับป้ายนิเทศและสถานที่ต่าง ๆ ที่มีธรรมชาติสวยงาม
3. ให้นักเรียนออกมาเล่าประสบการณ์การเที่ยวไปตามสถานที่ต่าง ๆ ที่มีธรรมชาติสวยงาม
4. ครูอธิบายเกมการละเล่น "ฮึดก" แล้วให้นักเรียนที่อาสาสมัครออกมาสาธิตการละเล่นให้ดู

ให้นักเรียนเล่นเกม "ฮึดก" เพื่อแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม
5. ครูนำภาพจิตรกรรมฝาผนังที่แสดงถึงธรรมชาติที่สวยงาม จำนวน 4 ภาพ ให้นักเรียนดู แล้วให้หัวหน้ากลุ่มออกมาเลือกภาพคนละ 1 ภาพ นำไปให้สมาชิกของกลุ่มดู และช่วยกันบอกวิธีบำรุงรักษาความสะอาดและความสวยงามตามธรรมชาติ
6. ให้หัวหน้ากลุ่มออกมาเล่าวิธีบำรุงรักษาความสะอาดและความสวยงามกลุ่มละ 3 นาที
7. ครูเล่านิทานพื้นเมืองไทยเรื่อง "เขาหัวแตก เขาอกทะลุ" ให้นักเรียนฟัง โดยใช้หุ่นกระดาษเป็นเด็กผมจุกเล่าแทนครู และมีภาพเขาหัวแตก เขาอกทะลุ เป็นฉากด้านหลัง
8. ครูและนักเรียนสนทนาเกี่ยวกับตัวละครในนิทาน แล้วครูให้นักเรียนอ่านบัตรคำที่หน้ารู้ 5 คำ ทั้ง เป็นกลุ่มและเป็นรายบุคคล

ธรรมชาติ	สะอาด	สวยงาม	สาธารณะ	สิ่งแวดล้อม
----------	-------	--------	---------	-------------
9. ครูเปิดเทปเพลง "นกเขามาระมี" ซึ่งเป็น เพลงไทยให้นักเรียนฟัง พร้อมทั้งเคาะจังหวะ และสนทนาถึง เนื้อเพลง และสิ่งที่ได้จากเนื้อเพลง
10. ให้นักเรียนบอกการปฏิบัติตน เมื่อไปเที่ยวตามสถานที่ต่าง ๆ โดยให้นักเรียนที่อาสาสมัครออกมาหยิบบัตรชื่อสถานที่จากตะกร้าเครื่องสาน 1 บัตร แล้วอ่านชื่อสถานที่ในบัตรให้เพื่อนฟัง ให้นักเรียนที่อาสาสมัครตอบออกมาบอกการปฏิบัติตน เมื่อไปเที่ยวตามสถานที่ในบัตร

(พิพิธภัณฑ์ วัด สวนสัตว์ โรงละครแห่งชาติ พระบรมมหาราชวัง)

11. ครูให้นักเรียนเข้าแถวตอนลึก ชายหญิง 2 แถว แล้วให้เดินไปที่สนามหญ้า ใกล้เคียงเรียน
12. ครูแจกอุปกรณ์ในการทำความสะอาด เช่น ไม้กวาด ถังขยะ ที่ตักผง คีมคีบเศษกระดาษใบไม้ และให้นักเรียนลงมือปฏิบัติ 10 นาที
13. ครูสนทนาเกี่ยวกับการปฏิบัติตนระหว่างการทำงาน และการทำความสะอาด ที่ได้ปฏิบัติไป
14. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเรื่อง การรักษาความสะอาดและความสวยงาม ตามธรรมชาติ

สื่อการสอน

1. ภาพจิตรกรรมฝาผนังที่เกี่ยวกับธรรมชาติ
2. หุ่น
3. นิทานพื้นเมืองไทย เรื่อง "เขาค้อแตก เขาค้อทะเล"
4. การละเล่นพื้นเมือง "อีตัก"
5. เพลง "นกเขามาระปี"
6. บัตรคำ 5 คำ
7. บัตรคำถาม 5 บัตร
8. อุปกรณ์ในการรักษาความสะอาด เช่น ไม้กวาด

การวัดผล

1. สังเกตจากการเล่าเรื่องของนักเรียน
2. สังเกตจากการอ่านบัตรคำ
3. สังเกตจากการร้องเพลง
4. สังเกตจากการตอบคำถาม
5. สังเกตจากการร่วมกิจกรรม
6. ตรวจสอบผลการทำความเข้าใจ

คำอธิบายสื่อและการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน

1. นิทาน

นิทานเรื่อง เขาหัวแตก เขาอกทะลุ

ครั้งหนึ่งนานมาแล้ว เขาทั้งสองลูกนี้ เป็นมนุษย์ธรรมดา ๆ อย่างเรานี่แหละ เป็นผู้หญิงทั้งสอง และต่างก็เป็นภรรยาของชายคนหนึ่งชื่อว่า ชัยบุรี หรือเมือง นายเมือง ได้มีลูกอันเกิดแต่ภรรยาทั้งสองมีมากมาย มีชื่อต่าง ๆ กัน เช่น แกทหลวง และชัยสญ และคนสุดท้องชื่อน้อย นอกจากนี้ยังมี นู๋ ย่า ตา ยาย จุง ป้า น้ำ อา กันนี้ห้องอื่น ๆ อีก ครอบครัวนี้จึงนับได้ว่า เป็นครอบครัวที่ใหญ่มาก และอยู่รวมกันเป็นกลุ่มก้อน ภรรยาน้อย และภรรยาหลวงของนายเมือง มักจะทะเลาะวิวาทกันเสมอ เพราะต่างก็หึงหวงสามี และมีอารมณ์รุนแรงด้วยกัน ทุก ๆ ครั้งทีทะเลาะกัน มักจะเดิกรากันไปเอง จนอยู่มาวันหนึ่ง ขณะที่ภรรยาหลวงกำลังตำข้าวอยู่ที่ลานบ้าน ภรรยาน้อยนั่งทอดูกอยู่ใต้ถุนใกล้กัน เกิดมีปากเสียงกันขึ้น จนทั้งสองระงับโทโสไว้ไม่ได้ตั้งแต่ก่อน ภรรยาหลวงจึงเอาสากตำข้าวตีภรรยาน้อยแตก ในขณะที่เดียวกับภรรยาน้อยก็เอากระสวยพุ่งใส่อกภรรยาหลวงทะลุ ทั้งสอง

สิ้นชีวิตอยู่ตรงนั้น กลายเป็นเขาหัวแตก เขาอกทะลุ หลังจากนั้นครอบครัวทั้งหมดก็แยกย้ายกระจัดไปคนละทิศละทาง บู่ ย่า ตา ยาย ลุง ป้า น้า อา ไปอยู่ในท้องที่จังหวัด ครั้งกลายเป็นเขานู๋ เขาย่า เขาตา เขายาย เขาลุง เขาป้า เขาน้า เขาอา

นายเมืองไปกลายเป็นเขาเมือง หรือเขาชัยบุรี อยู่ใกล้ ๆ เขาหัวแตก ลุง ๆ กลายเป็นเขาชัยสนธิ เขาซังกา เขาน้อย ส่วนนี้มองอื่น ๆ กลายเป็นเขาหมด โดยเฉพาะเขาหัวแตก กับ เขาอกทะลุอยู่คนละฝ่าย มีทางรถไฟผ่านกลาง

(จากนิทานพื้นเมืองของไทย สำนักพิมพ์ผดุงศึกษา หน้า ๑๘)

2. เพลง

เพลงนกเขามะราปี

คำร้อง ท่านอง มนตรี คราโมท

แสงอรุณเริ่มรางอย่างอุทัย รังสีใสประไพส่องส่องเวหา
 ผีงภมรอ่อนเคล้าคลึงผกา หมูปักขาตีนออกจากรัง เรียง
 (ดนตรี

ที่วังเวียงเชิงผามะราปี สกฤตมีก้อง ชร็องแซ่เสียง (.....)

ฝูงนกเขา (.....) เคล้าคู่ (.....) เคล้าคู่เรียกคู่เคียง ส่งสำเนียงเริงสนุก จู ชุกกร

จู ชุกกร จู ชุกกร จู ชุกกร จูชุกกร

บ้างขันศึก ฮึกกล้า ท้าคารม บ้างเรียกคู่ ขู่ข่ม คู่ต่อสู้

จู ชุกกร จู ชุกกร จู ชุกกร จู ชุกกร

ที่ปากดี ดีประชัน ช่างขันดู แล้วจับคู่ ผู้เมียเข้าเคลียคลอ

(ดนตรี

จู ชุกกร จู ชุกกร จู ชุกกร จูชุกกร

หมายเหตุ มาจาก ระบำนกเขา ในละครเรื่องอิเหนา ตอนประสันตาต่อนก

๓. การละเล่นพื้นบ้าน



อีดัก

ผู้เล่น

๒-4 คน

อุปกรณ์การเล่น

เมล็ดน้อยหน้าหรือมะขาม กระจาดขี้ผึ้งหรือไม้อ่อนจนเกินไปนัก
ตัด เป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า จับให้ชายข้างหนึ่งซ้อนกัน ใช้มือถือ เป็นที่ปัก
เมล็ดน้อยหน้า

วิธีเล่น

แต่ละคนกองทุนลงเท่า ๆ กัน จับไม้สั้นไม่ว่าใครจะเริ่ม เล่นก่อนทุกคน
มีกระจาดที่ปักของตัวเอง คน เริ่ม เล่นด้วยการไปรยเมล็ดไปตามพื้นกระจาด
ซึ่งจะต้องอยู่ในกรอบที่จำกัดไว้ ถ้าเมล็ดใด เกินขอบเขตที่กำหนดจะปักไม่ได้
เอากระจาดที่ทำเป็นที่ปัก ตักทีละ เมล็ดจนหมด ถ้าเมล็ดกอดกันอยู่
ต้องระวังไม่ให้กระ เทือน ถ้ากระ เทือนก็หมดสิทธิ์เล่น ต้องให้คนอื่นต่อไป เล่น
เมื่อหมดกองทุนใหม่่ว่าใครได้มากที่สุดชนะ

(จากหนังสือการละเล่นของเด็กภาคกลาง หน้า 49)

ศูนย์วิจัยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

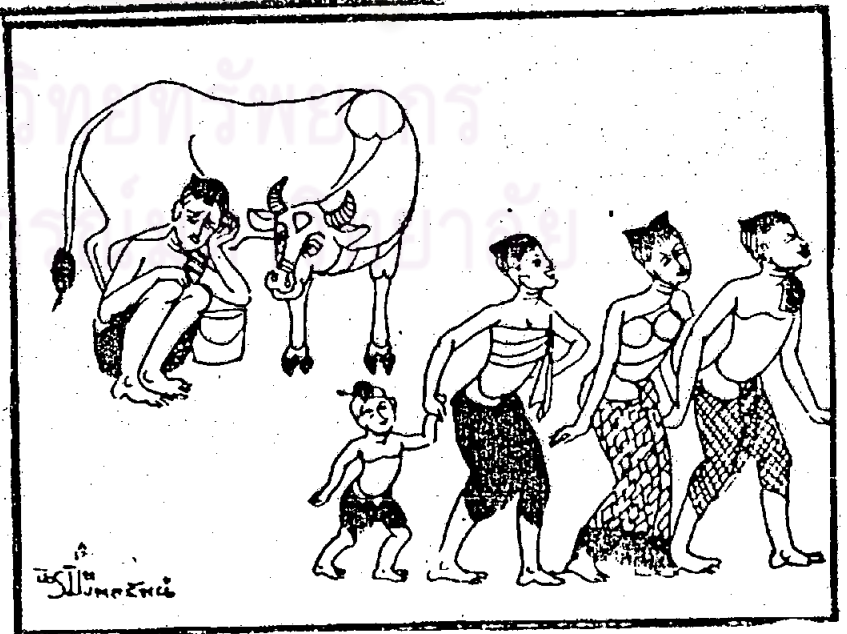
แผนการสอนที่ ๑๐

เรื่อง

การวางงานให้เหมาะสมเมื่อจากผู้ใหญ่ไปจากสถานที่ต่าง



นิทานชาดก



ศิลปิน

แผนการสอนที่ ๑๐ เรื่องการวางคนให้เหมาะสม เมื่อตามผู้ใหญ่

ไปตามสถานที่ต่าง ๆ

เวลา 3 คาบ (60 นาที)

ความคิดรวบยอด

มารยาทและการแต่งกายที่เหมาะสมต่อบุคคล สถานที่และเวลา
เป็นสิ่งที่ควรฝึกปฏิบัติให้เคยชินเป็นนิสัย จะทำให้เป็นที่ชื่นชม
แก่ผู้พบเห็น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบอกมารยาทที่ควรแสดงในโอกาสต่าง ๆ ได้
2. นักเรียนบอกลักษณะการแต่งกายที่สุภาพได้
3. นักเรียนบอกคำพูดที่สุภาพได้ถูกต้อง
4. นักเรียนอ่านบัตรคำที่ควรรู้ และบัตรคำสุภาพิตได้
5. นักเรียนเล่นเกม "ทายใบสน" ได้

เนื้อหา

เมื่อเรามีโอกาสตามผู้ใหญ่ไปตามสถานที่ต่าง ๆ

เราแต่งกายให้สุภาพเรียบร้อย และคอยผู้ใหญ่

เราทำความเคารพผู้ใหญ่ทุกท่านที่พบ

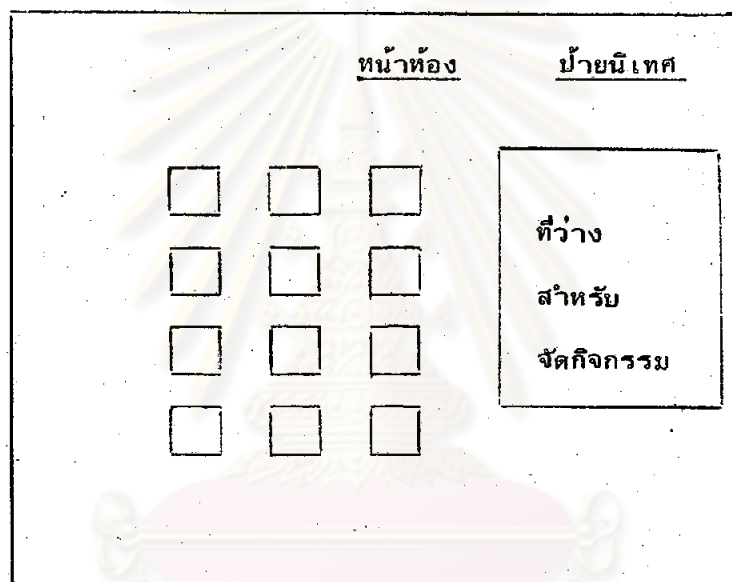
เราพูดจาสุภาพ และมีมารยาทเรียบร้อย

เด็กที่วางตนได้เหมาะสมจะมีโอกาสติดตามผู้ใหญ่ไปในที่ต่าง ๆ เสมอ

กิจกรรม

1. ครูจัดสภาพบรรยากาศในห้องเรียน โดยจัดเตรียมห้องเรียนให้สะอาดและเรียบร้อย ดูแลสิ่งต่าง ๆ ภายในห้องเรียนให้เป็นระเบียบ และจัดห้องเรียนด้านหนึ่งให้เป็นที่โล่งสำหรับปูเสื่อให้นักเรียนฟังดูการสาธิตมารยาทไทย และนั่งฟังนิทานชาดก พร้อมทั้งจัดป้ายนิเทศเรื่อง มารยาทไทยไว้ล่วงหน้า

แผนผัง การจัดสภาพของชั้นเรียน



2. ครูและนักเรียนสนทนาเกี่ยวกับป้ายนิเทศและมารยาทของนักเรียนที่ต้องปฏิบัติ เมื่อมีโอกาสติดตามผู้ใหญ่ไปในสถานที่ต่าง ๆ เช่น การไหว้ การนั่ง การเดิน การยืน ฯลฯ

3. ครูให้นักเรียนที่อาสาสมัครออกมาสาธิตมารยาทแบบต่าง ๆ เช่น การไหว้ การนั่ง การยืน การเดิน แล้วให้นักเรียนปฏิบัติตาม เป็นกลุ่มและรายบุคคล

4. ครูเล่านิทานเรื่อง " เป็นมนุษย์สุดดีที่ลมปาก " ให้นักเรียนนั่งโดยมีภาพวาดประกอบนิทานให้นักเรียนดู

5. เมื่อครูเล่านิทานจบครูและนักเรียนสนทนาเกี่ยวกับแนวคิดสำคัญที่ได้จากนิทานชาดก

6. ครูให้นักเรียนอ่านแถบประโยคสุภาษิตไทยภาพครูทั้งเป็นกลุ่มและรายบุคคล

พูดดี เป็นศรีแก่ตัว

ไปลามาไหว้

ปากเป็นเอก เลขเป็นโท
หนังสือเป็นศรี ชั่วดีเป็นตรา

พูดดีเป็นเงิน เป็นทอง
พูดจอกทอง ชักตอกเข้าตน

7. ครูเปิดเทปเพลง "แม่ศรี" ซึ่งเป็นเพลงไทยเดิมให้นักเรียนฟังและเคาะจังหวะแล้วสนทนาถึงเนื้อเพลง

8. ครูให้นักเรียนช่วยกันคิดทำรำประกอบเพลง "แม่ศรี" โดยครูช่วยแนะนำและทำท่าพร้อมแก่นักเรียนทั้งชั้น

9. ครูให้นักเรียนอ่านบัตรคำคำที่ควรรู้จัก 6 คำ

เหมาะสม โอกาส สถานที่ มารยาท เรียบร้อย เสมอ

10. ครูอธิบายเกมการละเล่นพื้นเมือง "ทายใบสน" แล้วครูให้นักเรียนเล่นเกมนี้ โดยมีนักเรียนคนหนึ่งเป็นผู้ทาย ผู้ชนะจากการเล่นต้องอ่านบัตรคำที่ควรรู้จัก 1 คำ แล้วเป็นผู้ทายคนต่อไป ถ้าอ่านบัตรคำไม่ได้ต้องเปลี่ยนผู้เล่น

11. ครูให้นักเรียนที่อาสาสมัครคนหนึ่งหยิบบัตรคำที่เกี่ยวกับมารยาท (ไหว้ กราย ยืน เดิน นั่ง) จากตะกร้าสานแล้วให้เพื่อน ๆ อ่านพร้อมกันทีละบัตร ให้นักเรียนคนอื่น ๆ อาสาสมัครออกมาคราวละ 3 คน เพื่อแสดงบทบาทสมมติเป็นผู้ใหญ่ 2 คน เด็กคนหนึ่งแสดงมารยาทเมื่อตามผู้ใหญ่ไปในสถานที่ต่าง ๆ ตามบัตรคำที่เพื่อนหยิบได้ จนครบทุกบัตร

ขั้นสรุป ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป เรื่องการวางคนให้เหมาะสม เมื่อตามผู้ใหญ่ไปตามสถานที่ต่าง ๆ แล้วให้นักเรียนอ่านคำกลอนตามครูดังนี้

มารยาทและนิสัยส่วนบุคคล

คนเก่าท่านให้หลัก	ในการดูลักษณะคน
จะยาก ดี มี จน	ท่านแยกได้ โพร่ ผู้ดี
หนึ่ง ดูกิริยา	สอง วาจาการหาดี
ไม่ใช่คำ อ้าย อี	ไม่ดิฉินดูหมิ่นคน
รู้จักมีมารยาท	ไม่พรวดพราดรีบลูกจน
รู้จักฐานะคน	พบผู้ใหญ่ต้อง ไหว้ทัก
อ่อนหวานต่อเพื่อนฝูง	เหล่านี้จึง ให้สูงศักดิ์
ใคร เห็นขึ้นชนนั้ก	ว่าผู้ดีมีตระกูล

(จากหนังสือจริยศึกษาประจำตัวนักเรียน หน้า 55)

สื่อการสอน

1. นิทานชาดก เรื่อง เป็นมนุษย์สุดดีที่สมปาก
2. ภาพประกอบนิทานชาดก 3 ภาพ
3. แถบประโยคสุภาษิตไทย
4. แผนภูมิเพลง "แม่ศรี"
5. เทปเพลง "แม่ศรี"
6. บัตรคำ 6 คำ
7. การละเล่น "ทายไข่น"
8. บัตรคำเกี่ยวกับมารยาท 5 บัตร
9. แผนภูมิคำกลอนมารยาทและนิสัยส่วนบุคคล

การวัดผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. สังเกตจากการอ่านบัตรคำและแถบประโยค
3. สังเกตจากการร้องเพลง
4. สังเกตจากการร่วมกิจกรรมของนักเรียน
5. สังเกตจากการอ่านแผนภูมิคำกลอน

คำอธิบายสื่อและการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน

1. นิทาน

เรื่อง อัมมมนุษย์สุดดีที่ลมปาก

นานมาแล้ว มีพราหมณ์คนหนึ่งได้ถูกวัวมาเลี้ยงแกมความรักดังลูก ให้กินข้าวต้ม ข้าวสวย เหมือนมนุษย์ และตั้งชื่อว่า "นันทวิศาล" โคนันทวิศาลเติบโตขึ้นมาโดยลำดับ และมีกำลังวังชาแข็งแรงอย่างยิ่ง มันตั้งใจจะสนองคุณที่พราหมณ์ได้เลี้ยงดูมาตั้งแต่เล็กจนเติบโตใหญ่ จนวันหนึ่ง นันทวิศาลได้บอกให้พราหมณ์ไปทำพินันกับวิทก เศรษฐี โดยวางเงินกันพันหนึ่ง

พราหมณ์ได้ทำตามสั่ง และครั้นได้เวลาเขาก็บรรทุกเกวียน 100 เล่ม เต็มด้วยทรายกรวดผูกติดต่อกันโดยลำดับ แล้วจึงโคนันทวิศาลไปอาบน้ำ เติมด้วยแป้งหอม 6 แห่ง เอาพวงมาลัยคล้องคอ เสร็จแล้วนำไปเทียบเกวียนยกปะชุกขึ้นทำท่าเหมือนจะแทงพร้อมขู่ว่า

"เฮ้ย . โคนโกง เอ็งจะลากเกวียนออกไปจากที่นี่เร็วเข้า"

ฝ่ายโคนันทวิศาลได้ฟังเช่นนั้น ก็สิ้นกำลังใจ ยืนนิ่งไม่ยอมก้าวเดิน แม้ว่าพราหมณ์จะออกปากโล่งใจก็เฉย เป็นอันว่าวันนั้นพราหมณ์ต้องเสียเงินเดิมพันให้เศรษฐีตามสัญญา เขาแก่โคนันทวิศาลปล่อยไป แล้วเดินคอดกกลับบ้าน ด้วยความเศร้าสร้อยสุดกำลัง ไม่เป็นอันกินอันนอน ฝ่ายโคนันทวิศาลกลับมาตอนเย็น เห็นพราหมณ์เข้าก็รู้สึกสงสาร จึงเข้ามาบอกลบ แล้วให้พราหมณ์ไปทำพินันกับเศรษฐีอีกเป็นเงินสองพัน อีกทั้งกำชับให้พราหมณ์พูดแต่คำเพราะ ๆ อย่าได้พูดคำหยาบดังที่เคย

"เจ้าคงจะให้พ่อเสียเงินอีกละซี" พรหมณ์ว่า "ยังงี้ก็เห็นใจพ่อบ้าง นะลูกนะ"

"คราวนี้รับรอง" โคนันทวิศาลยืนยันแข็งขัน แต่ขอให้พ่อพูดคำพูดเพราะ ๆ หน่อยก็แล้วกัน เล่นกระโชกโชกฮาอย่างคราวที่แล้ว ฉันก็หมดกำลังใจเท่านั้นแหละ พรหมณ์กล่าวในที่สุด "เอาละลูกรัก พ่อก็รับรองเหมือนกัน" แล้วเดินลาจากบ้านไปทำพนัก เศรษฐีอีกครั้งหนึ่ง เมื่อเศรษฐีรับคำท้าแล้ว ก็กลับมาเทียบโคนันทวิศาลเข้ากับ เกวียน 100 เล่ม ส่วนตัว เขามั่นนั่งบนเกวียน เอามือลูบหลังนันทวิศาล แล้วกล่าวอย่างนุ่มนวลว่า "ลูกเอ๋ย เจ้าจงลากเกวียนร้อยเล่มนี้ไปเถอะ พ่อพร้อมแล้ว" พอนันทวิศาลได้ยินดังนั้น ก็เกิดกำลังใจ ลากเกวียนทั้งร้อยเล่ม เคื่อนจากที่ไปโดยไม่รอช้า

เป็นอันว่าคราวนี้ พรหมณ์ได้รับทรัพย์จำนวนสองพันจากเศรษฐีตามสัญญา เขาพา โคนันทวิศาลกลับบ้านด้วยความโสมนัสปรีดาเป็นที่สุด

เรื่องนี้ชี้ให้เห็นว่า อันมนุษย์สุดดีที่ลมปาก ถ้าพูดกระโชกโชกฮา ทყาบคาย แม้แต่สัตว์ก็ไม่ชอบ แต่ถ้าพูดไพเราะแสนหูใครได้ฟังก็ชื่นชอบ มีกำลังใจ พร้อมที่จะทำงาน ให้ดังสมประสงค์ทุกอย่าง

(จากหนังสือพระเจ้า 500 ชาติ หน้า 126-128)

2. เพลง

เพลง แม่ศรี

แม่ศรีเอ๋ยแม่ศรีน้องน้อย	ท่าทางซดช้อยช้อยตามอง
เจ้าเรียนก็เก่ง ร้องเพลงก็คล่อง	มารยาทถูกต้อง รักน้องเสียจริงเอ๋ย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

3. เกมทายใบสน

<u>ผู้เล่น</u>	2 คน
<u>อุปกรณ์การเล่น</u>	ใบสน 2 ใบ
<u>วิธีเล่น</u>	ใบสนมีลักษณะเป็นปล้อง ๆ ผู้เล่นจะเด็ดปล้องออกแล้วเสียบไว้อย่างเดิม ให้อีกคนชี้ว่าปล้องไหนถูกดึงออก ถ้าทายไม่ถูกต้องทายใหม่ ถ้าทายถูกก็หัดกันทาย

(จากหนังสือการละเล่นของเด็กภาคกลาง หน้า 56)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



แผนการสอนกลุ่มควบคุม

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนที่ 1

เรื่อง

ชุมนุมชน



เกมสมเอยสมพ้จ



แผนการสอนที่ 1 เรื่อง ชุมชนชน

เวลา 3 คาบ (60 นาที)

ความคิดรวบยอด

ชุมชน คือ บริเวณซึ่งมีบ้านเรือนและที่อยู่อาศัย รวมกันเป็นจำนวนมาก
มีสถานบริการชุมชนซึ่งคนใช้ร่วมกัน เช่น ตลาด ที่ว่าการอำเภอ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบอกความหมายของชุมชนได้
2. นักเรียนตอบปัญหาของครูได้
3. นักเรียนเล่นเกม "รวมใจ" และเกม "ลมเอยลมพัด" ได้
4. นักเรียนเล่นเกมบอลเป็นที่ซัดได้
5. นักเรียนอ่านบัตรคำและแผนภูมิได้

เนื้อหา

ชุมชน คือ ที่ซึ่งมีบ้านเรือน และคนอยู่รวมกันเป็นจำนวนมาก

มีสถานที่ต่าง ๆ เช่น บ้าน วัด ตั้งอยู่ด้วย

ในชุมชนมีคนอยู่รวมกันมาก ๆ

ทุกคนต่างพึ่งพาอาศัยกัน

กิจกรรม

1. ครูจัดสภาพห้อง เรียนให้ เรียบร้อยและจัดหลังห้อง เป็นที่โล่งสำหรับนั่งดูภาพ
ชุมชน และสนทนากับครู
2. เมื่อนักเรียนนั่งรวมกัน เรียบร้อยแล้ว ครูนำภาพชุมชน ซึ่งมีบ้านเรือนแบบ
ทันสมัย มีตึกหลายชั้น และทาวเฮ้าส์ ห้างสรรพสินค้า โรงภาพยนตร์ ให้นักเรียนดู
แล้วสนทนาเกี่ยวกับภาพ
3. ครูให้นักเรียนบอกชื่อชุมชนที่นักเรียนอาศัยอยู่ และให้นักเรียนที่อาสาสมัคร
เล่าชีวิตความเป็นอยู่ในชุมชนของนักเรียน โดยบอกชื่อตลาด ชื่อโรงภาพยนตร์
ชื่อสถานที่สำคัญในชุมชนที่นักเรียนอยู่
4. ครูให้นักเรียนบอกความหมายของชุมชน แล้วให้นักเรียนอ่านบัตรคำที่นำรู้
4 คำ ชุมชน บ้านเรือน สถานที่ อาศัย
5. ครูอธิบายเกม "รวมใจ" ให้นักเรียนฟัง และให้นักเรียนที่อาสาสมัคร
ออกมาสาธิตการเล่น
6. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม และให้นักเรียนแต่ละกลุ่มผลัดกันเล่นเกม
รวมใจ
7. ครูให้นักเรียนที่อาสาสมัครออกมาเล่นเกม "ลมเอ๋ยลมพัด" แล้วให้ผู้ที่ยืน
กลางวง เป็นผู้ทายปัญหาเกี่ยวกับชุมชน ผู้ที่อยู่รอบวง เป็นผู้ตอบปัญหา โดยครูยกตัวอย่าง
ให้นักเรียนฟัง 1 คำถาม

คำถาม ถ้ามีขโมย เข้าไปขโมยของในบ้านนักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร

คำตอบ ไปแจ้งความที่สถานีตำรวจ

๘. เมื่อนักเรียนเล่นเกม "ลมเออลมพัด" และผลัดกันตอบคำถามแล้ว ครูนำภาพการเล่นกีฬาต่าง ๆ ซึ่งเป็นที่นิยมในปัจจุบัน เช่น แชร์บอล วอลเลย์บอล บอลเบสบอล แบดมินตัน กอล์ฟ ให้นักเรียนดู และสนทนาเกี่ยวกับภาพและประสบการณ์การเล่น

๙. ครูนำนักเรียนเข้าสู่กิจกรรมการเล่น "บอลเบสบอล" ที่สนามหญ้าหรือที่โล่งร่มเย็น โดยเดินไปอย่างเบรียบและปฏิบัติตามขั้นตอนต่อไปนี้

ขั้นตอนร่างกาย

๑. นักเรียนเข้าแถวตอนลึก ๔ กลุ่ม
๒. นักเรียนบริหารร่างกายตามจังหวะของสัญญาณกวีต

ชั้นอธิบายและสาธิต

๑. ครูและนักเรียนร่วมกันกำหนดกติกาและการเล่น "บอลเบสบอล"
(คำอธิบายสื่อและการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน)
๒. ครูให้นักเรียนอาสาสมัครกลุ่มละ ๓ คน มาสาธิตการเล่น

ชั้นปฏิบัติ

ให้นักเรียนทุกกลุ่มเล่น "บอลเบสบอล"

ชั้นสรุปและนำไปใช้

๑. ครูเป่านกหวีดให้สัญญาณหมดเวลาเล่น
๒. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปผลที่ได้จากการเล่น "บอลเบสบอล" และย้ำถึงความรักความสามัคคีของตนในชุมนุมชน ขณะเล่นกันถ้าผิดพลาดต้องให้อภัยซึ่งกันและกัน เพราะทุกคนต้องพึ่งพาอาศัยกัน
๓. ครูให้นักเรียนอ่านแผนภูมิเรื่อง "ชุมนุมชน" และสรุปเรื่องชุมนุมชน แล้วพากลับชั้นเรียน

สื่อการสอน

1. ภาพชุมชนชน ซึ่งประกอบด้วย ห้างสรรพสินค้า โรงภาพยนตร์
ทาวเฮ้าส์ ตึกสูง ๆ
2. เกม "รวมใจ"
3. เกม "สมเอยสมพัด"
4. เกม "บอลเป็นพิช"
5. ลูกบอล
6. บัตรคำ

การวัดผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. สังเกตจากการอ่านบัตรคำ
3. สังเกตจากการร่วมกิจกรรม

คำอธิบายสื่อและการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน

1. เกม

เกมรวมใจ

ผู้เล่น

ไม่จำกัดจำนวน

อุปกรณ์การเล่น

กระดาษตัด เป็นรูปหัวใจ แล้วตัดแบ่งครึ่ง เมื่อนำมารวมกันจะได้ เป็นรูปหัวใจ

วิธีเล่น

ผู้เล่นแต่ละคนได้รับแจกชิ้นส่วนหัวใจ เมื่อเริ่มเล่นผู้เล่นต้องร่วมกันร้อง เพลง และเดิน เป็นวงกลม เมื่อได้ยินสัญญาณให้หาคู่ซึ่งมีชิ้นส่วนหัวใจมารวมกันได้พอดี ใครรวมได้ก่อน เป็นผู้ชนะ

เกมลม เอยลมพัต

<u>ผู้เล่น</u>	ไม่จำกัดจำนวน
<u>วิธีเล่น</u>	ผู้เล่นนั่งหรือยืน เป็นวงกลมให้ชิดติดกัน เลือกผู้เล่นคนหนึ่งออกมาอยู่กลางวง เริ่มโดยผู้เล่นที่อยู่กลางวงบอกผู้เล่นรอบวงว่า "ลม เอยลมพัต" ผู้เล่นรอบวงจะถามว่า "พัตอะไร" ผู้เล่นที่อยู่กลางวงจะตอบว่า "พัตคนที่...ใส่หน้ากาก" ผู้เล่นรอบวงที่ใส่หน้ากากต้องวิ่งสับที่กับผู้เล่นคนอื่น ผู้เล่นกลางวงก็จะวิ่งเข้าแย่งที่ด้วย ผู้เล่นคนใด เข้าที่ไม่ได้ก็จะต้อง เป็นผู้เล่นกลางวงแทน

เกมลูกบอลเป็นพิช

<u>ขั้นเตรียม</u>	อบอุ่นร่างกาย
<u>ขั้นเรียน</u>	<ol style="list-style-type: none"> 1. จัดแถวยืนเป็นรูปวงกลมให้ห่างระหว่างคนประมาณ 1 ช่วงแขน 2. ครูให้นักเรียนถือลูกบอล 3 ลูก โดยให้แต่ละลูกอยู่ห่างประมาณเท่า ๆ กัน 3. เริ่ม เล่นให้ผู้ที่ถือบอลอยู่ในมือส่งบอลต่อให้เพื่อนไปทางซ้ายและส่งต่อกันไปเรื่อย ๆ 4. ถ้าใครทำบอลตกต้อง เก็บขึ้นมาส่งให้เพื่อนคนต่อไป 5. เมื่อครูสั่งหยุดใครงมีลูกบอลอยู่ในมือออกมากลางวงเพื่อช่วยครูดู 6. เหลือคนในวงน้อยที่สุดหรือ เหลือคนเดียวคนนั้น เป็นผู้ชนะ

ศูนย์วิทยุวิทยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนที่ 2

เรื่อง

สถานที่สำคัญในชุมชน

โรงเรียน



เกมจอกไม้ในกำมือ

แผนการสอนที่ 2 เรื่อง สถานที่สำคัญในชุมชน (โรงเรียน)

เวลา 3 คาบ (60 นาที)

ความคิดรวบยอด

โรงเรียน เป็นสถานที่สำคัญแห่งหนึ่งในชุมชน โรงเรียนประกอบด้วยบุคคล
ซึ่งมีหน้าที่ต่าง ๆ กัน แต่ร่วมมือกันทำงานเพื่อการศึกษา

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบอกชื่อสถานที่สำคัญในชุมชนได้
2. นักเรียนบอกบุคคลในโรงเรียนได้
3. นักเรียนเล่นเกมดอกไม้ในกำมือได้
4. นักเรียนร้องเพลง "โรงเรียนของเรา" ได้
5. นักเรียนแต่งคำขวัญเกี่ยวกับครู นักเรียน โรงเรียน ได้
6. นักเรียนอ่านบัตรคำและแผนภูมิได้

เนื้อหา

โรงเรียน เป็นสถานที่สำคัญของชุมชน

ในโรงเรียนมีอาจารย์ใหญ่ ครู นักเรียน และภารโรง

อาจารย์ใหญ่มีหน้าที่ดูแลความเรียบร้อยทุกอย่างในโรงเรียน

ครูมีหน้าที่ให้ความรู้และสอนนักเรียนให้เป็นคนดี

คนงานภารโรง มีหน้าที่ทำความสะอาดโรงเรียน

ทุกคนในโรงเรียนต่างมีหน้าที่

และร่วมมือกันทำงานเพื่อการศึกษา

กิจกรรม

1. ครูจัดสภาพห้องเรียนให้เรียบร้อยและจัดตั้งห้อง เป็นที่โล่งสำหรับปูเสื่อให้นักเรียนแสดงและดูบทบาทสมมติ
2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แสดงบทบาทสมมติเป็น ครู นักเรียน อาจารย์ใหญ่ แล้วครูและนักเรียนสนทนาเกี่ยวกับบทบาทสมมติ และความสำคัญของโรงเรียน
3. ครูให้นักเรียนที่อาสาสมัครคนหนึ่ง เล่าเรื่อง "โรงเรียนของฉัน"
4. ครูให้นักเรียนอ่านบัตรคำที่หน้ารู้ 5 คำ ทั้ง เป็นกลุ่มและรายบุคคล
โรงเรียน อาจารย์ใหญ่ ครู นักเรียน ภารโรง
5. ครูนำภาพที่แสดงความหมายของคำที่หน้ารู้ โรงเรียน อาจารย์ใหญ่ ครู นักเรียน ภารโรง ให้นักเรียนดู แล้วสนทนาเกี่ยวกับภาพ และคิดภาพไว้ในกระดานดำ
6. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม แล้วอธิบายเกมอิหร่าน "ดอกไม้ในกำมือ" ให้นักเรียนฟัง และให้นักเรียนที่อาสาสมัครในแต่ละกลุ่มออกมาสาธิตการเล่น
7. ครูให้นักเรียนทุกกลุ่ม เล่นเกม "ดอกไม้ในกำมือ" โดยผู้ชนะจะต้องนำบัตรคำรูปดอกไม้ไปติดคู่กับภาพที่อยู่ในกระดานให้ตรงกับความหมายของคำ
8. ครูให้นักเรียนอ่านแผนภูมิ "โรงเรียนของเรา" ซึ่งเป็น เพลงไทยสากล (ดูคำอธิบายสื่อและการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน)
9. ครูเปิดเทปเพลง โรงเรียนของเรา ให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนร้องตาม พร้อมทั้งเคาะจังหวะด้วยเครื่องจังหวะแบบสากล เช่น กรับพลาสติก กรุงกริ่ง เป็นต้น
10. ครูให้นักเรียนแต่งคำขวัญเกี่ยวกับครู นักเรียน โรงเรียน ภารโรง เป็นร้อยแก้ว แล้วให้ไปเขียนที่กระดาน โดยครูยกตัวอย่างให้นักเรียนฟัง เช่น "ครูดี เป็นศรีโรงเรียน"

11. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเรื่อง โรงเรียนเป็นสถานที่สำคัญในชุมชน และอ่านแผนภูมิเรื่อง "โรงเรียน"

สื่อการสอน

1. ภาพโรงเรียนและบุคคลในโรงเรียน
2. บัตรคำที่นำรู้เป็นรูปดอกไม้ 5 คำ
3. เกมดอกไม้ในกำมือ
4. เทปเพลง "โรงเรียนของเรา"
5. แผนภูมิเรื่อง "โรงเรียน"

การวัดผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. สังเกตจากการร่วมกิจกรรม
3. สังเกตจากการอ่านบัตรคำ
4. ตรวจสอบบันทึกของนักเรียน

คำอธิบายสื่อและการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน

1. เพลง

เพลง "โรงเรียนของเรา"

โรงเรียนของเราหน้าอยู่	คุณครูใจดีทุกคน
นักเรียนก็ไม่ซุกซน	พวกเราทุกคนชอบมาโรงเรียน
ชอบมาชอบมาโรงเรียน	

2. เกมดอกไม้ในกำมือ (อิหร่าน)

การเล่นของอิหร่าน "ดอกไม้ในกำมือ"

- ผู้เล่น อายุตั้งแต่ 5 ขวบขึ้นไป จำนวน 2 ชุด ๆ ละ 4-10 คน ในร่ม อุปกรณ์
การเล่น ก้อนหิน เล็ก ๆ หรือวัสดุอย่างอื่นที่ใช้เป็นดอกไม้
- จุดมุ่งหมาย ให้ผู้เล่นชุดหนึ่งทายว่า "ดอกไม้" ซ่อนอยู่ในกำมือของผู้เล่นคนใดในอีกชุดหนึ่ง
- วิธีเล่น ผู้เล่นแบ่งออกเป็น 2 ชุด แต่ละชุดเลือกหัวหน้าของตนขึ้นมา หัวหน้าชุดทั้งสองตกลงกันว่า ชุดไหนจะได้เป็นผู้ซ่อน "ดอกไม้ก่อน" หัวหน้าทั้งสองตกลงกันว่า จะต้องได้คะแนนกี่แต้มจึงจะถือว่าชนะ เช่น ต้องได้ 10 แต้ม
- ผู้เล่นทั้ง 2 ชุด นั่งเรียงแถวหน้ากระดานหันหน้าเข้าหากัน ผู้เล่นชุดที่จะซ่อนได้ซ่อน "ดอกไม้" เอามือไหลไปข้างหลังให้หมด และส่ง "ดอกไม้" ไว้ในกำมือ แล้วให้ผู้เล่นทุกคนวางกำมือไว้บน เข่าของตน โดยไม่แสดงให้เป็นที่สงสัยว่าดอกไม้อยู่ในกำมือของผู้ใด
- ผู้เล่นอีกชุดหนึ่งพยายามทายว่า "ดอกไม้" อยู่ในกำมือไหน อนุญาตให้ทายได้เพียง 1 ครั้ง ถ้าทายถูกชุดนั้นได้ 2 แต้ม ถ้าทายผิดจะเสีย 2 แต้ม
- ผู้เล่นทั้ง 2 ชุด ผลัดกันทาย "ดอกไม้" ชุดแรกที่ได้แต้มจำนวนเท่ากับที่หัวหน้าตกลงกันไว้ก่อน เป็นผู้ชนะ

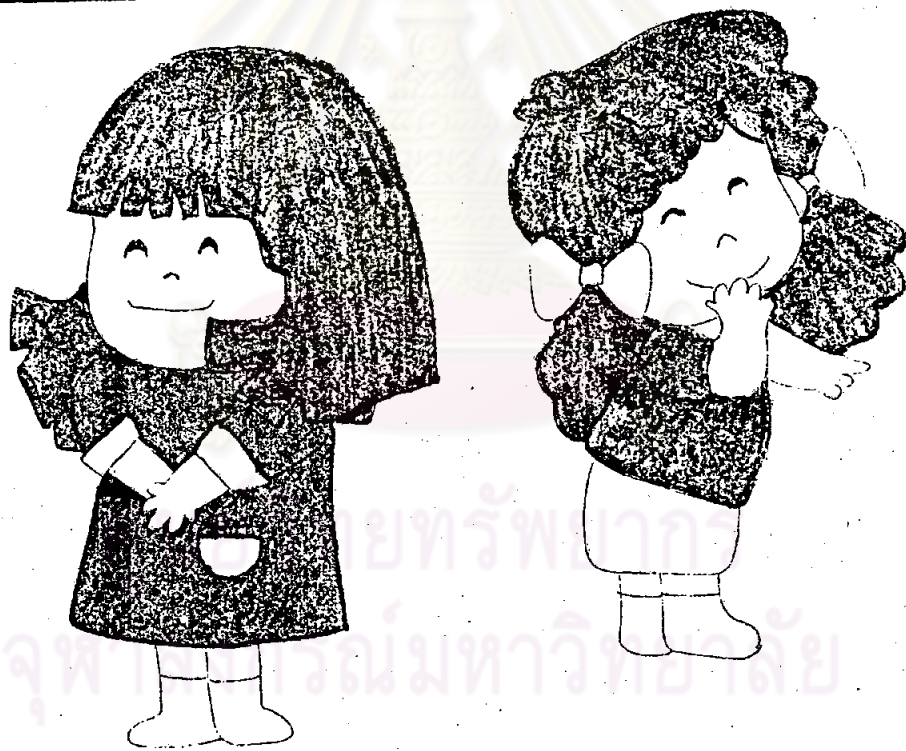
ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนที่ 3

เรื่อง

สถานที่สำคัญในชุมชน

กาลาจ



เกมทายใจ

แผนการสอนที่ 3 เรื่อง สถานที่สำคัญในชุมชน (ตลาด)

เวลา 3 คาบ (60 นาที)

ความคิดรวบยอด

ตลาด เป็นชุมชนซื้อขายของต่าง ๆ ตลาดจึง เป็นสถานที่สำคัญในชุมชน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนอ่านบัตรคำได้
2. นักเรียนบอกชื่อของกิน ของใช้ ของเล่นได้
3. นักเรียนเล่นเกม "ทายใจ" ได้
4. นักเรียนเล่นเกม "ขายของ" ได้
5. นักเรียนอ่านแผนภูมิเรื่อง "ตลาด" ได้

เนื้อหา

ใกล้บ้านของเรามีตลาด

ในตลาดมีพ่อค้าและแม่ค้า

พ่อค้าแม่ค้านำของมาขายให้เรา

เขาช่วยให้เรามีอาหารและเครื่องใช้ต่าง ๆ

ใครต้องการสิ่งใดก็หาซื้อได้

ตลาดจึง เป็นสถานที่สำคัญในชุมชน

กิจกรรม

1. ครูจัดสภาพห้อง เรียนให้ เรียบร้อยและจัดเตรียมโรง เชิดหุ่นสากล เรื่อง "จอห์นกับแมรีไปตลาด"
2. ครูนำภาพตลาดซูปเปอร์มาเกตให้นักเรียนดู แล้วสนทนากับนักเรียนถึง ประสบการณ์ในการไปตลาด และการไปเที่ยวห้างสรรพสินค้า
3. ครูเชิดหุ่นเรื่อง "จอห์นกับแมรีไปตลาด" ให้นักเรียนดูและฟัง (ดูคำอธิบายสื่อและการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน)
4. ครูสนทนาเกี่ยวกับตัวละครและ เนื้อ เรื่องในหุ่น
5. ครูให้นักเรียนอ่านบัตรคำ คำว่า พ่อค้า แม่ค้า อาหาร เครื่องใช้ ตลาด ตามครู แล้วครูให้นักเรียนที่อ่านได้ออกมาติดบัตรคำในกระดานให้ตรงกับภาพ โดยใช้ริบบิ้นโยงภาพบัตรคำที่นักเรียนติดบนกระดาน
6. ครูอธิบายการเล่น เกม "ทายใจ" ให้นักเรียนฟัง และให้นักเรียนอาสาสมัคร ออกมาสาธิตการเล่น
7. ครูให้นักเรียน เล่น เกม "ทายใจ" แล้วให้นักเรียนที่ชนะจากการ เล่น เกม "ทายใจ" เล่น เกม "ไปตลาดซูปเปอร์มาเกต" โดยผู้ที่เล่นแพ้ เป็นฝ่ายขาย
8. ครูให้นักเรียนที่เป็นฝ่ายซื้อผลัดเปลี่ยน เป็นฝ่ายขายและ เล่น เกม "ไปตลาดซูปเปอร์มาเกต" อีกครั้งหนึ่ง
9. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม แข่งขันกัน เขียนชื่อของกิน ของใช้ ของเล่น ภายในเวลา 5 นาที กลุ่มใดเขียนได้มากที่สุด เป็นฝ่ายชนะ
10. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป เรื่องตลาด และความสำคัญของตลาด
11. ครูให้นักเรียนอ่านแผนภูมิ เรื่อง "ตลาด"

สื่อการสอน

1. หุ่นเรื่องจอห์นกับแมรีไปตลาด
2. เพลงสากลประกอบหุ่นเรื่อง จอห์นกับแมรีไปตลาด
3. ภาพตลาด ซุปเปอร์มาเก็ต ภาพการซื้อขายในซุปเปอร์มาเก็ต
4. เกม "ทายใจ"
5. เกม "ไปตลาดซุปเปอร์มาเก็ต"
6. เครื่องบันทึก เทป
7. บัตรคำ
8. แผนภูมิ เรื่อง "ตลาด"
9. ของจริงที่ใช้ในการเล่น เกม "ไปตลาดซุปเปอร์มาเก็ต"

การวัดผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. สังเกตจากการเล่นเกม
3. สังเกตจากการอ่านบัตรคำและการจับคู่ภาพกับคำ
4. สังเกตจากการอ่านแผนภูมิ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



คำอธิบายสื่อและการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน

เกมทายใจ (จ๊ะเอ๋)

ผู้เล่น ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป

วิธีเล่น ผู้เล่นแต่ละคนยืนหันหลังชนกันให้ห่างกันเล็กน้อย ผู้เล่นคนหนึ่งจะกล่าวคำว่า "จ๊ะเอ๋" แล้วทั้งสองคนจะต้องชะเง้องหน้าเข้าหากัน ถ้าผู้เล่นทั้งสองคนชะเง้องหน้าไปทางเดียวกัน ผู้พูดจะเป็นฝ่ายแพ้ ถ้าผู้เล่นทั้งสองคนหันหน้าไปคนละทาง ผู้พูดจะเป็นฝ่ายชนะ ฝ่ายใดแพ้จะต้องเปลี่ยนผู้เล่น

เกมขายของ

ผู้เล่น แบ่งเด็กเป็น 2 ฝ่าย มีฝ่ายผู้ชายและมีฝ่ายผู้หญิง

วิธีเล่น แบ่งเด็กเป็น 2 ฝ่าย มีฝ่ายผู้ชายและมีฝ่ายผู้หญิง ผู้ชายขายของอยู่ในตลาดซูเปอร์มาร์เกตแห่งหนึ่ง ผู้ซื้อจะมีเงินเท่ากัน กำหนดเวลาในการซื้อ (5 นาที) ใครซื้อของได้มากที่สุดภายในขงเงินที่กำหนดให้จะเป็นผู้ชนะ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนที่ 4

เรื่อง

การประกอบอาชีพในชุมชน



การเล่นปั้น

แผนการสอนที่ 4 เรื่อง การประกอบอาชีพในชุมชน

เวลา 3 คาบ (60 นาที)

ความคิดรวบยอด

คนในชุมชนประกอบอาชีพต่างกันตามสภาพแวดล้อม ธรรมชาติ ความขยันหมั่นเพียร ช่วยให้ทุกคนประกอบอาชีพสำเร็จ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบอกชื่ออาชีพได้
2. นักเรียนเล่นเกมจับคู่ภาพและบัตรคำได้
3. นักเรียนอ่านบัตรคำได้
4. นักเรียนร้องเพลงปลุกผักได้
5. นักเรียนเล่นเกม "ขายขนม" ได้
6. นักเรียนอ่านแผนภูมิได้

เนื้อหา

การประกอบอาชีพในชุมชนมีหลายอย่าง

เช่น ทำสวน ทำนา ค้าขาย การประมง

เลี้ยงสัตว์ รับราชการ รับจ้าง

คนในชุมชนประกอบอาชีพต่างกัน

ชุมชนที่อยู่ใกล้ที่ราบ จะทำไร่ เลี้ยงสัตว์

ชุมชนที่อยู่ใกล้แม่น้ำลำคลอง จะทำนา จับสัตว์น้ำ

ชุมชนที่อยู่ใกล้ทะเล จะทำการประมง ปลูกเกลือ เลี้ยงปลา เลี้ยงกุ้ง

กิจกรรม

1. ครูจัดสภาพห้อง เรียนให้ เรียบร้อยและ จัดหลังห้อง เรียน เป็นที่โล่งสำหรับให้ นักเรียนนั่งฟังนิทาน
2. เมื่อนักเรียนนั่งรวมกัน เรียบร้อยแล้ว ครูเล่านิทานประกอบภาพเรื่อง "เรื่องเล่นของทลีฟ่อง"
3. เมื่อครูเล่านิทานจบ ครูและนักเรียนสนทนาเกี่ยวกับแนวคิดสำคัญจากนิทาน
4. ครูให้นักเรียนอ่านบัตรคำอาชีพในชุมชนชน 10 บัตร ทั้ง เป็นกลุ่มและรายบุคคล

ค้าขาย	รับราชการ	การประมง	เลี้ยงสัตว์	ทำนา
ทำไร่	ทำสวน	ทอผ้า	แกะสลัก	จักสาน
5. ครูให้นักเรียนดูภาพการ "เล่นบัน" แล้วอธิบายการเล่นบันให้นักเรียนฟัง
6. ครูคิดภาพอาชีพทั้ง 10 บัตร ลงบนกระดาน แล้วบอกนักเรียนว่า ผู้ที่ออกนอกวงจากการ เล่นบันต้องนำบัตรคำมาติดใต้ภาพอาชีพ
7. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แล้วให้นักเรียนผลัด เปลี่ยนกัน เล่นบัน
8. ครูเปิดเทปเพลง "ปลูกล้วย" ให้นักเรียนฟัง และ เคะะจังหวะตาม แล้วสนทนาเกี่ยวกับ เนื้อเพลงที่ฟัง
9. ครูให้นักเรียนทำทำประกอบเพลง "ปลูกล้วย" ตามความคิดของนักเรียน
10. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม แล้วให้นักเรียนประจำโต๊ะ
11. ครูแจกชิ้นส่วนภาพการเล่น "ขายขนม" ให้นักเรียนโต๊ะละ 1 ชุด แล้วให้นักเรียนช่วยกันเรียงภาพ เพื่อให้ได้ภาพการเล่น "ขายขนม" ครูเป่านกหวีด เป็นสัญญาณหมดเวลา กลุ่มใด เรียง เสร็จก่อน เป็นผู้ชนะ

12. ครูให้นักเรียนดูภาพการเล่น เกม "ชายชนม" และอธิบายการเล่น

13. ครูพานักเรียนไปเล่นการเล่น "เกมคนชายชนม" ที่สนามหญ้าหรือที่โล่งร่มเย็น โดยเดินไปอย่างมีระเบียบ และปฏิบัติตามขั้นตอนต่อไปนี้

ชั้นอบอุ่นร่างกาย

1. นักเรียนเข้าแถวตอนลึก 4 กลุ่ม
2. นักเรียนบริหารร่างกายตามจังหวะนกหวีดของสัญญาณนกหวีด

ชั้นอธิบายและสาธิต

1. ครูและนักเรียนร่วมกันกำหนดกติกาและวิธีเล่น เกม "คนชายชนม" (คำอธิบายสื่อและการ เล่นที่ใช้ในแผนการสอน)

2. ให้นักเรียนอาสาสมัครกลุ่มละ 3 คน มาสาธิตการเล่น

ชั้นปฏิบัติ

ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเล่นเกม "คนชายชนม"

ชั้นสรุปและนำไปใช้

1. ครูเป่านกหวีดให้สัญญาณหมด เวลา เล่น

2. ครูและนักเรียนสรุปผลที่ได้จากการ เล่น เกม "คนชายชนม" และถามนักเรียนว่า เกมคนชายชนมนี้ เกี่ยวกับการประกอบอาชีพอะไร

3. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป เรื่องการประกอบอาชีพในชุมชน และอ่านแผนภูมิการประกอบอาชีพในชุมชน

4. ครูให้นักเรียนเข้าแถว เรียบร้อย แล้วพาไปเข้าห้องเรียน

สื่อการสอน

1. ภาพประกอบนิทาน เรื่อง เรือเล่นของหลี่ฝ่อง
2. ภาพการเล่นบิน
3. ภาพการประกอบอาชีพ 10 ภาพ
4. เพลงปลูกผัก
5. เกมคนชายชนม
6. บัตรคำที่น่ารู้
7. แผนภูมิการประกอบอาชีพในชุมชน

การวัดผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. สังเกตจากการเล่นเกม
3. สังเกตจากการอ่านบัตรคำและแผนภูมิ
4. สังเกตความร่วมมือในกิจกรรม

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คำอธิบายสื่อและการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน

1. นิทาน

เรื่อง เรือเล่นของหลี่ฝ่อง

นานมาแล้ว ณ ชายทะเลแห่งหนึ่งในประเทศจีน ยังมีเด็กคนหนึ่งชื่อ หลี่ฝ่อง เขาอาศัยอยู่กับพ่อแม่ วันไหนถ้าหลี่ฝ่องไม่ไปโรงเรียน หรือช่วยพ่อแม่ทำงานแล้ว เขามักจะลงไปเดินตามชายทะเล เพื่อมองดูเรือที่จอดเรียงรายตามชายฝั่ง

เรือจีนเหล่านี้ เรียกว่า เรือสำเภา ที่หัวเรือทั้งสองข้างเขาใช้สีเขียนตาไว้ คล้ายกับว่าจะให้มันเห็นหนทาง เรือเหล่านี้มีหลายชนิด เช่น เรือแล่นม้าง เรือจับปลาบ้าง หลี่ฝ่องชอบเรือจับปลามาก เขาใฝ่ฝันที่จะเป็นชาวประมง คิดว่าถ้ามีเบ็ดสักคันหนึ่ง และได้นั่งเรือออกไปตกปลาในทะเลคงจะสนุกไม่น้อย

หลี่เป็นเด็ก เขาได้คิดฝันไป พอกลับไปถึงบ้าน เขาจะนำเรือเล็ก ๆ ที่พ่อทำไว้ให้ออกมาเล่น เขาสมมติว่าเป็นเรื่องจริง ๆ และกำลังแล่นออกไปกลางทะเล เขาคิดถึงวิธีการจับปลาตามความคิดของเขา และคิดต่อไปว่า เขาจะต้องเป็นชาวประมงที่เก่งที่สุดของหมู่บ้านนี้ หลี่เล่นสนุกกับเรือของเขาทุกวัน จนบางครั้งเขารู้สึกว่า เขากำลังอยู่ในเรือที่กำลังแล่นจับปลาในทะเลจริง ๆ

เย็นวันหนึ่ง เมื่อเขาเลิกเล่นเรือจับปลาแล้ว เขาก็ไปหาพ่อซื้อเบ็ดตกปลาให้เขาคันหนึ่ง พ่อตอบว่า "ลูกยังเล็กนัก รอไว้ให้โตเสียก่อนเถิดแล้วพ่อจะซื้อให้" หลี่พูดว่า "ผมคิดว่า ผมจะเป็นคนจับปลาได้ดีกว่าคนแถวนี้ ถ้าผมมีเบ็ด" พ่อยิ้มในความขูดขอยของลูกชาย และกล่าวว่า "เอาละพุงนี้ไปกับพ่อ หากว่าลูกทำได้อย่างขูดแล้ว จะซื้อเบ็ดให้" หลี่ตื่นเต้นมากที่จะได้ไปตกปลา คืนนั้นเขานอนไม่ใคร่หลับ วันรุ่งขึ้น พ่อมาปลุกแต่เช้าตรู่ หลี่ตื่นและแต่งตัวอย่างรวดเร็ว นำเรือของเขาไปด้วย พบพ่อกำลังยืนคอยอยู่ พ่อพูดว่า "เราจะไปตกปลากันนะหลี่ ไม่ใช่ไปเล่นเรือ เอาเรือไปเก็บก่อนดีกว่า" หลี่ตอบว่า "ผมจะต้องเอาเรือไปช่วยจับปลาด้วย" พ่อไม่เข้าใจว่าเรือเล่นจะช่วยหลี่จับปลาได้อย่างไร แต่ก็พูดด้วยความเอ็นดูว่า "เอา ตกง"

เมื่อหลี่และพ่อมาถึงฝั่งทะเล ก็ตกลงกันว่า จะไปตกปลาที่อู่เรือเก่า ๆ ชายทะเลนั้น ขณะท้องทะเลเรียบสงบ บริเวณนั้นก็ไม่มีใครอยู่เลย นอกจากแมวสีเทาตัวหนึ่ง "สวัสดิ์ เพื่อนแมว" หลี่ทัก "เป็นอย่างไรเข้าวันนี้" แมวเอาหัวเคล้ากับหลี่อยู่ไปมา แล้วร้องเบา ๆ พ่อถามว่า "รู้จักกันนานแล้วหรือ" หลี่ตอบว่า "นานแล้ว" มัน เป็นเพื่อนเก่าของผม ผมพบมัน ทุกวันตอนที่ผมมาเดินเล่นที่ชายทะเลนี้ แมวแหงนหน้าขึ้นมองหลี่เหมือนรู้ภาษา มันร้องเบา ๆ คล้ายกับจะพูดว่า "ฉันทิวจิงเลย ขอปลาให้ฉันสักตัวได้ไหม" หลี่ก็มองตรงหัวแมวเบา ๆ เป็นเชิงให้สัญญาว่า จะหาปลาอ้วน ๆ ให้สักตัวหนึ่ง พ่อเริ่มหย่อนเบ็ดลงในน้ำ แต่หลี่ยังไม่ได้เกี่ยวเหยื่อเลย พ่อเตือนว่า "ถ้าลูกจับปลาได้มากกว่าพ่อละก็ ธิบลงมือเถอะ" พ่อยิ่งแปลกใจมากที่หลี่มีวดีแต่ยุ่งกับเรือเล่น ไม่เห็นหลี่ลงมือตกปลา หลี่เอาเชือกป่านเส้นยาวผูกกับเรือเล่นของเขา ปล่อยให้ลอยตามกระแสน้ำออกไปที่สายเชือกป่านนั้น เขาเอาสายเบ็ดสั้น ๆ ผูกไว้เป็นระยะยาว เว้นระยะห่างกัน ๒-๓ นิ้ว และเกี่ยวเหยื่อไว้ที่เบ็ดทุกตัวด้วย หลี่ผูกเบ็ดได้ ๕๐ กว่าตัว ขณะนี้เรือลอยออกไปอยู่กลางน้ำแล้ว

ชาวประมงสองสามคนมาุงดูวิธีจับปลาอันแปลกประหลาดของหลี่ด้วยความสนใจ คนหนึ่งพูดว่า "นี่คง เป็นวิธีตกปลาแบบใหม่แน่" พ่อของหลี่บอกว่า "แปลกจริง ๆ นะ แต่ลูกฉันเขาบอกว่า เขาจะเป็นคนจับปลาที่เก่งที่สุดในหมู่บ้านเรา จะได้เห็นดีกับครววันนี้แหละ" หลี่ไม่พูดว่าอะไร เพราะรู้ว่าพ่อคงเข้าเล่น แต่คิดในใจว่า เรือเล่นของเขาไม่ทำให้เขาผิดหวังแน่ ชั่วโมงหนึ่งผ่านไป พ่อหลี่ตกปลาได้ ๘ ตัว แต่หลี่ยังไม่ได้เลยสักตัวเดียว สองชั่วโมงผ่านไป ตะกร้าของหลี่ยังไม่มีปลาสักตัว พ่อพูดว่า "เราสู้กันเถอะหลี่ สายมากแล้ว ขณะที่หลี่ดึงเรือกลับ ชาวประมงทุกคนที่นั่งดูอยู่รอบ ๆ ต่างพากันประหลาดใจมาก เพราะที่เบ็ดทุกตัวมีปลาห้อยต้องแดงอยู่ หลี่จับปลาได้มากกว่าทุกคนที่มาจับปลา ณ ที่นี้ เขาจับปลาได้มากกว่าที่พ่อเขาจับได้ใน ๑ อาทิตย์ เขาแจกปลาแก่ชาวประมงอื่น ๆ ที่ตกปลาไม่ได้ ชาวประมงเหล่านี้รู้สึกชอบใจหลี่มาก หลี่ตกปลาตัวใหญ่ตัวหนึ่งให้แมว และแมวก็กินอยู่เสียจนลืมชอบใจหลี่

เย็นวันนั้น พ่อ แม่ และน้องสาวอีกสามคนของหลิได้กินอาหารอย่างดี ทุกคนกินจน อิ่มแทบจะลุกไม่ไหว พ่อภูมิใจมากที่เห็นความฉลาดของหลิห้อง อีกสองสามวันต่อมา จึงซื้อ เบ็ดตกปลามาให้หลิตามสัญญา นอกจากนั้น ยังพาหลิออกไปตกปลาในทะเลใหญ่ด้วยกันอีก

เดี๋ยวนี้หลิเป็นหนุ่มแล้ว เขาเป็นชาวประมงจริง ๆ ต้องออกไปจับปลาในทะเล ทุกวัน เขาไม่ต้องเล่นจับปลาด้วยเรือเล่น ๆ อีกแล้ว



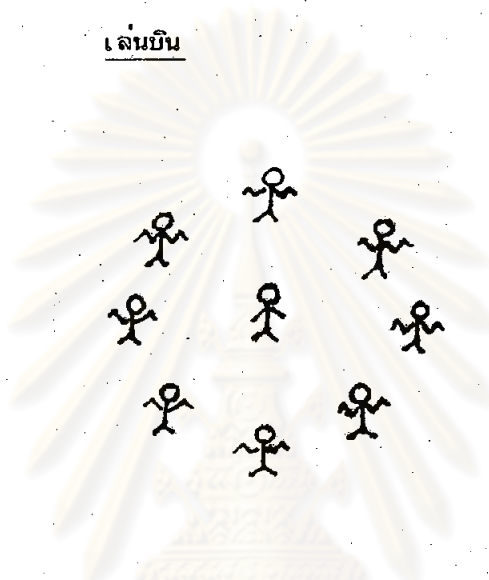
ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เพลง ปลุกผี

คำร้อง ท่านอง สุเทพ ไชคสกุล

ปลุกผี ปลุกผี ปลุกผี
 ปลุกอะไรจะต้องรู้หลัก (ซ้ำ)

ทำสวนครัวไม่ต้องกลัวอดผี
 จึงจะได้ผีมาต้มแกงกิน (ซ้ำ)

เล่นบิงรูปแถววิธีเล่น

1. ให้เด็กนั่งเป็นวงกลม
2. ครูยืนกลางพูดว่า นกบิน หนูบิน กาบีน เรือบิน รถบิน เป็ดบิน
 พูดแต่ละครั้งให้ขยับปีกด้วยแขนทั้งสองข้างพร้อมกัน
3. ถ้าเด็กคนใดขยับปีกตามครู โดยที่สัตว์หรือสิ่งนั้นบินไม่ได้ ต้องออกไปนอกวง
 จะเหลือเด็กที่ทำได้ไม่ผิดเลยเป็นผู้ชนะ

ศูนย์วิจัยทรัพยากร
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2. เกม

เกม "คนขายขนม"

ผู้เล่น ไม้จำกัดจำนวน

อุปกรณ์การเล่น ผ้าเช็ดหน้าคนละผืน, กระจต 1 ใบ

ระยะเวลาการเล่น 15-20 นาที

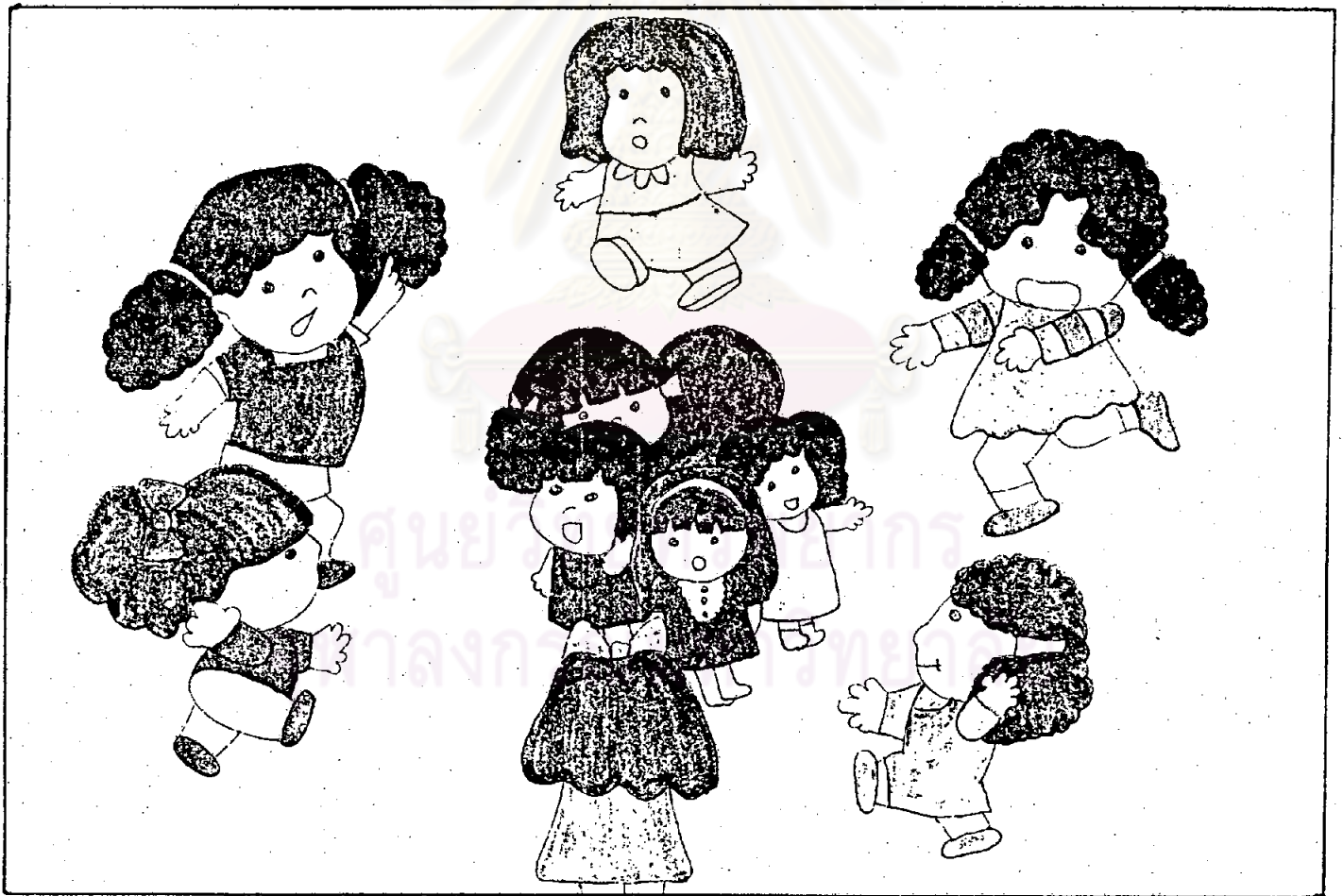
- วิธีเล่น
1. ให้ผู้เล่นทุกคนผูกตาอยู่ในบริเวณที่กำหนดให้ และให้ผู้เล่นคนหนึ่งเป็นคนขายขนม ไม้ผูกตา ซึ่งถือกระจตอยู่ตลอดเวลา
 2. เริ่มเล่นโดยให้คนขายขนมสั่นกระจต ให้ผู้เล่นที่ผูกตามาซื้อ โดยไล่และผู้เล่นที่ผูกตาด้วยกัน ถ้าโดนแตะก็ต้องเอาผ้าผูกตาออก
 3. เปลี่ยนผู้ขายแทนบ้าง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนที่ 5

เรื่อง

ผลผลิตในชุมชน



เกมผลผลิตของใคร

แผนการสอนที่ 5 เรื่อง ผลผลิตในชุมชน

เวลา 3 คาบ (60 นาที)

ความคิดรวบยอด

การประกอบอาชีพ ทำให้เกิดผลผลิต ผลผลิตที่ดีเกิดจากความขยันหมั่นเพียร

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบอกความหมายของผลผลิตได้
2. นักเรียนบอกชื่อผลผลิตได้
3. นักเรียนอ่านบัตรคำคำที่ควรรู้ได้
4. นักเรียนเล่นเกม "ผลผลิตของใคร" ได้
5. นักเรียนประดิษฐ์ดอกไม้กระดาษได้ (ดอกคาเนชั่น)
6. นักเรียนอ่านแผนภูมิผลผลิตในชุมชนได้

เนื้อหา

ผลผลิต คือ สิ่งที่ได้มาจากการประกอบอาชีพ

ข้าว ได้มาจากการทำนา

ดอกไม้ ได้มาจากการทำสวน

ถั่วมัน ได้มาจากการทำไร่

ปลา กุ้ง นู ได้มาจากการประมง

ยาง ได้มาจากการกรีดยางจากต้นยาง

สิ่งทอ สิ่งประดิษฐ์ แกะสลัก จักรสาน

เป็นผลผลิตจากความคิด และฝีมือมนุษย์

กิจกรรม

1. ครูจัดสภาพห้องเรียนให้เรียบร้อยและจัดตั้งห้องเป็นที่โล่งสำหรับปูเสื่อให้นักเรียนเรียนการจัดดอกไม้กับวิทยากร
2. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับผลผลิตในชุมชน โดยครูนำของจริงให้นักเรียนดู เช่น ดอกไม้พลาสติก ลูกบิด ขนมน้บั้ง เครื่องหนัง
3. ครูแนะนำวิทยากรให้นักเรียนรู้จัก และดำเนินการสอนประดิษฐ์ดอกคาเนชั่นจากกระดาษต่าง ๆ โดยสาธิตให้นักเรียนดู
4. วิทยากรแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม โดยให้นักเรียนจับสลากชื่อดอกไม้ 4 ชนิด คัทลียา เยอบีร่า มาดาม ทิวลิป
5. นักเรียนนั่งเป็นกลุ่ม 4 กลุ่ม วิทยากรแจกอุปกรณ์การประดิษฐ์ดอกคาเนชั่น คือ กระดาษทิชชู วดที่พับก้านแล้ว พร้อมกลีบเลี้ยง และด้ายให้นักเรียนทุกคน
6. เมื่อนักเรียนประดิษฐ์เรียบร้อยแล้ว นำผลงานมาส่งวิทยากร เพื่อตรวจผลงาน และติดชื่อนักเรียนแต่ละคน
7. นักเรียนนำผลงานที่ตรวจแล้ว ไปจัดเป็นแจกันกลุ่มละ 1 แจกัน
8. วิทยากรตรวจดูผลงานนักเรียน เสร็จแล้วจึงกลับ
9. ครูให้นักเรียนอ่านแถบประโยคตามครู ทั้งเป็นกลุ่มและรายบุคคล
หมั่น เก็บ หมั่นทำ ย่อมนำเงินตรา ผลิตผลก้าวหน้า ประชาสุขใจ
10. ครูให้นักเรียนอ่านบัตรคำคำที่ควรรู้ 13 คำ ทั้งเป็นกลุ่มและรายบุคคล
ผลผลิต ข้าว ถั่ว มัน เกือบ ปลา กุ้ง ปู ยาง สิ่งทอ จักรสาน
แกะสลัก ช่างฝีมือ สิ่งประดิษฐ์

11. ครูตีคัมภ์คร่ำในกระดานแล้ว แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม แข่งขันกันเขียนชื่อผลผลิตทางเกษตรให้ได้มากที่สุด ในเวลา 3 นาที ครูตัดสินการแข่งขัน

12. ครูนำนักเรียนเข้าสู่กิจกรรมการเล่น เกม "ผลผลิตของใคร"
(ดูคำอธิบายสื่อและการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน)

13. ครูและนักเรียนร่วมกันกำหนดกติกาและการเล่นผลผลิตของใคร

14. ครูให้นักเรียนเล่นเกม "ผลผลิตของใคร" และเป็นกทวิตให้สัญญาเมื่อหมดเวลาเล่น

15. ครูและนักเรียนสรุปผลที่ได้จากการเล่น และช่วยกันสรุปเรื่องผลผลิตใน
ชุมนุมชน

สื่อการสอน

1. ผลผลิตของจริง
2. เกม "ผลผลิตของใคร"
3. บัตรชื่อผลผลิต และบัตรชื่ออาชีพ
4. สลากชื่อดอกไม้
5. ก้านดอกไม้ ก้านดอกไม้ และใบ เท่ากับจำนวนนักเรียน
6. นกหวีด
7. แถบประโยค

การวัดผล

1. สังเกตจากการตอบคำถามของนักเรียน
2. สังเกตจากการอ่านบัตรคำ
3. สังเกตจากการเล่นเกม
4. สังเกตจากการปฏิบัติงาน
5. สังเกตจากการอ่านบัตรคำ และแถบประโยค

คำอธิบายสื่อและการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน

เกมผลผลิตของใคร

ผู้เล่น

ไม่จำกัดจำนวน

อุปกรณ์การเล่น

บัตรชื่ออาชีพและผลผลิต

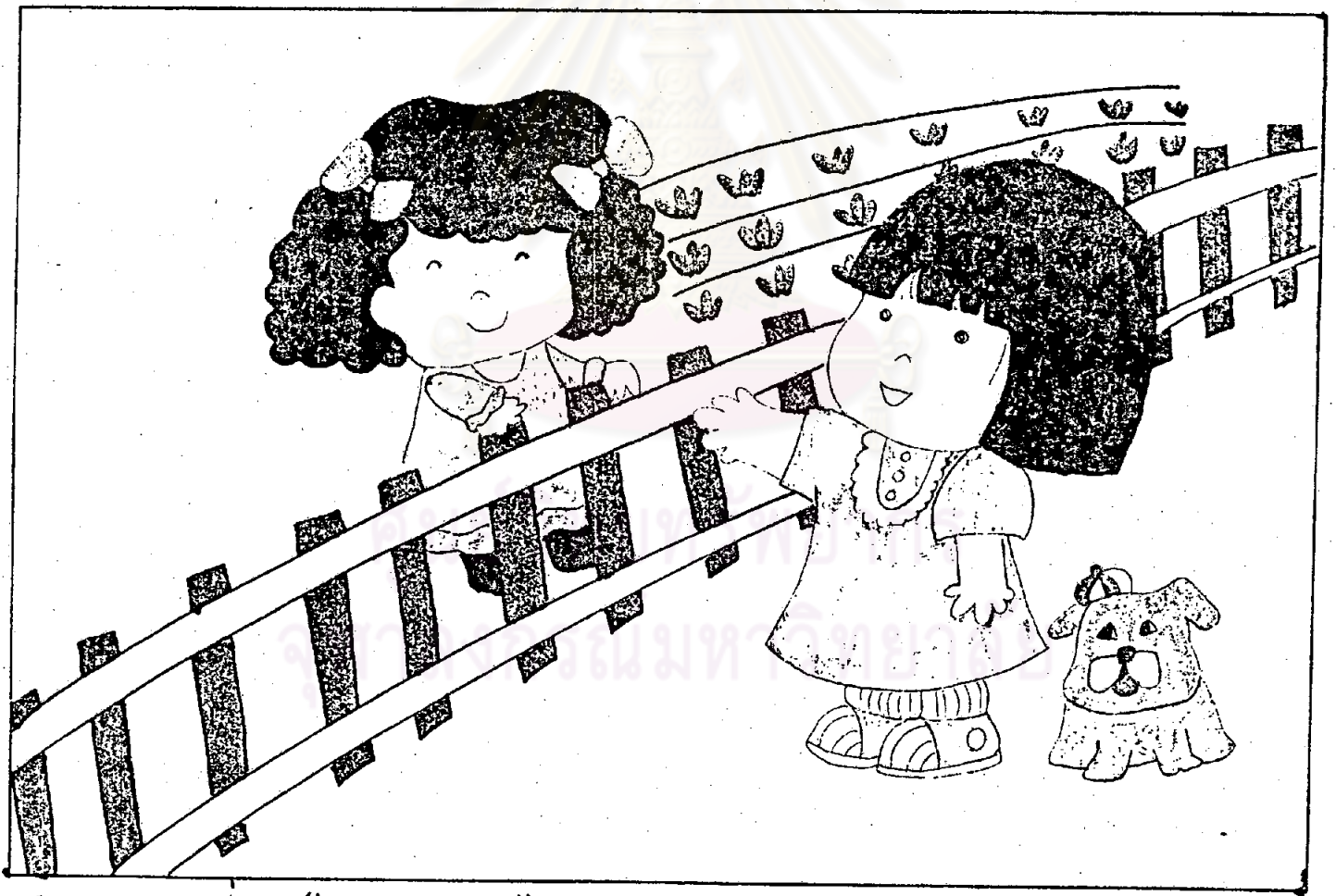
วิธีเล่น

แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มหนึ่งเป็นชื่ออาชีพ ชาวนา ชาวสวน ชาวไร่ ชาวประมง ช่างประดิษฐ์ ฯลฯ อีกกลุ่มหนึ่งเป็นผลผลิต ได้แก่ ข้าว ถั่ว มัน ดอกไม้ ผัก แต่ละกลุ่มติดบัตรชื่อไว้ที่อกเสื้อ กลุ่มที่เป็นผลผลิตอยู่รวมกันตรงกลางวงกลม และหันหลังให้กลุ่มอาชีพ ซึ่งอยู่รอบวงและห่างจากกลุ่มผลผลิตพอสมควร เมื่อได้ยินสัญญาณ ผู้ที่เป็นชาวนา ชาวสวน ชาวไร่ ฯลฯ ต้องรีบเข้าไปเลือกผลผลิตของตนไว้ให้ได้มากที่สุด ใครรวบรวมได้มากและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

แผนการสอนที่ 6

เรื่อง

การปฏิบัติตนต่อเพื่อนบ้าน



นิทานเรื่อง "สุจานารี"

แผนการสอนที่ 6 เรื่อง การปฏิบัติตนต่อเพื่อนบ้าน

เวลา 3 คาบ (60 นาที)

ความคิดรวบยอด

คนทุกคนต่าง เป็นสมาชิกของชุมชนชน ต่างมีความสัมพันธ์กัน ต้องร่วมมือกัน และมีหน้าที่ช่วย เหลือซึ่งกันและกัน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบอกการปฏิบัติตนต่อ เพื่อนบ้านได้
2. นักเรียน เล่นบทบาทสมมติได้
3. นักเรียนอ่านบัตรคำคำที่นำรู้ได้
4. นักเรียนร้อง เพลง "สวัสดีเธอจ๋า" ได้
5. นักเรียนแต่งคำขวัญ "เกี่ยวกับ เพื่อนหรือ เพื่อนบ้าน" ได้



เนื้อหา

เพื่อนบ้านที่อยู่รอบ ๆ บ้านเรา
หรือบ้านที่อยู่ใกล้ เคียงกับบ้านของ เรานั้น
เป็น เพื่อนบ้านของ เรา
ทุกคนต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน
เราต้องปฏิบัติตน เป็นมิตรต่อ เพื่อนบ้าน
เราต้องให้ความช่วยเหลือตาม โอกาส
เราต้องมีความ เข้าใจและเห็นใจกัน
เราต้องรู้จัก เสียสละตาม โอกาส
และรู้จักขอภัย เมื่อทำให้คนอื่นเดือดร้อน

กิจกรรม

1. ครูจัดสภาพห้องเรียนให้เรียบร้อย และจัดหลังห้องเป็นที่โล่งสำหรับปูเสื่อให้นักเรียนนั่งฟังนิทาน
2. เมื่อนักเรียนนั่งรวมกันที่เสื่อเรียบร้อยแล้ว ครูเล่านิทานประกอบภาพเรื่อง "สุคนารี"
3. เมื่อครูเล่านิทานจบ ครูและนักเรียนสนทนาเกี่ยวกับแนวคิดสำคัญจากนิทาน
4. ครูให้นักเรียนอ่านแถบประโยคที่เกี่ยวกับ เพื่อนว่า
"มีเพื่อนดีเหมือนมีทรัพย์"
5. ครูให้นักเรียนออกมาเล่าประสบการณ์ของตนเองที่ปฏิบัติต่อเพื่อนบ้าน หรือเพื่อนบ้านปฏิบัติต่อตน
6. ครูให้นักเรียนดูภาพเด็กซึ่งแต่งกายปัจจุบัน แสดงการปฏิบัติตนต่อเพื่อนบ้าน เช่น แบ่งปัน ช่วยเหลือ และแสดงมารยาทต่าง ๆ ต่อเพื่อนบ้าน เช่น สวัสดี ขอบคุณ ขอโทษ และสนทนาเกี่ยวกับภาพ
7. ครูให้นักเรียนร้องเพลง "สวัสดีเธอจ๋า" ซึ่งเป็นเพลงไทยสากล และให้นักเรียนแสดงท่าทางประกอบเพลง
8. ครูให้นักเรียนอ่านบัตรคำที่ควรรู้ 6 คำ
สวัสดี ขอโทษ ขอบคุณ ขอบใจ แบ่งปัน ช่วยเหลือ
9. ครูให้นักเรียนเล่นเกมต่อบัตรคำและบัตรภาพ โดยแจกบัตรคำและบัตรภาพ ซึ่งมีรอยตัดต่อให้นักเรียนทุกคน ครูเป่านกหวีดให้สัญญาณ ใครต่อเสร็จก่อนและจับคู่บัตรคำกับบัตรภาพเสร็จก่อน เป็นผู้ชนะ

10. ครูให้นักเรียนที่ไม่ได้จับคู่ภาพกับคำออกมา เลือกปัญหาเกี่ยวกับการปฏิบัติตนต่อเพื่อนบ้าน จากกระเป๋าคำที่ทำได้ด้วยกระดาษ แล้วให้เพื่อนอาสาสมัครตอบทีละคน

- คำถาม
1. นักเรียนกำลังเดินทางไปโรงเรียน พบคุณพ่อของเพื่อนระหว่างทาง นักเรียนจะปฏิบัติตนอย่างไร
 2. นักเรียนไปตลาดและเลือกซื้อผลไม้ที่แม่ค้าจัดไว้สวย ๆ บังเอิญกองผลไม้ทะลายนลงมา นักเรียนจะทำอย่างไร
 3. นักเรียนกลับบ้านก่อนคุณพ่อคุณแม่ และเล่นกับเพื่อนบ้านเพื่อนทกลม้ เข้าถลอกและมีเลือดไหล นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร
 4. นักเรียนกำลังเล่นอยู่กับเพื่อน คุณพ่อกลับมาซื้อของเล่นมาฝาก 1 อย่าง เพื่อนขอเล่นด้วย นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร
 5. คุณแม่มีธุระกับเพื่อนบ้านและพานักเรียนไปด้วย เพื่อนบ้านนำน้ำและขนมมาให้ นักเรียนรับประทาน นักเรียนจะปฏิบัติตนอย่างไร

11. ครูให้นักเรียนที่อาสาสมัครออกมาแสดงบทบาทสมมติตามปัญหาและเฉลยคำตอบ

12. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเรื่องการปฏิบัติตนต่อเพื่อนบ้านและบุคคลอื่น ๆ

ในชุมนุมชน

สื่อการสอน

1. นิทานเรื่อง "สุดานารี"
2. บัตรภาพการปฏิบัติตนต่อเพื่อนบ้าน
3. แผนภูมิเพลง "สวีสวีเธอจ๋า"
4. เทปเพลง "สวีสวีเธอจ๋า"
5. บัตรคำ 6 บัตร

6. แถบประโยค เกี่ยวกับ เพื่อน
7. เกมต่อบัตรภาพและบัตรคำ
8. บัตรปัญหาการปฏิบัติตนต่อ เพื่อนบ้าน

การวัดผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. สังเกตจากการร่วมกิจกรรม
3. สังเกตจากการตอบปัญหา
4. สังเกตจากการอ่านบัตรคำและแผนภูมิ

คำอธิบายสื่อและการ เล่นที่ใช้ในแผนการสอน

1. นิทาน

นิทาน เรื่อง สุดานารี

สุดาและนารีอยู่บ้านติดกัน บ้านสุดาเลี้ยงสุนัข บ้านนารีปลูกผัก ทั้งสองชอบพอกัน ถ้าบ้านหนึ่งบ้านใดมีงาน เช่น ทำบุญเลี้ยงพระ หรือมีผู้เจ็บป่วย อีกบ้านหนึ่งก็จะไปช่วยเหลือกันเสมอ วันหนึ่ง นารีไปธุระนอกบ้าน สุดาให้คนมาทำรั้วกันระหว่างบ้านทั้งสอง นารีกลับมาเห็นจึงถามสุดาว่า "เธอทำรั้วกันบ้านของเราทั้งสองทำไม" สุดาตอบว่า "เพราะสุนัขของฉันชอบเข้าไปวิ่งเล่นในสวนผักของเธอ ทำให้ผักของเธอเสียหายบ่อย ๆ ฉันจึงทำรั้วป้องกันเสีย"

- คำถาม
1. สุดาทำรั้วทำไม
 2. ใคร เป็น เพื่อนบ้านที่ดี เพราะอะไร
 3. การกระทำของสุดาจะทำให้เกิดอะไรขึ้น
 4. การ เป็น เพื่อนบ้านที่ดีต่อกันนั้น ควรจะต้องทำอย่างไรบ้าง

2. เพลง

เพลง สวัสดิ์เธอเจ้า

คำร้อง ท่านอง หมายจันทร์ ชาวไร่

สวัสดิ์เธอเจ้า เรามาพบกัน เธอกับฉัน สวัสดิ์



ศูนย์วิทยพัชร์พยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนที่ 7

เรื่อง

การเดินทางติดต่อกันในชุมชน



เกมโทรทัศน์ - โทรโข่ง

แผนการสอนที่ 7 เรื่อง การเดินทางติดต่อกันในชุมชน

เวลา 3 คาบ (60 นาที)

ความคิดรวบยอด

คนในชุมชนต้องพึ่งพาอาศัย และติดต่อกัน ด้วยการเดินทางไปมาหาสู่กัน เสมอ การเลือกวิธีเดินทาง และพาหนะที่ถูกต้อง และระมัดระวังจะช่วยให้เราปลอดภัยในการเดินทางได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบอกชื่อยานพาหนะและวิธีการเดินทางติดต่อกันในชุมชนได้
2. นักเรียนอ่านบัตรคำที่นำรู้ได้
3. นักเรียนเล่นเกม "โทรทัศน์ - โทรโข่ง" ได้
4. นักเรียนเล่นเกม "ขึ้นลงรถโดยปลอดภัย" ได้
5. นักเรียนร้องเพลง "ใช้รถใช้ถนน" ได้

เนื้อหา

คนในชุมชนต้องพึ่งพาอาศัยกัน
จึงมีการเดินทางติดต่อไปมาหาสู่กัน
เรานั่งรถยนต์ หรือ รถไฟ ขี่จักรยานไปได้ทางบก
เรานั่งเรือไปมาหาสู่กันได้ ถ้าบ้านเราอยู่ใกล้คลองหรือแม่น้ำ
ถ้าต้องการความสะดวกรวดเร็ว เราก็นั่งเครื่องบินไป
เราทุกคนต้องระมัดระวังอุบัติเหตุ
และอันตรายระหว่างเดินทางอยู่เสมอ



กิจกรรม

1. ครูจัดสภาพบรรยากาศในห้องเรียนให้เรียบร้อย และจัดหลังห้องเป็นที่โล่งสำหรับให้นักเรียนเล่นเกมและสนทนากับครู
2. ครูให้นักเรียนออกมาเล่าเรื่องการเดินทางของตนเองในชุมชน เช่น การเดินทางจากบ้านไปโรงเรียน หรือการเดินทางไปหาเพื่อนญาติพี่น้องต่าง ๆ ในชุมชน
3. ครูนำภาพถ่ายหรือภาพจากปกนิตยสารหรือภาพถ่ายที่แสดงถึงการเดินทางติดต่อในชุมชนให้นักเรียนดู แล้วสนทนาเกี่ยวกับภาพ เช่น ในภาพนี้ มีการเดินทางติดต่อกันโดยทางใด พาหนะที่เห็นภาพมีอะไรบ้าง
4. ครูให้นักเรียนอ่านบัตรคำที่เกี่ยวกับการเดินทาง 10 คำ
 ทางบก ทางเรือ ทางอากาศ รถยนต์ รถไฟ เรือยนต์
 เรือพาย เกวียน จักรยาน เครื่องบิน
5. ครูอธิบายเกมโทรทัศน์ - โทรโข่ง แล้วให้นักเรียนเล่นเกมนี้ เพื่อให้ผู้ที่มาดูภาพที่ครูเตรียมไว้ให้ดู 1 ภาพ แล้วไปกระซิบเพื่อนให้ทายบัตรคำที่ตรงกับภาพนั้น ให้นักเรียนคนต่อไปทำเช่นนี้จนครบทุกคน แล้วใครเสร็จก่อนและถูกต้อง แลวนั้นเป็นฝ่ายชนะ
6. ครูอธิบายเกม "ขึ้นลงรถโดยปลอดภัย" ให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนเล่นเกมขึ้นลงรถโดยปลอดภัย ที่สนาม โดยครูออกคำสั่งให้นักเรียนจับคู่กัน และเข้าแถวตอนลึกเดินไปที่สนาม แล้วนักเรียนเล่นเกมขึ้นลงรถโดยปลอดภัย
7. ครูเปิดเทปเพลง "ใช้รถใช้ถนน" ให้นักเรียนฟัง แล้วสนทนาเกี่ยวกับเนื้อเพลง
8. ครูให้นักเรียนร้องเพลงใช้รถใช้ถนน ตามเทป ครูเคาะจังหวะตาม
9. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเรื่องการเดินทางติดต่อกันในชุมชน และการปฏิบัติตนระหว่างเดินทาง

สื่อการสอน

1. ภาพการเดินทางติดต่อในชุมชน
2. บัตรคำ
3. เกม "โทรทัศน์ - โทรโข่ง"
4. เกม "ทำตามคำสั่ง"
5. เทปเพลง "ใช้รถใช้ถนน"

การวัดผล

1. สังเกตจากการเล่าเรื่องของนักเรียน
2. สังเกตจากการตอบคำถาม
3. สังเกตจากการอ่านบัตรคำ
4. สังเกตจากการเล่นเกม
5. สังเกตจากการร้องเพลง

คำอธิบายสื่อและการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน

1. เพลง

เพลง ใช้รถใช้ถนน

คำร้อง บัณฑิต นุชยาตน
ทำนอง ลอนคอนบริดจ์

แม้ว่าเราจะข้ามถนน	ดูรถยนต์ ดูรถยนต์
แม้ว่าเราจะข้ามถนน	ดูรถยนต์ก่อน
หากรถยนต์มา	อย่าทำ เก่งกล้า ตัวนจร
ให้รถไปก่อน	แน่นอนปลอดภัย

2. เกม

เกมขึ้นรถโดยปลอดภัย

วิธีเล่น ให้นักเรียน 2 คน ยืนห่างกันเป็นคนขับและเด็กกระเป๋ารถ นักเรียนคนอื่นเป็นผู้โดยสาร ขึ้นรถครั้งละ 6-8 คน เมื่อคนขึ้นเรียบร้อยเด็กกระเป๋ารถบอกคนขับเริ่มออกรถ เมื่อมีคนต้องการลง เด็กกระเป๋ารถบอกให้คนขับหยุดคนลงเรียบร้อย รถแล่นต่อไป

เกมโทรทัศน์ - โทรโข่ง

- วิธีเล่น
1. แบ่งเด็กออกเป็น 4 แถวเท่า ๆ กัน
 2. เมื่อได้ยินสัญญาณ (อาจเป่านกหวีด หรือตีกลอง หรือตีกระป๋องอย่างใดอย่างหนึ่ง) ให้คนแรกที่ยืนอยู่หัวแถวทั้งสองแถวรีบวิ่งมาดูภาพที่ครูเตรียมไว้ให้ดู 1 ภาพ
 3. เมื่อดูภาพแล้วกระซิบไปยังคู่ของคนให้ทายภาพตามคำบอก
 4. แถวใดจับคู่ภาพกับคำได้เร็วและถูกต้องที่สุด แถวนั้น เป็นฝ่ายชนะ

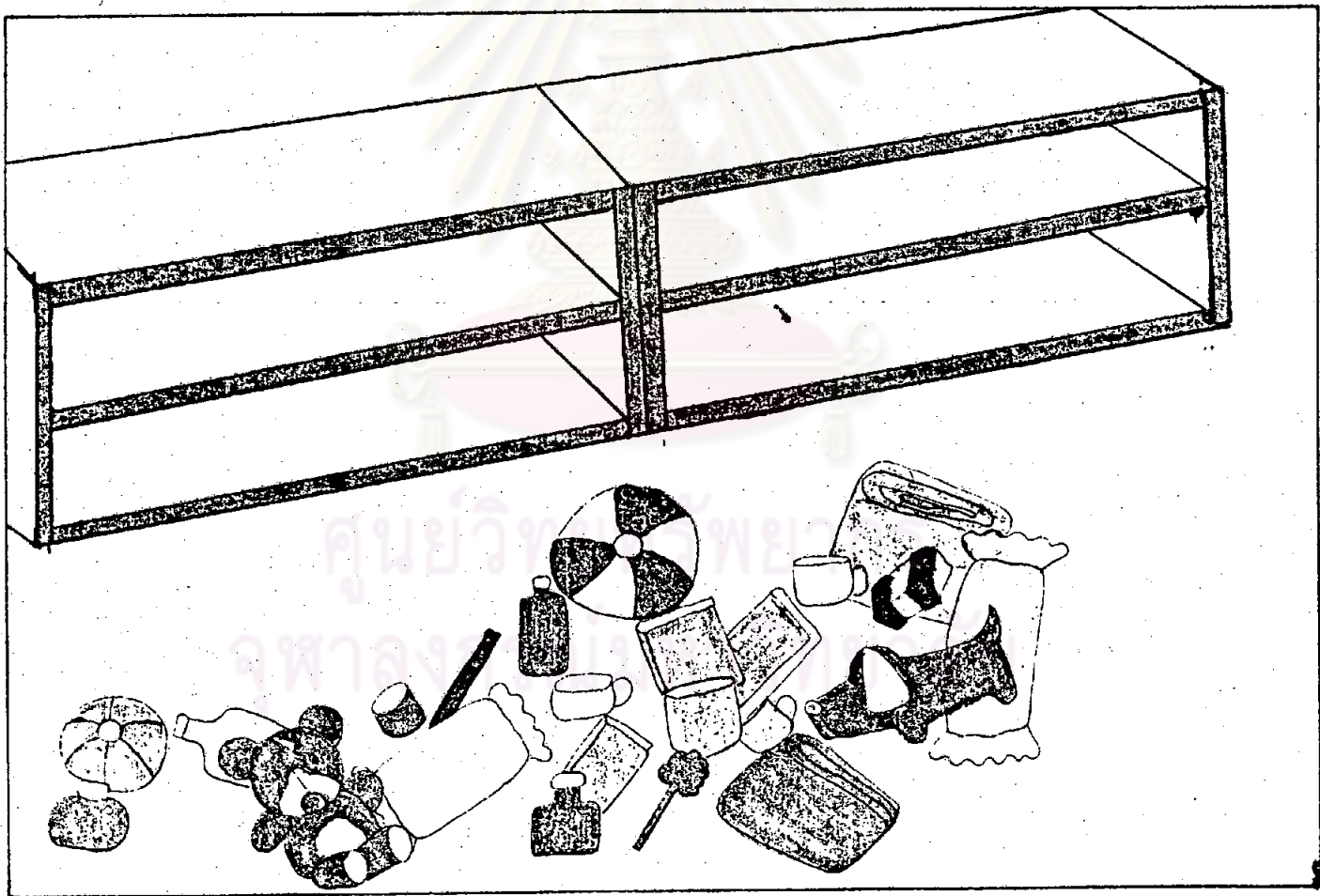
- อุปกรณ์การเล่น
1. ภาพต่าง ๆ (ภาพพาหนะ)
 2. นกหวีดหรือกลอง หรือกระป๋อง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนที่ 8

เรื่อง

การทำประโยชน์ให้ชุมชนชน



เกมเก็บของเข้าที่

แผนการสอนที่ 8 เรื่อง การทำประโยชน์ให้ชุมชน

เวลา 3 คาบ (60 นาที)

ความคิดรวบยอด

ความสุขของคนในชุมชนเกิดจากความร่วมมือของทุกคน และชุมชนจะเจริญ
ถ้าทุกคนช่วยกันทำประโยชน์ให้ชุมชน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบอกวิธีทำประโยชน์ให้แก่ชุมชนได้
2. นักเรียนบอกโทษของการไม่ร่วมมือกันทำประโยชน์ให้ชุมชนได้
3. นักเรียนร้องเพลง "งานสิ่งใด" ได้
4. นักเรียนอ่านแถบประโยคได้
5. นักเรียนเล่นเกมเก็บของเข้าที่ได้

เนื้อหา

เราช่วยกันรักษาความสะอาดในชุมชนของเรา

เราช่วยกันซ่อมสะพาน ทำถนน

และของสาธารณะอื่น ๆ

เราช่วยกันปลูกต้นไม้ในชุมชน

เราตั้งใจเรียนหนังสือและทำงานตามหน้าที่

เราไม่ทำผิดกฎหมาย

เราทุกคนช่วยกันทำประโยชน์ให้ชุมชน

กิจกรรม

1. ครูจัดสภาพห้องเรียนให้เรียบร้อย และจัดหลังห้องเรียนเป็นที่โล่งสำหรับปูเสื่อนั่งสนทนาและเล่นเกม
2. ครูนำภาพวาดหรือภาพจากปกนิตยสารหรือภาพจากปฏิทินที่แสดงถึงสภาพทรุดโทรม สลัดหักพัง สกปรกรุงรัง ตลอดจนการกระทำต่าง ๆ ของบุคคลในชุมชน ที่เป็นสาเหตุให้ชุมชนไม่เจริญ และคนในชุมชนอยู่อย่างไม่มีความสุข มาให้นักเรียนดู ครูสนทนาเกี่ยวกับภาพแต่ละภาพแล้วคิดเรียงลำดับไว้ในกระดาน
3. ครูให้นักเรียนดูภาพวาดหรือภาพจากปกนิตยสารหรือภาพจากปฏิทินที่แสดงให้เห็นความสวยงาม ความมีระเบียบของชุมชน และบุคคลในชุมชน แล้วครูและนักเรียนสนทนาเกี่ยวกับภาพ แล้วให้นักเรียนช่วยไปติดไว้ในกระดาน
4. ครูให้นักเรียนสังเกตและเปรียบเทียบภาพในชุมชนทั้งสองแบบ แล้วครูซักถามนักเรียนว่าชอบอยู่ในชุมชนใด และถามถึงสาเหตุของการชอบ
5. ครูให้นักเรียนออกมาเล่าเรื่องการทำประโยชน์ให้ชุมชนให้เพื่อนฟัง
6. ครูคิดแถบประโยค "หลายมือช่วยให้งานเบาบางลงได้" ในกระดาน แล้วให้นักเรียนอ่านพร้อมกันอธิบายความหมายของแถบประโยค ครูซักถามนักเรียนว่า ถ้าทุกคนในชุมชนยึดถือประโยคนี้ จะเกิดประโยชน์แก่ชุมชนอย่างไร
7. ครูเปิดเทปเพลง "งานสิ่งใด" ให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนร้องตาม และปรบมือ หรือทำท่าประกอบเพลง โดยครูให้นักเรียนที่ทำได้ดีออกมาทำให้เพื่อนดูหน้าชั้น
8. ครูอธิบายเกมเก็บของเข้าที่ให้นักเรียนฟังแล้ว ให้นักเรียนเล่นเกมนั้น
9. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเรื่อง การทำประโยชน์ให้ชุมชน แล้วครูให้นักเรียนอ่านแผนภูมิ "การทำประโยชน์ให้ชุมชน"

สื่อการสอน

1. ภาพแสดง ความเจริญและความทรุดโทรมของชุมชน
2. แถบประโยค
3. เทป เพลง "งานสิ่งใด"
4. เกม "เก็บของเข้าที่"
5. แผนภูมิ เรื่อง "การทำประโยชน์ให้ชุมชน"

การวัดผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. สังเกตจากการอ่านแถบประโยค
3. สังเกตจากการร้องเพลง
4. สังเกตจากการเล่นเกม
5. สังเกตจากการอ่านแผนภูมิ

คำอธิบายสื่อและการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน

1. เพลง

เพลง งานสิ่งใด

งานสิ่งใด งานสิ่งใด
 มิวแต่คอย เฝ้าแต่คอย
 ไม่มีเสร็จ ไม่มีเสร็จรับรอง
 ทำงานเราต้องช่วยกัน

คำร้อง ท่านอง บัณฑิต นุถยาคม
 แม้นใครละเลยทิ้งปล่อย
 หวังคอยแต่เกี่ยวโยนกลอง
 จำไว้ทุกคนต้อง
 ช่วยกัน ช่วยกัน ช่วยกัน

จาก แผนการสอนชั้น ป.1

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ

2. เกม

เกมเก็บของเข้าที่

- ผู้เล่น ตั้งแต่ 2 กลุ่มขึ้นไป กลุ่มละอย่างน้อย 2 คน
- อุปกรณ์การเล่น สิ่งของ เครื่องใช้ต่าง ๆ
- วิธีเล่น นำสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ เช่น แก้วน้ำ ไม้บรรทัด กระเป๋ารองเท้า ฯลฯ มาวางรวมไว้ในที่แทนกัน และให้ผู้แข่งขันหยิบสิ่งของต่าง ๆ เข้าที่ โดยเริ่มกันพร้อมกัน กลุ่มใดเก็บของเข้าที่ถูกต้อง และเสร็จเร็วร้อยก่อน เป็นผู้ชนะ



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการสอนที่ ๑

เรื่อง

การรักษาความสะอาดและความสวยงามตามธรรมชาติ

ของ

ชุมนุมชน



เกมฉันจะไปเที่ยว

แผนการสอนที่ ๑ เรื่อง การรักษาความสะอาดและความสวยงาม
ตามธรรมชาติของชุมชน



เวลา ๓ คาบ (60 นาที)

ความคิดรวบยอด

ความสะอาด ความสวยงามของธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม เกิดจากความ
 ร่วมมือของทุกคนในชุมชน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบอกชื่อสถานที่ที่เป็นธรรมชาติได้
2. นักเรียนบอกการปฏิบัติตนเมื่อไปชมสถานที่ต่าง ๆ ได้
3. นักเรียนบอกวิธีบำรุงรักษาความงามของธรรมชาติได้
4. นักเรียนอ่านบัตรคำได้
5. นักเรียนเล่นเกม "ฉันจะไปเที่ยว" ได้
6. นักเรียนอ่านแผนภูมิเรื่อง "การรักษาความสะอาดและสวยงามตามธรรมชาติ" ได้

เนื้อหา

ในชุมชนมีสถานที่ต่าง ๆ หลายแห่ง

และมีบุคคลหลายอาชีพอยู่ร่วมกัน

มีธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมหลายอย่าง

เช่น ถนน ต้นไม้ สวนสาธารณะ แม่น้ำ ลำคลอง ฯลฯ

สิ่งเหล่านี้เราทุกคนต้องช่วยกัน

รักษาให้สะอาดและสวยงามอยู่เสมอ

กิจกรรม

1. ครูจัดสภาพห้องเรียนให้เรียบร้อย และจัดหลังห้อง เป็นที่โล่งสำหรับปูเสื่อให้นักเรียนฟังนิทาน และเล่นเกม
2. ให้นักเรียนออกมาเล่าเรื่องการปฏิบัติตน เมื่อไปชมสถานที่สาธารณะต่าง ๆ
3. ครูให้นักเรียนดูภาพวาดหรือภาพจากหน้าปกนิตยสารหรือภาพจากปฏิทินที่แสดงถึงความสวยงามของธรรมชาติ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ พร้อมกับบรรยายเรื่องราวและความงามของสถานที่และธรรมชาติในแต่ละภาพ
4. ครูและนักเรียนสนทนาเกี่ยวกับภาพที่นักเรียนได้ดู และฟังคำบรรยายไปแล้วให้นักเรียนบอกวิธีบำรุงรักษาความงามของธรรมชาติ โดยครูช่วยเขียนวิธีบำรุงรักษาความงามของธรรมชาติที่นักเรียนบอกลงในกระดาน
5. ครูให้นักเรียนอ่านแผนภูมิข้อควรปฏิบัติในการบำรุงรักษาความสะอาด และความสวยงามของธรรมชาติ
6. ครูเล่านิทานพื้นเมืองญี่ปุ่นเรื่อง "ภูเขาสวรรค์" ให้นักเรียนฟัง โดยมีภาพวาดประกอบการเล่า
7. ครูและนักเรียนสนทนาเกี่ยวกับตัวละครในนิทานแล้วครูให้นักเรียนอ่านบัตรคำคำสำคัญ 5 คำ

ธรรมชาติ	สะอาด	สวยงาม	สาธารณะ	สิ่งแวดล้อม
----------	-------	--------	---------	-------------
8. ครูอธิบายเกม "ฉันจะไปเที่ยว" ให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนเล่นเกม นั้น โดยให้ผู้ที่ทำไม่ถูกต้องออกมาอ่านบัตรคำคำที่ควรรู้
9. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเรื่องการรักษาความสะอาดและความสวยงามตามธรรมชาติ แล้วครูให้นักเรียนอ่านแผนภูมิเรื่อง การรักษาความสะอาด และสวยงามตามธรรมชาติ

สื่อการสอน

1. ภาพธรรมชาติในจังหวัดต่าง ๆ เช่น วนอุทยาน เขาใหญ่
2. แผนภูมิข้อควรปฏิบัติในการบำรุงรักษาความสะอาดและความสวยงามตามธรรมชาติ
3. ภาพประกอบนิทานเรื่อง "ภูษาสวรรค์"
4. บัตรคำที่หน้ารู้ 5 คำ
5. เกม "ฉันจะไปเที่ยว"
6. แผนภูมิเรื่อง การรักษาความสะอาดและความสวยงามตามธรรมชาติ

การวัดผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. สังเกตจากการตอบคำถามของนักเรียน
3. สังเกตจากการอ่านบัตรคำ
4. สังเกตจากการอ่านแผนภูมิ

คำอธิบายสื่อและการ เล่นที่ใช้ในแผนการสอน

1. นิทาน

เรื่อง ภูษาสวรรค์

กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว

ยังมีชายหนุ่มชาวประมงชื่อว่า สะคุเรียว ได้เกิดและเติบโตขึ้น ทั้งยังอาศัยอยู่ที่ชายป่าอันแสงงดงามใกล้ฝั่งทะเลแห่งนั้น สะคุเรียวมีได้รำเรียนหนังสือ แต่เขาเป็นคนรักธรรมชาติและความงดงามของสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวเขา สะคุเรียวไม่เคยพลาดจะเข้าชมความงามในยามที่อรุณจะ เบิกฟ้า ขณะที่แสงจันทร์กำลังซัดส่วลง ดวงใจของเขาแอบแอบไม่ด้วยความสุขของธรรมชาติที่หอมล้อมอยู่รอบกาย

วันหนึ่ง สะคุเรียวและเพื่อนชาวประมงได้เดินมาที่ชายหาดก่อนอรุณจะรุ่ง ธรรมชาติอันงามจับใจได้ทำให้สะคุเรียวอ้อยอิ่งอยู่ ณ ชายหาด เช่นเคย แต่เพื่อนของเขามิใช่บุคคลอย่างเช่นสะคุเรียว เขาจึงทอดทิ้งชายหนุ่มนักฝันให้เพลินอยู่โดยลำพัง วาระนั้น ท้องฟ้าและท้องทะเลมีมันต์ขลังเป็นพิเศษ ป่าสนที่ยืนตระมึนอยู่เบื้องหลังลี้ลับอย่างประหลาด สัญลักษณ์แห่งฤดูใบไม้ผลิปรากฏอยู่ทั่วไป หมอกสีขาวเป็นไอระเหย ขึ้นจากผิวพื้นทะเล ในขณะที่ท้องฟ้าทางด้านตะวันออกเรือ เรือเรือทุกขณะ ทยุ้เรือหาปลาของชาวประมงเป็นจุดเล็ก ๆ กระจิบอยู่ทั่วไปบนผิวน้ำทะเลอันสงบนอกฝั่งลึบ ๆ โนน รอบกายสะคุเรียวดูเงียบสงัด มีแต่เพียงเสียงกระซิบของฟองคลื่นที่กระทบชายหาด สะคุเรียวได้คอกอยู่ในความงามอันวิจิตรและลึกลับทั้งหมดอย่างสนิท

ทันใดนั้น สิ่งประหลาดมหัศจรรย์ก็เกิดขึ้น คลื่นทะเลและป่าสนดูเปลี่ยนแปลงไป กลายเป็นหอมรวยริน ซึ่งมีโชกกลิ่นใด ๆ ในโลกมนุษย์นี้ เสียงฟองคลื่นกระทบชายหาด กลับกลายเป็นเสียงดนตรีแผ่วไพเราะ ในอากาศระยิบระยับด้วยกลีบดอกไม้ที่หลั่งลงมาจากพ่าฟ้า ขณะที่ความมหัศจรรย์กำลังแผ่สำราญอยู่ในความรู้สึกของชายหนุ่มชาวประมงนี้ เขาก็แลเห็นภูเขาอันงามวิจิตรชิ้นหนึ่งแว่นอยู่บนกิ่งไม้... เป็นภูเขาเสื่อมสลายละเอียดย่อนดูขมขื่น ซึ่งเขาไม่ได้คิดว่าจะมีฝีมือใด ๆ ในโลกมนุษย์นี้ประดิษฐ์ขึ้นมาได้ หรือว่ามนุษย์ใดในโลกนี้จะสามารถเป็นเจ้าของได้

ความงามล้ำของภูเขานั้นดึงดูดใจให้สะคุเรียวเข้าไปแตะต้อง แล้วเขาก็เกิดความปรารถนาที่จะได้เป็นสมบัติของตน เพื่อนำไปให้เพื่อนบ้านชมสิ่งสวยงามล้ำเลิศนั้น ถึงแม้สะคุเรียวจะเป็นคนซื่อตรง แต่เขาก็ยังขี้ใจมาได้ ขณะที่เขาจะหยิบผ้าผืนนั้นไป ทันใดก็ได้ยินเสียงร้องอย่างปวดร้าว กระทบก และวิงวอนดังขึ้นไกล ๆ ต่อเมื่อชายหนุ่มหันไปเพื่อหาเสียงนั้นด้วยความประหลาด ก็ได้พบหญิงสาวผู้หนึ่งยืนอยู่ริมทะเล เป็นหญิงที่งามที่สุดที่สะคุเรียวไม่คิดว่าจะงามได้ถึงเพียงนั้น ดวงหน้าของเธอผุดผาดเต็มไปด้วยความตื่นตระหนก

"ผ้าชิ้นนี้เป็นของฉันเอง" เธอกล่าวอย่างวิงวอน "ท่านจะเอาไปไหนเล่า"

งงจนในความงามและความตื่นใจในร่างของหญิงที่ยืนอยู่เบื้องหน้า สะคุเรียวตอบไปอย่างตะกุกตะกักว่า "ฉันพบมันอยู่ที่นี่ จะเอาไปบ้านนะซี"

หญิงสาวนั้นร้องตอบว่า "ภูษาผืนนี้เป็นของเทพธิดาจากสวรรค์ มนุษย์ผู้มีได้เป็นอมตะจะใช้ห่มครองมิได้ ขอท่านได้โปรดวางไว้ที่เดิมเถิด ทันทีนั้น สะคุเรียวก็นึกความคิดที่จะใช้ภูษานั้นบังคับให้นางกระทำตามความประสงค์ของเขา กับทั้งจะยึดภูษานั้นไว้ด้วย จึงทำท่าซึ้งซังตอบว่า "ถ้าเช่นนั้นฉันจะเก็บผ้าผืนนี้ให้ดีที่สุดทีเดียว เพื่อจะได้เป็นสมบัติล้ำค่าในโลกของเรา และเป็นสิ่งมหัศจรรย์สำหรับชนรุ่นหลังที่จะเกิดมา ฉันจะไม่ยอมคืนผ้าผืนนี้ให้เธอแน่ ๆ ละ" นางสวรรคร่ำไห้ร้องวอน "ได้โปรดเถิด ถ้าไม่มีผ้าผืนนั้นฉันจะกลับไปสู่ฟากฟ้าได้อย่างไร ผ้าผืนนี้เป็นประจุกขิก ถ้าไร้เสีย ฉันก็จะกลับคืนไปไม่ได้"

สะคุเรียวกลับนึกสนุกในการเป็นต่อของเขา จึงส่ายหัวว่า "ฉันไม่มีความเมตตาให้เธอหรอก อย่าคร่ำครวญเลย เธอจะกลับไปสู่สวรรค์ไม่ได้ แต่จะต้องอยู่ในโลกอันบาปนี้และอยู่กับฉัน" นางสวรรคเมื่อหมดหวังเช่นนั้น รัศมีเปล่งปลั่งในตัวเธอก็เริ่มสลดลง เรือนร่างที่ยืนอยู่ค่อย ๆ อ่อนลงราวกับกิ่งไม้ที่เหี่ยวเฉา และกำลังจะตายไป สะคุเรียวตระหนักว่า ถ้าเขาไม่ยอมคืนภูษาผืนนั้นให้แก่เธอ นางสวรรคผู้นี้คงจะต้องตายไปจริง ๆ เขาแน่ใจว่า เขาไม่มีวันจะได้นางสวรรคผู้นี้มาเป็นของเขา เธอมีใช้สำหรับผู้มีได้เป็นอมตะ - มีใช้สำหรับวีรบุรุษ เศรษฐี หรือเจ้าชายผู้ทรงอำนาจราชศักดิ์ใด ๆ ในโลกนี้ เธอเป็นสมบัติของสวรรค์เท่านั้น สะคุเรียวจึงพูดว่า "เอาเถิด อย่าไต่กเศร่าไปเลย ฉันจะคืนภูษานี้ให้ทันใดนั้น ศิวพรรดที่สลดซิดราวกับไร่วิวัดก็เปล่งปลั่งขึ้น ใบหน้าเป็นสีงามผุดผาด ถึงเช่นนั้น สะคุเรียว ก็ยังมีคืนให้ในทันทีเขายังท่วงเหินยวไว้ว่า "ได้ยินว่าระบำสวรรค์นั้นงามนัก ถ้าพ่อนรำให้ดูแล้วจะคืนให้" นางสวรรคก็รับคำว่า จะพ่อนรำแบบสวรรค์ให้เขาชม แต่เธอจะพ่อนรำได้ก็เมื่อได้สวมเสื้อคลุมตัวนั้นแล้วเท่านั้น สะคุเรียวว่า ถ้าเขาคืนให้เธอในตอนนี้ เธอก็จะเหาะหนีไปเสียโดยไม่ได้พ่อนรำให้เขาดู นางสวรรคก็คอบพร้อมด้วยรอยยิ้มอันอ่อนหวานว่า "ท่านเข้าใจผิด ในสวรรค์ไม่มีการหลอกลวงใด ๆ ทั้งสิ้น ความหลอกลวงไม่มีไว้วางใจเป็นสมบัติของโลกมนุษย์เท่านั้น" สะคุเรียว รู้สึกจะอายใจ จึงคืนภูษานั้นให้แก่นาง

ซึ่ง เธอได้ใช้คณูม เรือนร่างในทันที แล้วก็เริ่มพ้อนรำด้วยท่าที่อ่อนน้อมตามแบบสวรรณก
 ฤษาชนนภพรีวไสวฟ่องพู่อยู่ในอากาศ บรรยากาศรอบบริเวณแผ่วไปด้วยเสียงเพลง เธอพ้อน
 รำอย่าไม่หยุดหย่อน จากเพลงนั้นไปสู่เพลงนี้ งามระยับอย่างที่มีอาจพบ เห็นได้ในการพ้อนรำ
 ของโลกมนุษย์ ท่านอง เพลงและลีลาของการรำรำดังดุจใจชะคู เรียว และความคิดของ
 เขาให้เคลิบ เคลิ้มไปสู่ดินแดนสวรรค์ หลังจากที่ยมหัศจรรย์นั้นได้โน้มนักชายหนุ่มไปสู่ความคิด
 อันบรรเจิดแล้ว ในที่สุด เธอก็พาเขากลับมาสู่ความงามของธรรมชาติที่แวดล้อมอยู่รอบกาย
 ต้นสน น้ำใสในฤดูใบไม้ผลิ และฤดูร้อน หิมะในฤดูหนาว ใบไม้สีแดง และน้ำตาลในฤดูใบ
 ไม้ร่วงที่ปลิดใบหล่นลงสู่พื้น เธอได้พ้อนรำแสดงให้เห็นถึงความโง่เขลาของมนุษย์ในการแสวง
 หาความเป็นอมตะ ขณะเดียวกันก็แสดงถึงความสูงส่งที่มนุษย์อาจจะขึ้นไปถึงได้ด้วยจิตอัน
 บริสุทธิ์เท่านั้น

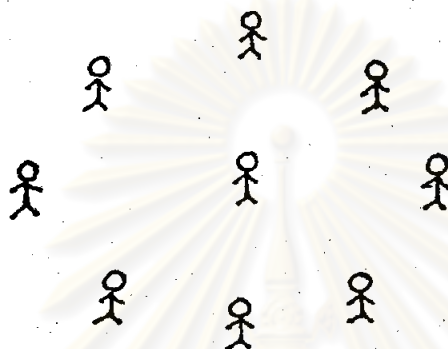
ขณะที่ชะคู เรียวกำลัง เพลิดเพลินกับลีลาพ้อนรำของนางสวรรณกนั้น ฤษาชนนภ
 ก็ค่อย ๆ ลอยเลื่อนขึ้นสู่ท้องฟ้าและเลื่อนลับไปในที่สุด ท่ามกลางความตื่นตะลึงของชายหนุ่ม
 ชาวประมง จากนั้นทุกสิ่งทุกอย่างรอบกายเขากลับสงบนิ่ง แล้วกลับเป็นภาพความงามของ
 ธรรมชาติในยามรุ่งอรุณนั่นเอง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2. เกม

เกมส์ันจะไปเที่ยว

รูปแถว



- วิธีเล่น
1. ให้เด็ก ๆ นั่งเป็นวงกลม หัวหน้านั่งตรงกลาง
 2. หัวหน้าพูด "สันจะไปเที่ยว" (บอกสถานที่ให้ชัดเจน เช่น เขาดิน หัวหิน เขาใหญ่ บางแสน พัทยา ฯลฯ เพียงแห่งเดียว สันจะเอา.... (ชื่อผลไม้ 1 อย่าง หรือสิ่งของ 1 สิ่งไปด้วย)
 3. ให้เด็กคนที่อยู่ตรงข้ามหน้าของหัวหน้า เริ่มค้นพูดทวนคำพูดคนแรก แล้วพูดเติมของที่จะนำไปเพิ่มเติมขึ้นอย่างหนึ่ง ตามแต่จะคิดได้ จนรอบวง (คำพูดจะเพิ่มขึ้น เป็นลำดับ)
 4. ถ้าเด็กคนใดพูดผิด หรือพูดทวนคำใดไม่ถูกต้องครบถ้วน จะต้องถูกปรับให้ร้องเพลง หรือแสดงท่าขบขันตามคำสั่งของหัวหน้า แล้วเปลี่ยนมาเป็นหัวหน้าต่อไป

แผนการสอนที่ 10

เรื่อง

รวางงานให้เหมาะสมเมื่อจากผู้ใหญ่ไปจากสถานที่ต่าง



เกมทำจากนั้น

แผนการสอนที่ 10 เรื่อง การวางแผนให้เหมาะสมเมื่อตาม

ผู้ใหญ่ไปตามสถานที่ต่าง ๆ

เวลา 3 คาบ (60 นาที)

ความคิดรวบยอด

มารยาทและการแต่งกายที่เหมาะสมต่อบุคคล สถานที่ และเวลา เป็นสิ่งที่ควรมียึดปฏิบัติที่เคยชิน เป็นนิสัย และทำให้เป็นที่ชื่นชมแก่ผู้พบเห็น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนเล่นบทบาทสมมติเกี่ยวกับมารยาทได้
2. นักเรียนอ่านแถบประโยค เกี่ยวกับคำพูดและมารยาทได้
3. นักเรียนร้อง เพลง "ขอบคุณ" ได้
4. นักเรียนอ่านบัตรคำได้
5. นักเรียนเล่นเกม "ทำตามฉัน" ได้
6. นักเรียนอ่านแผนภูมิได้

เนื้อหา

เมื่อเรามีโอกาสตามผู้ใหญ่ไปตามสถานที่ต่าง ๆ

เราแต่งกายให้สุภาพ เรียบร้อย และคอยผู้ใหญ่

เราทำความเคารพผู้ใหญ่ทุกท่านที่พบ

เราพูดจาสุภาพ และมีมารยาทเรียบร้อย

เด็กที่วางแผนได้เหมาะสมจะมีโอกาสติดตามผู้ใหญ่ไปในที่ต่าง ๆ เสมอ

กิจกรรม

1. ครูจัดสภาพห้องเรียนให้เรียบร้อย และจัดหสิ่งห้องเป็นที่โล่งสำหรับให้นักเรียนเล่นบทบาทสมมติและฟังนิทาน
2. เมื่อนักเรียนนั่งรวมกันเรียบร้อยแล้ว ครูให้นักเรียนออกมาเล่นบทบาทสมมติเกี่ยวกับการวางแผนที่เหมาะสมเมื่อตามผู้ใหญ่ไปตามสถานที่ต่าง ๆ เช่น การพูด การไหว้ การฟัง การเดิน การแต่งตัว แล้วครูและนักเรียนสนทนาเกี่ยวกับบทบาทสมมติและมารยาท
3. ครูให้นักเรียนอ่านแถบประโยคเกี่ยวกับการพูดและมารยาท แล้วให้นักเรียนบอกความหมายของแถบประโยค แล้วครูช่วยสรุป
 1. คำพูดหวาน แต่ใจดำ
 2. คำพูดที่ดี เป็นอาวุธที่ดี
 3. พูดน้อยที่สุด ทำมากที่สุด
 4. กิริยามารยาทย่อมนำโชคมาให้เสมอ
4. ครูเล่านิทานเรื่อง "ซีซุกะ เด็กดี" ให้นักเรียนฟัง โดยมีภาพประกอบ
5. ครูเปิดเทปเพลง "ขอบคุณ" ให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนร้องตาม พร้อมกับทำท่าประกอบ แล้วครูให้นักเรียนบอกลักษณะการแต่งกาย มารยาทและคำพูดที่เหมาะสม
6. ครูให้นักเรียนอ่านแผนภูมิเรื่อง การวางแผนที่เหมาะสม เมื่อตามผู้ใหญ่ไปตามสถานที่ต่าง ๆ
7. ครูให้นักเรียนอ่านบัตรคำที่หน้ารู้ 6 คำ
เหมาะสม โอกาส สถานที่ มารยาท เรียบร้อย เสมอ
8. ครูอธิบายเกม "ทำตามฉัน" แล้วครูให้นักเรียนเล่นเกมนี้ โดยให้คนทำผิดอ่านบัตรคำ
9. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเรื่อง การวางแผนที่เหมาะสม เมื่อตามผู้ใหญ่ไปตามสถานที่ต่าง ๆ

สื่อการสอน

1. แถบประโยคเกี่ยวกับการพูดและมารยาท
2. ภาพประกอบนิทาน เรื่อง "ซิงกะ เด็กดี"
3. เทปเพลง "ขอบคุณ"
4. แผนภูมิ เรื่อง การวางคนให้เหมาะสม เมื่อตามผู้ใหญ่ไปตามสถานที่ต่าง ๆ
5. บัตรคำ
6. เกม "ทำตามฉัน"

การวัดผล

1. สังเกตจากการแสดงบทบาทสมมติ
2. สังเกตจากการอ่านแถบประโยค
3. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
4. สังเกตจากการอ่านบัตรคำและแผนภูมิ
5. สังเกตจากการเล่นเกม
6. สังเกตจากการร้องเพลง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คำอธิบายสื่อและการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน

1. นิทาน

นิทาน เรื่อง ชีชุกะ เด็กดี

ชีชุกะ เป็นเด็กดีมีน้ำใจ เขาเป็นลูกชายคนเดียวของคุณพ่อคุณแม่ กำลัง เรียนอยู่ชั้น ป.1 เขาเป็นเด็กดี เคารพ เชื่อฟังคำสั่งสอนของพ่อแม่ และมีกิริยามารยาทเรียบร้อยน่ารักมาก เขาแต่งกายเรียบร้อยทุกครั้งไม่ว่าจะไปไหน

วันหนึ่ง ครอบครัวของชีชุกะ ได้รับเชิญไปในงานเลี้ยงต้อนรับหัวหน้างานคนใหม่ของคุณพ่อ คุณแม่ตกใจให้ชีชุกะไป เพราะเขาเป็นเด็กเรียบร้อย เมื่อไปถึงงาน ชีชุกะ สวัสดิ์หัวหน้างานของคุณพ่อคุณแม่ เมื่อหัวหน้างานทักทายชีชุกะ ก็สามารถกล่าวตอบ ด้วยคำพูดที่สุภาพ เขาได้รับประทานอาหารได้เรียบร้อยและไม่ไปชุกชนตามที่ต่าง ๆ คุณพ่อคุณแม่ บอกว่าถ้าชีชุกะน่ารักอย่างนี้ ก็จะพาเขาไปงานต่าง ๆ อีกเมื่อมีโอกาส

2. เกม

เกมทำตามฉัน

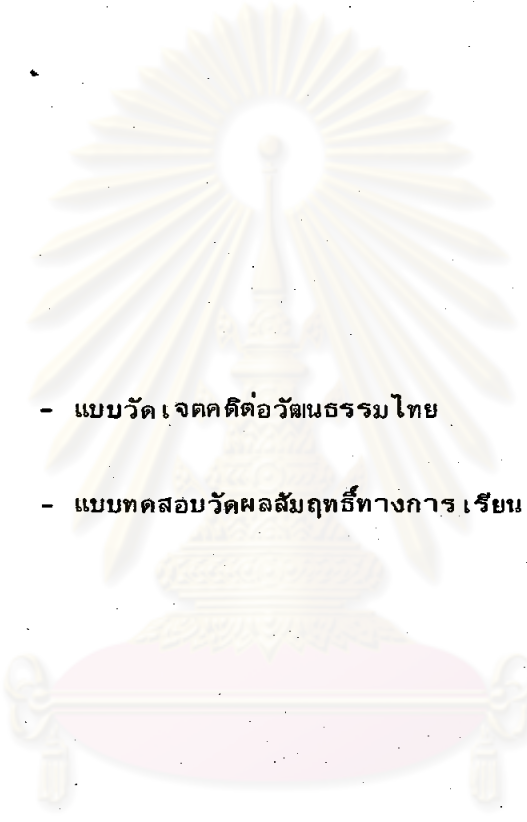
ผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวน

วิธีเล่น ให้ผู้เล่นทั้งหมดยืนรวม ๆ กัน ผู้นำเกมจะเป็นคนบอก เช่น นั่งลง ตบมือ ร้องให้ หัวเราะ ฯลฯ ผู้เล่นต้องปฏิบัติตามใครทำผิดกาย ต้องออกจากการเล่น

๓. เพลง

เพลง ขอบคุณ

ขอบคุณ ขอบคุณ ท่านมากมาก ขอบคุณที่กรุณา



- แบบวัด เจดคติต่อวัฒนธรรมไทย

- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบวัด เจตคติต่อวัฒนธรรมไทย

แบบวัด เจตคติต่อวัฒนธรรมไทยนี้ เป็นการวัด เจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อวัฒนธรรมไทย ประกอบด้วยรูปถ่ายที่เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมไทย จำนวนทั้งหมด 20 ข้อ โดยแบ่งเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ประกอบด้วยรูปถ่ายที่เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมไทย จำนวน 10 ข้อ แล้วให้นักเรียนแสดง เจตคติต่อรูปถ่ายเหล่านี้ ออกมาเป็นความรู้สึกของตนเองในรูปของ ใบหน้าคน โดยให้คะแนนตามใบหน้าที่นักเรียนเลือก ดังนี้

ใบหน้ายิ้ม แสดงว่าชอบ	มีค่า 2 คะแนน
ใบหน้าเฉย ๆ แสดงว่าเฉย ๆ	มีค่า 1 คะแนน
ใบหน้าบึ้ง แสดงว่าไม่ชอบ	มีค่า 0 (ศูนย์) คะแนน



ส่วนที่ 2 ประกอบด้วยรูปถ่ายที่เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมไทย 1 รูป และรูปถ่ายที่ไม่เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมไทย 1 รูป จำนวน 5 ข้อ แล้วให้นักเรียนแสดง เจตคติต่อรูปถ่ายเหล่านี้ ด้วยการเลือกรูปถ่ายในแต่ละข้อเพียง 1 รูป จาก 2 รูป โดยฟังคำถามจากครู

ให้คะแนนข้อที่ตอบถูก	มีค่า 1 คะแนน
ข้อที่ตอบผิด	มีค่า 0 (ศูนย์) คะแนน

ส่วนที่ 3 ประกอบด้วยรูปถ่ายที่เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมไทย 1 รูป และรูปถ่ายที่ไม่เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมไทย 1 รูป จำนวน 5 ข้อ แล้วให้นักเรียนแสดง เจตคติต่อรูปถ่ายเหล่านี้ ด้วยการเลือกรูปถ่ายในแต่ละข้อเพียง 1 รูป จาก 2 รูป โดยฟังคำถามจากครู

ให้คะแนนข้อที่ตอบถูก	มีค่า 1 คะแนน
ข้อที่ตอบผิด	มีค่า 0 (ศูนย์) คะแนน

วิธีการใช้ ครูหรือผู้กำกับการสอนต้องปฏิบัติดังนี้

1. แจกกระดาษข้อสอบให้นักเรียนคนละ 1 ชุด ซึ่งครูได้เขียนชื่อ นามสกุล โรงเรียน ไว้บนหัวกระดาษข้อสอบของนักเรียนทุกคน

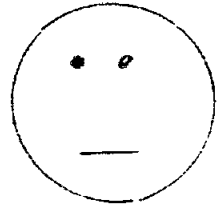
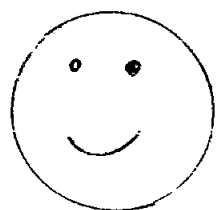
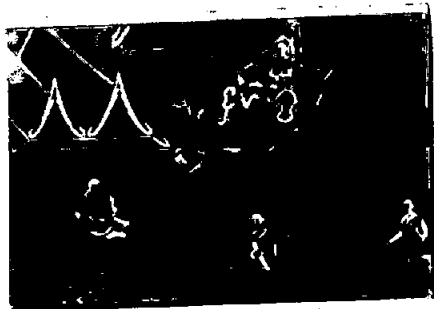
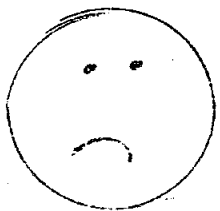
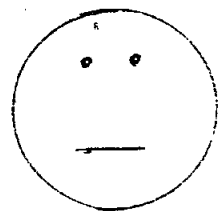
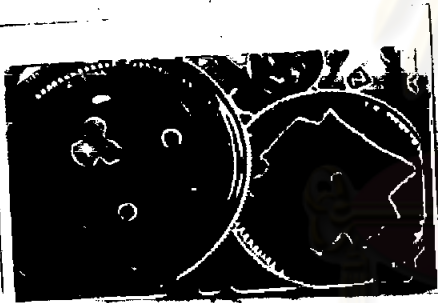
2. อธิบายวิธีการตอบให้นักเรียน เข้าใจทีละส่วน แล้วให้นักเรียนตอบ

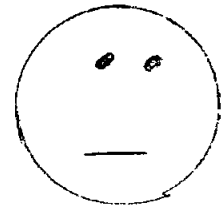
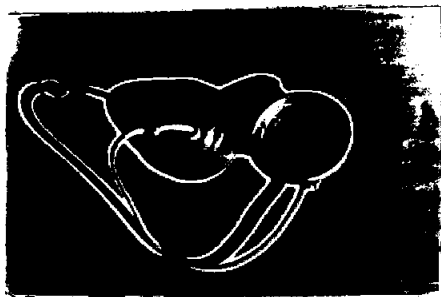
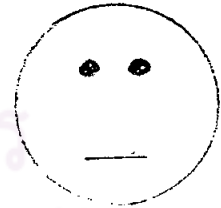
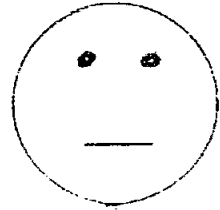
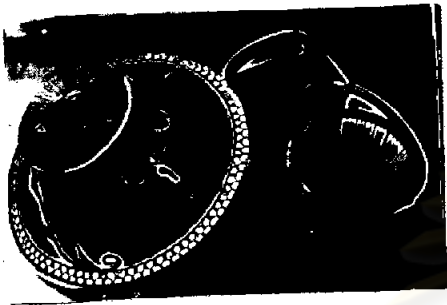
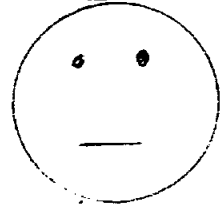
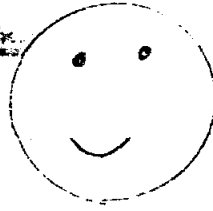
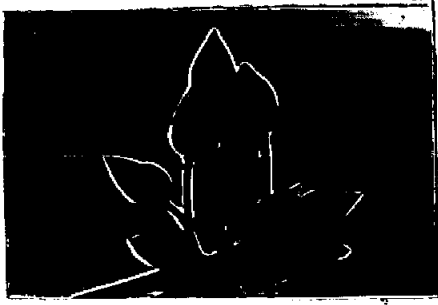
ส่วนที่ 1 วิธีการตอบของนักเรียนคือ ครูให้นักเรียนดูข้อ ดูรูปถ่ายทางซ้ายมือ แล้วให้นักเรียนเลือกใบหน้าที่ทางขวามือเพียงใบหน้าที่ตรงกับความรู้สึก เฉย ๆ หรือ ไม่ชอบของนักเรียน เมื่อเลือกได้แล้ว ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในรูปภาพใบหน้าที่ทางขวามือที่นักเรียนเลือก เสร็จแล้วให้นักเรียนตั้งใจฟัง ดูข้อและรูปภาพต่อไป และใช้วิธีการตอบแบบเดียวกันต่อไปทีละข้อจนครบ 10 ข้อ โดยใช้เวลาประมาณข้อละ 30 วินาที

ส่วนที่ 2 วิธีการตอบของนักเรียนคือ ครูให้นักเรียนดูข้อ ดูรูปถ่ายทั้ง 2 รูป แล้วให้นักเรียนฟังคำถามจากครู แล้วจึงเลือกรูปถ่ายเพียงรูปเดียวที่นักเรียนชอบ เมื่อเลือกได้แล้วให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงบนตัวเลข 1 หรือ 2 ที่อยู่ใต้ภาพที่นักเรียนเลือก เสร็จแล้วให้นักเรียนตั้งใจฟังคำถาม ดูข้อและรูปภาพต่อไปจนครบ 5 ข้อ โดยใช้เวลาประมาณข้อละ 30 วินาที

ส่วนที่ 3 วิธีการตอบของนักเรียนคือ ครูให้นักเรียนดูข้อ ดูรูปถ่ายทั้ง 3 รูป แล้วให้นักเรียนฟังคำถามจากครู แล้วจึงเลือกรูปถ่ายเพียงรูปเดียวที่นักเรียนชอบ เมื่อเลือกได้แล้วให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงบนตัวเลข 1 หรือ 2 หรือ 3 ที่อยู่ใต้ภาพที่นักเรียนเลือก เสร็จแล้วให้นักเรียนตั้งใจฟังคำถาม ดูข้อและรูปภาพต่อไปทีละข้อจนจบข้อทดสอบ โดยใช้เวลาประมาณข้อละ 30 วินาที

โรงเรียน ชื่อ



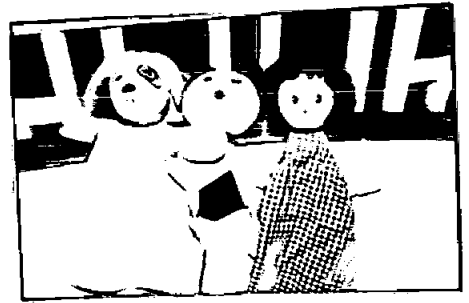


๑๑ นักเรียนชอบหุ่นชนิดใด. หุ่นไทย หุ่นสากล

๑



๒

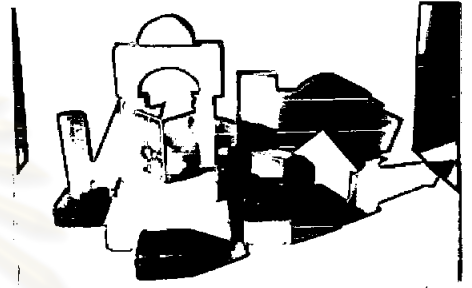


๑๒ นักเรียนชอบของเล่นชนิดไหน ของเล่นดินปั้น ต่อแท่งไม้

๑



๒

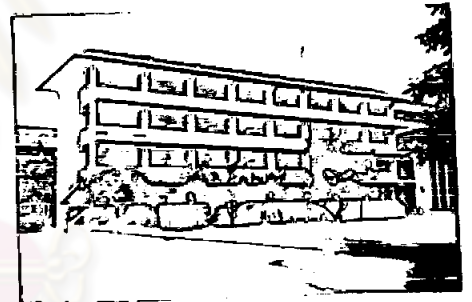


๑๓ นักเรียนอยากอยู่โรงเรียนที่มีรูปทรงแบบใด หลังคาทรงไทย ตึกหลายชั้น

๑

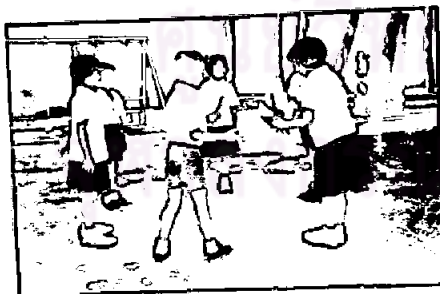


๒



๑๔ นักเรียนชอบการเล่นแบบใด ลูกบอลมีพิษ โพงพาง

๑

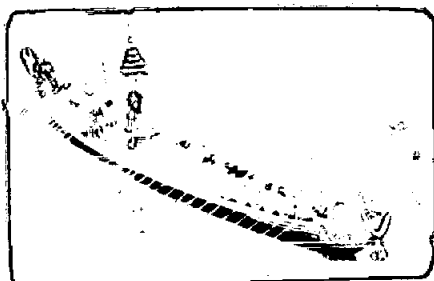


๒



๑๕ นักเรียนชอบเพลงทะเลเรือหรือ เพลงลอยเรือ (ทั้งเพลงจาก เทป)

๑



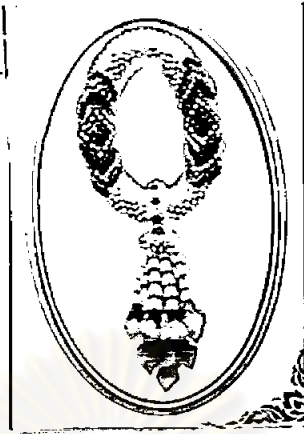
๒



๑๖ นักเรียนชอบการประดิษฐ์ดอกไม้แบบใด



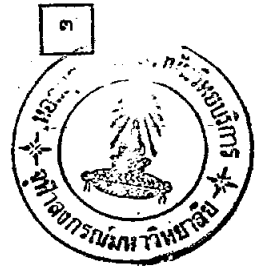
๑



๒



๓



๑๗ นักเรียนชอบภาพไทย (ภาพธรรมชาติ)



๑

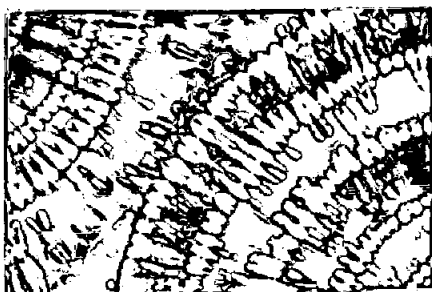


๒

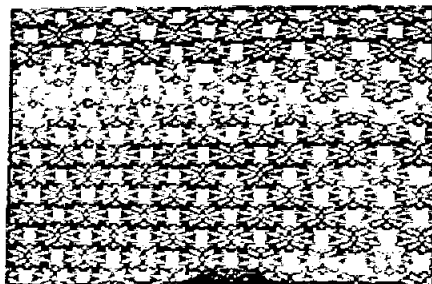


๓

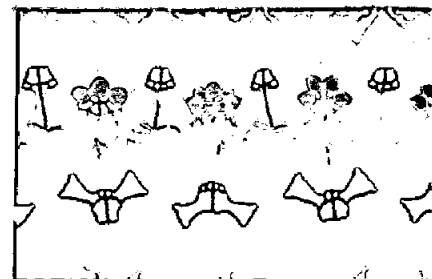
๑๘ นักเรียนชอบลวดลายผ้าฝ้ายไทย



๑



๒



๓

๑๘ นักเรียนชอบของที่ระลึกแบบใด



๑



๒



๓

๒๐ ให้นักเรียนเลือกชื่อบุคคลต่อไปนี้ ที่นักเรียนชอบมากที่สุด



เคชวงศ์กับโกสุมภ์

๑



จอห์นกับแมรี่

๒



ซีซุกับยามามิชิ

๓

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

คำชี้แจง

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนี้ เป็นการวัดความรู้ความเข้าใจ และความ
 คิตรวจยอดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง "ชุมชน" ซึ่งเป็นหน่วยการเรียนในกลุ่มวิชา
 สร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ในเรื่องชุมชน สถานที่สำคัญในชุมชน (โรงเรียน และ
 ตลาด) การประกอบอาชีพในชุมชน ผลผลิตในชุมชน การปฏิบัติตนต่อเพื่อนบ้าน
 การเดินทางติดต่อในชุมชน การทำประโยชน์ในชุมชน การรักษาความสะอาดและ
 ความสวยงามตามธรรมชาติของชุมชน การทำตนให้เหมาะสม เมื่อตามผู้ใหญ่ไปตามสถาน
 ที่ต่าง ๆ

วิธีการใช้ ครูหรือผู้กำกับการสอนต้องปฏิบัติดังนี้ คือ

1. แจกแบบทดสอบให้นักเรียนคนละ 1 ชุด ซึ่งครูได้เขียน ชื่อ นามสกุล
 โรงเรียน ให้บนหัวกระดาษข้อสอบของนักเรียนทุกคน
2. อธิบายวิธีการตอบให้นักเรียนเข้าใจ แล้วให้นักเรียนทำตัวอย่าง เมื่อนักเรียน
 เข้าใจดีแล้ว ครูจึงดำเนินการทดสอบต่อไป โดยที่ครูอ่านแบบสอบให้นักเรียนฟังทีละข้อ
 และใช้วิธีการเดียวกันนี้ต่อไปจนหมดข้อทดสอบ
3. เมื่อนักเรียนทำเสร็จ 20 ข้อ ให้ครูเก็บแบบทดสอบคืนทั้งหมด

ศูนย์วิทยทรัพยากร
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบวัดผลสัมฤทธิ์หน่วยการเรียนรู้ในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เรื่อง "ชุมชนชน"

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2527 เวลา 40 นาที

ชื่อสกุลโรงเรียน

คำสั่ง ให้นักเรียนฟังครูอ่านแล้วทำเครื่องหมาย ✓ กับตัวอักษรหน้าข้อที่นักเรียนเห็นว่าถูกต้อง
เพียงข้อเดียว

1. ที่ซึ่งมีบ้านหลาย ๆ หลัง มีวัด มีตลาด มีคนอยู่จำนวนมากเรียกว่าอะไร
ก. ศูนย์การค้า ข. ชุมชน ค. สวนสนุก
2. คนในชุมชนควรปฏิบัติตนอย่างไร
ก. ฟังหาอาศัยกัน ข. ต่างคนต่างอยู่ ค. อยู่อย่างสนุกสนาน
3. สถานที่สำคัญในชุมชนที่นักเรียน เกี่ยวข้องมากที่สุดคือที่ใด
ก. สถานีตำรวจ ข. ตลาด ค. โรงเรียน
4. ใครเป็นผู้ดูแลงานทุกอย่างในโรงเรียน
ก. ครู ข. อาจารย์ใหญ่ ค. นักเรียน
5. เราไปซื้อผัก ผลไม้ ที่ไหน
ก. วัด ข. โรงเรียน ค. ตลาด
6. เราเรียกคนที่นำสินค้ามาขายที่ตลาดว่าอะไร
ก. พ่อค้าแม่ค้า ข. ชวนาชาวไร่ ค. ชาวประมง
7. คนที่อยู่ใกล้ภูเขาคควรทำมาหากินอย่างไร
ก. ทำนาเกลือ ข. จับสัตว์น้ำ ค. ทำไร่
8. อาชีพอะไรที่ได้รายได้แน่นอน
ก. ค้าขาย ข. รับราชการ ค. ประมง
9. อะไรเป็นผลผลิตทางเกษตรในชุมชน
ก. ของเล่น ข. ข้าว ค. หนังสือ
10. ผลไม้ชนิดใดที่มีมากในภาคกลาง
ก. ทุเรียน ข. ลางสาด ค. ลำไย

11. คำพูดใดที่นักเรียนควรใช้ให้มากที่สุด
- ก. ยินดี ข. ขอบคุณ ค. เสียใจ
12. มารยาทที่ควรปฏิบัติเสมอ เมื่อพบผู้ใหญ่ที่รู้จัก
- ก. ยิ้ม ข. ไหว้ ค. ทลิกทหนี
13. ถ้านักเรียนต้องเดินทางไปต่างจังหวัดไกล ๆ ควรเลือกเดินทางโดยวิธีใดจึงจะปลอดภัยที่สุด
- ก. รถยนต์ ข. รถไฟ ค. รถจักรยานยนต์
14. ถ้าจำเป็นต้องเดินทางโดยทางเรือนักเรียนจะปฏิบัติตนอย่างไร
- ก. ลุกเดินไปมา ข. ยืนแขนหรือขา ค. ขึ้นลง เมื่อ เรือจอดสนิท
15. ข้อใด เป็นการทำให้ชุมชนมีความสุขมากที่สุด
- ก. การรดบ่อน้ำ ข. ทำสวนครัวหลังบ้าน ค. กวาดเก็บขยะในบ้าน
16. สิ่งที่คนในชุมชนช่วยกันสร้างไม่ได้คือข้อใด
- ก. ถนน ข. แม่น้ำ ค. สวนสัตว์
17. ชุมชนจะน่าอยู่ มีอากาศดีขึ้น ถ้าเราทำอย่างไร
- ก. ตัดต้นไม้ออกมาก ๆ เพื่อให้อากาศถ่ายเทได้
- ข. สร้างบ้านให้สวยงาม มีคนในบ้านน้อย ๆ
- ค. ปลูกต้นไม้และทำความสะอาดบริเวณในชุมชน
18. ชุมชนจะสะอาด ถ้าคนในชุมชนปฏิบัติตนอย่างไร
- ก. ช่วยกันเก็บขยะ ข. ช่วยกันปลูกต้นไม้ ค. ไม่เด็ดดอกไม้ริมถนน
19. เวลาไปบ้านคนอื่น เราควรปฏิบัติตนอย่างไร
- ก. เล่นกับคนในบ้านแล้วส่งเสียงดังรบกวนผู้ใหญ่
- ข. ไหว้ผู้ใหญ่และนั่งในที่ผู้ใหญ่จัดให้
- ค. รับประทานอาหารที่ผู้ใหญ่พากลับบ้าน
20. นักเรียนควรปฏิบัติตนตามข้อใด ถ้านักเรียนไปเที่ยวชมพิพิธภัณฑ์
- ก. ดูแต่ตา ข. ดูแล้วจับ ค. ดูแล้วถาม

เฉลยแบบวัด เจตคติต่อวัฒนธรรมไทย

ส่วนที่ 1 ไบหน้าย้ม มีค่า 2 คะแนน
 ไบหน้าเฉย ๆ มีค่า 1 คะแนน
 ไบหน้าขี้มึน มีค่า 0 คะแนน

ส่วนที่ 2 รูปที่ 1, 1, 1, 2, 1

ส่วนที่ 3 รูปที่ 2, 2, 2, 2, 1



เฉลยข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

๑	๒	๓	๔	๕
ข	ก	ค	ข	ค
๖	๗	๘	๙	๑๐
ก	ค	ข	ข	ก
๑๑	๑๒	๑๓	๑๔	๑๕
ข	ข	ข	ค	ก
๑๖	๑๗	๑๘	๑๙	๒๐
ข	ค	ข	ข	ค

เด็กเอ๋ย เด็กน้อย

ความรู้เรายังด้อยเร่งศึกษา

เมื่อเติบโตเราจะได้อะไร

เป็นเครื่องหาเลี้ยงชีพสำหรับตน

ได้ประโยชน์หลายสถาน เพราะการเรียน

จงพากเพียรไป อดจะเกิดผล

ถึงลำบากตรากตรำก็จำทน

เกิดเป็นคนควรหมั่นขยันเอ๋ย



ตารางที่ 11 คะแนนของนักเรียนห้องควบคุมและห้องทดลอง

เลขที่	ห้องควบคุม					ห้องทดลอง				
	สพช.	Pre ¹ -test ²		Post ¹ -test ²		สพช.	Pre ¹ -test ²		Post ¹ -test ²	
1	37	8	19	11	22	38	8	17	15	22
2	51	12	24	12	23	53	15	15	15	19
3	44	14	19	15	16	43	13	20	19	20
4	50	18	27	18	24	52	18	21	20	19
5	51	14	14	17	17	51	16	22	20	28
6	40	12	25	18	26	52	15	14	20	11
7	40	11	19	14	17	52	12	14	14	24
8	53	13	27	16	18	46	18	21	19	29
9	44	14	19	15	15	44	13	21	15	21
10	42	14	23	15	17	51	13	20	19	30
11	48	14	23	15	21	40	13	24	18	29
12	54	18	19	17	14	43	10	19	15	24
13	44	17	19	16	21	42	16	21	15	18
14	56	17	14	19	16	38	16	16	16	14
15	40	14	21	15	15	52	16	16	17	19
16	49	15	23	12	19	50	18	22	14	27
17	44	15	20	18	18	50	15	14	19	17
18	44	13	20	15	20	44	14	24	16	19
19	52	15	23	15	20	52	18	24	20	30
20	46	16	21	17	22	47	15	23	17	30

ตารางที่ 11 (ต่อ)

เลขที่	ห้องควบคุม					ห้องทดลอง				
	สพช.	Pre ¹ -test ²		Post ¹ -test ²		สพช.	Pre ¹ -test ²		Post ¹ -test ²	
21	50	16	22	16	19	41	16	24	19	26
22	48	12	24	14	26	45	16	16	16	19
23	40	14	20	10	18	52	17	24	17	28
24	52	11	22	15	22	45	15	22	18	23
25	48	15	23	16	19	48	16	22	19	24

1 = คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2 = คะแนนเจตคติ

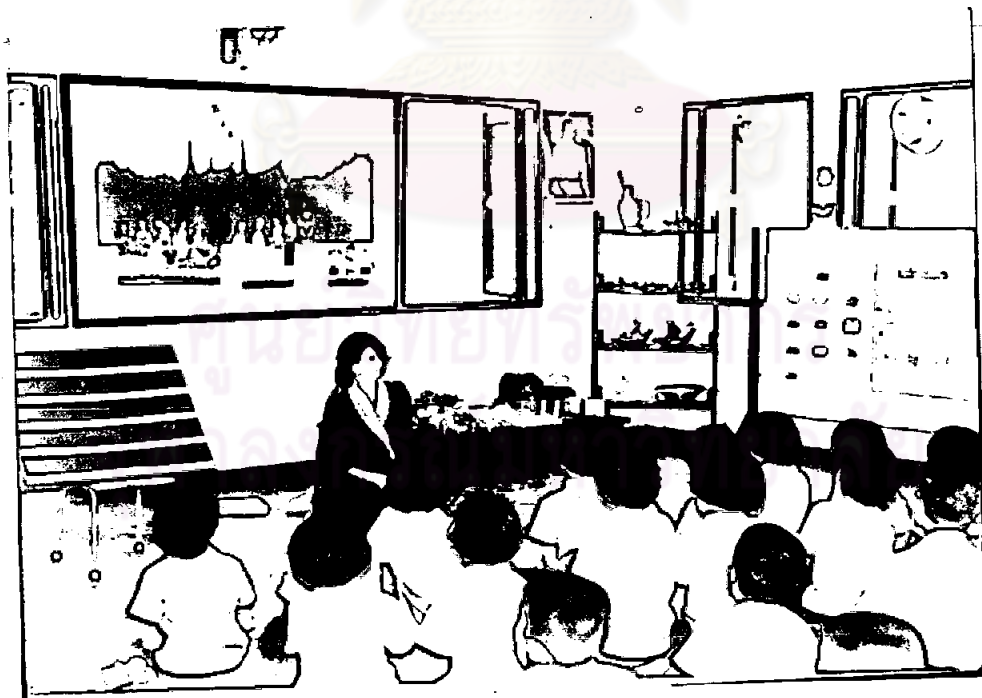
ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 12 รายชื่อตัวอย่างประชากรในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

เลขที่	กลุ่มทดลอง	เลขที่	กลุ่มควบคุม
1	เด็กชายวิทยากร เปี่ยมจิตร	1	เด็กชายนพกานต์ เสือศรีเสริม
2	เด็กชายธนาคม ปรีชญานนท์	2	เด็กชายมารุต ดันลัมสุน
3	เด็กชายसानนท์ คล้ายพิทักษ์	3	เด็กชายพนิตย์ วรสุด
4	เด็กชายมณฑล สิริศุภศาสตร์	4	เด็กชายนรสิทธิ์ คำานวิริยะกุล
5	เด็กชายทอรัปฎาก สูงตรง	5	เด็กชายรัชชา ศรีปัญญาพร
6	เด็กชายอรรถสิทธิ์ อัจฉริยะศาสตร์	6	เด็กชายประการ เชียงฉี
7	เด็กชายปรดิษฐ์พงศ์ ทองคำวงศ์	7	เด็กชายปริญญา กุ่ยตระกูล
8	เด็กชายศุภฤกษ์ หวังศิลปคุณ	8	เด็กชายจักรกฤษ บุญญานูวัตร
9	เด็กชายกิตตินันท์ อนันนุตร	9	เด็กชายภัทรพล ภัทรนาวิก
10	เด็กชายเขมภัทร เย็นเปี่ยม	10	เด็กชายอนุไรธ บุญสรदनพันธ์
11	เด็กชายวิทยา ทุนทวี	11	เด็กชายณัฐพนธ์ เลาว์ทิรัญ
12	เด็กหญิงรพีพรรณ บุญเกตุ	12	เด็กชายภัทรชัย จุฑามาต
13	เด็กหญิงจิรกานต์ ลิปิประหาสกุล	13	เด็กชายฉัตรชัย สุขวิสิฐรุ
14	เด็กหญิงพันธ์นิภา บุญนาค	14	เด็กชายเอกคุณ โพธิ์พูนศักดิ์
15	เด็กหญิงสลิล ศุภฤกษ์พงศ์	15	เด็กชายหนึ่งมินา แสงวิรุณ
16	เด็กหญิงสุนทรี ทองธานี	16	เด็กหญิงเพชรรัตน์ จิระธรรมอนันต์
17	เด็กหญิงปาริย์ เอกภูมิ	17	เด็กหญิงต้องกมล หมายดี
18	เด็กหญิงพรศิลป์ กมลวาทีน	18	เด็กหญิงจุฑาพร อ้อมแซม
19	เด็กหญิงวรพร แสงสว่าง	19	เด็กหญิงยลรวี คุณาจุติ
20	เด็กหญิงไพบรยา แก้วฉายโฉม	20	เด็กหญิงสุมาลี สังข์ทอง
21	เด็กหญิงอรอนงค์ ศรีวาริรัตน์	21	เด็กหญิงหทัยทิพย์ หทัยเกียรติกุล
22	เด็กหญิงสุนิดา สมบัติเปี่ยม	22	เด็กหญิงสิริรัศม์ เศวทิพย์
23	เด็กหญิงสุกานดา ชูวัฒน์สวัสดิ์	23	เด็กหญิงอรุณศรี ปุริวัชร
24	เด็กหญิงเกศสุดา ถาวรพันธ์มณี	24	เด็กหญิงอริยา เอี่ยมสะอาด
25	เด็กหญิงอัญชลี นัตรกุล ณ อมุธยา	25	เด็กหญิงวรางคณา จันทร์ตรี



การจัดสภาพห้องเรียนและการจัดป้ายนิเทศ



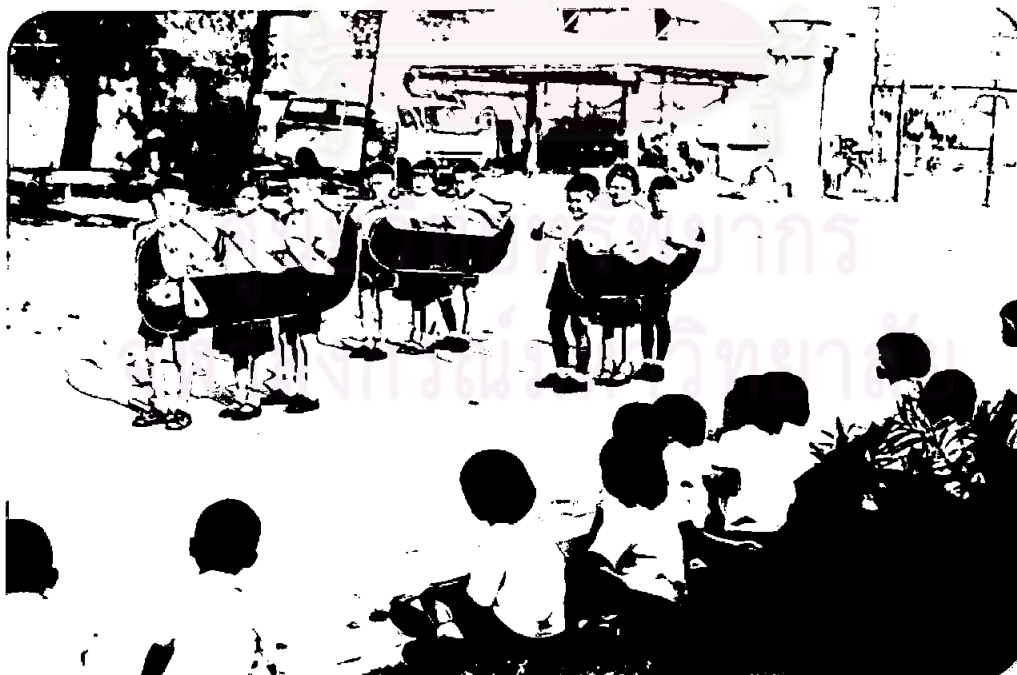


การใช้สื่อที่ เน้นศิลปวัฒนธรรม ไทยประกอบการสอน





การร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการแสดงบทบาทสมมติ





กิจกรรมที่เกิดจากการใช้สื่อที่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทย





โพงพาง



เดินกำรำเดียว

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

1. นางฉวีวรรณ กิรศิริกร หัวหน้าหน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการ
การประถมศึกษาแห่งชาติ
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ทศนี ผลเนื่องมา อาจารย์ประจำโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
(ฝ่ายประถม)
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พูนสุข นุฒยสวัสดิ์ อาจารย์ประจำภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
4. นายจรูญ มุ่งการนา อาจารย์ใหญ่โรงเรียนพรานีดิวัชระ
5. นางสมประสงค์ ปิ่นจินดา ผู้อำนวยการศูนย์ศิลปวัฒนธรรม วิทยาลัยครูสวนกุหลาบ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติผู้เขียน

นางอมรา เข้มเปี่ยม เกิดเมื่อวันที่ ๑๐ พฤษภาคม 2486 จังหวัดระนอง
สำเร็จการศึกษาจากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน เมื่อ พ.ศ. 2519 ปัจจุบัน
รับราชการตำแหน่ง อาจารย์ ๒ ระดับ 5 โรงเรียนพระตำหนักสวนกุหลาบ

การวิจัยครั้งนี้ ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
เป็นจำนวนเงิน ๓,200 บาท



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย