

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาและวรรณกรรมท้องถิ่น

เรื่อง ภาษาถิ่น

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

ภาษาถิ่น เป็นวัฒนธรรมการใช้ภาษาที่แสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์และสำเนียงการพูดของคนในท้องถิ่น

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร)

1. อธิบายลักษณะของภาษาถิ่นได้ได้ (ข้อ 1)
2. รวบรวมคำศัพท์เกี่ยวกับภาษาถิ่นได้ได้ (ข้อ 2)
3. พูดและใช้ภาษาถิ่นได้ได้อย่างถูกต้อง (ข้อ 5)
4. เสนอแนวทางในการอนุรักษ์ภาษาถิ่นได้ได้ (ข้อ 8)

สาระการเรียนรู้

ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาและวรรณกรรมท้องถิ่น

❖ ภาษาถิ่น

การจัดกระบวนการเรียนรู้ ใช้รูปแบบการเรียนรู้ร่วมกัน (Cooperative Learning)

กิจกรรม	สื่อ / แหล่งการเรียนรู้
ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียม 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับภาษาถิ่นที่ใช้ในชีวิตประจำวัน 2. ให้นักเรียนยกตัวอย่างคำพูดที่เป็นภาษาถิ่น ขั้นที่ 2 ขั้นสอน 3. ให้นักเรียนศึกษาเอกสารและใบความรู้เกี่ยวกับเรื่องภาษาถิ่นได้ ขั้นที่ 3 ขั้นนักเรียนทำงานกลุ่ม 4. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน รวบรวมคำศัพท์ที่เป็นภาษาถิ่นให้ได้มากที่สุด แล้วบันทึกลงในใบงาน 5. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงาน ขั้นที่ 4 ขั้นตรวจผลงานและทดสอบ 6. ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจสอบว่าได้ปฏิบัติตามกิจกรรมครบถ้วนหรือยัง ผลการปฏิบัติเป็นอย่างไร แล้วซักถาม 7. ให้นักเรียนผลัดกันสนทนาประโยคภาษาถิ่นได้ให้เพื่อนๆ ฟัง ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม 8. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับความรู้ที่ได้จากการเรียนเรื่องภาษาถิ่น	- เอกสาร / ใบความรู้ - เอกสาร / ใบความรู้ - ใบงาน - บุคคลต่างๆ - ใบงาน

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการวัด	เครื่องมือ	ผู้ประเมิน	เกณฑ์
1. การสังเกต	- แบบบันทึกการสังเกต - แบบประเมินพฤติกรรมด้านคุณธรรม	- ครูผู้สอน - นักเรียน - ผู้ปกครอง	0 หมายถึง ต้องปรับปรุง 1 หมายถึง ปานกลาง 2 หมายถึง ดี 3 หมายถึง ปฏิบัติหรือแสดงคุณลักษณะนั้นเด่นชัด 2 หมายถึง ปฏิบัติหรือแสดงคุณลักษณะนั้นปานกลาง 1 หมายถึง ปฏิบัติหรือแสดงคุณลักษณะนั้นน้อย
2. การตรวจผลงาน	- แบบตรวจบันทึกสาระการเรียนรู้ - แบบประเมินผลงาน		0 หมายถึง ไม่ปฏิบัติ 1 หมายถึง ปฏิบัติไม่ครบถ้วน 2 หมายถึง ปฏิบัติครบถ้วน



ใบความรู้
เรื่อง ภาษาถิ่น

ตัวอย่างคำภาษาถิ่น

หิด	หมายถึง	เล็กมาก
ถ่า	หมายถึง	ใหญ่มาก
หรอยจ้งหุ	หมายถึง	อร่อยมาก
เหนียวหลาม	หมายถึง	ข้าวหลาม
ผ้าร้า	หมายถึง	ผ้าขี้ริ้ว
สายเอว	หมายถึง	เข็มขัด
ชมพู่	หมายถึง	ฝรั่ง
คิปลิจิ้นก	หมายถึง	พริกจิ้นก
เสียดพุง	หมายถึง	ปวดท้อง
น้ำซุบ	หมายถึง	น้ำพริก
แกงพุงปลา	หมายถึง	แกงไตปลา
พรก	หมายถึง	กะลามะพร้าว
ชันชี	หมายถึง	สัญญา ข้อตกลง
มาชา	หมายถึง	ปุย
หยบ	หมายถึง	หลบซ่อน
หลุด	หมายถึง	โคลนตม
จีเตรย	หมายถึง	หญ้าเจ้าชู้
วันคำ	หมายถึง	เฉาก๊วย
ชัน	หมายถึง	ปิ่นโต

ใบงาน
เรื่อง ภาษาถิ่น

คำชี้แจง

1. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาเอกสารและใบความรู้ เรื่อง ภาษาถิ่น
2. รวบรวมคำศัพท์ภาษาถิ่นได้ลงในใบงาน
3. ตัวแทนกลุ่มนำเสนอหน้าชั้นเรียน

กลุ่มที่.....

คำศัพท์ภาษาถิ่นได้



แบบบันทึกการสังเกต

ชื่อ - สกุล	รายการสังเกต															รวม	ผล การประเมิน	
	ตั้งใจ เรียน			รับ ผิดชอบ			กล้าแสดง ออก			มี ส่วนร่วม			ความ พยายาม				ผ่าน	ไม่ผ่าน
	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2			

หมายเหตุ ระดับคุณภาพ มีดังนี้

0 หมายถึง ต้องปรับปรุง

1 หมายถึง ปานกลาง

2 หมายถึง ดี

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

แบบตรวจบันทึกสาระการเรียนรู้

ชื่อ - สกุล	รายการปฏิบัติ															รวม	ผล การประเมิน	
	สรุป ถูกต้อง			บันทึก ครบถ้วน			สะอาด สวยงาม			เป็น ระเบียบ			เสร็จ ทันเวลา				ผ่าน	ไม่ผ่าน
	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2			

หมายเหตุ ระดับคุณภาพ มีดังนี้

- 0 หมายถึง ไม่ปฏิบัติ
- 1 หมายถึง ปฏิบัติไม่ครบถ้วน
- 2 หมายถึง ปฏิบัติครบถ้วน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

แบบประเมินผลงาน

กลุ่มที่	รายการปฏิบัติ															รวม	ผล การประเมิน	
	สรุป ถูกต้อง			บันทึก ครบถ้วน			สวยงาม เป็นระเบียบ			ร่วมมือ ทำงาน			เสร็จ ทันเวลา				ผ่าน	ไม่ผ่าน
	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2			

หมายเหตุ ระดับคุณภาพ มีดังนี้

0 หมายถึง ไม่ปฏิบัติ

1 หมายถึง ปฏิบัติไม่ครบถ้วน

2 หมายถึง ปฏิบัติครบถ้วน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาและวรรณกรรมท้องถิ่น

เรื่อง นิทานพื้นบ้าน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

นิทานพื้นบ้าน เป็นวรรณกรรมท้องถิ่น ซึ่งถ่ายทอดเรื่องราวที่เกิดจากปัญหาและจินตนาการของคนในท้องถิ่นมาผูกเป็นเรื่องขึ้นเป็นนิทานแล้วเล่าสู่กันฟังมาช้านาน โดยมีทั้งความบันเทิงและสอดแทรกข้อคิดต่างๆ ไว้ด้วย

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร)

1. อธิบายลักษณะของนิทานพื้นบ้านได้ (ข้อ 1)
2. เล่านิทานพื้นบ้านได้ (ข้อ 2)
3. บอกข้อคิดจากนิทานพื้นบ้านได้ (ข้อ 6)
4. จัดทำหนังสือนิทานพื้นบ้านได้ (ข้อ 8)
5. แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านได้ (ข้อ 3)

สาระการเรียนรู้

ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาและวรรณกรรมท้องถิ่น

❖ นิทานพื้นบ้าน

การจัดกระบวนการเรียนรู้ ใช้รูปแบบการเรียนรู้ร่วมกัน (Cooperative Learning)

กิจกรรม	สื่อ / แหล่งการเรียนรู้
ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียม 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้าน 2. ให้ตัวแทนนักเรียนออกมาเล่านิทานให้เพื่อนๆ ฟัง 3. ให้นักเรียนช่วยกันบอกข้อคิดที่ได้จากนิทานที่เพื่อนเล่า	- หนังสือนิทาน
ขั้นที่ 2 ขั้นสอน 4. ให้นักเรียนศึกษาใบความรู้เกี่ยวกับนิทานพื้นบ้าน	- ใบความรู้
ขั้นที่ 3 ขั้นนักเรียนทำงานกลุ่ม 5. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ทำกิจกรรมตามใบงาน ครูสังเกตการทำกิจกรรมของแต่ละกลุ่ม เลือกตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอ ครูเปิดโอกาสให้แต่ละกลุ่มแสดงความคิดเห็น 6. ให้นักเรียนจัดทำหนังสือนิทานพื้นบ้าน โดยการไปสัมภาษณ์บุคคลในท้องถิ่น	- ใบงาน - บุคคลในท้องถิ่น
ขั้นที่ 4 ขั้นตรวจผลงานและทดสอบ 7. ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจสอบว่าได้ปฏิบัติกิจกรรมครบถ้วนหรือยัง ผลการปฏิบัติเป็นอย่างไร แล้วซักถาม	- ใบงาน - หนังสือนิทาน
ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม 8. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปข้อคิดที่ได้จากนิทานพื้นบ้าน 9. ให้นักเรียนนำผลงานไปจัดแสดงไว้หลังห้อง	- ใบความรู้ - ใบงาน - หนังสือนิทาน

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

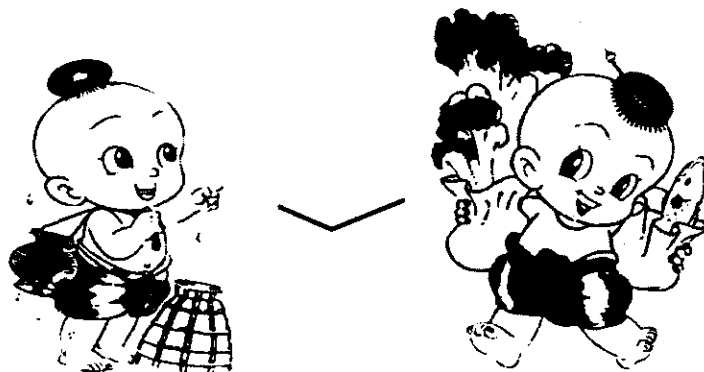
วิธีการวัด	เครื่องมือ	ผู้ประเมิน	เกณฑ์
1. การสังเกต	- แบบบันทึกการสังเกต - แบบประเมินพฤติกรรม ด้านคุณธรรม	- ครูผู้สอน - นักเรียน - ผู้ปกครอง	0 หมายถึง ต้องปรับปรุง 1 หมายถึง ปานกลาง 2 หมายถึง ดี 3 หมายถึง ปฏิบัติหรือแสดง คุณลักษณะนั้นเด่นชัด 2 หมายถึง ปฏิบัติหรือแสดง คุณลักษณะนั้นปานกลาง 1 หมายถึง ปฏิบัติหรือแสดง คุณลักษณะนั้นน้อย
2. การตรวจ ผลงาน	- แบบตรวจบันทึก สาระการเรียนรู้ - แบบประเมินผลงาน		0 หมายถึง ไม่ปฏิบัติ 1 หมายถึง ปฏิบัติไม่ครบถ้วน 2 หมายถึง ปฏิบัติครบถ้วน

ใบความรู้
เรื่อง นิทานพื้นบ้าน

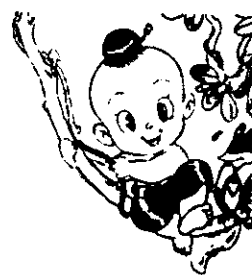


นิทานพื้นบ้านมุขตลก
เรื่อง แกงสั้มท่อนเปล่า

มีไอ้แก้วกับไอ้ทอง ได้ชวนกันไปตกเบ็ด เพื่อจะได้ปลามาแกลงที่กับสั้มท่อน ไอ้ทองกับไอ้แก้วจะออกเดินทางไปตกเบ็ด บังเอิญที่หนองน้ำมีปลาจิ้งหู่จะวางเบ็ดไว้ 5 คัน พอได้เวลาไอ้แก้วกับไอ้ทองจะไปยกเบ็ดแล ปรากฏว่าเบ็ดติดแต่ปลาดุก ไอ้ทองได้บอกไอ้แก้วว่า ไอ้แก้วเหอ วันนี้กูใส่เบ็ดให้ติดปลาซ่อนคันไปได้ปลาดุก กูปล่อยลงน้ำเหม็ดฉาด หลบไปบ้านเมียกูแกลงสั้มท่อนเปล่าแน่ๆ ไอ้แก้วว่ามึงนี่ไม่มาแต่พ่อเฒ่าจริงๆ พอหลบถึงบ้านเมียไอ้ทองจะได้แกลงสั้มท่อนเปล่าจริงๆ



ใบความรู้ เรื่อง นิทานพื้นบ้าน



นิทานพื้นบ้านเทพนิยาย

เรื่อง ฤาษีปล่อยลิง

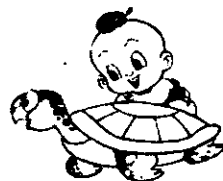
มีกษัตริย์องค์หนึ่งมีราชสมบัติมากมาย อยู่มาวันหนึ่งอยากออกไปเที่ยวป่า จึงเรียกมหาอำมาตย์น้อยใหญ่มาประชุมตกลงกัน ขณะที่ประพาสป่าอยู่นั้น บังเอิญมีกวางทองตัวหนึ่งวิ่งผ่านหน้า เมื่อเห็นเข้าจึงอยากได้กวางทองตัวนั้น เลยเรียกมหาอำมาตย์มาพร้อมกันแล้วมีรับสั่งจับกวางทองตัวนั้นให้ได้ เมื่อเข้ามาอยู่ในวงล้อมแล้ว หากกวางตัวนั้นเล็ดลอดออกไปได้ทางมหาอำมาตย์คนใดก็จะถูกประหารชีวิต บังเอิญกวางทองตัวนั้นผ่านมาทางพระมหากษัตริย์ กษัตริย์รำลึกถึงคำพูดที่พระองค์ได้ตรัสไว้ จึงเกิดขันติมานะ ออกวิ่งตามกวางทองตัวนั้นไปจนไกล เกิดหลงทาง มหาอำมาตย์ได้ออกติดตามแต่ไม่พบ จึงชวนกันหลบบ้านเมือง ส่วนกษัตริย์กะเดินในป่าเพียงพระองค์เดียว

ในป่านั้นยังมีพระฤาษีตนหนึ่งบำเพ็ญภาวนาโคดเดี่ยวและเลี้ยงลิงไว้ตัวหนึ่งเลี้ยงตั้งแต่เล็กจนโตใหญ่ ลิงตัวนั้นเกิดซุกซนเที่ยวไปฉีกจีวร หมอน มุ้ง พระฤาษีจึงล่ามลิงตัวนั้นไว้ ส่วนกษัตริย์เดินทางมาจนถึงภูของพระฤาษีและเข้าไปสอบถามเพื่อจะหลบบ้านเมือง ขณะที่กษัตริย์อยู่ที่ภูนั้นได้หันไปเห็นลิงที่ฤาษีล่ามไว้ มีรอยเชือกอยู่กับคอนหนังหลอกปกเปิดน่าสงสารมาก จึงได้พูดว่าพระฤาษีปล่อยลิงนั้นไปทะเลี่ยงไว้เช่นนี้เป็นการทรมานสัตว์ พระฤาษีจะขอซื้อแลกเปลี่ยนโดยให้พระมหากษัตริย์ยกเลิกกฎหมาย เมื่อตกลงกันแล้วพระมหากษัตริย์กะเดินทางหลบไปบ้านเมืองประกาศเลิกด้วยบทกฎหมาย ประชาชนต่างเบียดเบียนทะเลาะวิวาทกันไม่มีที่สิ้นสุด แม้แต่นางสนมกรมวังออกจากวังก็ถูกฉุด พระมหากษัตริย์เกิดวิตกกังวล ถ้าปล่อยไว้อย่างนี้ไม่เป็นบ้านเมืองแน่ จึงไปหาพระฤาษีเพื่อขอเลิกข้อตกลง พอไปถึงกษัตริย์จึงตรัสกับฤาษีว่า ที่ข้ามาครั้งนี้กะเพื่อประสงค์จะขอร้องต่อท่านคือ ที่ท่านขอให้ข้ายกเลิกกฎหมายมิให้ลงโทษแก่ประชาชนนั้นไปปฏิบัติ จึงขอให้กรุณาคืนคำมั่นสัญญาแก่กันเสียแล้วฤาษีจะจับลิงตัวนั้นขังไว้ตามเดิม ส่วนพระมหากษัตริย์หลบบ้านเมืองประกาศใช้กฎหมายตามเดิม บ้านเมืองได้รับความสงบร่มเย็น

ใบความรู้ เรื่อง นิทานพื้นบ้าน



นิทานพื้นบ้านอธิบายเหตุ เรื่องปลากับเต่า



มีปลาน้อยกับเต่าทะเลเป็นเพื่อนกัน และชอบช่วยเหลือผู้อื่นจนเป็นที่รักของสัตว์ทั้งหลายในทะเล เจ้าสมุทรจึงให้พรแก่สัตว์ทั้งสองให้สามารถขึ้นไปเที่ยวบนบกได้ ในเวลากลางวัน ทุกวันทั้งสองจะไปหาความรู้ต่าง ๆ บนบกมาแล้วให้เพื่อนในน้ำฟัง วันหนึ่งปลาน้อยเพิกเฉลไม่ยอมหลบลงน้ำพร้อมเจ้าเต่า มันเที่ยวอยู่จนคำเดียวฉิวฉิว ปลาน้อยก็ปรากฏตัวต่อหน้าด้วยความโกรธ “ต่อไปนี่เจ้าจะขึ้นมาบนบกไม่ได้ อีกต่อไป” เจ้าสมุทรสาป ตั้งแต่นั้นมาปลากะไม่สามารถอยู่บนบกได้จนทุกวันนี้ ส่วนเจ้าเต่าได้รับพรให้ขึ้นบนบกได้ทุกเวลาที่ต้องการ



ใบความรู้ เรื่อง นิทานพื้นบ้าน



นิทานพื้นบ้านเรื่องสัตว์ เรื่องเด็กชายป้องกันปลาดะเพียนทอง

มีเด็กคนหนึ่งชื่อเด็กชายปอง อาศัยอยู่กับปู่ ทุก ๆ วัน ปองกับปู่จะออกไปทอดแหหาปลา แต่วันนั้นปู่ไม่สบาย ปองต้องออกไปหาปลาคนเดียว ตั้งแต่เข้ายื่นยื่นหาหาปลาไม่ได้เลยสักตัวเดียว เขาคิดว่าจะทอดแหอีกสักครั้งก่อนแล้วจะกลับบ้าน เพื่อบางทีอาจจะได้ปลาบ้าง เขาจึงเหวี่ยงแหออกไปอีกครั้ง แต่ครั้งนี้เขาได้ปลาดะเพียนตัวหนึ่ง แต่ที่น่าแปลกคือ ปลาดะเพียนตัวนั้นเป็นทอง ปลาดะเพียนตัวนั้นร้องขอชีวิตจากปอง ปองสงสารจึงปล่อยไป ก่อนลงสู่แม่น้ำปลาดะเพียนตัวนั้นได้มอบเกล็ด ซึ่งเป็นทองให้แก่ปอง 3 เกล็ด และบอกว่าหากจำเป็นอะไรให้เรียกใช้เขาได้ทุกเวลา แล้วปลาดะเพียนตัวนั้นก็ลงสู่แม่น้ำไป

วันหนึ่งพระราชาก็ได้ออกชมธรรมชาติภายนอกพร้อมด้วยพระธิดา และพระราชาก็ลงไปนั่งในเรือ ส่วนพระธิดาไปยืนที่ขอบเรือ ทันใดนั้นปิ่นปักผมทองของเธอก็หล่นลงไปใต้น้ำ พวกทหารที่ติดตามมาช่วยกันงมแต่ไม่พบ พระราชาจึงประกาศออกไปว่า หากใครงมพบอิมิรางวัลให้ ปองจึงไปบอกให้ปลาดะเพียนช่วยหา จนในที่สุดก็พบปิ่นปักผมทองนั้น ปองได้รับรางวัลจากพระราชมามากมาย ปองกลับบ้านด้วยความดีใจ



ใบความรู้ เรื่อง นิทานพื้นบ้าน

นิทานพื้นบ้านตำนานและเทพปกรณัม เรื่องตำนานของยอดเจดีย์หัก

เมื่อก่อนมีคนกับยักษ์แข่งกันสร้างเจดีย์ ถ้าคนสร้างเสร็จหลังมัน มันจะกินคนเสีย การสร้างเจดีย์ดำเนินไป แต่คนนั้นมีกำลังแข็งแรงน้อยกว่ายักษ์มาก จึงสร้างเจดีย์ได้ช้ากว่ายักษ์ ยักษ์รู้ว่าตนเองต้องชนะแน่ก็ชะล่าใจ มันคิดว่าเหลืออีกนิดเดียวค่อยสร้างใหม่ก็ได้ คนนั้นหรือจะสร้างเสร็จก่อน เราต้องได้กินคนแน่ ๆ มันคิดแล้วก็นอนหลับไป คนก็คิดว่ามันก็มีปัญญาเหนือกว่ายักษ์ แม้ความแข็งแรงและกำลังจะน้อยกว่า คนคิดว่าถ้าไม่ได้ด้วยเล่ห์ก็ต้องเอาด้วยกล คนคิดไปคิดมาก็คิดได้และมองไปทางยักษ์ที่กำลังนอนหลับอย่างสบาย เราคงมีเวลาที่จะสร้างเจดีย์ตามแผนที่วางไว้ โดยการเอาผ้ามาวาดเป็นรูปเจดีย์และเอาไม้มาสร้างเป็นโครงเจดีย์ แล้วเอาผ้าที่วาดเป็นรูปเจดีย์มากลุมไว้ พอยักษ์ตื่นนอนขึ้นมาก็ตกใจและโมโหในความชะล่าใจของตนเองจึงเตะยอดเจดีย์หัก ปัจจุบันซากเจดีย์พุงสลายไปแล้วอยู่ข้างเทศบาลอำเภอเมืองจันทบุรีศรีธรรมราช



ใบความรู้ เรื่อง นิทานพื้นบ้าน



นิทานพื้นบ้านชีวิต เรื่องศิษย์ไม่เคารพครู

มีชายหนุ่มคนหนึ่งได้ไปเรียนวิชาเสกผลไม้กับอาจารย์คนหนึ่ง แต่อาจารย์คนนั้นมีฐานะยากจนลำบากอยู่ในป่า พอชายหนุ่มคนนี้เรียนจบ อาจารย์ก็จะบอกว่าถ้ามีคนถามให้บอกความจริงไปว่าเรียนวิชามาจากใคร ถ้าโกหกวิชาจะสูญหาย ชายคนนี้รับปากว่าจะเคารพครูบาอาจารย์เชื่อฟังทุกสิ่งทุกอย่าง ชายหนุ่มก็ได้อำลาอาจารย์กลับบ้านตัวเอง

ต่อมาชายคนนั้นไปชอบรักใคร่กับลูกสาวเศรษฐี เศรษฐีก็จะถามชายหนุ่มว่ามีความรู้เรื่องไหร่มั้ง ชายหนุ่มจะตอบว่า มีความรู้ทางเสกสิ่งของ เศรษฐีอยากทดลองให้เสกผลไม้ ผลไม้เหล่านั้นทั้งหอมทั้งหวาน เลยถามชายหนุ่มว่าไปเรียนวิชามาจากไหน ชายหนุ่มไม่กล้าตอบว่าไปเรียนมาจากอาจารย์ที่เป็นคนยากจนอยู่ในป่า เลยชี้หว่าอาจารย์ที่สอนได้ตายไปแล้ว พอว่าดังนั้นวิชาความรู้ที่ชายคนนั้นจะสูญออกจากตัว เศรษฐีพอได้ฟังดังนั้นจะบอกว่า ให้เสกผลไม้ให้กินอיתי ชายหนุ่มคนนั้นก็ทำพิธีเสกทำอย่างไรก็เสกไม่ได้ ในที่สุดเศรษฐีก็ได้ไล่ชายหนุ่มไป ชายหนุ่มจะไม่ได้แต่งงานกับลูกสาวเศรษฐี เพราะความไม่เคารพครูบาอาจารย์



ใบงาน
เรื่อง นิทานพื้นบ้าน

คำชี้แจง

1. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาเอกสารและใบความรู้ เรื่อง นิทานพื้นบ้าน
2. สรุปสาระสำคัญลงในใบงาน
3. ตัวแทนกลุ่มนำเสนอหน้าชั้นเรียน

กลุ่มที่.....

นิทานเรื่อง.....



- ## 1. เนื้อเรื่องโดยสรุป

[illegible]

2. ตัวละครในนิทาน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. ข้อคิดที่ได้จากนิทาน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แบบบันทึกการสังเกต

ชื่อ - สกุล	รายการสังเกต															รวม	ผล การประเมิน	
	ตั้งใจ เรียน			รับ ผิดชอบ			กล้าแสดง ออก			มี ส่วนร่วม			ความ พยายาม				ผ่าน	ไม่ผ่าน
	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2			

หมายเหตุ ระดับคุณภาพ มีดังนี้
0 หมายถึง ต้องปรับปรุง
1 หมายถึง ปานกลาง
2 หมายถึง ดี

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

แบบตรวจบันทึกสาระการเรียนรู้

ชื่อ - สกุล	รายการปฏิบัติ															รวม	ผล การประเมิน	
	สรุป ถูกต้อง			บันทึก ครบถ้วน			สะอาด สวยงาม			เป็น ระเบียบ			เสร็จ ทันเวลา				ผ่าน	ไม่ผ่าน
	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2			

หมายเหตุ ระดับคุณภาพ มีดังนี้

0 หมายถึง ไม่ปฏิบัติ

1 หมายถึง ปฏิบัติไม่ครบถ้วน

2 หมายถึง ปฏิบัติครบถ้วน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

แบบประเมินผลงาน

กลุ่มที่	รายการปฏิบัติ												รวม	ผล การประเมิน				
	สรุป ถูกต้อง			บันทึก ครบถ้วน			สวยงาม เป็นระเบียบ			ร่วมมือ ทำงาน				เสร็จ ทันเวลา			ผ่าน	ไม่ผ่าน
	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2		0	1	2		

หมายเหตุ ระดับคุณภาพ มีดังนี้

- 0 หมายถึง ไม่ปฏิบัติ
- 1 หมายถึง ปฏิบัติไม่ครบถ้วน
- 2 หมายถึง ปฏิบัติครบถ้วน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

การกำหนดเนื้อหาและอัตราเวลาเรียน
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านศิลปะพื้นบ้าน

แผนการเรียนรู้ที่	เนื้อหา	เวลา (ชั่วโมง)
7	มโนราห์	2
8	การเล่นของเด็ก	2

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านศิลปะพื้นบ้าน

เรื่อง มโนราห์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

มโนราห์ เป็นศิลปะพื้นบ้านที่สืบทอดกันมานาน แสดงถึงความอ่อนช้อยนุ่มนวล โดยเป็นการละเล่นที่มีทั้งการร้อง การรำ บางส่วนเล่นเป็นเรื่องและบางโอกาสแสดงตามคติความเชื่อที่เป็นพิธีกรรม

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร)

1. อธิบายประวัติความเป็นมาของมโนราห์ได้ (ข้อ 1)
2. ร้องบทกลอนมโนราห์ได้ (ข้อ 8)
3. รำมโนราห์ตามท่าที่กำหนดให้ได้ (ข้อ 8)
4. เสนอแนวทางในการอนุรักษ์มโนราห์ได้ (ข้อ 8)
5. บอกความรู้สึกและความภาคภูมิใจที่มีต่อศิลปะพื้นบ้านได้ (ข้อ 4)

สาระการเรียนรู้

ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านศิลปะพื้นบ้าน

❖ มโนราห์

การจัดกระบวนการเรียนรู้ ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้วิธีเรียน (Learn How To Learn)

กิจกรรม	สื่อ / แหล่งการเรียนรู้
ขั้นเกริ่นนำ 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับศิลปการแสดงของภาคใต้ 2. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน เตรียมทำกิจกรรม ขั้นประสบการณ์ 3. ให้วิทยากรในท้องถิ่นสาธิตการร้องและการรำโนราห์ ให้นักเรียนดูและปฏิบัติตาม 4. ให้นักเรียนฝึกการร้องและรำโนราห์ตามวิทยากร ขั้นสะท้อนความคิด 5. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาแสดงการร้องและรำโนราห์ 6. ให้นักเรียนกลุ่มอื่นช่วยกันวิจารณ์การร้องและการรำของเพื่อนว่าถูกต้องหรือไม่ มีข้อควรปรับปรุงแก้ไขอย่างไรบ้าง 7. ให้นักเรียนพูดแสดงความรู้สึกที่มีต่อการรำโนราห์และศิลปะพื้นบ้าน ขั้นทฤษฎี 8. ครูและวิทยากรให้ข้อเสนอแนะ แล้วสาธิตการร้องและการรำที่ถูกต้องอีกครั้ง ให้นักเรียนปฏิบัติตาม เพื่อให้เกิดความชำนาญ ขั้นนำไปใช้ 9. ให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายกลุ่มว่านักเรียนมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์โนราห์ได้อย่างไรบ้าง และการรำโนราห์มีประโยชน์อย่างไรบ้าง ขั้นสรุป 10. ครู วิทยากรและนักเรียนร่วมกันร้องและรำโนราห์ทำต่างๆ พร้อมกันอีกครั้งหนึ่ง	- ภาพมโนราห์ - วิทยากรในท้องถิ่น

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการวัด	เครื่องมือ	ผู้ประเมิน	เกณฑ์
1. การสังเกต	- แบบบันทึกการสังเกต - แบบประเมินพฤติกรรมด้านคุณธรรม	- ครูผู้สอน - นักเรียน - ผู้ปกครอง	0 หมายถึง ต้องปรับปรุง 1 หมายถึง ปานกลาง 2 หมายถึง ดี 3 หมายถึง ปฏิบัติหรือแสดงคุณลักษณะนั้นเด่นชัด 2 หมายถึง ปฏิบัติหรือแสดงคุณลักษณะนั้นปานกลาง 1 หมายถึง ปฏิบัติหรือแสดงคุณลักษณะนั้นน้อย

ใบความรู้
เรื่อง มโนราห์

บทร้องโนรา

บทครูสอน

อ้อ ๆ ๆ ๆ ๆ - นั่งคุกเข่า

ครูเอ๋ยครูสอน

เสด็จกรต่องา

ครูสอนให้ผูกผ้า

สอนข้าให้ทรงกำไล

สอนครอบเทริดน้อย

แล้วจับสร้อยพวงมาลัย

สอนทรงกำไล

สอดใส่แขนซ้ายย้ายแขนขวา

เสด็จเยื้องข้างซ้าย

ตีค่าได้ห้าพารา

เสด็จเยื้องข้างขวา

ตีค่าได้ห้าคำลึงทอง

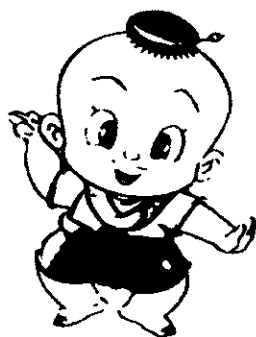
ตีนถีบพนัก

สวนมือชักเอาแสงทอง

หาไหนจะได้เหมือนน้อง

ทำนองพระเทวคา

อ้อ ๆ ๆ ๆ คนตรีรับ



แบบบันทึกการสังเกต

ชื่อ - สกุล	รายการสังเกต															รวม	ผล การประเมิน	
	ตั้งใจ เรียน			รับ ผิดชอบ			กล้าแสดง ออก			มี ส่วนร่วม			ความ พยายาม				ผ่าน	ไม่ผ่าน
	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2			

หมายเหตุ ระดับคุณภาพ มีดังนี้

0 หมายถึง ต้องปรับปรุง

1 หมายถึง ปานกลาง

2 หมายถึง ดี

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านศิลปะพื้นบ้าน

เรื่อง การเล่นเกมของเด็ก

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

 การเล่นเกมของเด็ก จะมีลักษณะเด่นตามสภาพภูมิศาสตร์และสังคมวัฒนธรรมของกลุ่มนั้นๆ เช่น ชุมชนที่ทำสวนยางพารา มีการเล่นลูกยาง เป็นต้น

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร)

1. อธิบายเกี่ยวกับการเล่นเกมของเด็กได้ (ข้อ 1)
2. อธิบายขั้นตอนในการทำของเล่นได้ (ข้อ 1)
3. จัดทำของเล่นได้ (ข้อ 5)
4. แสดงการเล่นของเล่นได้อย่างถูกต้อง (ข้อ 8)
5. เสนอแนวทางในการอนุรักษ์การเล่นของเด็กได้ (ข้อ 8)

สาระการเรียนรู้

 ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านศิลปะพื้นบ้าน

❖ การเล่นเกมของเด็ก

การจัดกระบวนการเรียนรู้ ใช้วัฏจักรการเรียนรู้แบบ 4 MAT

กิจกรรม	สื่อ / แหล่งการเรียนรู้
กิจกรรมที่ 1 การเล่นของเด็ก 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นของเด็กในจังหวัดนครศรีธรรมราช จากนั้นตั้งคำถามให้นักเรียนช่วยกันบอกการเล่นของเด็กที่สำคัญในจังหวัดนครศรีธรรมราชมีอะไรบ้าง 2. ให้นักเรียนจัดกลุ่มสนทนา กลุ่มละไม่เกิน 3 คน สนทนาในหัวข้อ “การเล่นของเด็กในจังหวัดนครศรีธรรมราช” 3. ให้นักเรียนแต่ละคนจัดทำบันทึกการสนทนา กิจกรรมที่ 2 สืบฐานการเล่นของเด็ก 4. ครูพานักเรียนไปศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับการเล่นของเด็กจากวิทยากรในท้องถิ่น 5. ให้นักเรียนจดบันทึกสาระความรู้ที่ได้รับ กิจกรรมที่ 3 รู้แล้วช่วยบอกต่อ 6. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ศึกษาใบความรู้และทำใบงานเรื่องการเล่นของเด็ก และจัดทำของเล่นเด็ก 7. ให้แต่ละกลุ่มออกแบบโดยอิสระ กิจกรรมที่ 4 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ 8. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแสดงวิธีการเล่นของเล่น แลกเปลี่ยนกันวิจารณ์ผลงานเกี่ยวกับจุดเด่น จุดที่ควรปรับปรุงแก้ไข ความเหมือน ความแตกต่างกับผลงานของกลุ่มตนเอง 9. ให้นักเรียนนำผลงานไปจัดแสดงไว้หลังห้อง	- แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น - วิทยากรในท้องถิ่น - ใบความรู้ / ใบงาน - ของเล่น

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการวัด	เครื่องมือ	ผู้ประเมิน	เกณฑ์
1. การสังเกต	- แบบบันทึกการสังเกต - แบบประเมินพฤติกรรมด้านคุณธรรม	- ครูผู้สอน - นักเรียน - ผู้ปกครอง	0 หมายถึง ต้องปรับปรุง 1 หมายถึง ปานกลาง 2 หมายถึง ดี 3 หมายถึง ปฏิบัติหรือแสดงคุณลักษณะนั้นเด่นชัด 2 หมายถึง ปฏิบัติหรือแสดงคุณลักษณะนั้นปานกลาง 1 หมายถึง ปฏิบัติหรือแสดงคุณลักษณะนั้นน้อย
2. การตรวจผลงาน	- แบบตรวจบันทึกสาระการเรียนรู้ - แบบประเมินผลงาน		0 หมายถึง ไม่ปฏิบัติ 1 หมายถึง ปฏิบัติไม่ครบถ้วน 2 หมายถึง ปฏิบัติครบถ้วน

ใบความรู้
เรื่อง การเล่นของเด็ก

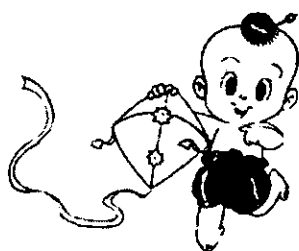


การเล่นของเด็กจะขึ้นอยู่กับสภาพภูมิศาสตร์และสังคมวัฒนธรรมของท้องถิ่นนั้นๆ ดังจะเห็นได้จากชุมชนที่ทำนา การเล่นจะเกี่ยวกับข้าวหรือทุ่งนา เช่น เล่นปีช้าง ข้าว ชุมชนที่ทำสวนยาง มีการเล่นลูกยาง เศษยางและเปลือกลูกยาง ชุมชนที่ทำสวนมะพร้าวก็นิยมเล่นโดยใช้กะลามะพร้าว เช่น กบกับ ทอยราว ขว้างพรก เป็นต้น

· ของเล่นและอุปกรณ์ประกอบการเล่นเกือบทุกชนิดในสมัยก่อนไม่ต้องลงทุนซื้อ เด็กจะหาหรือทำขึ้นเล่นเองเป็นส่วนใหญ่จากวัสดุที่มีตามธรรมชาติและเศษวัสดุที่ไม่ใช้แล้ว เฉพาะของเล่นที่ทำยากผู้ใหญ่อาจทำให้เล่นบ้าง

วัสดุตามธรรมชาติบางอย่างไม่ต้องประดิษฐ์เสริมแต่งแต่อย่างใด เมื่อหาได้ก็ใช้เล่นได้เลย เช่น ลูกยาง ใช้โยน ใช้หมุนแข่งกัน หล้าดินกา เอามาหมุนให้ติดกันต่างไก่ เมล็ดพืชต่าง ๆ เช่น เม็ดมะขาม นำมาเล่นหมากขุม เล่นอีจิด เล่นกำทาย เป็นต้น ส่วนที่ประดิษฐ์เสริมแต่งก็ทำอย่างง่าย ๆ เช่น ใช้ทางมะพร้าวส่วนหัวมาตัดซี่ต่างวัว นำใบมะพร้าวมาสานเป็นตะกร้อ ใช้กะลามะพร้าวมาทำลูกกับ ใช้เมล็ดยางพาราทำลูกหวี เป็นต้น

การประดิษฐ์ของเล่นจากวัสดุธรรมชาติและเศษวัสดุ ฝึกให้เด็กได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ นำสิ่งที่ไร้ค่ามาทำให้มีคุณค่า และปลูกฝังความรักข้าวของต่างๆ ทำให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจหลังจากที่เด็กทำของเล่นแต่ละชิ้นสำเร็จ การประดิษฐ์ของเล่นยังเป็นการฝึกงานฝีมือให้แก่เด็กโดยอ้อม เป็นรากฐานของการทำงานหัตถกรรมเพื่อยังชีพเมื่อเป็นผู้ใหญ่



ใบงาน

เรื่อง การเล่นของเด็ก



คำชี้แจง

1. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาเอกสารและใบความรู้ เรื่อง การเล่นของเด็ก
2. จัดทำของเล่นเด็ก 1 ชิ้น
3. ตัวแทนกลุ่มนำเสนอหน้าชั้นเรียน

กลุ่มที่.....

1. ชื่อชิ้นงาน.....
2. วัสดุ อุปกรณ์

- ### 3. ขั้นตอนการทำ

3. ขั้นตอนการทำ

แบบบันทึกการสังเกต

ชื่อ - สกุล	รายการสังเกต															รวม	ผล	
	ตั้งใจเรียน			รับผิดชอบ			กล้าแสดงออก			มีส่วนร่วม			ความพยายาม				การประเมิน	
	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2		ผ่าน	ไม่ผ่าน

หมายเหตุ ระดับคุณภาพ มีดังนี้

0 หมายถึง ต้องปรับปรุง

1 หมายถึง ปานกลาง

2 หมายถึง ดี

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

แบบตรวจบันทึกสาระการเรียนรู้

ชื่อ - สกุล	รายการปฏิบัติ															รวม	ผล การประเมิน	
	สรุป ถูกต้อง			บันทึก ครบถ้วน			สะอาด สวยงาม			เป็น ระเบียบ			เสร็จ ทันเวลา				ผ่าน	ไม่ผ่าน
	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2			

หมายเหตุ ระดับคุณภาพ มีดังนี้

0 หมายถึง ไม่ปฏิบัติ

1 หมายถึง ปฏิบัติไม่ครบถ้วน

2 หมายถึง ปฏิบัติครบถ้วน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

แบบประเมินผลงาน

กลุ่มที่	รายการปฏิบัติ															รวม	ผล การประเมิน	
	สรุป ถูกต้อง			บันทึก ครบถ้วน			สวยงาม เป็นระเบียบ			ร่วมมือ ทำงาน			เสร็จ ทันเวลา				ผ่าน	ไม่ผ่าน
	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2			

หมายเหตุ ระดับคุณภาพ มีดังนี้

0 หมายถึง ไม่ปฏิบัติ

1 หมายถึง ปฏิบัติไม่ครบถ้วน

2 หมายถึง ปฏิบัติครบถ้วน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

การกำหนดเนื้อหาและอัตราเวลาเรียน
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการประกอบอาชีพ

แผนการเรียนรู้ที่	เนื้อหา	เวลา (ชั่วโมง)
9	การทำมีดกรงห้วย	2
10	การติดตาม	2

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการประกอบอาชีพ

เรื่อง การทำมีดกรุงหยัน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการประกอบอาชีพ เรื่อง การทำมีดกรุงหยัน เป็นการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาสร้างเป็นรายได้ให้กับครอบครัว ชุมชน และเป็นสินค้า OTOP ของท้องถิ่นอีกด้วย

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร)

1. อภิปรายถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับการประกอบอาชีพได้ (ข้อ 1)
2. บอกความรู้สึกและความภาคภูมิใจที่มีต่อภูมิปัญญาท้องถิ่นได้ (ข้อ 4)
3. วิเคราะห์ผลงานที่เกิดจากภูมิปัญญาท้องถิ่นได้ (ข้อ 3)
4. เสนอแนวทางในการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการประกอบอาชีพได้ (ข้อ 8)
5. นำหลักการทำมีดกรุงหยันไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องเหมาะสม (ข้อ 5)

สาระการเรียนรู้

ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการประกอบอาชีพ

❖ การทำมีดกรุงหยัน

การจัดกระบวนการเรียนรู้ ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้วิธีเรียน (Learn How To Learn)

กิจกรรม	สื่อ / แหล่งการเรียนรู้
ขั้นกรีนนำ 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการประกอบอาชีพของคนในท้องถิ่น และอาชีพที่ทำเป็นสินค้า OTOP ในท้องถิ่น ขั้นประสบการณ์ 2. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ไปศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการทำมิดกรงห้วย โดยการไปสัมภาษณ์บุคคลในท้องถิ่น ขั้นสะท้อนความคิด 3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ส่งตัวแทนออกมานำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน ครูเปิดโอกาสให้แต่ละกลุ่มแสดงความคิดเห็น ขั้นทฤษฎี 4. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการศึกษาเรื่องการทำมิดกรงห้วย ขั้นนำไปใช้ 5. ให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายกลุ่มว่า นักเรียนมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์การทำมิดกรงห้วยได้อย่างไรบ้าง และมิดกรงห้วยสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างไรบ้าง ขั้นสรุป 6. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียนเรื่องการทำมิดกรงห้วย	- มิดกรงห้วย - บันทึกการสัมภาษณ์ - บุคคลในท้องถิ่น - บันทึกการสัมภาษณ์

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการวัด	เครื่องมือ	ผู้ประเมิน	เกณฑ์
1. การสังเกต	- แบบบันทึกการสังเกต - แบบประเมินพฤติกรรม ด้านคุณธรรม	- ครูผู้สอน - นักเรียน - ผู้ปกครอง	0 หมายถึง ต้องปรับปรุง 1 หมายถึง ปานกลาง 2 หมายถึง ดี 3 หมายถึง ปฏิบัติหรือแสดง คุณลักษณะนั้นเด่นชัด 2 หมายถึง ปฏิบัติหรือแสดง คุณลักษณะนั้นปานกลาง 1 หมายถึง ปฏิบัติหรือแสดง คุณลักษณะนั้นน้อย
2. การตรวจ ผลงาน	- แบบตรวจบันทึก สาระการเรียนรู้ - แบบประเมินผลงาน		0 หมายถึง ไม่ปฏิบัติ 1 หมายถึง ปฏิบัติไม่ครบถ้วน 2 หมายถึง ปฏิบัติครบถ้วน

ใบงาน
เรื่อง การทำมีดกรงหยัน



คำชี้แจง

1. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มไปสัมภาษณ์บุคคลในท้องถิ่น เรื่อง การทำมีดกรงหยัน
2. ตัวแทนกลุ่มนำเสนอหน้าชั้นเรียน

กลุ่มที่.....

1. ผู้ให้สัมภาษณ์.....
2. วัตถุประสงค์.....

3. ขั้นตอนการทำ

แบบบันทึกการสังเกต

ชื่อ - สกุล	รายการสังเกต															รวม	ผล การประเมิน	
	ตั้งใจ เรียน			รับ ฝึกชอบ			กล้าแสดง ออก			มี ส่วนร่วม			ความ พยายาม				ผ่าน	ไม่ผ่าน
	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2			

หมายเหตุ ระดับคุณภาพ มีดังนี้

0 หมายถึง ต้องปรับปรุง

1 หมายถึง ปานกลาง

2 หมายถึง ดี

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

แบบตรวจบันทึกสาระการเรียนรู้

ชื่อ - สกุล	รายการปฏิบัติ															รวม	ผล การประเมิน	
	สรุป ถูกต้อง			บันทึก ครบถ้วน			สะอาด สวยงาม			เป็น ระเบียบ			เสร็จ ทันเวลา				ผ่าน	ไม่ผ่าน
	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2			

หมายเหตุ ระดับคุณภาพ มีดังนี้

0 หมายถึง ไม่ปฏิบัติ

1 หมายถึง ปฏิบัติไม่ครบถ้วน

2 หมายถึง ปฏิบัติครบถ้วน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

แบบประเมินผลงาน

กลุ่มที่	รายการปฏิบัติ															รวม	ผล การประเมิน	
	สรุป ถูกต้อง			บันทึก ครบถ้วน			สวยงาม เป็นระเบียบ			ร่วมมือ ทำงาน			เสร็จ ทันเวลา				ผ่าน	ไม่ผ่าน
	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2			

หมายเหตุ ระดับคุณภาพ มีดังนี้

- 0 หมายถึง ไม่ปฏิบัติ
 1 หมายถึง ปฏิบัติไม่ครบถ้วน
 2 หมายถึง ปฏิบัติครบถ้วน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการประกอบอาชีพ

เรื่อง การคิดตายาง

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการประกอบอาชีพ เรื่อง การคิดตายาง เป็นการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาสร้างเป็นรายได้ให้กับตนเองและครอบครัว

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร)

1. อภิปรายถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับการประกอบอาชีพได้ (ข้อ 1)
2. บอกความรู้สึกและความภาคภูมิใจที่มีต่อภูมิปัญญาท้องถิ่นได้ (ข้อ 4)
3. วิเคราะห์ผลงานที่เกิดจากภูมิปัญญาท้องถิ่นได้ (ข้อ 3)
4. เสนอแนวทางในการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการประกอบอาชีพได้ (ข้อ 8)
5. นำหลักการคิดตายางไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องเหมาะสม (ข้อ 5)

สาระการเรียนรู้

ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการประกอบอาชีพ

❖ การคิดตายาง

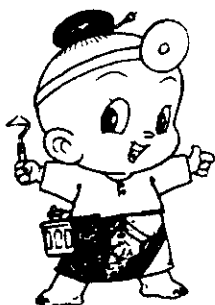
การจัดกระบวนการเรียนรู้ ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้วิธีเรียน (Learn How To Learn)

กิจกรรม	สื่อ / แหล่งการเรียนรู้
ขั้นเกริ่นนำ 1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการประกอบอาชีพของคนในท้องถิ่น เรื่อง การติดตาวาง 2. ครูและนักเรียนร่วมกันวางแผนในการทำกิจกรรมนอกสถานที่ ขั้นประสบการณ์ 3. ครูพานักเรียนไปศึกษาดูงานการติดตาวางในท้องถิ่น โดยมีวิทยากรท้องถิ่นสาธิตขั้นตอนการทำให้ นักเรียนดู 4. นักเรียนสังเกตขั้นตอนการทำและจดบันทึกความรู้ที่ได้รับ ขั้นสะท้อนความคิด 5. ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยจากวิทยากรท้องถิ่น ขั้นทฤษฎี 6. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการศึกษาเรื่องการติดตาวาง ขั้นนำไปใช้ 7. ให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายกลุ่มเกี่ยวกับการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ขั้นสรุป 8. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียนเรื่องการติดตาวาง	- แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น - วิทยากรในท้องถิ่น - ใบงาน - ใบงาน

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการวัด	เครื่องมือ	ผู้ประเมิน	เกณฑ์
1. การสังเกต	- แบบบันทึกการสังเกต - แบบประเมินพฤติกรรมด้านคุณธรรม	- ครูผู้สอน - นักเรียน - ผู้ปกครอง	0 หมายถึง ต้องปรับปรุง 1 หมายถึง ปานกลาง 2 หมายถึง ดี 3 หมายถึง ปฏิบัติหรือแสดงคุณลักษณะนั้นเด่นชัด 2 หมายถึง ปฏิบัติหรือแสดงคุณลักษณะนั้นปานกลาง 1 หมายถึง ปฏิบัติหรือแสดงคุณลักษณะนั้นน้อย
2. การตรวจผลงาน	- แบบตรวจบันทึกสาระการเรียนรู้ - แบบประเมินผลงาน		0 หมายถึง ไม่ปฏิบัติ 1 หมายถึง ปฏิบัติไม่ครบถ้วน 2 หมายถึง ปฏิบัติครบถ้วน

ในงาน
เรื่อง การติดตายเป็น



คำชี้แจง.

ให้นักเรียนศึกษาดูงาน เรื่อง การติดตามงาน

กลุ่มที่.....

1. ชื่อวิทยากร.....
2. วัสดุ อุปกรณ์

[illegible]

- ### 3. ขั้นตอนการทำ

This image shows a full page of primary-ruled paper. It features ten evenly spaced horizontal dotted lines across the entire width of the page, providing a guide for handwriting practice. The background is white, and there are no margins or other markings present.

แบบบันทึกการสังเกต

ชื่อ - สกุล	รายการสังเกต															รวม	ผล การประเมิน	
	ตั้งใจ เรียน			รับ ผิดชอบ			กล้าแสดง ออก			มี ส่วนร่วม			ความ พยายาม				ผ่าน	ไม่ผ่าน
	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2			

หมายเหตุ ระดับคุณภาพ มีดังนี้

0 หมายถึง ต้องปรับปรุง

1 หมายถึง ปานกลาง

2 หมายถึง ดี

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

แบบตรวจบันทึกสาระการเรียนรู้

ชื่อ - สกุล	รายการปฏิบัติ															รวม	ผล การประเมิน	
	สรุป ถูกต้อง			บันทึก ครบถ้วน			สะอาด สวยงาม			เป็น ระเบียบ			เสร็จ ทันเวลา				ผ่าน	ไม่ผ่าน
	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2			

หมายเหตุ ระดับคุณภาพ มีดังนี้

0 หมายถึง ไม่ปฏิบัติ

1 หมายถึง ปฏิบัติไม่ครบถ้วน

2 หมายถึง ปฏิบัติครบถ้วน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

แบบประเมินผลงาน

กลุ่มที่	รายการปฏิบัติ															รวม	ผล การประเมิน	
	สรุป ถูกต้อง			บันทึก ครบถ้วน			สวยงาม เป็นระเบียบ			ร่วมมือ ทำงาน			เสร็จ ทันเวลา				ผ่าน	ไม่ผ่าน
	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2			

หมายเหตุ ระดับคุณภาพ มีดังนี้

0 หมายถึง ไม่ปฏิบัติ

1 หมายถึง ปฏิบัติไม่ครบถ้วน

2 หมายถึง ปฏิบัติครบถ้วน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน