

หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน

ภาษาไทย

วรรณคดีและวรรณกรรม

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑

ตัวอย่าง
คู่มือครู

ออก.

ใช้ประกอบการสอนคู่กับหนังสือเรียน

- ✓ สร้างทักษะแห่งศตวรรษที่ 21
- ✓ ส่งเสริมการเรียนรู้ Active Learning เพื่อพัฒนาสมรรถนะ
- ✓ ใช้วิธีสอนหลากหลาย ตามธรรมชาติวิชา
- ✓ มีคำอธิบายรายวิชา โครงสร้างรายวิชา
- ✓ มีแนวทาง และเครื่องมือวัดและประเมินผลที่หลากหลาย
- ✓ แบ่งโซนสำหรับครูผู้สอน สำหรับนักเรียน
- ✓ เพิ่มคลังสื่อ Digital : PowerPoint, Interactive 3D, Simulation และอื่นๆ ให้การสอน ง่าย สนุก ได้ผลสัมฤทธิ์

ป.๕

หนังสือเล่มนี้อยู่ในระหว่างส่งตรวจพิจารณา
เนื้อหาอาจมีการปรับปรุงแก้ไข



✦ ชันธิชัย อธิเกียรติ ✦ สิริพัชร เจษฎาวิโรจน์

▲ ภาพปกนี้มีขนาดเท่ากับหนังสือเรียนฉบับจริงของนักเรียน

ผู้เรียบเรียงคู่มือครู ✦ สายงานวิชาการ ออก.

ดาวน์โหลด แผนการจัดการเรียนรู้
www.aksorn.com/download



คู่มือครู

ภาษาไทย

วรรณคดีและวรรณกรรม ป.4

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551



ผู้เรียบเรียงคู่มือครู

สายงานวิชาการ อจท.

บรรณาธิการคู่มือครู

นางสาวนารีรัตน์ บุญสม

นางสาวจิตรวลีย์ พิตพีรชม

นางสาวสุภาณัน มิ่งวิมล

พิมพ์ครั้งที่ 1

สงวนลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติ

รหัสสินค้า 1401007

Teacher Script

AKSORN

www.aksorn.com

จัดพิมพ์และจำหน่ายทั่วประเทศโดย

บริษัท อักษรเจริญทัศน์ อจท. จำกัด

142 ถนนตะนาว เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร 10200

โทร. 0 2622 2999 (อัตโนมัติ 20 คู่สาย)

แฟกซ์: บริษัท ไทยรับแปล จำกัด โทร. 0 2903 9101-6

คำแนะนำการใช้

คู่มือครูรายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ป.4 จัดทำขึ้นสำหรับให้ครูผู้สอนใช้เป็นแนวทางวางแผนการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการประกันคุณภาพผู้เรียนตามนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.)

องค์ประกอบการจัดการเรียนการสอน เพื่ออำนวยความสะดวกครูผู้สอน

การจัดการเรียนรู้ Active Learning เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน ช่วยสร้างความเข้าใจในกระบวนการออกแบบการจัดการเรียนการสอน Active Learning เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำอธิบายรายวิชา แสดงขอบข่ายเนื้อหาสาระของรายวิชา ซึ่งครอบคลุมมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดตามที่หลักสูตรกำหนด

โครงสร้างการจัดการเรียนรู้รายวิชา

ระบุตัวชี้วัดระหว่างทางและตัวชี้วัดปลายทาง ช่วยให้เห็นภาพรวมของการจัดการเรียนการสอนของรายวิชาก่อนที่จะลงมือสอนจริง

โครงสร้างการจัดการเรียนรู้รายหน่วยการเรียนรู้

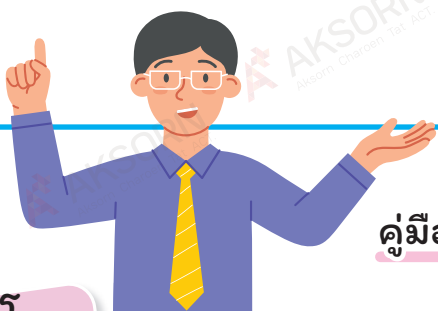
ช่วยสร้างความเข้าใจและเห็นภาพรวมในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละหน่วยการเรียนรู้

สาระสำคัญสำหรับครู

ช่วยให้เห็นภาพรวมคอนเซปต์ และเนื้อหาสำคัญของหน่วยการเรียนรู้

คลังข้อสอบ

ช่วยอำนวยความสะดวกในการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยข้อสอบกลางภาคและข้อสอบปลายภาคที่ตรงตามตัวชี้วัด



คู่มือครูมีองค์ประกอบที่ง่ายต่อการใช้งาน

โซน

1

สำหรับครูผู้สอน

แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยแนะนำขั้นตอนการสอน และการจัดกิจกรรมอย่างละเอียดเพื่อให้ผู้เรียนบรรลุผลสัมฤทธิ์ตามตัวชี้วัด

นำ

สอน

สรุป

ประเมิน



ตัวชี้วัดระหว่างทาง



ตัวชี้วัดปลายทาง

ระบุกิจกรรมสะท้อนตัวชี้วัดระหว่างทางและตัวชี้วัดปลายทาง



Active Learning เพื่อนำไปสู่สมรรถนะ

แนวทางการจัดการเรียนรู้ Active Learning ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการคิด การสำรวจค้นหา การมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน และการลงมือทำ เพื่อนำผู้เรียนไปสู่สมรรถนะ

เกร็ดแนะนำครู

ความรู้เสริมสำหรับครู ข้อเสนอแนะ ข้อสังเกต แนวทางการจัดกิจกรรม และอื่นๆ เพื่อประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอน

ใบกิจกรรมและใบงาน

ช่วยอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนการสอน ด้วยการจัดทำใบกิจกรรมและใบงาน

หน้า

สรุป

ประเมิน

โซน 1

Brain-Based Learning (BBL)

ครูให้นักเรียนทำข้อสอบก่อนเรียนก่อนการเรียนการสอน เพื่อทดสอบความรู้ ความเข้าใจของนักเรียน สำหรับจัดการเรียนการสอน

ขั้นนำ

เตรียมความพร้อมของสมอง

ครูให้นักเรียนสังเกตภาพและอ่านชื่อเรื่อง จากหนังสือเรียน หน้า 17 แล้วถามนักเรียน เช่น

- นักเรียนคิดว่า เรื่องนี้น่าจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับอะไร

(แนวคิด: ความจำปัญญารองรับ)

- นักเรียนคิดว่า สัตว์ในภาพคือสัตว์อะไร (คน สิงโต)

(แนวคิด: สังเกตในภาพ เหมือนหรือแตกต่างอย่างไร)

- นักเรียนคิดว่า สิงโตในภาพ เหมือนหรือแตกต่างอย่างไร (แนวคิด: แตกต่างกัน เพราะมีสิงโตตัวผู้ มีขนมาก 1 ตัว สิงโตตัวผู้ยังงูม 1 ตัว และสิงโตตัวเมีย 1 ตัว)

- นักเรียนคิดว่า ทำไมสิงโตถึง 2 ตัว ต้องได้มาอยู่ที่นี่ (แนวคิด: เพราะเป็นคู่ของสิงโตหรือเป็นเจ้าป่า)

เกร็ดแนะนำครู

ครูจัดกระบวนการเรียนรู้ โดยการให้นักเรียนปฏิบัติ ดังนี้

- อ่านออกเสียงข้อความและเรื่องสั้นที่กำหนด
- อธิบายความหมายของคำและสำนวนจากเรื่อง
- วิเคราะห์และสรุปข้อคิดที่ได้จากวรรณกรรม แล้วนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน



เป้าหมาย การเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้นี้มุ่งเน้นให้นักเรียนเรียนรู้การอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์และสำนวน กิจกรรมของหน่วยการเรียนรู้จะเน้นให้นักเรียนฝึกการจับใจความสำคัญ เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการอ่าน ฝึกให้นักเรียนอธิบายความหมายของคำศัพท์โดยคาดเดาจากบริบท เพื่อนำไปใช้สื่อสารได้อย่างถูกต้อง นอกจากนี้ ยังนำข้อคิดที่ได้จากเรื่องไปปรับใช้ในชีวิตจริง

โดยใช้หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ป.4 และแบบฝึกหัดรายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย ป. 4 ของบริษัท อักษรเจริญทัศน์ อจท. จำกัด เป็นสื่อหลัก (Core Materials) ประกอบการสอนและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้สอดคล้องตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551



โซน

2

สำหรับผู้เรียน

ประกอบด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์สำหรับครู เพื่อนำไปประยุกต์ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียน



เป้าหมายการเรียนรู้

ชี้แจงเป้าหมายให้ทราบว่า หน่วยการเรียนรู้ต้องการเน้นให้ผู้เรียนบรรลุอะไร ทำอะไรได้ หรือผลลัพธ์ที่คาดหวังว่าจะเกิดขึ้นกับผู้เรียน



นักเรียนควรรู้

ความรู้เพิ่มเติมจากเนื้อหา สำหรับอธิบายเสริมให้กับผู้เรียน

กิจกรรม ทำทนาย

เสนอแนะแนวทางการจัดกิจกรรม เพื่อต่อยอดสำหรับผู้เรียนที่เรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว และต้องการท้าทายความสามารถในระดับที่สูงขึ้น

กิจกรรม สร้างเสริม

เสนอแนะแนวทางการจัดกิจกรรมซ่อมเสริมสำหรับผู้เรียนที่ควรได้รับการพัฒนาการเรียนรู้

ข้อสอบเน้น การคิด

ตัวอย่างข้อสอบที่มุ่งเน้นการคิด มีทั้งปรนัย-อัตนัย พร้อมเฉลยอย่างละเอียด



สื่อ Digital

เสริมพลังการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัลที่หลากหลาย เข้าถึงง่าย ด้วยการสแกน QR Code

- คลิปอักษรเรียนสรุป
- คลิปสื่อประกอบการสอน
- ภาพยนตร์สารคดีสั้น Twig
- Simulation
- Interactive 3D
- PowerPoint
- Smart Infographic
- Audio
- Interactive Whiteboard Software (IWB)

ตัวอย่าง : Smart Infographic



โซน 1

เนื้อหา

สอน

สรุป

ประเมิน

แนวคิดสำคัญ เรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา

มีสิงโตหนุ่มและสิงโตเมียอาศัยอยู่ร่วมกัน วันหนึ่ง มีการเลือกหัวหน้าใหม่ สิงโตหนุ่มได้เป็นหัวหน้าจึงนำสิงโตเมียออกไป ต่อมาเมื่อฝูงงูออกทำให้พวกสิงโตหนุ่มเป็นโรคด้วยจึงเข้าให้ได้ภายใน ๗ วัน เหล่าสิงโตหนุ่มคิดไม่ออก จึงไปถามสิงโตเมียจนได้คำตอบ เมื่อทราบกำหนด ฝูงงูจากพบว่า พวกสิงโตหนุ่มเป็นโรคได้จึงยอมถอนกลับไปที่ สิงโตหนุ่มสำนึกผิด จึงไปขอโทษสิงโตเมียและพากลับมาอยู่ร่วมกัน

กิจกรรม นำสู่การเรียนรู้

หากนักเรียนต้องเลือกหัวหน้าห้อง จะเลือกหัวหน้าที่มีลักษณะนิสัยอย่างไร หรือบอกเหตุผล

- ขอบเขี้ยวแหลมดุร้าย
- เรียนเก่ง
- ชีตชีต
- ขูดจาไม่แฉะ

ข้อเสนอแนะ

1. ครูให้นักเรียนช่วยกันอ่านแนวคิดสำคัญของเรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา แล้วให้ร่วมกันบอกกล่าวในหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 นี้ จะได้เรียนรู้เรื่องอะไรบ้าง จากนั้นครูช่วยอธิบายเพิ่มเติม

2. ครูให้นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับแนวคิดสำคัญ และคำถามชวนคิดของเรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา จาก PowerPoint สไลด์ที่ 2-3

3. ครูให้นักเรียนเล่นเกม "เพื่อนดีที่ฉันชอบ" กติกา คือ ให้นักเรียนช่วยกันเลือกบัตรค่า 10 ใบว่า เพื่อนดีที่ฉันชอบมีลักษณะนิสัยอย่างไรบ้าง แล้วให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น ดังนี้

แบ่งปัน ชีตชีต ชื่นชม เห็นใจผู้อื่น

พูดจาไพเราะ ตรงต่อเวลา มีเหตุผล

เอาใจเขามาใส่ใจเรา ให้อภัยการผิด

รักเพื่อนเมื่อเพื่อนทำผิด

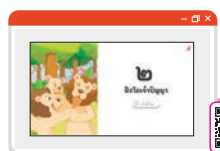
จากนั้นให้นักเรียนตอบคำถาม จากหนังสือเรียน หน้า 18

ข้อสอบเน้น การคิด

สิงโตเจ้าปัญญา ตามความคิดของนักเรียนมีลักษณะตรงกับข้อใด (แบบตอบ เป็นสิ่งที่มีความรอบรู้ สามารถช่วยเหลือ แก้ปัญหา หรือใช้แบบอย่างที่ดี)

สื่อ Digital

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวคิดสำคัญและคำถามชวนคิด โดยใช้สื่อ PowerPoint เรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา <https://www.dsom.com/qrcode/TMP-PLTP40>



โซน 2

T23

(C)



การจัดการเรียนรู้ Active Learning เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้ **Active Learning** เป็นการออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้นำความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณค่า มาลงมือปฏิบัติผ่านกิจกรรมหลากหลายรูปแบบ เพื่อสร้างความรู้ของตนเองและสื่อสารได้ด้วยความเข้าใจ จนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้และเกิดสมรรถนะ (Competency) ซึ่งการจัดการเรียนรู้ **Active Learning** มีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ การเรียนรู้ผ่านการคิด การเรียนรู้จากการสำรวจและค้นหา การเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน และการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ โดยการจัดการเรียนรู้ **Active Learning** ต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับตัวชี้วัด จุดเน้นของสาระ และธรรมชาติของวิชา เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพที่จะให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ ซึ่งวิธีการจัดการเรียนรู้ **Active Learning** ที่มีประสิทธิภาพและนำผู้เรียนไปสู่สมรรถนะมีหลากหลายวิธี

องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ Active Learning

การเรียนรู้ผ่านการคิด

เน้นวิธีการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยผู้เรียนจะมีส่วนสำคัญในกระบวนการคิด เพื่อต่อยอดการเรียนรู้ของตนเอง

การเรียนรู้จากการสำรวจและค้นหา

เน้นกระตุ้นให้ผู้เรียนได้สำรวจค้นหา โดยเชื่อมโยงความสนใจและประสบการณ์โดยตรงระหว่างเรื่องที่สอนกับความสนใจของตนเอง

การเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน

เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียน โดยผู้เรียนสามารถเข้าถึงความรู้ได้ภายใต้การแนะนำของผู้สอน หรือการทำงานร่วมกับเพื่อน รวมถึงมีการสื่อสารและนำเสนอผลงานให้ผู้อื่นได้รับรู้

การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ

เน้นให้ผู้เรียนมีโอกาสดลงมือปฏิบัติผ่านการร่วมมือกันวางแผน วิเคราะห์ สังเคราะห์ สร้างชิ้นงานหรือนวัตกรรม



ตัวอย่าง วิธีการจัดการเรียนรู้ Active Learning

- กระบวนการปฏิบัติ (Practice Teaching)
- วิธีสอนแบบใช้กรณีตัวอย่าง (Case)
- กระบวนการทางภูมิศาสตร์ (Geo Literacy)
- วิธีสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation)
- วิธีสอนแบบแก้ปัญหา (Problem Solving Method)
- วิธีสอนโดยการอภิปรายกลุ่มย่อย (Small Group Discussion)
- การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning)
- การเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบสอบ (Inquiry-Based Learning)
- การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning)
- รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบสืบสอบความรู้ (5Es Instructional Model)
- การเรียนการสอนเน้นมโนทัศน์ (Concept Based Teaching and Learning)
- รูปแบบการสอน PPP Model
- วิธีสอน Task-Based Language Teaching

คู่มือครูรายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ป.4 รวมถึงสื่อการเรียนรู้รายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้จัดทำได้ออกแบบการสอน (Instruction Design) ให้เป็นการจัดการเรียนรู้ **Active Learning** โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning) เป็นรูปแบบหลักเนื่องจากเป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับจุดเน้นของสาระและธรรมชาติวิชา อีกทั้งยังใช้เทคนิคต่าง ๆ มาใช้ร่วมในการออกแบบจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ครูสามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และทำให้ผู้เรียนสามารถบรรลุผลสัมฤทธิ์ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด อีกทั้งยังบรรลุสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่หลักสูตรได้กำหนดไว้



คำอธิบายรายวิชา

ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
เวลาเรียน 80 ชั่วโมง/ปี

ศึกษาและวิเคราะห์วรรณกรรมร้อยแก้วและร้อยกรองสำหรับเด็กเรื่อง ไม่อยากเป็นควาย สิงโตเจ้าปัญญา เล่นกลางแจ้ง ต้นไม้ เรื่องของมาเหมี่ยว บ้านพิลึก โทษทัศน์เป็นเหตุ และนางในวรรณคดี เพื่อระบุและอธิบายข้อคิดที่ได้จากการอ่านไปปรับใช้ในชีวิตจริง

โดยใช้การฝึกทักษะกระบวนการทางภาษา ทั้งในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน กระบวนการคิด กระบวนการปฏิบัติ กระบวนการกลุ่ม และการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน นอกจากนี้ ยังมีวิธีการสอนต่าง ๆ ได้แก่ วิธีการอ่านออกเสียงร้อยแก้ว วิธีการคาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่าน วิธีการอ่านออกเสียงแบบแบ่งวรรคตอน วิธีการตีความผ่านการอ่านหนังสือภาพ วิธีการตั้งคำถามและตอบคำถาม วิธีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างมีมารยาท วิธีการอ่านบทสนทนาจากเรื่อง และวิธีการอ่านออกเสียงร้อยกรอง

เพื่อให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย มีความตั้งใจเรียนและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ อย่างสม่ำเสมอ ซักถามและสืบค้นเพื่อหาข้อมูล มีความรอบคอบในการทำงาน ใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม มีมารยาทในการพูด การอ่าน การเขียน และการฟัง แล้วนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ตัวชี้วัด

มาตรฐาน	ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
มฐ. ท 1.1	-	ท 1.1 ป.4/1
มฐ. ท 5.1	ท 1.1 ป.4/2	ท 1.1 ป.4/6
	ท 5.1 ป.4/1, ท 5.1 ป.4/2	
	3 ตัวชี้วัด	2 ตัวชี้วัด

รวม 5 ตัวชี้วัด





โครงสร้างการจัดการเรียนรู้รายวิชา

ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ป.4

หน่วย การเรียนรู้	ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	การประเมิน	สื่อที่ใช้
1 ไม่ยาก เป็นควาย	ตัวชี้วัดระหว่างทาง 1. อธิบายความหมายของคำ ประโยค และ สำนวนจากเรื่องที่อ่าน (มฐ. ท 1.1 ป.4/2) 2. ระบุข้อคิดจากนิทานพื้นบ้านหรือนิทาน คติธรรม (มฐ. ท 5.1 ป.4/1) ตัวชี้วัดปลายทาง 1. อ่านออกเสียงบทร้อยแก้วและบทร้อยกรอง ได้ถูกต้อง (มฐ. ท 1.1 ป.4/1)	1) สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการสื่อสาร ตัวชี้วัดที่ 1 ใช้ภาษาถ่ายทอดความรู้ ความ เข้าใจ ความคิด ความรู้สึก และทัศนะ ของตนเองด้วยการพูดหรือการเขียน พฤติกรรมบ่งชี้ 2. พูดถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และทัศนะของตนเองจากสารที่ อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดได้ 4. เขียนถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ทัศนะของตนเองจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดได้ 2) สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการคิด ตัวชี้วัดที่ 1 คิดพื้นฐาน (การคิดวิเคราะห์) พฤติกรรมบ่งชี้ 2. เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูล ที่พบเห็นในบริบทที่เป็นสิ่งใกล้ตัว 3) สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ตัวชี้วัดที่ 3 ทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคม อย่างมีความสุข พฤติกรรมบ่งชี้ 2. ทำงานร่วมกับผู้อื่น สามารถ แสดงความคิดเห็นและยอมรับ ความคิดเห็นผู้อื่น	- ตรวจสอบทดสอบ ก่อนเรียน - ประเมินการอ่าน ออกเสียง - ตรวจสอบฝึกหัด - ตรวจสอบงาน - ตรวจสอบกิจกรรม - ตรวจสอบคำตอบกิจกรรม การเรียนรู้เชิงรุก - ประเมินการปฏิบัติ กิจกรรมการเรียนรู้ เชิงรุก - ตรวจสอบทดสอบ หลังเรียน - ประเมินคุณลักษณะ อันพึงประสงค์	- หนังสือเรียน ภาษา ไทย วรรณคดีและ วรรณกรรม ป.4 - แบบฝึกหัด ภาษาไทย ป.4 - ใบงาน เรื่อง ความรู้ และข้อคิดจากเรื่อง ไม่ยากเป็นควาย - ใบงาน เรื่อง คำศัพท์ จากเพลงเขมรไล่ ควาย - ใบงาน เรื่อง สำนวน เกี่ยวกับควาย - ใบกิจกรรม - PowerPoint - แบบทดสอบก่อน- หลังเรียน - ภาพควาย - หนังสือเรื่อง ไม่ยาก เป็นควาย - เพลงเขมรไล่ควาย

หน่วย การเรียนรู้	ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	การประเมิน	สื่อที่ใช้
2 สิงโต เจ้าปัญญา 10 ชั่วโมง	ตัวชี้วัดระหว่างทาง 1. อธิบายความหมายของคำ ประโยค และ สำนวนจากเรื่องที่อ่าน (มฐ. ท 1.1 ป.4/2) 2. ระบุนิยามจากนิทานพื้นบ้านหรือนิทาน คติธรรม (มฐ. ท 5.1 ป.4/1) ตัวชี้วัดปลายทาง 1. อ่านออกเสียงบทร้อยแก้วและบทร้อยกรอง ได้ถูกต้อง (มฐ. ท 1.1 ป.4/1)	1) สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการสื่อสาร ตัวชี้วัดที่ 1 ใช้ภาษาถ่ายทอดความรู้ ความ เข้าใจ ความคิด ความรู้สึก และทัศนะ ของตนเองด้วยการพูดหรือการเขียน พฤติกรรมบ่งชี้ 2. พูดถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และทัศนะของตนเองจากสาร ที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดได้ 4. เขียนถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ทัศนะของตนเองจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดได้ 2) สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการคิด ตัวชี้วัดที่ 2 คิดขั้นสูง (การคิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ) พฤติกรรมบ่งชี้ 2. คิดอย่างสร้างสรรค์ เพื่อนำไปสู่ การสร้างองค์ความรู้ใหม่ หรือ สารสนเทศประกอบการตัดสินใจ เกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่าง เหมาะสม 3) สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ตัวชี้วัดที่ 3 ทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคม อย่างมีความสุข พฤติกรรมบ่งชี้ 2. ทำงานร่วมกับผู้อื่น สามารถ แสดงความคิดเห็นและยอมรับ ความคิดเห็นผู้อื่น	- ตรวจแบบทดสอบ ก่อนเรียน - ประเมินการอ่าน ออกเสียง - ตรวจแบบฝึกหัด - ตรวจใบงาน - ตรวจใบกิจกรรม - ตรวจคำตอบกิจกรรม การเรียนรู้เชิงรุก - ประเมินการปฏิบัติ กิจกรรมการเรียนรู้ เชิงรุก - ตรวจแบบทดสอบ หลังเรียน - ประเมินคุณลักษณะ อันพึงประสงค์	- หนังสือเรียน ภาษา ไทย วรรณคดีและ วรรณกรรม ป.4 - แบบฝึกหัด ภาษาไทย ป.4 - ใบงาน เรื่อง ความ หมายของคำศัพท์จาก เรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา - ใบงาน เรื่อง ปริศนา คำทาย - ใบกิจกรรม - PowerPoint - แบบทดสอบก่อน- หลังเรียน - บัตรคำ - หนังสือเรื่อง สิงโต เจ้าปัญญา - จดหมายจากอนาคต - ภาพครุ่นพรั่นและ สันติ - วงล้อคำถาม - การ์ดสิงโตหนุ่ม การ์ด สิงโตเฒ่า และการ์ด สุนัขจิ้งจอก - บัตรข้อความปริศนา คำทาย

หน่วยการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	การประเมิน	สื่อที่ใช้
3 เล่นกลางแจ้ง 8 ชั่วโมง	ตัวชี้วัดระหว่างทาง 1. อธิบายความหมายของคำ ประโยค และสำนวนจากเรื่องที่อ่าน (มฐ. ท 1.1 ป.4/2)	1) สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการสื่อสาร ตัวชี้วัดที่ 1 ใช้ภาษาถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความคิด ความรู้สึก และทัศนะของตนเองด้วยการพูดหรือการเขียน พฤติกรรมบ่งชี้ 2. พูดถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และทัศนะของตนเองจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดได้ 4. เขียนถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ทัศนะของตนเองจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดได้ 2) สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการคิด ตัวชี้วัดที่ 2 คิดสังเคราะห์ (การคิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ) พฤติกรรมบ่งชี้ 2. คิดสังเคราะห์ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ใหม่ หรือสารสนเทศประกอบการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม 3) สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ตัวชี้วัดที่ 3 ทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข พฤติกรรมบ่งชี้ 2. ทำงานร่วมกับผู้อื่น สามารถแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่น	- ตรวจสอบทดสอบก่อนเรียน - ประเมินการอ่านออกเสียง - ตรวจสอบฝึกหัด - ตรวจสอบงาน - ตรวจสอบกิจกรรม - ตรวจสอบคำตอบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก - ประเมินการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก - ตรวจสอบแบบทดสอบหลังเรียน - ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	- หนังสือเรียน ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ป.4 - แบบฝึกหัด ภาษาไทย ป.4 - ใบงาน เรื่อง ความหมายของคำศัพท์จากเรื่อง เล่นกลางแจ้ง - ใบงาน เรื่อง ความรู้และข้อคิดจากเรื่อง เล่นกลางแจ้ง - ใบงาน เรื่อง การละเล่นพื้นบ้าน - ใบกิจกรรม - PowerPoint - แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน - ภาพการละเล่นแบบไทย - ภาพเป็นก้านกล้วย - หนังสือเรื่อง เล่นกลางแจ้ง

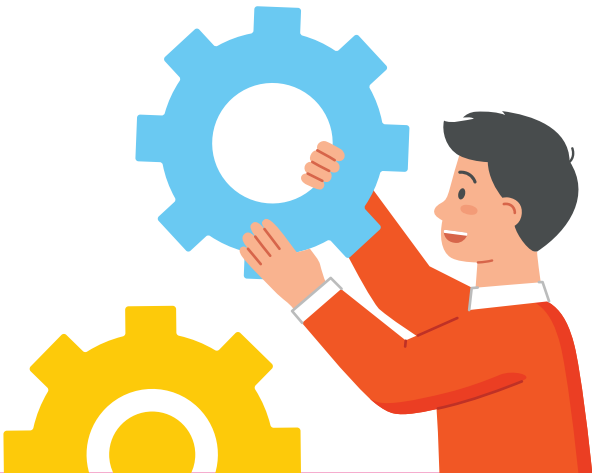
หน่วยการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	การประเมิน	สื่อที่ใช้
4 ต้นไม้ 12 ชั่วโมง	ตัวชี้วัดระหว่างทาง 1. อธิบายความหมายของคำ ประโยค และสำนวนจากเรื่องที่อ่าน (มฐ. ท 1.1 ป.4/2) 2. ระบุข้อคิดจากนิทานพื้นบ้านหรือนิทานคติธรรม (มฐ. ท 5.1 ป.4/1) ตัวชี้วัดปลายทาง 1. อ่านออกเสียงบทร้อยแก้วและบทร้อยกรองได้ถูกต้อง (มฐ. ท 1.1 ป.4/1)	1) สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการสื่อสาร ตัวชี้วัดที่ 1 ใช้ภาษาถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความคิด ความรู้สึก และทัศนะของตนเองด้วยการพูดหรือการเขียน พฤติกรรมบ่งชี้ 2. พูดถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และทัศนะของตนเองจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดได้ 4. เขียนถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ทัศนะของตนเองจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดได้ 2) สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการคิด ตัวชี้วัดที่ 2 คิดขั้นสูง (การคิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ) พฤติกรรมบ่งชี้ 2. คิดอย่างสร้างสรรค์ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ใหม่ หรือสารสนเทศประกอบการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม 3) สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ตัวชี้วัดที่ 3 ทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข พฤติกรรมบ่งชี้ 2. ทำงานร่วมกับผู้อื่น สามารถแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่น	- ตรวจแบบทดสอบก่อนเรียน - ประเมินการอ่านออกเสียง - ตรวจแบบฝึกหัด - ตรวจใบงาน - ตรวจใบกิจกรรม - ตรวจคำตอบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก - ประเมินการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก - ตรวจแบบทดสอบหลังเรียน - ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	- หนังสือเรียน ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ป.4 - แบบฝึกหัด ภาษาไทย ป.4 - ใบงาน เรื่อง การคาดคะเนเรื่องจากภาพ - ใบงาน เรื่อง ตอบคำถามจากเรื่องต้นไม้ - ใบงาน เรื่อง คำศัพท์น่ารู้ - ใบงาน เรื่อง ข้อคิดจากเรื่อง ต้นไม้ - ใบกิจกรรม - PowerPoint - แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน - หนังสือเรื่อง ต้นไม้ - หนังสือภาพ - บัตรภาพ - บัตรคำ - เพลง ชีวิตสัมพันธ์

หน่วยการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	การประเมิน	สื่อที่ใช้
5 เรื่องของ มาเหมียว 8 ชั่วโมง	ตัวชี้วัดระหว่างทาง 1. อธิบายความหมายของคำ ประโยค และสำนวนจากเรื่องที่อ่าน (มฐ. ท 1.1 ป.4/2) 2. อธิบายข้อคิดจากการอ่านเพื่อนำไปใช้ในชีวิตรจริง (มฐ. ท 5.1 ป.4/2) ตัวชี้วัดปลายทาง 1. อ่านออกเสียงบทร้อยแก้วและบทร้อยกรองได้ถูกต้อง (มฐ. ท 1.1 ป.4/1)	1) สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการสื่อสาร ตัวชี้วัดที่ 1 ใช้ภาษาถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความคิด ความรู้สึก และทัศนะของตนเองด้วยการพูดหรือการเขียน พฤติกรรมบ่งชี้ 2. พูดถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และทัศนะของตนเองจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดได้ 4. เขียนถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ทัศนะของตนเองจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดได้ 2) สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการคิด ตัวชี้วัดที่ 2 คิดขั้นสูง (การคิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ) พฤติกรรมบ่งชี้ 3. คิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ใหม่ หรือสารสนเทศประกอบการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม 3) สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ตัวชี้วัดที่ 3 ทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข พฤติกรรมบ่งชี้ 2. ทำงานร่วมกับผู้อื่น สามารถแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่น	- ตรวจแบบทดสอบก่อนเรียน - ประเมินการอ่านออกเสียง - ตรวจแบบฝึกหัด - ตรวจใบงาน - ตรวจใบกิจกรรม - ตรวจคำตอบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก - ประเมินการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก - ตรวจแบบทดสอบหลังเรียน - ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	- หนังสือเรียน ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ป.4 - แบบฝึกหัด ภาษาไทย ป.4 - ใบงาน เรื่อง ตอบคำถามจากเรื่อง เรื่องของมาเหมียว - ใบงาน เรื่อง การจับใจความสำคัญ - ใบงาน เรื่อง ความรู้และข้อคิดจากเรื่องเรื่องของมาเหมียว - ใบกิจกรรม - PowerPoint - แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน - กระดาษคำถาม ทายซิ มาเหมียวคือ ... - ซองคำถามและคำถาม - บัตรคำศัพท์และบัตรความหมาย

หน่วยการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	การประเมิน	สื่อที่ใช้
6 บ้านพิลึก 9 ชั่วโมง	ตัวชี้วัดระหว่างทาง 1. อธิบายความหมายของคำ ประโยค และสำนวนจากเรื่องที่อ่าน (มฐ. ท 1.1 ป.4/2) 2. อธิบายข้อคิดจากการอ่านเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง (มฐ. ท 5.1 ป.4/2) ตัวชี้วัดปลายทาง 1. อ่านออกเสียงบทร้อยแก้วและบทร้อยกรองได้ถูกต้อง (มฐ. ท 1.1 ป.4/1)	1) สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการสื่อสาร ตัวชี้วัดที่ 1 ใช้ภาษาถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความคิด ความรู้สึก และทัศนะของตนเองด้วยการพูดหรือการเขียน พฤติกรรมบ่งชี้ 2. พูดถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และทัศนะของตนเองจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดได้ 4. เขียนถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ทัศนะของตนเองจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดได้ 2) สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการคิด ตัวชี้วัดที่ 1 คิดพื้นฐาน (การคิดวิเคราะห์) พฤติกรรมบ่งชี้ 2. เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูล ที่พบเห็นในบริบทที่เป็นสิ่งใกล้ตัว 3) สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ตัวชี้วัดที่ 3 ทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข พฤติกรรมบ่งชี้ 2. ทำงานร่วมกับผู้อื่น สามารถแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่น	- ตรวจแบบทดสอบก่อนเรียน - ประเมินการอ่านออกเสียง - ตรวจแบบฝึกหัด - ตรวจใบงาน - ตรวจใบกิจกรรม - ตรวจคำตอบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก - ประเมินการปฏิบัติงานกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก - ตรวจแบบทดสอบหลังเรียน - ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	- หนังสือเรียน ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ป.4 - แบบฝึกหัด ภาษาไทย ป.4 - ใบงาน เรื่อง การคาดคะเนเหตุการณ์ - ใบงาน เรื่อง คำศัพท์น่ารู้ - ใบงาน เรื่อง ข้อคิดจากเรื่อง บ้านพิลึก - ใบกิจกรรม - PowerPoint - แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน - หนังสือเรื่องบ้านพิลึก - บัตรคำถาม

หน่วยการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	การประเมิน	สื่อที่ใช้
7 โทรทัศน์เป็นเหตุ 9 ชั่วโมง	ตัวชี้วัดระหว่างทาง 1. อธิบายความหมายของคำ ประโยค และสำนวนจากเรื่องที่อ่าน (มฐ. ท 1.1 ป.4/2) 2. ระบุนิยามจากนิทานพื้นบ้านหรือนิทานคติธรรม (มฐ. ท 5.1 ป.4/1) 3. อธิบายข้อคิดจากการอ่านเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง (มฐ. ท 5.1 ป.4/2) ตัวชี้วัดปลายทาง 1. อ่านออกเสียงบทร้อยแก้วและบทร้อยกรองได้ถูกต้อง (มฐ. ท 1.1 ป.4/1)	1) สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการสื่อสาร ตัวชี้วัดที่ 1 ใช้ภาษาถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความคิด ความรู้สึก และทัศนะของตนเองด้วยการพูดหรือการเขียน พฤติกรรมบ่งชี้ 2. พูดถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และทัศนะของตนเองจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดได้ 4. เขียนถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ทัศนะของตนเองจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดได้ 2) สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการคิด ตัวชี้วัดที่ 1 คิดพื้นฐาน (การคิดวิเคราะห์) พฤติกรรมบ่งชี้ 2. เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูลที่พบเห็นในบริบทที่เป็นสิ่งใกล้ตัว 3) สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ตัวชี้วัดที่ 3 ทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข พฤติกรรมบ่งชี้ 1. ทำงานด้วยตัวเองได้สำเร็จ	- ตรวจสอบทดสอบก่อนเรียน - ประเมินการอ่านออกเสียง - ตรวจสอบฝึกหัด - ตรวจสอบงาน - ตรวจสอบกิจกรรม - ตรวจสอบคำตอบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก - ประเมินการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก - ตรวจสอบแบบทดสอบหลังเรียน - ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	- หนังสือเรียน ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ป.4 - แบบฝึกหัด ภาษาไทย ป.4 - ใบงาน เรื่อง การคาดคะเนเหตุการณ์ - ใบงาน เรื่อง คำศัพท์น่ารู้ - ใบงาน เรื่อง ข้อคิดจากเรื่อง โททศน์เป็นเหตุ - ใบกิจกรรม - PowerPoint - แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน - ที่ค้นหนังสือ - บัตรคำถาม - บัตรข้อความ

หน่วยการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	การประเมิน	สื่อที่ใช้
8 นางใน วรรณคดี 14 ชั่วโมง	ตัวชี้วัดระหว่างทาง 1. อธิบายความหมายของคำ ประโยค และสำนวนจากเรื่องที่อ่าน (มฐ. ท 1.1 ป.4/2) 2. ระบุข้อคิดจากนิทานพื้นบ้านหรือนิทานคติธรรม (มฐ. ท 5.1 ป.4/1) 3. อธิบายข้อคิดจากการอ่านเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง (มฐ. ท 5.1 ป.4/2)	1) สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการสื่อสาร ตัวชี้วัดที่ 1 ใช้ภาษาถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความคิด ความรู้สึก และทัศนะของตนเองด้วยการพูดหรือการเขียน พฤติกรรมบ่งชี้ 2. พูดถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และทัศนะของตนเองจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดได้ 4. เขียนถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ทัศนะของตนเองจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดได้	- ตรวจสอบทดสอบก่อนเรียน - ประเมินการอ่านออกเสียง - ตรวจสอบฝึกหัด - ตรวจสอบงาน - ตรวจสอบกิจกรรม - ตรวจสอบคำตอบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก - ประเมินการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก - ตรวจสอบทดสอบหลังเรียน - ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	- หนังสือเรียน ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ป.4 - แบบฝึกหัด ภาษาไทย ป.4 - ใบงาน เรื่อง การคาดคะเนเหตุการณ์ - ใบงาน เรื่อง คำศัพท์น่ารู้ - ใบงาน เรื่อง ข้อคิดจากเรื่อง นางในวรรณคดี - ใบงาน เรื่อง นางในวรรณคดีของฉัน - ใบกิจกรรม - PowerPoint - แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน - หนังสือเรื่อง นางในวรรณคดี - กลอนของสุนทรภู่ - บัตรคำถาม
	ตัวชี้วัดปลายทาง 1. อ่านออกเสียงบทร้อยแก้วและบทร้อยกรองได้ถูกต้อง (มฐ. ท 1.1 ป.4/1)	2) สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการคิด ตัวชี้วัดที่ 2 คิดขั้นสูง (การคิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ) พฤติกรรมบ่งชี้ 2. คิดอย่างสร้างสรรค์ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ใหม่ หรือสารสนเทศประกอบการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม	3) สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ตัวชี้วัดที่ 3 ทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข พฤติกรรมบ่งชี้ 2. ทำงานร่วมกับผู้อื่น สามารถแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่น	





สารบัญ

หน่วยการเรียนรู้	โครงสร้าง การจัดการเรียนรู้ รายหน่วยการเรียนรู้	สาระสำคัญ สำหรับครู	แนวทาง การจัด การเรียนรู้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ไม่อยากเป็นควาย	T1-T12	T3-T4	T5-T20
<ul style="list-style-type: none">• วรรณกรรมนำอ่าน• ไม่อยากเป็นควาย• คำศัพท์น่ารู้• เปิดประตูสู่ความรู้<ul style="list-style-type: none">- ควายไทย- เพลง : เขมรไล่ควาย- คำเรียกควายในภาษาต่าง ๆ- สำนวนเกี่ยวกับควาย• สรุปใจความสำคัญ• กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก			<ul style="list-style-type: none">T7-T9T9-T14T14T15-T17T18T19-T20
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 สิงโตเจ้าปัญญา	-	-	T21-T42
<ul style="list-style-type: none">• วรรณกรรมนำอ่าน• สิงโตเจ้าปัญญา• คำศัพท์น่ารู้• เปิดประตูสู่ความรู้<ul style="list-style-type: none">- ปริศนาคำทาย- อะไรเอ่ย- การยืมหนังสือจากห้องสมุดในอดีต• สรุปใจความสำคัญ• กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก			<ul style="list-style-type: none">T23-T26T27-T33T34T35-T39T40T41-T42

หน่วยการเรียนรู้	โครงสร้าง การจัดการเรียนรู้ รายหน่วยการเรียนรู้	สาระสำคัญ สำหรับครู	แนวทาง การจัด การเรียนรู้
<div>หน่วยตัวอย่าง</div> หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เล่นกลางแจ้ง	-	-	T43-T56 T45-T47 T48-T52 T52 T53 T54 T55-T56
<div>หน่วยตัวอย่าง</div> หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ดันไม้	-	-	T57-T75 T59 T60-T66 T66 T67-T72 T73 T74-T75

หน่วยการเรียนรู้	โครงสร้าง การจัดการเรียนรู้ รายหน่วยการเรียนรู้	สาระสำคัญ สำหรับครู	แนวทาง การจัด การเรียนรู้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่องของมาเหเมี้ยว	-	-	T76-T90
<ul style="list-style-type: none"> วรรณกรรมนำอ่าน เรื่องของมาเหเมี้ยว ตอน เรื่องชื่อ ๆ คำศัพท์น่ารู้ เปิดประตูสู่ความรู้ <ul style="list-style-type: none"> หลักการตั้งชื่อบุคคล หลักการตั้งชื่อสกุล สรุปใจความสำคัญ กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก 			T78-T81 T82-T86 T86 T87 T88 T89-T90
หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 บ้านพิลึก	-	-	T91-T106
<ul style="list-style-type: none"> วรรณกรรมนำอ่าน บ้านพิลึก ตอน บ้านพิลึก คำศัพท์น่ารู้ เปิดประตูสู่ความรู้ <ul style="list-style-type: none"> โจงกระเบน การปลุกผัก สรุปใจความสำคัญ กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก 			T93-T97 T97-T101 T102 T102-T103 T104 T105-T106

หน่วยการเรียนรู้	โครงสร้าง การจัดการเรียนรู้ รายหน่วยการเรียนรู้	สาระสำคัญ สำหรับครู	แนวทาง การจัด การเรียนรู้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 โจรทศน์เป็นเหตุ	-	-	T107-T125
<ul style="list-style-type: none"> วรรณกรรมนำอ่าน บ้านพิลึก ตอน โจรทศน์เป็นเหตุ คำศัพท์น่ารู้ เปิดประตูสู่ความรู้ <ul style="list-style-type: none"> ประติมากรรมที่ค้นหนังสือ โจรทศน์ การจัดระดับความเหมาะสมของรายการ สรุปใจความสำคัญ กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก 			T109-T111 T111-T118 T118 T119-T122 T123 T124-T125
หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 นางในวรรณคดี	-	-	T126-T153
<ul style="list-style-type: none"> วรรณกรรมนำอ่าน พระนางจันทวดีพันปีหลวง คำศัพท์น่ารู้ เปิดประตูสู่ความรู้ <ul style="list-style-type: none"> ความหมายของคำนำหน้าชื่อ สุนทรภู่ เงือก เงือกในสื่อต่าง ๆ ทั่วโลก นิทานอาเชียน : บาร์บารากับเงือก พะยูน สรุปใจความสำคัญ กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก 			T128-T130 T130-T138 T138-T139 T140-T150 T151 T152-T153



โครงสร้างการจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 1

โครงสร้างการจัดการเรียนรู้
เล่มจริงจะมีแสดงทุกหน่วย
เล่มตัวอย่างมีเฉพาะ
บางหน่วยเท่านั้น

แผนการจัดการ การเรียนรู้	จุดประสงค์	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	กระบวนการ การเรียนรู้	ประเมิน	สื่อที่ใช้
แผนฯ ที่ 1 ผู้แต่ง ที่มา แนวคิด สำคัญของ วรรณกรรม น่าอ่าน 3 ชั่วโมง	1. อ่านออกเสียงคำ ข้อความ และเรื่องสั้น ๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว 2. จับใจความสำคัญจาก เรื่องสั้น ๆ ได้ถูกต้อง 3. คาดคะเนเหตุการณ์จาก เรื่องที่น่าอ่านได้อย่างมี เหตุผล	1) สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการสื่อสาร ตัวชี้วัดที่ 1 ใช้ภาษาถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความคิด ความรู้สึก และทัศนะของ ตนเองด้วยการพูดและการเขียน พฤติกรรมบ่งชี้ 4. พุดถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และทัศนะของตนเองจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดได้ 2) สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการคิด ตัวชี้วัดที่ 1 คิดพื้นฐาน (การคิดวิเคราะห์) พฤติกรรมบ่งชี้ 2. เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูลที่ พบเห็นในบริบทที่เป็นสิ่งใกล้ตัว	การจัดการ เรียนรู้โดยใช้ สมองเป็นฐาน (Brain- Based Learning)	- ตรวจแบบทดสอบก่อนเรียน - ประเมินการอ่านออกเสียง - ตรวจใบงาน - ประเมินคุณลักษณะอันพึง ประสงค์	- แบบทดสอบ ก่อนเรียน - หนังสือเรียน ภาษาไทย วรรณคดีและ วรรณกรรม ป.4 - ใบงาน เรื่อง ความคิดเห็นจาก การเลือกอ่าน หนังสือของสันติ - PowerPoint ประกอบการสอน - ภาพฉาย
แผนฯ ที่ 2 ท้องโลก วรรณกรรม เรื่อง ไม่ยากเป็น ฉาย 3 ชั่วโมง	1. อ่านออกเสียงคำ ข้อความ และเรื่องสั้น ๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว 2. จับใจความสำคัญจาก เรื่องสั้น ๆ ได้ถูกต้อง 3. คาดคะเนเหตุการณ์จาก เรื่องที่น่าอ่านได้อย่างมี เหตุผล 4. บอกความรู้และข้อคิดจาก เรื่องที่น่าอ่านได้ถูกต้อง	1) สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการสื่อสาร ตัวชี้วัดที่ 1 ใช้ภาษาถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความคิด ความรู้สึก และทัศนะของ ตนเองด้วยการพูดและการเขียน พฤติกรรมบ่งชี้ 2. พุดถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และทัศนะของตนเองจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดได้ 4. เขียนถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และทัศนะของตนเองจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดได้ 2) สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการคิด ตัวชี้วัดที่ 1 คิดพื้นฐาน (การคิดวิเคราะห์) พฤติกรรมบ่งชี้ 2. เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูลที่ พบเห็นในบริบทที่เป็นสิ่งใกล้ตัว	การจัดการ เรียนรู้โดยใช้ สมองเป็นฐาน (Brain- Based Learning)	- ประเมินการอ่านออกเสียง - ตรวจใบงาน - ประเมินคุณลักษณะอันพึง ประสงค์	- หนังสือเรียน ภาษาไทย วรรณคดีและ วรรณกรรม ป.4 - แบบฝึกหัด ภาษาไทย ป.4 - ใบงาน เรื่อง ความรู้และข้อคิด จากเรื่อง ไม่ยาก เป็นฉาย - PowerPoint ประกอบการสอน - หนังสือเรื่อง ไม่ยากเป็นฉาย

แผนการจัด การเรียนรู้	จุดประสงค์	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	กระบวนการ การเรียนรู้	ประเมิน	สื่อที่ใช้
แผนฯ ที่ 3 คำศัพท์น่ารู้ และเปิดประตู สู่ความรู้ 4 ชั่วโมง	1. อ่านออกเสียงคำ ข้อความ และเรื่องสั้นๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว 2. จับใจความสำคัญจาก เรื่องสั้น ๆ ได้ถูกต้อง 3. บอกความรู้และข้อคิดจาก เรื่องที่อ่านได้ถูกต้อง	1) สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการสื่อสาร ตัวชี้วัดที่ 1 ใช้ภาษาถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความคิด ความรู้สึก และทัศนะของ ตนเองด้วยการพูดและการเขียน พฤติกรรมบ่งชี้ 2. พูดย่อทอดความคิด ความรู้สึก และทัศนะของตนเองจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดได้ 4. เขียนถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และทัศนะของตนเองจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดได้ 2) สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการคิด ตัวชี้วัดที่ 1 คิดพื้นฐาน (การคิดวิเคราะห์) พฤติกรรมบ่งชี้ 2. เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูลที่ พบเห็นในบริบทที่เป็นสิ่งใกล้ตัว 3) สมรรถนะที่ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ตัวชี้วัดที่ 3 ทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมี ความสุข พฤติกรรมบ่งชี้ 2. ทำงานร่วมกับผู้อื่น สามารถแสดง ความคิดเห็นและยอมรับความ คิดเห็นผู้อื่น	การจัดการ เรียนรู้โดยใช้ สมอเป็นฐาน (Brain- Based Learning)	- ประเมินการอ่านออกเสียง - ตรวจใบงาน - ตรวจใบกิจกรรม - ประเมินการปฏิบัติกิจกรรม การเรียนรู้เชิงรุก - ตรวจแบบทดสอบหลังเรียน - ประเมินคุณลักษณะอันพึง ประสงค์	- หนังสือเรียน ภาษาไทย วรรณคดีและ วรรณกรรม ป.4 - แบบฝึกหัด ภาษาไทย ป.4 - ใบงาน เรื่อง คำศัพท์จากเพลง เขมรไล่ควาย - ใบงาน เรื่อง สำนวนเกี่ยวกับ ควาย - ใบกิจกรรม - PowerPoint ประกอบการสอน - แบบทดสอบ หลังเรียน - เพลงเขมรไล่ควาย



สาระสำคัญสำหรับครู

สาระสำคัญสำหรับครู
เล่มจริงจะมีแสดงทุกหน่วย
เล่มตัวอย่างมีแสดงเฉพาะ
บางหน่วยเท่านั้น

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ไม่อยากเป็นควาย



เรื่องย่อ

เป็นเรื่องของควายตัวหนึ่งที่ไม่อยากเป็นควาย แต่อยากเจริญอย่างคน กินอย่างคน อยู่อย่างคน และใช้ชีวิตอย่างคน มันจึงเลิกทำตัวเหมือนควาย แต่แล้วมันก็พบว่า มันไม่มีความสุขและสนุกอย่างคนไม่ได้ จนกระทั่งวันหนึ่งมันได้กลับมาเป็นตัวเอง หรือเป็นควายเหมือนเดิม มันจึงกลับมามีความสุขอีกครั้ง

การสอน บันได 4 ขั้นในการอ่านออกเสียงร้อยแก้ว

เราอ่านออกเสียง
ถูกต้องไหมนะ

เราควรชวนขวย หาความรู้ และ
ปรับปรุงตัวเองให้ดีขึ้นอยู่เสมอ

บันได ขั้นที่ 4

ใช้น้ำเสียงตามเนื้อเรื่อง และออกเสียงให้เป็นธรรมชาติ
เช่น หากตัวละครกำลังเศร้า ให้ดึงจังหวะการอ่านให้
ช้าลง และใช้เสียงที่แสดงอารมณ์นั้นอย่างเหมาะสม

บันได ขั้นที่ 3

อ่านออกเสียงให้ชัดเจน ไม่ดังหรือเบาเกินไป ไม่เร็ว
หรือช้าเกินไป เช่น ไม่ตะโกน ไม่อ่านแบบรีบเร่ง
ไม่อ่านทอดเสียงยานดา

บันได ขั้นที่ 2

แบ่งวรรคตอนในการอ่านให้สั้นไหล ไม่ติดขัด
เช่น เว้นจังหวะในการอ่าน มีทั้งเว้นจังหวะสั้นและเว้นจังหวะยาว

บันได ขั้นที่ 1

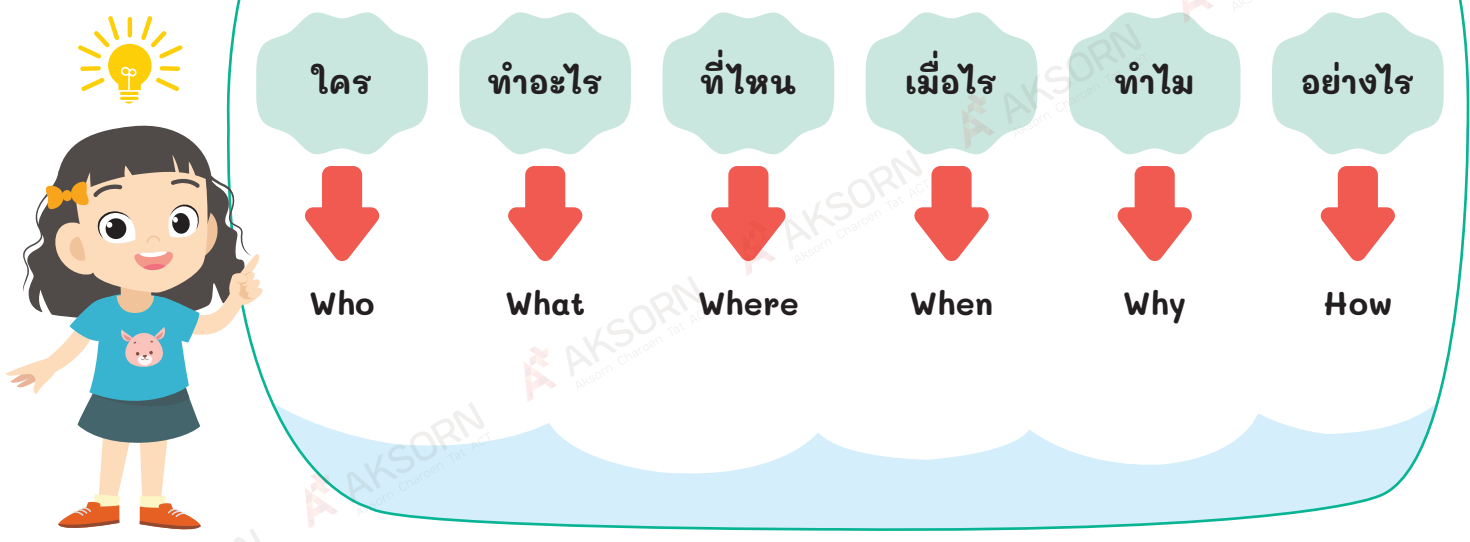
อ่านออกเสียงตามอักขรวิธีได้ถูกต้อง
เช่น ตัว ร ล คำควบล้ำ อักษรนำ



กิจกรรมเสริมทักษะ

ครูให้นักเรียนดูคลิปวิดีโอหรือฟังคลิปเสียงของผู้ที่อ่านออกเสียงถูกต้อง ชัดเจน จากนั้นครูให้เทคนิคการอ่านออกเสียงต่าง ๆ แล้วจัด
กิจกรรมการประกวดนักอ่านตัวน้อยในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยให้นักเรียนอ่านนิทานเรื่องโปรด เพื่อเป็นการฝึกฝนทักษะการอ่านร้อยแก้ว

หลักในการอ่านจับใจความ-5W1H



จุดมุ่งหมายในการอ่านจับใจความ



กิจกรรมเสริมทักษะ

ครูเตรียมหนังสือหรือสื่อต่าง ๆ เช่น นิทาน เรื่องสั้น นิตยสาร บทความ ข่าว จากนั้นให้นักเรียนเลือกอ่านหนังสือหรือสื่อต่าง ๆ ตามความสนใจ แล้วนำกลับไปอ่านนอกเวลาเรียน เมื่อถึงชั่วโมงเรียนคาบถัดไปให้ออกมาแลกเปลี่ยนผลัดเล่าเรื่องราวจากการจับใจความสำคัญโดยใช้ 5W1H จากเรื่องที่อ่าน พร้อมบอกข้อคิด เพื่อเป็นการฝึกให้นักเรียนจับใจความได้ถูกต้อง ตรงประเด็น และมีนิสัยรักการอ่าน

หน่วยการเรียนรู้ที่

๑

ไม่อยากเป็นควาย



เป้าหมายการเรียนรู้ประจำหน่วยที่ ๑

๑. อ่านออกเสียงข้อความและเรื่องสั้น ๆ ที่กำหนดได้ถูกต้อง (มฐ. ท ๑.๑ ป.๔/๑)
๒. อธิบายความหมายของคำ และสำนวนจากเรื่องที่อ่านได้ (มฐ. ท ๑.๑ ป.๔/๒)
๓. บอกข้อคิดจากเรื่องที่อ่านได้ (มฐ. ท ๕.๑ ป.๔/๑)

หนังสือนี้เป็นลิขสิทธิ์ของ AKSORN
สงวนลิขสิทธิ์ตามกฎหมาย

Brain-Based Learning (BBL)

ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนก่อนการ
เริ่มการเรียนการสอน เพื่อทดสอบความรู้ ความ
เข้าใจของนักเรียน สำหรับจัดการเรียนการสอน

ขั้นนำ

เตรียมความพร้อมของสมอง

ครูให้นักเรียนสังเกตภาพและอ่านชื่อเรื่อง จาก
หนังสือเรียน หน้า 1 แล้วถามนักเรียน เช่น

- นักเรียนคิดว่า เรื่องนี้น่าจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับ
อะไร

(แนวตอบ ตอบได้หลากหลาย เช่น เนื้อหา
เกี่ยวกับควายที่ไม่อยากเป็นควาย)

- นักเรียนคิดว่า สัตว์ในภาพคือสัตว์อะไรบ้าง
และสัตว์ในภาพมีลักษณะอย่างไร

(แนวตอบ สัตว์ในภาพ คือ ควายและลิง ซึ่ง
สัตว์ทั้งสองใส่เสื้อผ้าเหมือนคน)

- นักเรียนคิดว่า สัตว์ในภาพกำลังคุยกันในเรื่อง
อะไร

(แนวตอบ ตอบได้หลากหลาย เช่น ควาย
กำลังคุยกับลิงเรื่องการแช่ตัวในน้ำอย่างมี
ความสุข)

เกร็ดแนะครู

ครูจัดกระบวนการเรียนรู้ โดยการให้
นักเรียนปฏิบัติ ดังนี้

- อ่านออกเสียงข้อความและเรื่องสั้นที่
กำหนด
- อธิบายความหมายของคำและสำนวน
จากเรื่อง
- แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง ความ
พอใจในสิ่งที่ตนเองเป็น
- วิเคราะห์และสรุปข้อคิดที่ได้จาก
วรรณกรรม แล้วนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน



เป้าหมาย การเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้นี้มุ่งเน้นให้นักเรียนเรียนรู้การอ่านออกเสียงและบอก
ความหมายของคำศัพท์และสำนวน กิจกรรมของหน่วยการเรียนรู้นี้จะเน้น
ให้นักเรียนฝึกฝนการจับใจความสำคัญ เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการอ่าน
ฝึกให้นักเรียนอธิบายความหมายของคำศัพท์โดยการคาดเดาจากบริบท
เพื่อนำไปใช้สื่อสารได้อย่างถูกต้อง นอกจากนี้ ยังแสดงความคิดเห็นเรื่อง
ความพอใจในสิ่งที่ตนเองเป็น แล้วนำข้อคิดไปปรับใช้ในชีวิตจริงได้

ขั้นนำ

เตรียมความพร้อมของสมอง

- ครูติดภาพควายบนกระดาน ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น เช่น
 - สัตว์ในภาพคือสัตว์ชนิดใด และมีประโยชน์อย่างไรต่อสังคมไทย
- (แนวตอบ สัตว์ในภาพ คือ ควาย และมีประโยชน์ คือ ให้เป็นแรงงานในการทำเกษตรกรรม เช่น ไถนา)

ขั้นสอน

เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่

- ครูให้นักเรียนช่วยกันอ่านแนวคิดสำคัญของเรื่อง ไม่อยากเป็นควาย แล้วให้ร่วมกันบอกว่า ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 นี้ จะได้เรียนรู้เรื่องอะไรบ้าง จากนั้นครูช่วยอธิบายเพิ่มเติม
 - ครูให้นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับแนวคิดสำคัญและสถานการณ์บทสนทนาของเรื่อง ไม่อยากเป็นควายเพิ่มเติมจาก PowerPoint ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ป.4 หน่วย 1
 - ครูให้นักเรียนเล่นเกม “หากฉันเป็นสัตว์ ฉันจะเป็น ...” กติกา คือ นักเรียนเลือกเป็นสัตว์คนละ 1 ตัว พร้อมบอกเหตุผล เพื่อเป็นกิจกรรมนำเข้าสู่การเรียนรู้
 - ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น เช่น
 - คนกับสัตว์แตกต่างกันอย่างไร
- (แนวตอบ คนจะมีความคิด มีเหตุผล แต่สัตว์จะใช้ชีวิตตามสัญชาตญาณ)

แนวคิดสำคัญ

เรื่อง ไม่อยากเป็นควาย



มีควายตัวหนึ่งไม่อยากเป็นควาย ทำให้มันเกิดความทุกข์ใจ ไม่มีความสุข เพราะอยากเป็นคน อยากใช้ชีวิตอย่างคน มันจึงรำล้าเจ้าของ แล้วเริ่มใช้ชีวิตอย่างคน ไม่นานนักก็พบว่ามันสนุกอย่างคนไม่ได้ จึงไปขอให้เพื่อนสนิทช่วย จนกระทั่งได้กลับไปแช่น้ำในโคลน มันจึงกลับมาเป็นตัวของตัวเอง คือ กลับมาเป็นควายเหมือนเดิม มันก็มีความสุขอีกครั้ง



กิจกรรม

นำสู่การเรียนรู้

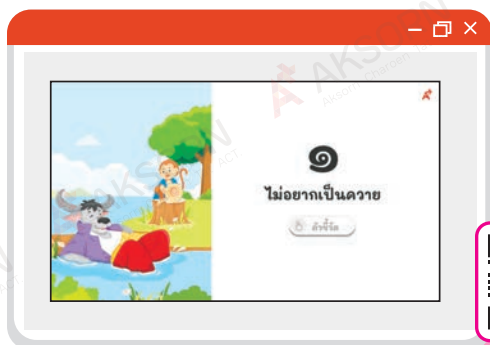
หากนักเรียนสามารถเกิดเป็นสัตว์ได้ ๑ ตัว นักเรียนอยากเกิดเป็นสัตว์ชนิดอะไร เพราะเหตุใด



สื่อ Digital

PowerPoint

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวคิดสำคัญและสถานการณ์บทสนทนาของเรื่อง ไม่อยากเป็นควาย โดยใช้สื่อ PowerPoint เรื่อง ไม่อยากเป็นควาย <https://www.aksorn.com/qrcode/TMPPLTP40>



ข้อสอบเน้น การคิด

“อะไรเอ่ย มีสี่เท้า เขากาง กินฟางและหญ้า ส่วนใหญ่มีสีดำ” จากปริศนาคำทาย หมายถึงสัตว์ในข้อใด

1. แพะ
2. แกะ
3. กวาง
4. ควาย

(วิเคราะห์คำตอบ เพราะควายส่วนมากมีตัวสีดำ มีสี่เท้า มีเขา และกินฟาง กินหญ้าเป็นอาหาร ดังนั้น ตอบข้อ 4.)



วรรณกรรม

นำอ่าน

ตอนเย็นหลังจากเรียนวิชาสุดท้ายแล้ว สันติเดินมาที่ห้องสมุดของโรงเรียน เขาหยุดยืนที่หน้าประตู แล้วคิดถึงคำพูดของแม่เมื่อวานนี้ “ลูกต้องอ่านหนังสือให้มากขึ้นนะ” แม่พูดด้วยความเป็นห่วง “เมื่อปีที่แล้ว คะแนนสอบก็ไม่ได้ดี การบ้านลูกก็ไม่ค่อยส่ง ปีนี้จะเป็นแบบเก่าไม่ได้แล้ว” แม่อบรมเขาก่อนไปโรงเรียน “ต่อไปนี่ลูกจะต้องไปอ่านหนังสือในห้องสมุดครึ่งละเล่ม แล้วมาเล่าให้แม่ฟัง” นั่นเป็นคำสั่งของแม่ซึ่งเป็นสาเหตุให้เขาต้องมาที่ห้องสมุด^①ของโรงเรียน



สันติยืนหน้าห้องสมุดด้วยความลังเลใจ ตั้งแต่เขาขึ้นชั้น ป.๔ มา เขายังไม่ได้เข้ามาใช้บริการห้องสมุดเลย เขาารู้สึกว่าห้องสมุดมีแต่หนังสือเก่า ๆ และมีฝุ่นมาก แต่วันนี้ สันติรู้สึกว่ ห้องสมุดของโรงเรียนเปลี่ยนไป อาจเป็นเพราะมีการปรับปรุงในช่วงปิดภาคเรียน^② ก็เป็นไปได้

ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น



- ครูให้นักเรียนเลขที่ 1-15 ช่วยกันอ่านออกเสียงวรรณกรรมนำอ่าน จากหนังสือเรียน หน้า 3 โดยครูสังเกตการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล
- ครูตรวจสอบความรู้ ความเข้าใจ โดยถามนักเรียน เช่น
 - สาเหตุที่สันติมาที่ห้องสมุดคืออะไร
(แนวตอบ สันติต้องอ่านหนังสือในห้องสมุดครึ่งละ 1 เล่ม แล้วมาเล่าให้แม่ฟัง)
- ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น เช่น
 - นักเรียนชอบวิธีการของแม่ที่ให้สันติอ่านหนังสือในห้องสมุดครึ่งละเล่ม แล้วมาเล่าให้แม่ฟังหรือไม่ พร้อมบอกเหตุผลประกอบ
(แนวตอบ ชอบ เพราะทำให้สันติรักการอ่าน และอาจส่งผลให้ตั้งใจเรียนมากกว่าเดิม)
- ครูขออาสาสมัครออกมาเล่าประสบการณ์การใช้บริการห้องสมุดของโรงเรียน เพื่อฝึกทบทวนความจำ

ข้อสอบเน้น การคิด

ห้องสมุดมีประโยชน์ต่อนักเรียนอย่างไร

(แนวตอบ ห้องสมุดเป็นแหล่งรวบรวมหนังสือและสื่อต่าง ๆ ซึ่งนักเรียนสามารถไปสืบค้นข้อมูลต่าง ๆ จากห้องสมุดได้ จะช่วยให้เรามีความรู้เพิ่มมากขึ้นจากการอ่านหนังสือหรือสื่อต่าง ๆ อีกทั้งยังช่วยปลูกฝังนิสัยรักการค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเองอีกด้วย)



นักเรียนควรรู้

- ห้องสมุด** หมายถึง สถานที่ที่รวบรวมวิทยากรความรู้ที่บันทึกในรูปแบบหนังสือ วารสาร หรือสื่อต่าง ๆ โดยจัดไว้อย่างเป็นระบบ เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้บริการในการค้นคว้า
ในอดีต คนไทยบันทึกเรื่องราวและข้อมูลต่าง ๆ ลงสมุดที่เรียกว่า สมุดไทย จึงเรียกห้องที่ใช้เก็บสมุดเหล่านี้ว่า ห้องสมุด ต่อมาภายหลังได้รับเทคโนโลยีการพิมพ์จากตะวันตก สิ่งที่เกิดขึ้นในห้องสมุดจึงเป็นหนังสือแทบทั้งสิ้น แต่ก็ยังคงใช้คำว่า ห้องสมุด มาจนถึงปัจจุบัน
- ภาคเรียน** หมายถึง ช่วงเวลาที่สถานศึกษาเปิดทำการสอนติดต่อกัน ตามปกติปีการศึกษาหนึ่งๆ จะแบ่งออกเป็น 2-3 ภาคเรียน

ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น



- ครูให้นักเรียนเลขที่ 16-30 ช่วยกันอ่านออกเสียงวรรณกรรมนำอ่าน จากหนังสือเรียน หน้า 4 โดยครูสังเกตการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล
- ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสำนวนโวหารเหมือนควาย เช่น
 - นักเรียนคิดว่า ควายโง่จริงหรือไม่

(แนวตอบ ควายไม่ได้โง่ แต่ควายเป็นสัตว์ที่มีระดับของฮอริโมนอะดรีนาลินต่ำ จึงไม่ค่อยขยันหรือใช้เวลาที่เจ้าของสั่งให้ทำสิ่งต่างๆ)
- ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับสำนวนโวหารเหมือนควาย เพื่อเชื่อมโยงไปสู่เปิดประตูสู่ความรู้ เรื่องสำนวนเกี่ยวกับควาย จากหนังสือเรียน หน้า 13

ชั้นสรุป

สรุปองค์ความรู้ และนำไปใช้

ครูให้นักเรียนเขียนความคิดเห็น จากการเลือกอ่านหนังสือของสันติ จากเรื่อง ไม่อยากเป็นควาย

ชั้นประเมิน

- ครูประเมินความสามารถของนักเรียน จากการตรวจแบบทดสอบก่อนเรียน
- ครูประเมินการอ่านออกเสียงของนักเรียน จากการสังเกตการอ่านออกเสียงวรรณกรรมนำอ่าน โดยใช้เกณฑ์ประเมินการอ่านออกเสียง
- ครูตรวจการเขียนความคิดเห็นจากการเลือกอ่านหนังสือของสันติ จากเรื่อง ไม่อยากเป็นควาย



นักเรียนควรรู้

- เอ! หมายถึง คำที่เปล่งออกมาเพื่อแสดงความแปลกใจหรือสงสัย
- ผุด หมายถึง ขึ้นมาให้เห็น
- กวาดสายตา หมายถึง ใช้สายตาดูหรืออ่านคร่าวๆ เร็วๆ เพื่อค้นหาข้อมูล

สันติเห็นคอมพิวเตอร์ตั้งไว้ที่ผนังห้องด้านหนึ่ง ๒ เครื่อง เครื่องแรกมีรุ่นพี่คนหนึ่งใช้งานอยู่ เขาเข้าไปดูเครื่องที่ว่าง จึงรู้ว่าใช้สำหรับค้นหาหนังสือ เขาอ่านขั้นตอนการใช้งานแล้วเห็นว่าไม่ยาก แค่มพิมพ์ชื่อหนังสือหรือคำที่ต้องการเท่านั้นเอง

สันตินั่งคิดอยู่หน้าคอมพิวเตอร์ “เอ! ¹ เราจะพิมพ์หาหนังสือชื่ออะไรดีนะ”

สันติตัดพ้อตัวเองในใจว่า “แค่นี้ก็ชื่อหนังสือมาอ่านยังนึกไม่ได้เลย เรายังโง่จริง ๆ”

ขณะกำลังคิด สำนวนหนึ่งก็ผุดขึ้นมาว่า “โง่เหมือนควาย”

“เฮ้อ... เอาคำนี้แหละ” เขากดแป้นพิมพ์พิมพ์คำว่า “ควาย” เขาอยากรู้ว่า ทำไมต้องโง่เหมือนควายด้วย ควายเป็นอย่างไรหนอ

“มีตั้งหลายเรื่อง เกี่ยวกับควายทั้งนั้น เอ... แล้วจะอ่านเรื่องไหนดีล่ะ” เขากวาดสายตา ³มองรายชื่อหนังสือไปเรื่อย ๆ จนมาสะดุดที่ชื่อหนังสือเล่มหนึ่ง “ไม่อยากเป็นควาย... มีเรื่องนี้ด้วยหรือนะ” สันติตกลงใจเลือกอ่านหนังสือเรื่องนี้ เขาอยากรู้ว่า ในหนังสือเล่มนี้จะมีคำตอบไหมว่า ทำไมจึงเปรียบว่า โง่เหมือนควาย เขาก็จดเลขทะเบียนหนังสือแล้วไปหาที่ชั้นวางหนังสือ ครึ่งก่อน ๆ ที่เข้าห้องสมุด เขาไม่ได้หาหนังสือเองเพราะให้เพื่อนช่วย มาครั้งนี้เขาจึงต้องใช้เวลานานกว่าจะพบหนังสือเล่มนั้น

เรื่อง ไม่อยาก [?] เป็นควาย เป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไรนะ

กิจกรรม สร้างเสริม

ครูพานักเรียนไปใช้บริการห้องสมุด จากนั้นค้นหาหนังสือเกี่ยวกับควาย และจดบันทึก โดยเขียนชื่อหนังสือ ชื่อผู้แต่ง สารสำคัญของหนังสือที่อ่าน เพื่อให้นักเรียนใช้บริการห้องสมุดได้ถูกต้อง และสรุปใจความสำคัญจากการอ่านได้ดียิ่งขึ้น

หนังสือเรื่อง **ไม่อยากเป็นควาย**¹ เป็นหนังสือ

เล่มไม่หนามาก ปกแข็ง หน้าปกเป็นรูปควาย
วางท่าและสวมเสื้อผ้าเหมือนคนเขียน
เรื่องโดย ดร.สายสุรี จุติกุล เขาจึงหา
ที่นั่งว่าง ๆ เพื่ออ่านหนังสือเล่มนี้



ไม่อยาก เป็นควาย

นานมาแล้ว ไม่ไกลจากขอนแก่นนัก
ยังมีควายตัวหนึ่ง เจ้าของมิไว้ใจไถนา



Brain-Based Learning (BBL)

ขั้นนำ

เตรียมความพร้อมของสมอง

ครูทบทวนเนื้อหาที่เรียนเมื่อชั่วโมงก่อนหน้า
โดยให้นักเรียนเล่นเกม “ใช่หรือไม่” กติกา คือ
นักเรียนตอบคำถามนั้นว่า ใช่หรือไม่ใช่ ถ้าไม่ใช่
ช่วยทวนคำตอบที่ใช่ เช่น

- สันติเลือกอ่านหนังสือ **ไม่อยากเป็นควาย**
(ตอบ ใช่)
- สันติเป็นเด็กตั้งใจเรียน จึงอยากอ่านหนังสือ
ในห้องสมุด เพื่อให้มีความรู้รอบตัว
(ตอบ ไม่ใช่ เพราะคะแนนสอบของสันติไม่ดี
แม้จะให้สันติอ่านหนังสือในห้องสมุดครั้งละ
1 เล่ม แล้วมาเล่าให้แม่ฟัง)

ขั้นสอน

เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่

1. ครูให้นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับผู้แต่ง แนวคิด
สำคัญของเรื่อง แนะนำตัวละคร และเรื่องย่อ
เพิ่มเติมจาก PowerPoint ภาษาไทย วรรณคดี
และวรรณกรรม ป.4 หน่วย 1
2. ครูให้นักเรียนช่วยกันอ่านออกเสียง เรื่อง **ไม่
อยากเป็นควาย** จากหนังสือเรียน หน้า 5 โดย
ครูสังเกตการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล
3. ครูให้นักเรียนร่วมกันคาดเดาเหตุการณ์ว่า ใคร
กันที่ไม่อยากเป็นควาย และไม่อยากเป็นควาย
เพราะอะไร

เกร็ดแนะครู

ครูแนะนำหรือนำหนังสือเรื่อง **ไม่อยากเป็น
ควาย** ฉบับเต็มให้นักเรียนดู หากนักเรียนสนใจ
สามารถมาขอยืมไปอ่านได้ เพื่อปลูกฝังให้นักเรียน
มีนิสัยรักการอ่าน

กิจกรรม ทำทาย

ครูนำหนังสือเรื่อง **ไม่อยากเป็นควาย** ฉบับเต็มให้นักเรียนอ่าน
จากนั้นแบ่งกลุ่มให้นักเรียนแสดงบทบาทสมมติ เพื่อฝึกให้นักเรียนมี
จินตนาการและทักษะการสื่อสารได้ดียิ่งขึ้น



นักเรียนควรรู้

- 1 **ไม่อยากเป็นควาย** เป็นหนังสือประเภทนิทานที่ได้รับคัดเลือกให้เป็น 1 ใน
หนังสือดี 100 ชื่อเรื่องสำหรับเด็กและเยาวชนไทยควรอ่าน จากคณะวิจัยหนังสือดี
วิทยาศาสตร์

ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น



1. ครูให้นักเรียนช่วยกันอ่านออกเสียง เรื่อง ไม่อยากเป็นควาย จากหนังสือเรียน หน้า 6 โดยครูสังเกตการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล
2. ครูให้นักเรียนร่วมกันตรวจสอบว่า การคาดเดาเหตุการณ์ไว้ถูกต้องตามเนื้อเรื่องที่อ่านหรือไม่
3. ครูให้นักเรียนร่วมกันบอกความหมายของคำว่า ปลัก และสลัด ตามความเข้าใจของนักเรียน จากนั้นตรวจสอบความหมายของคำจากหนังสือเรียน หน้า 10
4. ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น เช่น
 - การที่ควายไปใช้ชีวิตอย่างคน จะเกิดผลอะไรตามมา

(แนวตอบ ตอบได้หลากหลาย เช่น ไม่มีควายช่วยไถนา ลากเกวียน)
5. ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับคำว่า ควาย เพื่อเชื่อมโยงไปสู่เปิดประตูสู่ความรู้ เรื่อง คำเรียกควายในภาษาต่าง ๆ จากหนังสือเรียน หน้า 12



แม้ว่าเป็นงานหนักน่าเบื่อ แต่มันก็คิดว่า มันมีความสุขตามสมควร มันคิดว่า เวลาฝนตกใหม่ ๆ กลิ่นไอนดินหอมชื่นใจจริงๆ มันเฝ้าทำงานด้วยความซื่อสัตย์อยู่หลายปี

วันหนึ่ง ขณะที่มันนอนกึ่งเงือกกึ่งอยู่ในปลัก^①นั้น ควายคิดไปคิดมาแล้วเห็นว่า ถ้ายังเป็นควายอยู่อย่างนี้ ไฉน^②จะทำความสำเร็จให้เกิดขึ้นแก่ตนได้ มันเลยวิ่งไปแลมา เห็นคนกลุ่มหนึ่งเดินผ่านไป จึงเกิดความคิดขึ้นมาว่า

“อย่ากระนั้นเลย เราจะไปเป็นคน อยู่อย่างคน กินอย่างคน ทำงานอย่างคน สนุกสนานอย่างคน ไปอยู่กับคนเสียเลยจะดีกว่า แล้วเราจะได้เจริญอย่างคน”

เมื่อคิดได้ดังนั้น ก็สลัด^③ความเป็นควายออก



นักเรียนควรรู้

- ① กึ่งเงือก หมายถึง กึ่งตัวไปมา
- ② ไฉน หมายถึง ฉันท ไฉนไร อย่างไร

ข้อสอบเน้น การคิด



จากภาพที่กำหนด ควายทำกิริยาอาการตรงกับคำในข้อใด

1. คลุกเคล้า
2. กึ่งเงือก
3. คลอเคลีย
4. กลับกลอก

วิเคราะห์คำตอบ เพราะควายในภาพนอนกึ่งเงือกกึ่งอยู่ในปลักซึ่งกึ่งเงือก หมายถึง กึ่งตัวไปมา

ส่วน ข้อ 1. หมายถึง ผสมให้เข้ากัน

ข้อ 3. หมายถึง เคียงกันไป เคล้ากันไป

และข้อ 4. หมายถึง ไม่อยู่กับร่องกับรอย ดังนั้น ตอบข้อ 2.)



ร่ำลาเจ้าของที่ห้วยโย แล้วมุ่งหน้าเข้าสู่หมู่บ้าน ควายตัวนี้เริ่มใช้ชีวิตอย่างคนทันที มีความเป็นอยู่อย่างคน กินอย่างคน นอนอย่างคน พูดอย่างคน เดินอย่างคน แต่งตัวอย่างคน ทำงานอย่างคน และ**สมาคม**กับคน

ไม่ช้าไม่นานนัก มันก็รู้สึกว่ามีอย่างหนึ่งที่ทำอย่างคนไม่ได้ นั่นคือ สนุกอย่างคนไม่ได้

แม้จะใช้ความพยายามมากเท่าใด ควายก็ไม่รู้สึกสนุก ควายไม่เคยยิ้มเลย ตั้งแต่เป็นคน ไปหาหมอกี่แล้ว ไปหาคนอื่น ๆ ก็แล้ว ไปหาเพื่อนควายด้วยกันก็แล้ว ไม่มีใครช่วยได้ ควายก็ยังยิ้มไม่ออกอยู่นั่นเอง

วันหนึ่ง ควายคิดถึงลิงเพื่อนสนิทจึงไปขอให้ลิงช่วย ลิงก็เต็มใจให้ดู**แสดงกล**ทุกอย่างที่รู้จัก ทำท่าตลกทุกท่าที่เคยทำให้คนหัวเราะได้ แต่ควายก็ยังหัวเราะไม่ออก ลิงหมดปัญญาจึงพาควายไปหานก หวังจะให้นกร้องเพลง **กล่อม**ควายให้มีความสุข

ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น



6. ครูให้นักเรียนช่วยกันอ่านออกเสียง เรื่อง ไม่อยากเป็นควาย จากหนังสือเรียน หน้า 7 โดยครูสังเกตการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล
7. ครูให้นักเรียนร่วมกันบอกความหมายของคำว่า กล่อม ตามความเข้าใจของนักเรียน จากนั้นตรวจสอบความหมายของคำ จากหนังสือเรียน หน้า 10
8. ครูตรวจสอบความรู้ ความเข้าใจ โดยถามนักเรียน เช่น
 - สาเหตุที่ควายตัวนี้เริ่มใช้ชีวิตอย่างคนคืออะไร

(ตอบ อยากให้ตนเองมีความสุขก้าวหน้าอย่างคน)
9. ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น เช่น
 - หากนักเรียนรู้สึกไม่สนุกจะใช้วิธีการใดทำให้ตนเองสนุก โดยไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น

(แนวตอบ ตอบได้หลากหลาย เช่น เล่น บอร์ดเกม ดูการ์ตูน ออกกำลังกาย)
10. ครูให้นักเรียนร่วมกันคาดเดาเหตุการณ์ว่าทำไมควายถึงสนุกอย่างคนไม่ได้ และใครที่จะทำให้ควายกลับมามีความสุขได้

ข้อสอบเน้น การคิด

หากเพื่อนของนักเรียนไม่มีความสุข นักเรียนจะแนะนำเพื่อนอย่างไร

1. ให้เจอเพื่อนใหม่
2. ให้เรียนหนังสือหนักขึ้น
3. ให้เพื่อนเข้าค่ายฝึกสมาธิ
4. ให้เพื่อนทำอะไรที่ตนเองชอบหรือมีความสุข

(วิเคราะห์คำตอบ เพราะหากจะแนะนำให้เพื่อนมีความสุข ต้องให้เพื่อนลงทำในสิ่งที่ตนเองชอบหรือมีความสุขโดยที่ไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น น่าจะเป็นทางแก้ไขที่ดีที่สุด ดังนั้น ตอบข้อ 4.)



นักเรียนควรรู้

1. สมาคม หมายถึง คบค้า คบหา
2. แสดงกล หมายถึง ศิลปะการแสดงที่ลงตาให้เห็นเป็นจริง เช่น การแสดงมายากล

ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น

11. ครูให้นักเรียนช่วยกันอ่านออกเสียง เรื่อง ไม่อยากเป็นควาย จากหนังสือเรียน หน้า 7 โดยครูสังเกตการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล
12. ครูตรวจสอบความรู้ ความเข้าใจ โดยถามนักเรียน เช่น
 - ใครที่พยายามช่วยให้ควายกลับมาสนุกและมีความสุข
(ตอบ เพื่อนควาย ลิง นก และไล่เดือน)
13. ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น เช่น
 - นักเรียนคิดว่า เพราะเหตุใดควายถึงทำตามที่ไล่เดือนบอกโดยไม่ถามอะไร
(แนวตอบ ตอบได้หลากหลาย เช่น ควายอยากกลับมามีความสุขอีกครั้ง จึงต้องทำตามที่ไล่เดือนบอก)



ควายก็ยังยี้มไม่ออกอยู่นั่นเอง นกหมดปัญญาจึงพาควายไปหาไล่เดือน ไล่เดือนเห็นนกมาก็หลบ นึกว่านกจะมากินตัว นกร้องตะโกนบอกว่า “ไม่ใช่ จะมาขอความช่วยเหลือต่างหาก เพื่อนควายยี้มไม่ออกมาหลายเดือนแล้ว เป็นเรื่องเศร้า ช่วยเพื่อนที่¹”



ไล่เดือนโผล่ออกมาแล้วบอกว่า “ได้สิ แต่ควายจะต้องทำตามสิ่งที่บอก แล้วอย่าถามอะไรให้มากมายนัก” ควายสัญญาว่าจะทำตามที่ไล่เดือนว่าทุกอย่างไล่เดือนจึงบอกว่า “ขอโทษที่จะต้องใช้เวลาหน่อย เพราะเดินช้า” ว่าแล้วก็ให้ควายเดินตามมา ใช้เวลาเกือบตลอดวัน

ไล่เดือนนำทางมาจนถึงแอ่งน้ำแห่งหนึ่ง แล้วคลานลงไปจนเกือบถึงน้ำ ควายก็เดินตามไปจนขาแช่น้ำอยู่ในโคลน

.....



นักเรียนควรรู้

- 1 **เพื่อน** คำไวพจน์ของคำว่า เพื่อน มีหลายคำ เช่น มิตร สหาย เกล็ด ซึ่งคำไวพจน์ คือ คำที่มีความหมายเหมือนกัน หรือคล้ายกันมาก แต่เขียนและออกเสียงต่างกัน เพื่อใช้ในบริบทที่ต่าง ๆ หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า คำพ้อง

ข้อสอบเน้น การคิด

เพราะเหตุใด ควายจึงชอบนอนแช่ปลักโคลน

1. ควายต้องการระบายความร้อนออกจากร่างกาย
2. ควายต้องการกินอาหารที่อยู่ในน้ำ
3. ควายมีต่อมเหงื่อจำนวนมาก
4. ควายขี้เกียจไม่ชอบโดนน้ำ

วิเคราะห์คำตอบ เพราะปลักโคลนมีความเย็น ควายจึงต้องการระบายความร้อนออกจากร่างกายจึงชอบนอนแช่ปลักโคลน ดังนั้น
ตอบข้อ 1.)

ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น



14. ครูให้นักเรียนหญิงช่วยกันอ่านออกเสียง เรื่อง ไม่อยากเป็นควาย จากหนังสือเรียน หน้า 9 โดยครูสังเกตการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล

15. ครูให้นักเรียนร่วมกันตรวจสอบว่า การคาดเดาเหตุการณ์ไว้ถูกต้องตามเนื้อเรื่องที่อ่านหรือไม่



16. ครูให้นักเรียนร่วมกันบอกความหมายของคำว่า ร่าเริง ตามความเข้าใจของนักเรียน จากนั้นตรวจสอบความหมายของคำ จากหนังสือเรียน หน้า 10

17. ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น เช่น

- อธิบายคำพูดของควายที่กล่าวว่า “บ้านฉันอยู่ที่นี้ บ้านฉันอยู่ที่นี้”

(ตอบ หมายถึง ริมปลัก เพราะควายชอบแช่น้ำที่นี่)

- ร่วมกันบอกวิธีการที่ควายทำให้ตนเองมีความสุข หัวเราะ และยิ้มได้

(ตอบ ควายได้กลับบ้านของตัวเอง คือ ริมปลัก ซึ่งก็คือ การเป็นตัวของตัวเองและไม่ทำตัวเป็นคนอีก)

มีความสุขอะไรอย่างนี้ แล้วมันก็ร้องตะโกนด้วยความ **ร่าเริง**

แล้วมันก็หัวเราะดังก้องไปทั่วบริเวณจนเหนื่อย

ทั้งลิง นก และไล่เตียน ต่างก็พลอยหัวเราะไปด้วย เมื่อเห็นเพื่อนควายหัวเราะได้ แล้วก็ร้องเรียกชวนควายกลับบ้าน

“**บ้าน**อยู่ที่ไหน” ควายถามแล้วพูดอย่างภูมิใจว่า

“**บ้าน**ฉันอยู่ที่นี้ **บ้าน**ฉันอยู่ที่นี้” ว่าแล้วก็ลุกขึ้นเล็มหญ้าอยู่ริมปลักนั่นเอง!

(สายสุรี จุติกุล, ดร.)



ข้อสอบเน้น การคิด

เพราะเหตุใด ควายจึงกลับมามีความสุขอีกครั้ง

(แนวตอบ ควายคิดได้แล้วว่า การเป็นตัวของตัวเองเป็นเรื่องที่ดี และมีความสุขที่สุด มันจึงกลับมามีความสุขอีกครั้ง)



นักเรียนควรรู้

1. บ้าน ตามพจนานุกรม หมายถึง สิ่งปลูกสร้างสำหรับอยู่อาศัย ซึ่งความหมายโดยนัยไม่ใช่เป็นพื้นที่ทางกายภาพเพียงอย่างเดียว แต่คือ สถานที่ที่เต็มไปด้วยร่องรอยของความทรงจำ ความผูกพัน และการใช้ชีวิต เป็นที่ที่ความสัมพันธ์เติบโต จึงเป็นเหตุผลที่ทำให้ความหมายของ “บ้าน” มีความพิเศษกับผู้อยู่อาศัย

ขั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น

18. ครูและนักเรียนร่วมกันอ่านออกเสียง เรื่อง ไม่อยากเป็นควาย จากหนังสือเรียน หน้า 10 โดยครูสังเกตการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล
19. ครูตรวจสอบความรู้ ความเข้าใจ โดยถามนักเรียน เช่น
 - นักเรียนคิดว่า ป้ายประกาศบนโต๊ะมีข้อความว่าอย่างไร

(แนวตอบ เมื่ออ่านหนังสือเสร็จแล้ว กรุณาเก็บหนังสือเข้าที่)

ขั้นสรุป

สรุปองค์ความรู้ และนำไปใช้

1. ครูให้นักเรียนเขียนสรุป เรื่อง ไม่อยากเป็นควาย เพื่อเป็นการสรุปความรู้
2. ครูให้นักเรียนทำใบงาน เรื่อง ความรู้และข้อคิดจากเรื่อง ไม่อยากเป็นควาย

ขั้นประเมิน

1. ครูประเมินการอ่านออกเสียงของนักเรียนจากการสังเกตการอ่านออกเสียงวรรณกรรมนำอ่าน โดยใช้เกณฑ์ประเมินการอ่านออกเสียง
2. ครูตรวจการเขียนแผนผังความคิดสรุปความรู้และข้อคิด จากการตรวจใบงาน เรื่อง ความรู้และข้อคิดจากเรื่อง ไม่อยากเป็นควาย

สันติจดบันทึกเรื่องย่อไว้ในสมุดเพื่อจะนำไปเล่าให้แม่ฟัง เขายังไม่ทราบทำไมจึงต้องเรียกคนโน้นว่า ควาย ซึ่งเขาคิดว่าจะไปถามแม่ในภายหลัง จากนั้นสันติก็วางหนังสือไว้ที่โต๊ะเพื่อจะกลับบ้าน แต่เขาเหลือบไปเห็นป้ายประกาศที่ติดไว้บนโต๊ะ จึงนำหนังสือไปไว้ที่ชั้นตามเดิม

ระหว่างเดินกลับบ้าน สันติคิดว่าทำไมควายในเรื่องถึงอยากเป็นคน เพราะถึงแม้ว่าเป็นคนจะทำอะไรได้มากกว่าควาย แต่คนก็ต้องมีความรับผิดชอบมากด้วย และการที่เราอยากเป็นหรืออยากทำอะไรที่ไม่ใช่ตัวตนที่แท้จริงของเราย่อมทำให้เราเกิดความทุกข์ได้

ป้ายประกาศบนโต๊ะมีข้อความว่าอย่างไร



คำศัพท์น่ารู้

- | | | |
|-------------------|---|---|
| กลุ่ม (ก.) | ➡ | การร้องเป็นทำนองเพื่อให้เพลิดเพลิน |
| ปลัก (น.) | ➡ | แอ่งที่เป็นโคลน เช่น ปลักควาย |
| รำเริง (ว.) | ➡ | สนุกสนาน เบิกบานใจ |
| สลัด ^① | ➡ | เป็นคำหลายความหมาย ได้แก่ <ul style="list-style-type: none"> - (ก.) ทำให้สิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ติดอยู่ให้หลุดออกไป - (ก.) ชื่อย่านหนึ่งตามแบบชาวตะวันตก - (น.) โจรที่ปล้นเรือในทะเล เรียกว่า โจรสลัด |



นักเรียนควรรู้

- ① สลัด จากเรื่อง ไม่อยากเป็นควาย มีความหมายว่า ทำให้สิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ติดอยู่ให้หลุดออกไป คือ ควายเลิกทำตัวเป็นควาย แล้วหันมาทำตัวเป็นคนแทน โดยในการอ่านคำหลายความหมาย นักเรียนควรทำความเข้าใจบริบทของคำ เพื่อจะได้เข้าใจความหมายของคำที่อ่านได้ดียิ่งขึ้น

กิจกรรม ทำทาย

ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม แต่งนิทานสั้น ๆ ที่มีตัวละครหลักเป็นควาย แล้ววาดรูประบายสีให้สวยงาม จากนั้นออกมานำเสนอผลงานที่หน้าชั้นเรียน เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนและการสื่อสารให้ดียิ่งขึ้น



เปิดประตูสู่

ความรู้

ควายไทย

ควายไทยมีขนาดใหญ่ ผิวหนังมีสีเทาเข้มเกือบดำ บางตัวมีสีขาวเผือก มีขนเล็กน้อย ลำตัวหนา ท้องใหญ่ หัวยาวแคบ เขาโค้งไปข้างหลัง หน้าสั้น หน้าผากแบนราบ ตาหนูนเด่นชัด ช่วงระหว่างรูจมูกทั้ง 2 ข้างกว้าง ขาทั้ง 4 ข้าง มีสีขาวแก่หรือสีเทาคล้ายสีถุงเท้า คอยาว หัวไหล่และอกนูนเห็นชัดเจน ชอบนอนแช่โคลน



ควายมีบทบาทสำคัญเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของคนไทย ใช้เป็นแรงงานเพื่อการเกษตร การขนส่ง และการคมนาคม แม้แต่ในอดีตยามสงครามก็ใช้ควายเป็นพาหนะในการต่อสู้ข้าศึก เช่น สงครามของชาวบ้านบางระจัน

ปัจจุบันคุณค่าของควายเริ่มลดลง โดยเฉพาะด้านเกษตรกรรม เพราะมีเครื่องจักรที่ทันสมัยเข้ามาใช้แทนที่แรงงานของควาย แต่อย่างไรก็ตาม ยังมีกลุ่มเกษตรกรบางกลุ่มที่อนุรักษ์และยังคงความนิยมควายมากกว่าเครื่องจักร

(กรมปศุสัตว์)



Brain-Based Learning (BBL)



ขั้นนำ

เตรียมความพร้อมของสมอง

ครูทบทวนวรรณกรรมนำอ่าน จากหนังสือเรียน หน้า 19-29 โดยให้นักเรียนเล่นเกม “1 คำถาม 3 คำตอบ” กติกา คือ ครูถามคำถามเกี่ยวกับเรื่อง ไม่อยากเป็นควาย แล้วให้นักเรียน 3 คนตอบ โดยห้ามตอบซ้ำกัน เพื่อเป็นกิจกรรมนำเข้าสู่การเรียน

ขั้นสอน

เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่

ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มร่วมกันอธิบายความหมายคำศัพท์ จากหนังสือเรียน หน้า 10

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น

1. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด ภาษาไทย ป.4 หน่วย 1 ตอนที่ 1 ข้อ 1. หน้า 1

แบบฝึกหัด



2. ครูให้นักเรียนจับคู่ศึกษาความรู้ เรื่อง ควายไทย จากหนังสือเรียน หน้า 11
3. ครูให้นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับควายไทย จาก PowerPoint ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ป.4 หน่วย 1

กิจกรรม สร้างเสริม

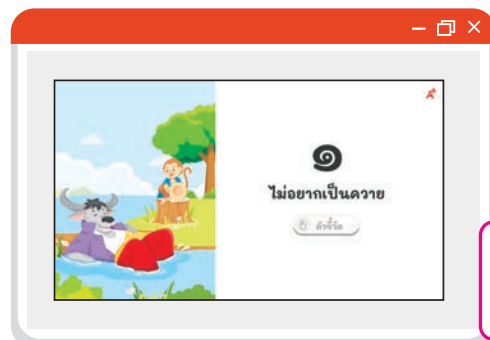
ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม แล้วแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการอนุรักษ์ควายไทยว่า สามารถปฏิบัติอย่างไร และสรุปประโยชน์ของควายไทยเป็นแผนภาพความคิด แล้วออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน



สื่อ Digital

PowerPoint

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับควายไทย โดยใช้สื่อ PowerPoint เรื่อง ไม่อยากเป็นควาย <https://www.aksorn.com/qrcode/TMPPLTP40>



ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น

- ครูและนักเรียนร่วมกันอ่านออกเสียงเนื้อเพลง เชมรไล่ควาย จากหนังสือเรียน หน้า 12 โดยครูสังเกตการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล
- ครูสอนนักเรียนร้องเพลง เชมรไล่ควาย โดยครูร้องเพลงเอง หรือเปิดเพลงจากสื่อต่างๆ จากนั้นให้นักเรียนฝึกร้องตามจนคล่อง แล้วคิดท่าทางประกอบเพลงตามจินตนาการ
- ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มศึกษาความรู้ เรื่อง คำเรียกควายในภาษาต่างๆ
- ครูให้นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับคำเรียกควายในภาษาต่างๆ จาก PowerPoint ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ป.4 หน่วย 1

เพลง : เชมรไล่ควาย

คำร้อง : ร้อยแก้ว รักไทย

ทำนอง : มงคล อมาตยกุล



เราชาวนาอยู่กับควาย พอหมดงานไถ เราจึงฝูงควายเข้าบ้าน
พออาบน้ำควายสำราญ แล้วเสร็จจากงาน เบิกบานร้องเพลงร่ำวง

เราชาวนาสุขสบาย คินค้ำเดือนหงาย เราขี่หลังควายร้องส่ง ทั้งฉิ่ง
ทั้งกลองฆ้องโหม่ง จะเท่งเท่งโหม่ง ร่ำวงแสนเพลิดเพลินใจ

แม้ใครจะอิจฉา มันน่าหัวเราะ จะเยาะพวกเรามาได้ ลมเย็นๆ
ร้องเชมรไล่ควาย แปลกใจ ควายมันไม่อาทร

เจอคนงอนค่อนว่าคน ว่าโง่งเป็นควาย ใจไม่นึกอภัยคนค่อน ควรจะ
ยังใจไว้ก่อน โหมแม่บังอร ลั่นจนแล้วได้ขี่ควาย

คำเรียกควายในภาษาต่างๆ

บางคนเรียกควายว่า **ทุย** หรือ**กระบือ** คำว่า ทุย เป็นคำเรียกควายที่มีเขาสั้นหรือหักกว่า ควายทุย นอกจากนี้ ยังมีคำที่เรียกควายของภาษาต่าง ๆ เช่น

- ภาษาลาวใช้ว่า **ควาย**
- ภาษาเมียนมาใช้ว่า **จแก้ว**
- ภาษาเขมรใช้ว่า **กระบือ**
กรบาย หรือ**กรบี**
- ภาษาฟิลิปปินส์ใช้ว่า **คาราบาว**
- ภาษาอินโดนีเซียใช้ว่า **เกรเบา**
หรือ**เคอร์เบา**
- ภาษาบาลีใช้ว่า **กาส**
- ภาษาอังกฤษใช้ว่า **buffalo**
(บัฟฟาโล)

๑๒

เกร็ดแฉะครู

ครูอธิบายเพิ่มเติมให้นักเรียนเข้าใจเกี่ยวกับการเรียนรู้ถึงความแตกต่างด้านภาษาของประเทศต่างๆ ในอาเซียน จะทำให้นักเรียนเข้าใจถึงความแตกต่าง รู้จักยอมรับในสิ่งที่ผู้อื่นเป็น ซึ่งจะทำให้ดำรงชีวิตได้อย่างสันติสุขในฐานะพลเมืองไทยและพลเมืองอาเซียน

สื่อ Digital

PowerPoint

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับคำเรียกควายในภาษาต่างๆ โดยใช้สื่อ PowerPoint เรื่อง ไม่อยากเป็นควาย <https://www.aksorn.com/qrcode/TMPPLTP40>



ข้อสอบเน้น การคิด

ข้อใดแสดงให้เห็นสาเหตุของการใช้แรงงานควายน้อยลง

1. ลุงทินทำการเกษตรแบบผสมผสานตามแนวทฤษฎีใหม่
2. ลุงเก่งทำอะไรโดยใช้รถไถไถดินเพื่อให้งานเสร็จเร็ว
3. ลุงเอกใช้ควายเป็นพาหนะเข้าไปทำอะไร
4. ลุงแดนเลี้ยงควายเพื่อไว้ขาย

วิเคราะห์คำตอบ เพราะปัจจุบันเกษตรกรนิยมใช้เครื่องจักรแทนแรงงานจากควายและวัว เช่น ใช้รถไถไถดินแทนการใช้วัวควาย ทำให้การใช้แรงงานควายน้อยลง ดังนั้น ตอบข้อ 2.)

สำนวนเกี่ยวกับควาย

ภาษาไทยมีสำนวนเกี่ยวกับควายหลายสำนวน เช่น

ความว้ายยังไม่หาย

ความควายเข้ามาแทรก

หมายถึง เรื่องร้ายที่เกิดขึ้น
ยังไม่ทันจะผ่านไป มีเรื่องใหม่
เกิดขึ้นขึ้นมาอีก

ซื้อควายหนานา

ซื้อผ้าหน้าตรุษ

หมายถึง ซื้อของไม่คำนึงถึง
กาลเวลา ย่อมได้ของแพง ทำอะไร
ไม่เหมาะกับเวลา ย่อมได้รับ
ความเดือดร้อน

สี่ซอให้ควายฟัง

หมายถึง แนะนำคนโง่ไม่มีประโยชน์

ฆ่าควายอย่าเสียดายน้ำพริก

หมายถึง ทำการใหญ่
ไม่ควรตระหนี่

เดินตามควาย

หมายถึง เดินเร็วมาก

อยู่บ้านท่านอย่านิ่งดูดา บ้านวัวปั่นควายให้ลูกท่านเล่น

หมายถึง ทำตัวให้มีประโยชน์

เลี่ยมเขาควายให้ชนกัน

หมายถึง ยุยงให้ทะเลาะกัน



ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น



- ครูให้นักเรียนดูตัวอย่างสำนวนเกี่ยวกับควาย จากหนังสือเรียน หน้า 12 โดยครูสังเกตการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล
- ครูให้นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับสำนวนเกี่ยวกับควายจาก PowerPoint ภาษาไทย วรรณคดี และวรรณกรรม ป.4 หน่วย 1

เกร็ดแนะครู

ครูอธิบายเพิ่มเติมให้นักเรียนเข้าใจเกี่ยวกับสำนวนเกี่ยวกับควายของประเทศกัมพูชา ดังนี้
มะนีฮู คะเลียน จัน นียั กระบือ เคลียน สะเมา หมายถึง คนเห็นแก่อาหาร ควายเห็นแก่หญ้า กล่าวคือ เมื่อควายพบหญ้าที่ใดจะหยุดทำงานและกินหญ้า เช่นเดียวกับคนเห็นแก่กินก็มักคิดกังวลแต่เรื่องกิน เปรียบเทียบกับคนที่โกงกินบ้านเมือง ที่อยากได้ทุกอย่างเพราะความโลภ

ข้อสอบเน้น การคิด

หนูดีชอบพูดจายุยงให้เพื่อนทะเลาะกัน ตรงสำนวนเกี่ยวกับควายในข้อใด

- ความว้ายยังไม่ทันหาย ความควายเข้ามาแทรก
- ฆ่าควายอย่าเสียดายน้ำพริก
- เลี่ยมเขาควายให้ชนกัน
- สี่ซอให้ควายฟัง

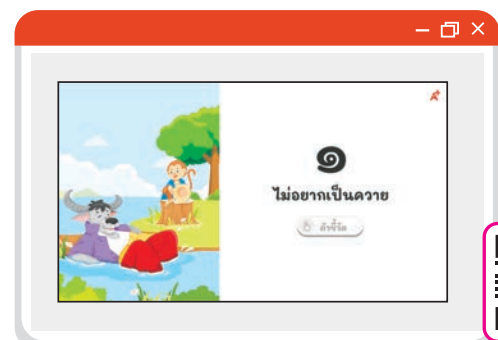
(แนวตอบ เพราะการพูดจายุยงให้ผู้อื่นทะเลาะกัน ตรงกับสำนวนว่า เลี่ยมเขาควายให้ชนกัน ดังนั้น ตอบข้อ 3.)



สื่อ Digital

PowerPoint

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับสำนวนเกี่ยวกับควาย โดยใช้สื่อ PowerPoint เรื่อง ไม่อยากเป็นควาย <https://www.aksorn.com/qrcode/TMPPLTP40>



ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น

10. ครูให้นักเรียนช่วยกันอ่านออกเสียง จากหนังสือเรียน หน้า 36 โดยครูสังเกตการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล
11. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปใจความสำคัญจาก PowerPoint ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ป.4 หน่วย 1

สรุป

ใจความสำคัญ



ควายตัวหนึ่ง
มีความรู้สึกไม่อยาก
เป็นควายอีก

ควายตัวนั้นลองทำตัว
เหมือนคน แต่ก็
ไม่มีความสุข

นกจึงไปขอให้ไส้เดือนช่วย
ไส้เดือนจึงพาควาย
ตัวนั้นไปที่ปลัก

จึงขอให้ลิงและ
นกช่วยแต่ก็
ช่วยไม่ได้

เมื่อควายได้แช่โคลน
ก็รู้สึกมีความสุขและ
หัวเราะได้

แล้วควายก็ไม่กลับ
ไปทำตัวเหมือนคนอื่นอีก
เพราะมีความสุขที่
ได้เป็นตัวเอง

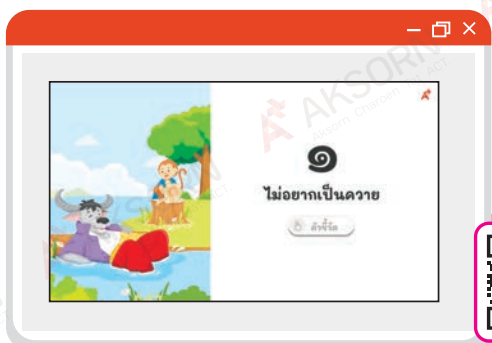
นักเรียนลองเปรียบเทียบตัวเองกับควาย
แล้วจะมีความสุขแค่ไหน



สื่อ Digital

PowerPoint

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับสรุปใจความสำคัญ โดยใช้สื่อ PowerPoint เรื่อง
ไม่อยากเป็นควาย <https://www.aksorn.com/qrcode/TMPPLTP40>



ข้อสอบเน้น การคิด

ใครปฏิบัติตามข้อคิดที่ได้จากเรื่อง ไม่อยากเป็นควาย

1. ดารินใส่เสื้อผ้าสวยงามตามดาราที่ชื่นชอบ
2. นิษาทำอาหารที่ตนเองชอบรับประทาน
3. ธาดาทำท่าทางเหมือนเพื่อนที่เรียนเก่ง
4. พาทียโมยของเล่นของเพื่อน

วิเคราะห์คำตอบ เพราะข้อคิดที่ได้จากเรื่อง ไม่อยากเป็นควาย คือ
การทำในสิ่งที่ไม่ใช่ตัวตนที่แท้จริง อาจทำให้เกิดความทุกข์ได้ และ
การทำในสิ่งที่ใช่ตัวตนที่แท้จริง เหมือนที่นิษาทำอาหารที่ตนเองชอบ
รับประทาน ก็จะทำให้มีความสุข เพราะได้ทำในสิ่งที่เป็นตัวของตัวเอง
ดังนั้น ตอบข้อ 2.)

กิจกรรม

การเรียนรู้เชิงรุก

สมรรถนะสำคัญสำหรับผู้เรียน

- | | |
|--------------------|-------------------|
| ✓ ความสามารถด้าน | ✓ การสื่อสาร |
| ✓ การคิด | ○ การแก้ปัญหา |
| ✓ การใช้ทักษะชีวิต | ○ การใช้เทคโนโลยี |

ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

๑. หากเลือกได้ นักเรียนอยากเกิดเป็นควายหรือไม่ เพราะเหตุใด
๒. “ควาย” เป็นสัตว์ที่มีประโยชน์อะไรบ้าง
๓. เพราะเหตุใด ควายในเรื่อง ไม่อยากเป็นควาย จึงไม่อยากเป็นควาย
๔. หากนักเรียนเป็นเจ้าของควายที่อยากเป็นคน จะบอกควายตัวนั้นอย่างไร เพื่อให้ควายตัวนั้นเห็นคุณค่าของตนเอง
๕. เขียนสรุปใจความสำคัญและข้อคิดที่ได้จากเรื่อง ไม่อยากเป็นควาย ลงในสมุด พร้อมเขียนแนวทางการนำข้อคิดไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน
๖. เขียนความคิดเห็นเกี่ยวกับสำนวน “โง่เหมือนควาย” ลงในสมุดจากประเด็น ดังนี้

ทำไมต้องโง่เหมือนควาย

ควายโง่จริงหรือ



ขั้นสรุป

สรุปองค์ความรู้ และนำไปใช้



1. ครูให้นักเรียนเขียนสรุปใจความสำคัญจากเรื่อง ไม่อยากเป็นควาย เพื่อเป็นการสรุปความรู้
2. ครูให้นักเรียนทำใบงาน เรื่อง คำศัพท์จากเพลงเขมรไล่ควาย และใบงาน เรื่อง สำนวนเกี่ยวกับควาย



3. ครูให้นักเรียนตอบคำถามกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก จากหนังสือเรียน หน้า 15
4. ครูให้นักเรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก จากหนังสือเรียน หน้า 16
5. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อประเมินความสามารถหลังจบการเรียนรู้การสอน

กิจกรรม ท้าทาย

ครูให้นักเรียนสังเกตพฤติกรรมการแสดงความสุขของสัตว์ต่างๆ เช่น สุนัข แมว ปลา นก ว่าเป็นอย่างไร จากนั้นเขียนบันทึกผล แล้วแลกเปลี่ยนข้อมูลกับเพื่อน เพื่อให้เด็กนักเรียนมีทักษะการสังเกต

ขั้นประเมิน

1. ครูประเมินการอ่านออกเสียงของนักเรียนจากการสังเกตการอ่านออกเสียงเพลงเขมรไล้ควาย และสำนวนเกี่ยวกับควาย โดยใช้เกณฑ์ประเมินการอ่านออกเสียง
2. ครูประเมินการเขียนความหมายของคำศัพท์จากเพลงเขมรไล้ควาย จากการตรวจใบงานเรื่อง คำศัพท์จากเพลงเขมรไล้ควาย
3. ครูประเมินการเขียนอธิบายความหมายของสำนวน จากการตรวจใบงานเรื่อง สำนวนเกี่ยวกับควาย
4. ครูประเมินสมรรถนะของนักเรียน จากการตรวจใบกิจกรรมและสังเกตการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้เกณฑ์ประเมินสมรรถนะ
5. ครูประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากการตรวจแบบทดสอบหลังเรียน

ให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมต่อไปนี้

๑. แบ่งกลุ่ม กลุ่มละ ๕ คน ให้แต่ละกลุ่มใช้บริการห้องสมุดตามเวลาที่แต่ละกลุ่มสะดวก แล้วเลือกอ่านนิทานหรือเรื่องสั้นที่มีตัวละครเป็นสัตว์ และเขียนสรุปใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านตามหัวข้อ ดังนี้
 ๑. ชื่อเรื่อง
 ๒. ชื่อผู้แต่ง
 ๓. ใจความสำคัญของเรื่อง
 ๔. ข้อคิดที่ได้จากเรื่อง
๒. แต่ละกลุ่มผลัดกันแสดงบทบาทสมมติจากเรื่องที่อ่านที่หน้าชั้นเรียน



เกร็ดแฉะครู

ครูให้นักเรียนร่วมกันทำแบบทดสอบหลังเรียนจาก PowerPoint ภาษาไทย วรรณคดี และวรรณกรรม ป.4 หน่วย 1 เพื่อประเมินความสามารถหลังจบการเรียนการสอน

สื่อ Digital

PowerPoint

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับข้อสอบ โดยใช้สื่อ PowerPoint เรื่อง ไม่อยากเป็นควาย

<https://www.aksorn.com/qrcode/TMPPLTP40>



หน่วยการเรียนรู้ที่

๒

สิงโตเจ้าปัญญา



เป้าหมายการเรียนรู้ประจำหน่วยที่ ๒

๑. อ่านออกเสียงข้อความและเรื่องสั้น ๆ ที่กำหนดได้ถูกต้อง (มฐ. ท ๑.๑ ป.๔/๑)
๒. อธิบายความหมายของคำ และสำนวนจากเรื่องที่อ่านได้ (มฐ. ท ๑.๑ ป.๔/๒)
๓. บอกข้อคิดจากเรื่องที่อ่านได้ (มฐ. ท ๕.๑ ป.๔/๑)

หนังสือเรียนภาษาไทย
ฉบับปรับปรุงปี ๒๕๖๒

Brain-Based Learning (BBL)

ครูให้นักเรียนทำข้อสอบก่อนเรียนก่อนการเริ่มการเรียนการสอน เพื่อทดสอบความรู้ ความเข้าใจของนักเรียน สำหรับจัดการเรียนการสอน

ขั้นนำ

เตรียมความพร้อมของสมอง

ครูให้นักเรียนสังเกตภาพและอ่านชื่อเรื่อง จากหนังสือเรียน หน้า 17 แล้วถามนักเรียน เช่น

- นักเรียนคิดว่า เรื่องนี้น่าจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับอะไร

(แนวตอบ ความเจ้าปัญญาของสิงโต)

- นักเรียนคิดว่า สัตว์ในภาพคือสัตว์อะไร

(ตอบ สิงโต)

- นักเรียนคิดว่า สิงโตในภาพ เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร

(แนวตอบ แตกต่างกัน เพราะมีสิงโตตัวผู้ที่มีอายุมาก 1 ตัว สิงโตตัวผู้ที่ยังหนุ่ม 1 ตัว และสิงโตตัวเมีย 1 ตัว)

- นักเรียนคิดว่า ทำไมสิงโตทั้ง 2 ตัว ต้องใส่มงกุฎใบไม้

(แนวตอบ เพราะเป็นผู้นำของสิงโตหรือเป็นเจ้าป่า)

เกร็ดแนะครู

ครูจัดกระบวนการเรียนรู้ โดยการให้นักเรียนปฏิบัติ ดังนี้

- อ่านออกเสียงข้อความและเรื่องสั้นที่กำหนด
- อธิบายความหมายของคำและสำนวนจากเรื่อง
- วิเคราะห์และสรุปข้อคิดที่ได้จากวรรณกรรม แล้วนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน



เป้าหมาย การเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้นี้มุ่งเน้นให้นักเรียนเรียนรู้การอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์และสำนวน กิจกรรมของหน่วยการเรียนรู้นี้จะเน้นให้นักเรียนฝึกฝนการจับใจความสำคัญ เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการอ่าน ฝึกให้นักเรียนอธิบายความหมายของคำศัพท์โดยคาดเดาจากบริบทเพื่อนำไปใช้สื่อสารได้อย่างถูกต้อง นอกจากนี้ ยังนำข้อคิดที่ได้จากเรื่องไปปรับใช้ในชีวิตจริง

ชั้นสอน

เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่

1. ครูให้นักเรียนช่วยกันอ่านแนวคิดสำคัญของเรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา แล้วให้ร่วมกันบอกว่า ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 นี้ จะได้เรียนรู้เรื่องอะไรบ้าง จากนั้นครูช่วยอธิบายเพิ่มเติม
2. ครูให้นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับแนวคิดสำคัญ และคำถามชวนคิดของเรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา จาก PowerPoint ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ป.4 หน่วย 2
3. ครูให้นักเรียนเล่นเกม “เพื่อนดีที่ฉันชอบ” กติกา คือ ให้นักเรียนช่วยกันเลือกบัตรคำ 10 ใบว่า เพื่อนดีที่ฉันชอบต้องมีลักษณะนิสัยอย่างไรบ้าง แล้วให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น ดังนี้

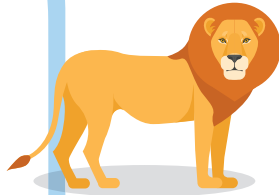
แบ่งปัน	ชื่อสัตว์	ข้างบน	เห็นใจผู้อื่น
พูดจาไพเราะ	ตรงต่อเวลา	มีเหตุผล	
เอาแต่ใจตนเอง	ให้ลอกการบ้าน		
ดักเตือนเมื่อเพื่อนทำผิด			

จากนั้นให้นักเรียนตอบคำถาม จากหนังสือเรียน หน้า 18



แนวคิดสำคัญ

เรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา



มีสิงโตหนุ่มและสิงโตเฒ่าอาศัยอยู่ร่วมกัน วันหนึ่งมีการเลือกหัวหน้าใหม่ สิงโตหนุ่มได้เป็นหัวหน้าจึงขับไล่สิงโตเฒ่าออกไป ต่อมาฝูงจิ้งจอกทำให้พวกสิงโตหนุ่มปั่นเชือกด้วยขี้เถาให้ได้ภายใน ๓ วัน เหล่าสิงโตหนุ่มคิดไม่ออก จึงไปถามสิงโตเฒ่าจนได้คำตอบ เมื่อครบกำหนด ฝูงจิ้งจอกพบว่า พวกสิงโตหนุ่มปั่นเชือกได้จึงยอมถอยกลับไป สิงโตหนุ่มสำนึกผิด จึงไปขอโทษสิงโตเฒ่าและพากลับมาอยู่ร่วมกัน



กิจกรรม

นำสู่การเรียนรู้

หากนักเรียนต้องเลือกหัวหน้าห้อง จะเลือกหัวหน้าที่มีลักษณะนิสัยอย่างไร พร้อมบอกเหตุผล



- ชอบช่วยเหลือผู้อื่น
- ชื่อสัตย์

- เรียนเก่ง
- พูดจาไพเราะ

-
-



สื่อ Digital

PowerPoint

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวคิดสำคัญและคำถามชวนคิด โดยใช้ชื่อ PowerPoint เรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา <https://www.aksorn.com/qrcode/TMPPLTP40>



ข้อสอบเน้น การคิด

สิงโตเจ้าปัญญา ตามความคิดของนักเรียนมีลักษณะตรงกับข้อใด

(แนวตอบ เป็นสิงโตที่มีความรอบรู้ สามารถช่วยเหลือ แก้ปัญหา หรือชี้แนะแนวทางแก่ผู้อื่นได้)



วรรณกรรม

นำอ่าน

เย็นวันศุกร์ สันติรีบมาที่ห้องสมุด วันนี้เขาจะต้องอ่านหนังสือให้ได้อีก ๑ เล่ม เพราะวันเสาร์นี้ แม่ของเขาจะให้เขาเล่าเรื่องใหม่ที่อ่านมา แต่สัปดาห์นี้เขายังไม่ได้อ่านหนังสือแม้แต่เล่มเดียว

คราวนี้ สันติคิดว่า จะหาหนังสือแบบเดียวกับคราวที่แล้วอีก เขาจึงไม่ได้ไปค้นจากคอมพิวเตอร์ แต่ไปที่ชั้นหนังสือชั้นเดิมที่อ่านคราวก่อน แล้วพยายามหาหนังสือที่ถูกต้องใจ เขาชอบหนังสือที่ไม่หนาเกินไป และชอบเล่มที่มีภาพประกอบด้วย เขาหยิบหนังสือเล่มหนึ่งขึ้นมา หน้าปกเป็นรูปการ์ตูน เป็นหนังสือนิทาน เรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา แต่งโดย ถวัลย์ มาตรฐาน

สันติคิดว่า คราวที่แล้วยังไม่ได้อ่านของคำว่า ¹ ว่าง คราวนี้อาจได้อ่านของคำว่า ฉลาด ก็เป็นไปได้ เขาหยิบหนังสือนั้นคิดว่า จะมานั่งอ่าน แต่เขาเสียเวลาเลือกหนังสือนานไปหน่อย ถ้านั่งอ่านคงกลับบ้านเย็นแน่ ๆ เขากลัวว่าพี่สาวที่รอกลับบ้านพร้อมเขาจะโมโหได้ ถ้าเขาไปช้า สันติจึงตัดสินใจขอยืมหนังสือเล่มนั้นกลับไปอ่านที่บ้าน แต่เขาไม่รู้วิธีการยืมหนังสือจากห้องสมุดเลย เขาควรจะทำอย่างไรดี

จริง ๆ แล้ว ตอนเปิดภาคเรียน ครูประจำชั้นของเขาบอกให้นักเรียนอบรมการใช้บริการจากห้องสมุด แต่สันติไม่คิดว่าจะมาใช้บริการที่นี่ จึงไม่ได้เข้าอบรม

ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น



- ครูให้นักเรียนเลขที่ 1-15 ช่วยกันอ่านออกเสียงวรรณกรรมนำอ่าน จากหนังสือเรียน หน้า 19 โดยครูสังเกตการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล
- ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น เช่น
 - นักเรียนคิดว่า ลักษณะของหนังสือที่สันติชอบเป็นอย่างไร และให้ยกตัวอย่างประเภทของหนังสือที่สันติน่าจะชอบ

(แนวตอบ สันติชอบหนังสือที่ไม่หนาเกินไป และมีภาพประกอบ ซึ่งน่าจะเป็นหนังสือประเภทนิทาน การ์ตูน หรือเรื่องสั้น)
- ครูให้นักเรียนร่วมกันบอกวิธีค้นหาหนังสือจากคอมพิวเตอร์และงานบริการของห้องสมุด

ข้อสอบเน้น การคิด

ข้อใดมีความหมายตรงข้ามทุกคำ

- คดโกง-ซื่อสัตย์ คำว่า-ลง
- บุญ-บาป ประหยัด-ตระหนี่
- แข็งแรง-อ่อนแอ แห้ง-แฉะ
- สกปรก-สะอาด หยาบ-ละเอียด

วิเคราะห์คำตอบ เพราะมีความหมายตรงข้ามทุกคำ

ส่วน ข้อ 1. คำว่า ตรงข้ามกับคำว่า หาย

ข้อ 2. ประหยัด ตรงข้ามกับคำว่า ทุ่มเพื้อย

และข้อ 3. แห้ง ตรงข้ามกับคำว่า เปียก ดังนั้น ตอบข้อ 4.)



นักเรียนควรรู้

- 1 ว่าง มีความหมายตรงข้ามกับคำว่า ฉลาด ซึ่งในภาษาไทย มีคำที่มีความหมายตรงกันข้ามหลายคำ เช่น หน้า-หลัง บน-ล่าง อ้วน-ผอม ดี-ชั่ว ซึ่งเราควรเลือกใช้คำให้ถูกต้องตามความหมายที่ต้องการสื่อสาร เพื่อให้สื่อสารได้ชัดเจนและถูกต้อง

ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น

4. ครูให้นักเรียนเลขที่ 16-30 ช่วยกันอ่านออกเสียงวรรณกรรมหน้าอ่าน จากหนังสือเรียนหน้า 20 โดยครูสังเกตการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล
5. ครูตรวจสอบความรู้ ความเข้าใจ โดยถามนักเรียน เช่น
 - บอกความหมายของคำว่า บรรณารักษ์ ตามเข้าใจของตนเอง
(แนวตอบ บรรณารักษ์ อ่านว่า บัน-นา-รัก หมายถึง ผู้ที่ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้หนังสือในห้องสมุด)
 - หน้าที่ของบรรณารักษ์ มีอะไรบ้าง
(แนวตอบ ครูบรรณารักษ์มีหน้าที่ให้คำแนะนำและให้บริการต่างๆ แก่ผู้ใช้ห้องสมุด)
6. ครูให้นักเรียนร่วมกันคาดเดาเหตุการณ์ว่า สันติจะขอยืมหนังสือได้หรือไม่ พร้อมบอกเหตุผลประกอบ

เขามองไปเห็นครูบรรณารักษ์ ชื่อครูนพรัตน์ สันติไม่เคยพูดคุยกับครูท่านนี้เลย เขาคิดว่า ท่านน่าจะเป็นคนดีและใจดี¹ เพราะท่านไม่ค่อยพูด ทั้งยังคอยส่งสายตาส่ง²ปรามนักเรียนที่ส่งเสียงดังในห้องสมุดอีกด้วย

แต่เวลานี้เป็นคราวคับขัน³ ใกล้เวลากลับบ้านแล้ว เขายังไม่ได้หนังสือเลย เขาคิดว่า คงต้องขอความช่วยเหลือจากครูนพรัตน์แล้ว

สันติเดินไปที่โต๊ะบรรณารักษ์ แล้วพูดขึ้นว่า “คุณครูครับ ผมอยากขอยืมหนังสือครับ” ครูนพรัตน์เงยหน้าขึ้นตามเสียง



“ผมไม่ได้เข้าอบรมการใช้บริการห้องสมุดครับ ผมเลยไม่ทราบว่า จะนำหนังสือเล่มนี้กลับไปอ่านที่บ้านได้หรือไม่ครับ” สันติพยายามอธิบาย เขาคิดว่า ครูนพรัตน์คงไม่อนุญาตให้ขอยืมหนังสือกลับบ้าน



นักเรียนควรรู้

1. **ใจดี** หมายถึง ถ้อยทีถ้อยอาศัยอย่างเคร่งครัด
2. **ปราม** หมายถึง ตักเตือนให้เกรงกลัว
3. **คับขัน** หมายถึง ความจำเป็นเฉพาะหน้า ที่จะต้องเร่งตัดสินใจโดยด่วน ในการจะทำอะไรสักอย่างหนึ่ง ซึ่งไม่สามารถจะหลีกเลี่ยงได้

ข้อสอบเน้น การคิด

หากห้องสมุดไม่มีครูบรรณารักษ์ จะส่งผลอย่างไร

(แนวตอบ ไม่มีผู้ให้คำแนะนำหรือตอบคำถามแก่ผู้ใช้บริการห้องสมุด อีกทั้งนักเรียนไม่สามารถยืม-คืนหนังสือ จะส่งผลให้ผู้มาใช้ห้องสมุดไม่ได้รับความสะดวกและอาจเกิดความวุ่นวายได้)

ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น



7. ครูและนักเรียนร่วมกันอ่านออกเสียงวรรณกรรมนำอ่าน จากหนังสือเรียน หน้า 21 โดยครูสังเกตการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล
 8. ครูให้นักเรียนร่วมกันเปรียบเทียบการยืมหนังสือจากห้องสมุดของสันติกับนักเรียนว่าเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร
 9. ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น เช่น
 - นักเรียนคิดว่า บันทึกสรุปการใช้บริการห้องสมุด น่าจะบันทึกเกี่ยวกับอะไร
- (แนวตอบ ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการใช้บริการห้องสมุด)

ครูตอบด้วยเสียงเบาว่า “ถ้าจะยืมหนังสือกลับบ้านก็ต้องนำบัตรนักเรียนมาด้วย ครูจะได้ลงบันทึกในระบบว่านักเรียนคนนี้ห้องนี้ ยืมหนังสือเรื่องอะไรไป”

“นี่ครับ บัตรนักเรียนของผมนะครับ” สันติรีบยื่นบัตรนักเรียนให้ครูนพรัตน์

ครูนพรัตน์มองสันติด้วยสายตาที่เอ็นดูและขบขันที่สันติตื่นเต้นกับการยืมหนังสือกลับบ้าน

“ถ้าเธอพอมีเวลา ครูจะให้เธออ่านที่ครูบันทึกสรุปการใช้บริการห้องสมุดที่เพื่อน ๆ เธอได้อบรมกันไป เธอจะได้ใช้บริการห้องสมุดถูกต้อง เธอสนใจไหมล่ะสันติ”

สันติรีบตอบด้วยความดีใจที่ครูนพรัตน์ไม่ตำหนิเขาที่ไม่ได้เข้าอบรม และยังใจดีให้เขาอ่านสรุปการอบรมอีก “สนใจครับ ขอขอบคุณคุณครูมากครับ”



๒

หนังสือที่สันติยืมมาเพื่ออ่านเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติ

ข้อสอบเน้น การคิด

“ครูนพรัตน์มองสันติด้วยสายตาที่เอ็นดูและขบขัน ...”
คำว่าเอ็นดูมีความหมายตรงกับข้อใด

1. ปิติ
2. ปรานี
3. ชึ้ง
4. ช้าง

(วิเคราะห์คำตอบ เพราะเอ็นดู หมายถึง มีใจรักใคร่ซึ่งมีความหมายตรงข้ามกับคำว่า ปรานี ที่หมายถึง เอ็นดูด้วยความสงสาร)

ส่วน ข้อ 1. หมายถึง ปลื้มใจ อิ่มใจ

ข้อ 3. หมายถึง เือบอาบซาบซ่านแม่ไปทั่วร่างกายและจิตใจ

และข้อ 4. หมายถึง เกลียด ไม่ชอบ ไม่รัก ดังนั้น ตอบข้อ 2.)



นักเรียนควรรู้

1 บัตรนักเรียน หมายถึง บัตรประจำตัวของนักเรียนที่บอกรายละเอียดได้แก่ ชื่อ นามสกุล โรงเรียน ชั้นเรียน รหัสประจำตัวนักเรียน และรูปถ่าย เพื่อระบุตัวตนเมื่อเกิดเหตุการณ์ต่างๆ รวมทั้งการเข้า-ออกโรงเรียนและการยืมหนังสือในห้องสมุด

2 ขบขัน หมายถึง นำหัวเราะ ขวนให้หัวเราะ

ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น



10. ครูและนักเรียนร่วมกันอ่านออกเสียงวรรณกรรมนำอ่าน จากหนังสือเรียน หน้า 22 โดยครูสังเกตการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล
11. ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการยืมหนังสือของสมัยก่อนและปัจจุบัน เพื่อเชื่อมโยงไปสู่เปิดประตูสู่ความรู้ เรื่อง การยืมหนังสือจากห้องสมุดในอดีต จากหนังสือเรียน หน้า 35
12. ครูให้นักเรียนเขียน “จดหมายจากอนาคต” เพื่อเป็นการคาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่อง สิ่งโตเจ้าปัญญา

ชั้นสรุป

สรุปองค์ความรู้ และนำไปใช้

ครูให้นักเรียนเขียนคาดคะเนเหตุการณ์ “จดหมายจากอนาคต” จากเรื่อง สิ่งโตเจ้าปัญญา

ชั้นประเมิน

ครูประเมินการคาดคะเนเหตุการณ์ “จดหมายจากอนาคต” จากเรื่อง สิ่งโตเจ้าปัญญา

เกร็ดแนะครู

1. ครูประเมินความสามารถของนักเรียน จากการตรวจแบบทดสอบก่อนเรียน
2. ครูประเมินการอ่านออกเสียงของนักเรียน จากการสังเกตการอ่านออกเสียงวรรณกรรมนำอ่าน โดยใช้เกณฑ์ประเมินการอ่านออกเสียง
3. ครูตรวจการเขียนคาดคะเนเหตุการณ์ “จดหมายจากอนาคต” จากเรื่อง สิ่งโตเจ้าปัญญา

งานบริการห้องสมุด

๑. บริการให้อ่าน
๒. บริการยืม - คืนหนังสือและสื่อต่าง ๆ
๓. บริการตอบคำถามและช่วยค้นคว้า
๔. บริการแนะแนวการอ่าน
๕. บริการสอนการใช้ห้องสมุด

“อ่านจบแล้วครับ” สันติส่งบันทึกสรุปการอบรมการใช้บริการห้องสมุดคืนครูนพรัตน์

“เวลาเธอจะยืมหนังสือทุกครั้งก็อย่าลืมบัตรนักเรียนมาด้วย” ครูนพรัตน์ชี้แจงอีกครั้ง

เมื่อเสร็จขั้นตอนแล้ว ครูยื่นบัตรนักเรียนคืนให้เขา สันติไม่ลืมกล่าวคำขอบคุณ “ขอบคุณครับคุณครู”

เขายังได้ยินเสียงครูนพรัตน์พูดว่า “^๑ประเดิม^๒เรื่องแรกก็เป็นมงคลเสียด้วย”

สันติไม่เข้าใจนัก เพราะเขา^๓มัวแต่ตั้งใจที่รู้วิธีการใช้บริการห้องสมุด

เมื่อขอยืมหนังสือได้แล้ว สันติรีบมาพบพี่สาวของเขาที่กำลังรออยู่ เพื่อกลับบ้านพร้อมกัน เมื่อถึงบ้าน เขาก็อ่านหนังสือทันที

ร่วมกันบอก?
ประโยชน์ของการ
ใช้บริการจาก
ห้องสมุด



นักเรียนควรรู้

- ^๑ ประเดิม หมายถึง เริ่มต้นหรือเริ่มแรก
- ^๒ มงคล หมายถึง เหตุนำความสุขความเจริญมาให้ หรือนำความสุข ความเจริญ ความสวัสดิมาให้ตามที่ปรารถนา
- ^๓ มัว หมายถึง ไม่กระจำง ไม่ขัด และอีกความหมายหนึ่ง หมายถึง อาการที่ทำให้ติดพันกันอยู่ ทำให้ไม่สามารถไปได้ เช่นเดียวกับสันติในเรื่อง

กิจกรรม ท้าทาย

ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม อัดคลิปวิดีโอสั้น ๆ หรือออกมาพูดนำเสนอให้ถูกต้องและน่าสนใจ เกี่ยวกับการใช้บริการห้องสมุดและข้อแนะนำการใช้บริการห้องสมุด แล้วให้เพื่อนให้ชั้นเรียนร่วมกันโหวตกลุ่มที่ถูกต้องเพื่อนำไปเผยแพร่ในโรงเรียน

สิงโตเจ้าปัญญา

ในทุ่งกว้างกลางหุบเขา เป็นถิ่นที่อยู่ของสิงโตฝูงหนึ่ง ซึ่งมีทั้งสิงโตเม่า และสิงโตหนุ่มสาว ฝูงสิงโตเหล่านี้ อยู่รวมกันด้วยความสุขเสมอมา สิงโตเม่า มีหน้าที่อบรมสิงโตหนุ่มสาวให้รู้จักการต่อสู้ การหาอาหาร การป้องกันภัย และเรียนรู้ความกตัญญู อยู่มาวันหนึ่ง เหล่าสิงโตทั้งหลายจะต้องเลือกหัวหน้า ขึ้นใหม่ คู่แข่งชั้นคราวนี้เป็นสิงโตหนุ่มกับสิงโตเม่า



Brain-Based Learning (BBL)

ขั้นนำ

เตรียมความพร้อมของสมอง

ครูทบทวนเนื้อหาที่เรียนเมื่อชั่วโมงก่อนหน้า โดยเล่นเกม “จับคู่ จับคู่” กติกา คือ ครูถามคำถาม แล้วให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องระหว่าง ครูหรือพี่เลี้ยงกับสันติ เช่น

- ใครกัน ให้คำแนะนำเกี่ยวกับหนังสือหรือสิ่งต่าง ๆ ในห้องสมุด

(ตอบ ครูพี่เลี้ยง)

จากนั้นให้นักเรียนร่วมกันบอกลักษณะนิสัยของครูพี่เลี้ยงและสันติ

ขั้นสอน

เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่

1. ครูให้นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับผู้แต่ง แนวคิดสำคัญของเรื่อง แนะนำตัวละคร และเรื่องย่อจาก PowerPoint ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ป.4 หน่วย 2
2. ครูให้นักเรียนเลขที่ 1-10 ช่วยกันอ่านออกเสียงเรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา จากหนังสือเรียน หน้า 23 โดยครูสังเกตการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล
3. ครูให้นักเรียนร่วมกันคาดเดาเหตุการณ์ว่า ระหว่างสิงโตหนุ่มกับสิงโตเม่า สิงโตตัวใดจะได้เป็นหัวหน้า พร้อมบอกเหตุผล

เกร็ดแนะครู

ครูแนะนำหรือนำหนังสือเรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา ฉบับเต็มให้นักเรียนดู หากนักเรียนสนใจสามารถมาขอยืมไปอ่านได้ เพื่อปลูกฝังให้นักเรียนมีนิสัยรักการอ่าน

ข้อสอบเน้น การคิด

สิงโตเม่ามีความหมายตรงกับสำนวนในข้อใด

1. ไม่วางใจ
2. ไม่หลักปักเลน
3. ไก่แก่แม่ปลาช่อน
4. ไก่เห็นตีนงู งูเห็นนมไก่

วิเคราะห์คำตอบ เพราะเม่ามีความหมายว่าแก่มาก มีอายุมาก ไก่ล้มตายง่าย ตรงกับสำนวนไม่วางใจ

ส่วน ข้อ 2. หมายถึง โลเล ไม่นั่นนอน

ข้อ 3. หมายถึง ผู้หญิงมีอายุมากและมีเล่ห์เหลี่ยม

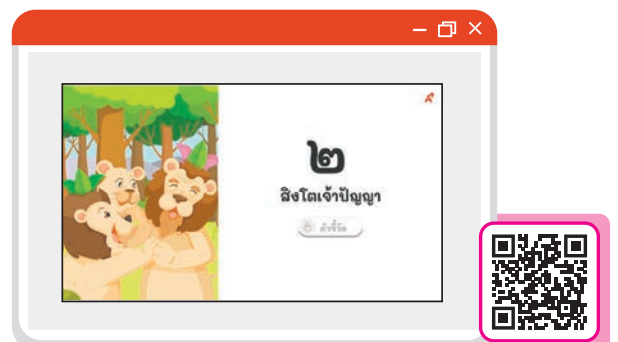
และข้อ 4. หมายถึง ต่างฝ่ายต่างรู้ความลับของกันและกัน ดังนั้น ตอบข้อ 1.)



สื่อ Digital

PowerPoint

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับผู้แต่ง แนวคิดสำคัญของเรื่องแนะนำตัวละคร และเรื่องย่อ โดยใช้สื่อ PowerPoint เรื่องสิงโตเจ้าปัญญา <https://www.aksorn.com/qrcode/TMPPLTP40>



ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น

1. ครูให้นักเรียนเลขที่ 11-20 ช่วยกันอ่านออกเสียง เรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา จากหน้า 24 โดยครูสังเกตการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล
2. ครูให้นักเรียนร่วมกันตรวจสอบว่า การคาดเดาเหตุการณ์ไว้ถูกต้องตามเนื้อเรื่องที่อ่านหรือไม่
3. ครูให้นักเรียนร่วมกันบอกความหมายของคำว่า ปราศรัย โอหัง ยกย่ำยกยัน และพรรคพวก ตามความเข้าใจของนักเรียน จากนั้นตรวจสอบความหมายของคำ จากหนังสือเรียน หน้า 30
4. ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น เช่น
 - การก่อกวนของสิงโตหนุ่มเป็นการกระทำที่เหมาะสมหรือไม่ เพราะอะไร
(แนวตอบ ไม่เหมาะสม เพราะเป็นการกระทำที่ทำให้ผู้อื่นได้รับความเดือดร้อน)
 - หากนักเรียนเป็นสิงโตเฒ่า จะแก้ปัญหาสิงโตหนุ่มก่อกวนอย่างไร
(แนวตอบ ตอบได้หลากหลาย เช่น พูดคุยกับสิงโตหนุ่มให้เข้าใจว่า ควรรักษามารยาทต่อกัน)
5. ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการรักษาป่า เพื่อเชื่อมโยงไปสู่เปิดประตูสู่ความรู้ เรื่อง สิงโตเจ้าป่า จากหนังสือเรียน หน้า 34

เกร็ดแฉะครู

ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการรู้จักรับฟังและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นที่มีความคิดที่แตกต่างจากตนเอง ซึ่งเป็นการปฏิบัติตามระบบประชาธิปไตย



ณ บนแท่นผาใหญ่ สิงโตหนุ่มถือว่าตัวเองมีความว่องไวและมีพรรคพวกมาก จึงเปิด**ปราศรัย**ด้วยถ้อยคำ**โอหัง**

“สิงโตเฒ่า**ยกย่ำยกยัน** เล็บสั้น ฟันหัก แล้วจะเอาเรี่ยวแรงที่ไหนมา**รักษาป่า**และ**ทุ่งกว้าง**ให้**เรา**” สิงโตหนุ่มส่งเสียงเย้ยหยัน

บรรดาสิงโตทั้งหลายเห็นด้วยกับถ้อยคำของสิงโตหนุ่มต่างพากันหัวเราะเสียงดังลั่นป่า

“**โง่แล้ว โง่แล้ว**” เสียงนั้นดังกึกก้อง “สิงโตเฒ่าจะมีประโยชน์อะไร” ฝ่ายสิงโตเฒ่าผู้นำสงสารนั้น เนื่องจากมีอายุมากแล้ว เวลาจะเดินทางไปปราศรัยที่ไหนก็ไปอย่างเชื่องช้า เสียงแหบแห้งไม่น่าฟัง แม้จะพยายามตะโกนพูดจนสุดเสียงแล้ว ก็ยังดังเพียงแผ่วเบา

บรรดา**พรรคพวก**ของสิงโตหนุ่มตามไปก่อกวนสิงโตเฒ่าทุกหนทุกแห่ง

“**พวกเราลองฟังให้ดีสิ เสียงใครมากะฉิบอะไรแล้ว ๆ**” พรรคพวกของสิงโตหนุ่มหัวเราะเฮฮา

นอกจากจะคอยตามไปก่อกวนไม่ให้สิงโตเฒ่าปราศรัยได้สะดวกแล้ว พรรคพวกของสิงโตหนุ่มยังแอบเอาก้อนหินขว้างปาสิงโตเฒ่าจนหัวบวมโนอีกด้วย

ซึ่งผลการเลือกหัวหน้า ปรากฏว่าสิงโตหนุ่มเป็นผู้ชนะ



นักเรียนควรรู้

1. **รักษาป่า** ในนิทานเรื่องต่าง ๆ มักจะยกย่องว่า สิงโตเป็นเจ้าป่า ทำหน้าที่ปกป้องรักษาป่าและฝูงสัตว์ทั้งปวง เพราะสิงโตเป็นสัตว์ที่สง่างาม น่าเกรงขาม

ข้อสอบเน้น การคิด

หากเพื่อนในชั้นเรียนก่อกวนครูขณะสอน เหมือนสิงโตหนุ่มก่อกวนสิงโตเฒ่า นักเรียนควรทำอย่างไร

(แนวตอบ ตอบได้หลากหลาย เช่น ดักเตือนเพื่อนว่า สิ่งที่ไม่ถูกต้อง ควรมีมารยาทต่อครูผู้สอนและไม่ควรรบกวนเพื่อนที่กำลังเรียนอยู่)

ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น



6. ครูให้นักเรียนเลขที่ 21-30 ช่วยกันอ่านออกเสียง เรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา จากหน้า 25 โดยครูสังเกตการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล



7. ครูให้นักเรียนร่วมกันบอกความหมายของคำว่า อีกริม และไกลโพ้น ตามความเข้าใจของนักเรียน จากนั้นตรวจสอบความหมายของคำจากหนังสือเรียน หน้า 30

8. ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น เช่น

- หากนักเรียนเป็นสิงโตหนุ่มที่ได้รับเลือกเป็นหัวหน้า จะทำอย่างไรกับสิงโตเผ่า

(แนวตอบ ตอบได้หลากหลาย เช่น ให้อยู่ด้วยกันที่ป่าแห่งนี้ตามเดิม เพราะสิงโตเผ่าเคยอบรมเลี้ยงดูมาตั้งแต่อายุน้อย)

- หากนักเรียนเป็นเพื่อนของสิงโตหนุ่มที่ได้รับเลือกเป็นหัวหน้า จะตัดสินใจเรื่องการขับไล่สิงโตเผ่าหรือไม่ อย่างไร

(แนวตอบ ตัดสินใจและคิดว่าการขับไล่เพื่อให้พวกพวกสิงโตเผ่าไปอยู่ที่ห่างไกล)

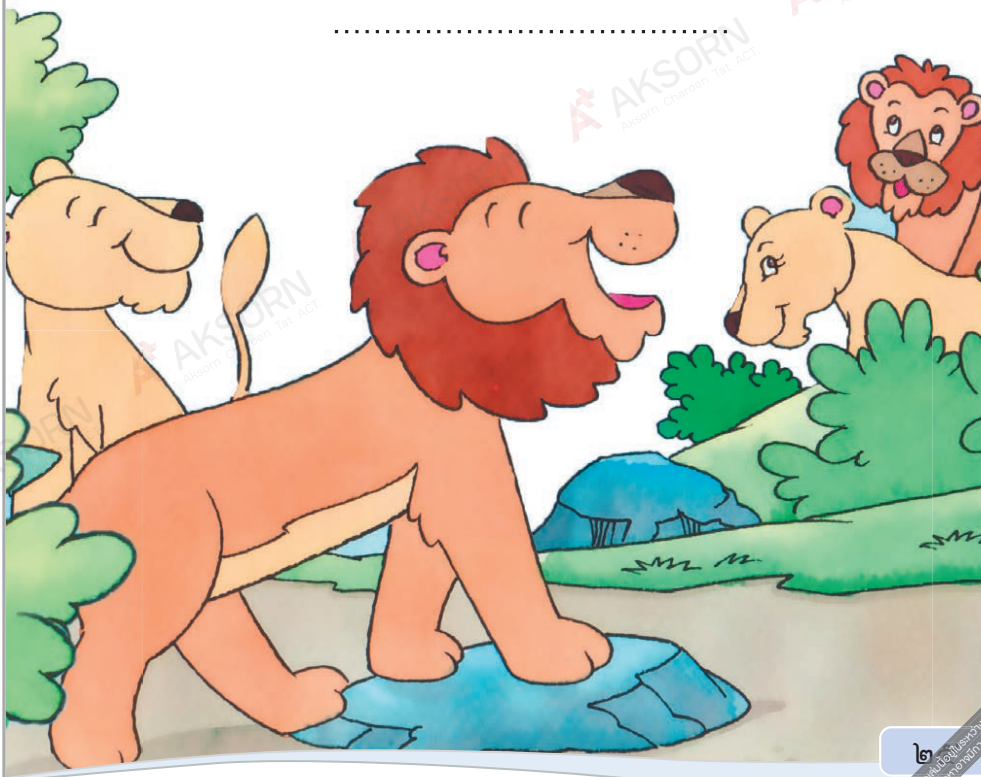
- หากต้องการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข ต้องมีคุณธรรมใดบ้าง

(แนวตอบ 1. มีวินัย 2. กล้าหาญ 3. มีน้ำใจ 4. มีความกตัญญูต่อบุคคล 5. จริงใจ)

พอขึ้นครองเป็นเจ้าแห่งป่าและทุ่งหญ้า สิงโตหนุ่มรู้สึก**อึดอัด** เห็นว่าพวกสิงโตเผ่าทั้งหลายไม่มีประโยชน์อีกต่อไป ควรให้ไปอยู่เสียที่อื่น

คิดดังนั้นแล้ว สิงโตหนุ่มจึงให้ลูกน้องเที่ยวประกาศว่า ในป่าและทุ่งหญ้าแห่งนี้ ห้ามสิงโตเผ่าอาศัยอยู่อย่างเด็ดขาด ถ้าพ้นสามวันไปแล้ว ยังมีสิงโตเผ่าอาศัยอยู่ ตนจะจับไปขังยังป่าที่อยู่ห่างไกล

พวกสิงโตเผ่าได้ยินข่าวแล้ว พวกมัน**หนีลนลาน** ^①ที่ยังมีเรี่ยวแรงอยู่ได้พากันอพยพไปอาศัยยังพากฎเขา**ไกลโพ้น** ^②สำหรับพวกที่ไม่มีแรงที่จะปีนภูเขาสูง พอครบสามวัน พวกสิงโตเผ่าก็ถูกจับไปขังยังป่าที่อยู่ห่างไกล สิงโตเผ่าไม่ได้อยู่ในป่าแห่งนี้อีกต่อไปแล้ว



๒

หนังสือเรื่องสิงโตเจ้าปัญญา
เรื่องเล่าของลูกเสือและลูกเสือสำรอง

ข้อสอบเน้น การคิด

การกระทำของสิงโตหนุ่มที่ขับไล่สิงโตเผ่าออกไป ตรงกับสำนวนใด

1. เสร็จนาฆ่าโคถึก เสร็จศึกฆ่าขุนพล
2. เข้าเมืองตาหลิ่ว ต้องหลิ่วตาตาม
3. คบคนให้ดูหน้า ชู้ผ้าให้ดูเนื้อ
4. มือถือสาก ปากถือศีล

วิเคราะห์คำตอบ เพราะการกระทำของสิงโตหนุ่มตรงกับสำนวน เสร็จนาฆ่าโคถึก เสร็จศึกฆ่าขุนพล ที่มีความหมายว่า ทำร้ายบุคคลสำคัญที่เคยช่วยเหลือตนเอง และกำจัดเมื่อหมดผลประโยชน์

ส่วน ข้อ 2. หมายถึง ทำตามที่สังคมนั้นทำกัน

ข้อ 3. หมายถึง ก่อนจะคบใครต้องพิจารณาให้ดีเสียก่อน และข้อ 4. หมายถึง แสดงตัวว่าเป็นคนดี แต่ความจริงทำผิดศีลธรรม

ดังนั้น ตอบข้อ 1.)



นักเรียนควรรู้

① หนีลนลาน หมายถึง การรีบหนีหรือรีบออกไปให้พ้นด้วยอาการกลัว ตกใจ หรือรีบร้อนจนทำอะไรไม่ถูก

② อพยพ หมายถึง ย้ายจากถิ่นหนึ่งไปอยู่อีกถิ่นหนึ่ง ยกพวกย้ายจากถิ่นเดิมไป

ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น



9. ครูให้นักเรียนช่วยกันอ่านออกเสียง เรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา จากหนังสือเรียน หน้า 26 โดยครูสังเกตการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล



10. ครูให้นักเรียนร่วมกันบอกความหมายของคำว่า เชิงแซ่ กีกก้อง ผงาด และผึ่งผาย ตามความเข้าใจของนักเรียน จากนั้นตรวจสอบความหมายของคำ จากหนังสือเรียน หน้า 30

11. ครูให้นักเรียนร่วมกันสรุปลักษณะนิสัยของสุนัขจิ้งจอกจากเรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา เช่น

- มีลักษณะนิสัยอย่างไร และควรปฏิบัติตามหรือไม่ พร้อมบอกเหตุผล

(แนวตอบ สุนัขจิ้งจอกจากเรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา มีนิสัยเจ้าเล่ห์ โลกมาก อยากได้ของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง ซึ่งไม่ควรปฏิบัติตาม เพราะจะทำให้ไม่มีคนคบหา)



สิงโตหนุ่มสาวสนุกสนานร่าเริง ที่ได้ปกครองกันเองสมใจปรารถนา แต่แล้ววันหนึ่ง สิงโตทั้งหลายก็ต้องตื่นตกใจกับเสียงโครมครามดังลั่นมาจากป่า

“เกิดอะไรขึ้น” สิงโตหนุ่มสาวถามกัน**เชิงแซ่** แต่ไม่มีใครให้คำตอบได้

เสียงนั้นดัง**กีกก้อง**ชัดเจนยิ่งขึ้นทุกที เป็นเสียงฝีเท้าสัตว์ผุงหนึ่งวิ่งโอบล้อมป่าและทุ่งหญ้า**สะเทือนเลื่อนลั่น**¹

“เตรียมตัวให้พร้อม เร็วเข้า” หัวหน้าสิงโตหนุ่ม

สั่งลูกน้องเตรียมป้องกันภัย สัตว์ป่าผุงนั้น วิ่งเกาะกลุ่มกันมาเสียงดังน่ากลัว

เสียงวิ่งดังใกล้เข้ามาเต็มทีแล้ว ลักครู่หนึ่ง ผุง**สุนัขจิ้งจอก**²นับหมื่นตัวจึงปรากฏร่างขึ้น

หัวหน้าสุนัขจิ้งจอกเจ้าเล่ห์ให้กาว**ผงาด**ออกมา

เผชิญหน้ากับสิงโตหนุ่มอย่าง**ผึ่งผาย**

“พวกเจ้ารู้กล้ำป่าและทุ่งหญ้าข้าทำไม”

หัวหน้าสิงโตหนุ่มทวาดถามเสียงดัง

“ป่าและทุ่งหญ้าของเจ้าแน่หรือ” หัวหน้าสุนัขจิ้งจอกยั่วโมโห

“ใช่สิ... เพราะนี่เป็นที่อยู่ของพวกเรา”

หัวหน้าสิงโตหนุ่มคำรามกีกก้อง “บอกมาตรงๆ ว่าเจ้าต้องการอะไร”



นักเรียนควรรู้

- 1 **สะเทือนเลื่อนลั่น** หมายถึง มีการสั่นสะเทือนที่ดังมาก
- 2 **สุนัขจิ้งจอก** เป็นสุนัขชนิดหนึ่ง จมูกแหลมยาว หูใหญ่ชี้ตั้ง หางยาวเป็นพวง ขนสีน้ำตาลแกมเหลือง ในนิทานเรื่องต่างๆ มักถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ของความเจ้าเล่ห์

ข้อสอบเน้น การคิด

“พวกเจ้ารู้กล้ำป่าและทุ่งหญ้าข้าทำไม”

นักเรียนคิดว่า สิงโตหนุ่มถามสุนัขจิ้งจอกด้วยน้ำเสียงและความรู้สึกอย่างไร

(แนวตอบ โมโห ไม่พอใจ และตกใจ)

“เราต้องการป่าและทุ่งหญ้าแห่งนี้ให้เป็นของเรา”

คำตอบของหัวหน้าสุนัขจิ้งจอก ทำให้หัวหน้าสิงโตหนุ่มแค้นเคืองยิ่งนัก^①

สุนัขจิ้งจอกกำหนด**ปริศนา**กับสิงโตหนุ่มว่า ให้ปั้นเชือกจากขี้เถ้าให้ได้ภายใน ๗ วัน ถ้าทำไม่ได้ ป่าและทุ่งหญ้าจะต้อง**ตกเป็น**^②ของสุนัขจิ้งจอก แล้วพวกสุนัขจิ้งจอกก็จากไป



๒

ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น



12. ครูให้นักเรียนหญิงช่วยกันอ่านออกเสียง เรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา จากหนังสือเรียน หน้า 27 โดยครูสังเกตการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล



13. ครูให้นักเรียนร่วมกันบอกความหมายของคำว่า ปริศนา ตามความเข้าใจของนักเรียน จากนั้นตรวจสอบความหมายของคำ จากหนังสือเรียน หน้า 30

14. ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น เช่น

- หากนักเรียนเป็นสิงโตหนุ่มจะจัดการสุนัขจิ้งจอกอย่างไร

(แนวตอบ ตอบได้หลากหลาย เช่น พุดคุ้ยหาข้อตกลงร่วมกันว่า ป่าและทุ่งหญ้าแห่งนี้ฝูงสิงโตครอบครองอยู่ก่อนแล้ว)

- หากนักเรียนเป็นสิงโตหนุ่ม แล้วหาวิธีปั้นเชือกขี้เถ้าไม่ได้ จะหาทางออกอย่างไร

(แนวตอบ ตอบได้หลากหลาย เช่น สอบถามจากผู้รู้)

15. ครูให้นักเรียนร่วมกันคาดเดาเหตุการณ์ว่า สิงโตหนุ่มจะปั้นเชือกขี้เถ้าได้หรือไม่

เกร็ดแนะครู

ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการทดลองปั้นเชือกขี้เถ้าว่า สามารถปฏิบัติตามขั้นตอนของกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ดังนี้

1. ระบุปัญหา
2. ตั้งสมมติฐาน
3. รวบรวมข้อมูลและพิสูจน์สมมติฐาน
4. สรุปผล
5. ตรวจสอบผล

กิจกรรม ทำทาย

ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มสิงโตหนุ่ม และกลุ่มสุนัขจิ้งจอก แล้วร่วมกันแสดงความคิดเห็นหรือมุมมองที่มีต่อกลุ่มของตนเองว่า เป็นการกระทำที่ถูกต้องหรือไม่ถูกต้อง อย่างไร เพื่อฝึกฝนการรับฟังและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น



นักเรียนควรรู้

- ① แค้นเคือง หมายถึง โกรธ เจ็บใจอยู่ไม่หาย
- ② ตกเป็น หมายถึง กลายเป็น

ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น



16. ครูให้นักเรียนช่วยกันอ่านออกเสียง เรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา จากหนังสือเรียน หน้า 28 โดยครูสังเกตการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล



17. ครูให้นักเรียนร่วมกันบอกความหมายของคำว่า กระชิบ และกระโจม ตามความเข้าใจของนักเรียน จากนั้นตรวจสอบความหมายของคำจากหนังสือเรียน หน้า 30

18. ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น เช่น

- หากสิงโตหนุ่มคิดวิธีปั้นเชือกขึ้นเองไม่ได้ หรือไม่ถามวิธีปั้นเชือกจากสิงโตเฒ่า จะเกิดอะไรขึ้น

(แนวตอบ ตอบได้หลากหลาย เช่น สุนัขจิ้งจอกจะยึดป่าและทุ่งหญ้าไป)

- หากนักเรียนเป็นสิงโตเฒ่าจะช่วยเหลือสิงโตหนุ่มหรือไม่ พร้อมบอกเหตุผล

(แนวตอบ ตอบได้หลากหลาย เช่น ช่วยเหลือโดยการให้คิดวิธีปั้นเชือกขึ้นเองร่วมกัน เพราะเป็นสิงโตเหมือนกันและเคยอบรมเลี้ยงดูมา)

19. ครูให้นักเรียนร่วมกันคาดเดาเหตุการณ์ว่า สิงโตเฒ่าสอนสิงโตหนุ่มให้ปั้นเชือกขึ้นเองได้อย่างไร



สิงโตหนุ่มกับพรรคพวกคิดไม่ออกว่า จะนำขี้เถ้าไปปั้นเป็นเชือกได้อย่างไร

เมื่อพากันคิดจนหมดปัญญาทั้งฝูงแล้ว สิงโตหนุ่มตัวหนึ่งจึงอาสาไปถามสิงโตเฒ่าที่ถูกคุมขังอยู่ยังป่าที่ไกลโพ้น

สิงโตหนุ่มเล่าเรื่องราวทั้งหมดให้สิงโตเฒ่าฟัง

“ช่วยพวกเราด้วยเถอะสิงโตเฒ่า พวกเราจนปัญญาจริง ๆ” สิงโตหนุ่มอ้อนวอน สิงโตเฒ่าหัวเราะอย่างใจดี

“เจ้าเอียงหูมานี่สิ” สิงโตเฒ่ากระชิบบอกวิธีปั้นเชือกด้วยขี้เถ้าให้สิงโตหนุ่มฟัง

เมื่อครบ ๗ วัน สุนัขจิ้งจอกหลายหมื่นตัววิ่งเสียงดังสะท้านปามาถึงถิ่นทุ่งหญ้าของสิงโตหนุ่ม เมื่อมาถึง เห็นกระโจมคลุ้มคลั่งมิดชิดไว้ หัวหน้าสุนัขจิ้งจอกหัวเราะเร็งรำ คิดว่าเหล่าสิงโตจนปัญญายอมแพ้แน่ แต่หัวหน้าสิงโตหนุ่ม บอกให้เปิดกระโจมออกดูเสียก่อน

“เปิดเบา ๆ หน่อยนะสุนัขจิ้งจอก” หัวหน้าสิงโตหนุ่มยืนยิ้มกริ่ม

หัวหน้าสุนัขจิ้งจอกค่อย ๆ เปิดกระโจม เมื่อเห็นเชือกขี้เถ้าวางอยู่บนแท่นหินในกระโจมแล้วถึงกับตกตะลึง

“เออละ เรายอมแพ้” หัวหน้าสุนัขจิ้งจอกบอกกับสิงโตหนุ่ม พร้อมพาพรรคพวกกลับด้วยความผิดหวัง “คิดไม่ถึงเลยว่า สิงโตหนุ่มจะมีปัญญามากขนาดนี้” หัวหน้าสุนัขจิ้งจอกรำพึง

ฝูงสุนัขจิ้งจอกกลับไปหมดแล้ว หัวหน้าสิงโตหนุ่มจึงเรียกสิงโตลูกน้องมาสอบถามว่า สิงโตเฒ่าสอนวิธีปั้นเชือกขี้เถ้าให้ได้อย่างไร



นักเรียนควรรู้

- 1 หมดปัญญา หมายถึง ไม่มีทางที่จะทำได้
- 2 โพ้น หมายถึง ไน้ เช่น ไกลโพ้น
- 3 อ้อนวอน หมายถึง พยายามพูดขอร้อง
- 4 สะท้าน หมายถึง สั่นสะเทือน
- 5 เร็งรำ หมายถึง สนุกสนาน เบิกบานใจ ยิ้มแย้มแจ่มใส ปกติจะใช้ว่า รำเร็ง
- 6 ยิ้มกริ่ม หมายถึง ยิ้มน้อย ๆ ด้วยความพอใจ หรือกระหยิ่มยิ้มย่อง
- 7 ตะลึง หมายถึง อาการที่ชะงักงันนิ่งอึ้งไปชั่วขณะหนึ่ง เพราะคาดไม่ถึง
- 8 รำพึง หมายถึง คิดถึง คิดคำนึงอยู่ในใจ

ข้อสอบเน้น การคิด

การที่หัวหน้าสุนัขจิ้งจอกยอมแพ้แต่โดยดี เมื่อเห็นเชือกขี้เถ้าวางอยู่บนแท่นหิน สะท่อนให้เห็นข้อดีหรือข้อเสียของสุนัขจิ้งจอกในเรื่องใด

(แนวตอบ สะท่อนให้เห็นข้อดี ในเรื่องการยอมรับความจริงและการรักษาสัญญา)

สิงโตหนุ่มลูกน้อง
บอกว่า สิงโตเฒ่าให้ไป
หาเชือกเส้นหนึ่งมาวาง
① ขดพาดซ้อนกันเข้า แล้ว
จุดไฟเผา เมื่อไฟดับลง
เชือกนั้นจะกลายเป็น
ขี้เถ้า และยังคงเป็น
รูปรอยเชือกอย่างที่เห็น
แต่ต้องระวังอย่าให้โดนลม
เท่านั้น เพราะเชือกขี้เถ้าจะปลิว
ไปหมด



หัวหน้าสิงโตหนุ่มหัวเราะชอบใจในสติปัญญาของสิงโตเฒ่า แล้วรำพึง
ว่า ตนเองเสียใจนักที่มองไม่เห็นคุณค่าของสิงโตเฒ่า คราวนี้ป่าและทุ่งหญ้า
พ้นภัยจากสุนัขจิ้งจอกได้เพราะความคิด**ลึกล้ำ**ของสิงโตเฒ่าแท้ๆ

ดังนั้น หัวหน้าสิงโตหนุ่มและลูกน้องจึงเดินทางไปขอโทษสิงโตเฒ่า
และเชิญสิงโตเฒ่ากลับมายังป่าที่ตนเองปกครองอยู่ สั่งกำชับบรรดาสิงโต
หนุ่มทั้งหลายว่า ต่อไปนี้จะต้องเคารพ เชื่อฟังคำสั่งสอนของสิงโตเฒ่า
ให้ช่วยดูแล หหาอาหารให้สิงโตเฒ่ากินและให้อยู่อย่างดี เพราะสิงโต
เฒ่าทำให้เกิดสิงโตหนุ่มสาว แม้จะไร้เรี่ยวแรง แต่สิงโตเฒ่ามีความรู้
เฉลียวฉลาดมาก มีประสบการณ์ และสติปัญญา**สุขุม**ที่สิงโตหนุ่มไม่มี
ทำให้ช่วยปกป้องป่าและทุ่งหญ้าของสิงโตให้พ้นภัยมาได้

(ถวัลย์ มาตจรัส)

๒

หนังสือเรื่องสิงโตเฒ่ากับสิงโตหนุ่ม
แต่งโดยอาจารย์ถวัลย์ มาตจรัส

ขั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น



20. ครูและนักเรียนช่วยกันอ่านออกเสียง เรื่อง
สิงโตเจ้าปัญญา จากหนังสือเรียน หน้า 29
โดยครูสังเกตการอ่านของนักเรียนเป็นราย
บุคคล

21. ครูให้นักเรียนร่วมกันตรวจสอบว่า การคาด
เดาเหตุการณ์วิธีป้อนเชือกขี้เถ้าถูกต้องตามที่
คิดไว้หรือไม่



22. ครูให้นักเรียนร่วมกันบอกความหมายของคำ
ว่า ลึกล้ำ ตามความเข้าใจของนักเรียน จาก
นั้นตรวจสอบความหมายของคำ จากหนังสือ
เรียน หน้า 30

ขั้นสรุป

สรุปองค์ความรู้ และนำไปใช้

1. ครูให้นักเรียนเขียนสรุป เรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา
เพื่อเป็นการสรุปความรู้
2. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด ภาษาไทย ป.4
หน่วย 1 ตอนที่ 1 ข้อ 3. หน้า 17

ขั้นประเมิน

1. ครูประเมินการอ่านออกเสียงของนักเรียน จาก
การสังเกตการอ่านออกเสียง เรื่อง สิงโตเจ้า
ปัญญา โดยใช้เกณฑ์ประเมินการอ่านออกเสียง
2. ครูตรวจการเขียนสรุป เรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา
3. ครูประเมินการอ่าน เรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา แล้ว
ตอบคำถาม จากการตรวจแบบฝึกหัด ภาษา
ไทย ป.4 หน่วย 1 ตอนที่ 1 ข้อ 3. หน้า 17

กิจกรรม ท้าทาย

ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะ
นิสัยของสิงโตหนุ่มกับสิงโตเฒ่า แล้วสรุปข้อคิดที่ได้จากเรื่อง สิงโตเจ้า
ปัญญา เป็นแผนภาพความคิด เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนและสื่อสาร
ให้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งนำคุณค่าไปปรับใช้ในชีวิตจริงได้



นักเรียนควรรู้

- 1 ขด หมายถึง ม้วนตัวให้เป็นวงกลม เช่น ภูเขา เขาลวดมาขด
- 2 กำชับ หมายถึง สั่งย้ำให้แน่นนอน
- 3 สุขุม หมายถึง รอบคอบ ไม่หุนหัน

Brain-Based Learning (BBL)



ขั้นนำ

เตรียมความพร้อมของสมอง

ครูทบทวนวรรณกรรมนำอ่านจากหนังสือเรียน หน้า 19-29 โดยให้นักเรียนเล่นเกม “วงล้อคำถาม” กติกา คือ นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไร เมื่อไร 8 คำถาม เพื่อเป็นกิจกรรมนำเข้าสู่การเรียนรู้



ขั้นสอน

เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่

1. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มร่วมกันอธิบายความหมายคำศัพท์ จากหนังสือเรียน หน้า 30
2. ครูให้นักเรียนทำใบงาน เรื่อง ความหมายของคำศัพท์จากเรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา เพื่อเป็นการทบทวน



คำศัพท์น่ารู้

กระโจน (น.)	➡	สิ่งที่มียอดเป็นลอมอย่างขุ่มใช้บังคับดล
กระซิบ (ก.)	➡	พูดเสียงเบา ๆ
กึกก้อง (ว.)	➡	ดังมาก
ไกลโพ้น (ว.)	➡	ไกลมาก
เซ็งแซ่ (ว.)	➡	ดังอ้ออึง
เฒ่า (ว.)	➡	แก่ มีอายุมาก
ปราศรัย (ก.)	➡	พูดด้วยไมตรีจิต
ปริศนา (น.)	➡	ถ้อยคำที่เป็นเงื่อนงำ เพื่อให้ทายหรือหาคำตอบ
ผงด (ว.)	➡	สง่า เด่น
ผึ่งผาย (ว.)	➡	มีท่าทางสง่า
พรรคพวก (น.)	➡	พวกเดียวกัน
ยักแย้ยักยัน (ว.)	➡	มีท่าทางเก้กัง
ลึกล้ำ (ว.)	➡	ยากที่จะหยั่งถึงหรือเข้าใจ
โอหัง (ก.)	➡	แสดงกิริยาวิจาหาหยิ่งโส
ฮึกเหิม (ว.)	➡	กำเริบโดยทะนงใจ



นักเรียนเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่



นักเรียนควรรู้

- 1 คำศัพท์ การเรียนรู้คำศัพท์ทั้งภาษาไทยและภาษาอื่น ๆ จะช่วยให้เข้าใจความหมายได้ถูกต้อง และทำให้สามารถสื่อความหมายได้เหมาะสมกับบริบท เพื่อช่วยให้มีประสิทธิภาพในการพูดหรือเขียนสื่อสารได้ยิ่งขึ้น

กิจกรรม ท้าทาย

ครูให้นักเรียนค้นหาคำศัพท์จากคำศัพท์น่ารู้ 3 คำ แล้วแปลเป็นภาษาอังกฤษ หรือภาษาอื่น ๆ ที่น่าสนใจ เพื่อให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าความรู้เพิ่มเติม

กิจกรรม สร้างเสริม

ครูให้นักเรียนแต่งประโยคจากคำศัพท์น่ารู้ แล้วแลกเปลี่ยนอ่านกับเพื่อน เพื่อให้นักเรียนใช้คำในการสื่อสารได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม



เปิดประตูสู่

ความรู้

ปริศนาคำทาย

¹ ปริศนาคำทายเป็นการละเล่นชนิดหนึ่งที่เด็กนิยม วิธีเล่น คือ ผู้ทายจะเริ่มต้นด้วยคำว่า “อะไรเอ๋ย” ต่อจากนั้นก็เริ่มทายถึงสิ่งของ คน ต้นไม้ ผลไม้ สัตว์ เป็นต้น โดยนำลักษณะเด่นหรือนำไปเปรียบเทียบกับสิ่งอื่นที่ใกล้เคียงกัน เป็นการชี้แนะเพื่อให้ทายถูก อาจมีปัญหาวาไรซึ่งผู้ตอบจะต้องมีความรู้รอบตัว จึงจะทายถูกว่าคำตอบนั้นคืออะไร ถ้าทายถูกจะได้เป็นผู้ตั้งปัญหา แต่ถ้าทายผิดจะต้องตอบปัญหาใหม่ หรือผู้ถามอาจถามคนเดียวต่อไปเรื่อย ๆ ก็ได้

ปริศนาคำทายอาจจัดหมวดหมู่ได้ ดังนี้

เกี่ยวกับคน เช่น อะไรเอ๋ย สามขาเดินมาหลังคามงุส่าลี

คำเฉลย คือ คนแก่ถือไม้เท้า

สามขา หมายถึง คนแก่เดินโดยใช้ไม้เท้ายันพื้น จึงดูเหมือนกับคนมี ๓ ขา หลังคามงุส่าลี หมายถึง มีผมสีขาว เหมือนสีของส่าลี หรือมีผมหงอก



๓

หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓
เรื่องปริศนาคำทาย

ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น

- ครูให้นักเรียนทบทวนเนื้อหาจากเรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา โดยเล่นเกม “จับการ์ด อะไรเอ๋ย” กติกา คือ นักเรียนสุ่มเลือกการ์ด โดยมีการ์ด สิงโตหนุ่ม สิงโตเมีย และสุนัขจิ้งจอก จากนั้นให้นักเรียนถามปริศนาคำทายจากการ์ดที่นักเรียนสุ่มเลือก แล้วให้เพื่อนช่วยตอบ เช่น

• อะไรเอ๋ย ปราดเปรียว ว่องไว คำรามเสียงดัง

(แนวตอบ สิงโตหนุ่ม)

- ครูแจกปริศนาคำทายให้นักเรียนแถวละ 1 ปริศนา แล้วให้สมาชิกในแถวช่วยกันทาย เช่น

• อะไรเอ๋ย เกิดมามีหัว ไม่มีขา พอโตขึ้นมา มีขา ไม่มีหาง

(ตอบ กบ)

• อะไรเอ๋ย สิบขาติดตัว ไม่มีหัว ไม่มีหาง

(ตอบ ปู)

• อะไรเอ๋ย เกิดมาเป็นคู่ แอมอยู่ใกล้ ๆ แต่ไม่เคยเห็นกัน

(ตอบ หู)

- ครูให้นักเรียนร่วมกันบอกว่า

• ข้อความที่ครูแจกให้เรียกว่าอะไร และมีลักษณะเด่นอย่างไร

(แนวตอบ เรียกว่า ปริศนาคำทาย โดยมีลักษณะเด่น คือ จะมีคำขึ้นต้นว่า อะไรเอ๋ย)

- ครูให้นักเรียนจับคู่ศึกษาความรู้เรื่อง ปริศนาคำทาย จากหนังสือเรียน หน้า 35

ข้อสอบเน้น การคิด

เพราะเหตุใด จึงมีการเล่นปริศนาคำทาย

(แนวตอบ เพื่อให้เกิดกิจกรรมยามว่างและเป็นการผ่อนคลายจากการทำงานหรือการเรียน อีกทั้งยังทำให้คนในครอบครัวหรือเพื่อนเกิดปฏิสัมพันธ์กัน)



นักเรียนควรรู้

- 1) ปริศนาคำทาย เป็นถ้อยคำที่ยกขึ้นเป็นเงื่อนไข แล้วให้แก้ปริศนาหรือให้ทาย เพื่อเป็นการฝึกสมอง และก่อให้เกิดความบันเทิงด้วย ซึ่งการเล่นปริศนาคำทาย มีประโยชน์ ดังนี้

- 1) ทำให้ได้รับความผ่อนคลาย และเกิดความสุขสนาน
- 2) ทำให้มีนิสัยช่างสังเกต ช่างคิด
- 3) ทำให้ได้รับความรู้ในด้านต่าง ๆ
- 4) ทำให้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

ชั้นสอน

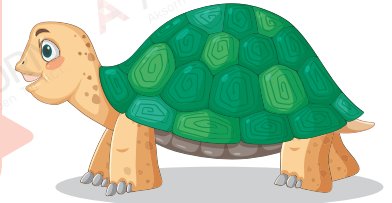
ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น

- ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มรวบรวมปริศนาคำทายต่างๆ ที่นักเรียนเคยฟังหรืออ่านมา แล้วเขียนลงในกระดาษให้ได้มากที่สุด โดยครูกำหนดเวลา 5-10 นาที
- ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มผลัดกันทายปริศนากลุ่มใดทายปริศนาถูกมากที่สุดเป็นกลุ่มที่ชนะ
- ครูให้นักเรียนร่วมกันคาดเดาความหมายของคำว่า
 - ตะติ่งโหนด ตามความเข้าใจของนักเรียน จากนั้นครูเฉลย
- ครูและนักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับปริศนาคำทายจาก PowerPoint ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ป.4 หน่วย 1

เกี่ยวกับสัตว์ เช่น อะไรเอ๋ย สัตว์เดินมาหลังคามุงกระเบื้อง

คำเฉลย คือ เต่า

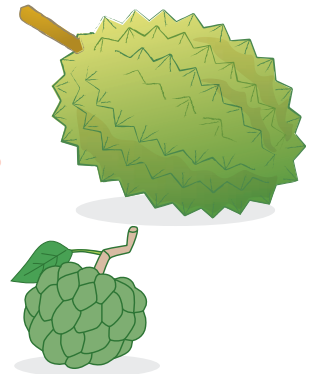
หลังคามุงกระเบื้อง หมายถึง หลังเต่า หรือกระดองเต่าที่แข็ง และมีร่องคล้ายกับกระเบื้องมุงหลังคาสมัยโบราณ



เกี่ยวกับพืชผักผลไม้ เช่น อะไรเอ๋ย ข้างนอกขรุขระข้างในตะติ่งโหนด

คำเฉลย คือ น้อยหน่า หรือทุเรียน

เป็นการบอกลักษณะของผลไม้ว่า ผิวข้างนอกขรุขระไม่สวย แต่เนื้อข้างในดี รับประทานอร่อย



(จินตนา กระบวนแสง)



สื่อ Digital

PowerPoint

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับปริศนาคำทาย โดยใช้สื่อ PowerPoint เรื่อง สิ่งใดเจ้าปัญญา <https://www.aksorn.com/qrcode/TMPPLTP40>



ข้อสอบเน้น การคิด



ให้นักเรียนคิดปริศนาคำทายจากภาพที่กำหนดให้

(แนวตอบ อะไรเอ๋ย เรียกกันว่า ทาง เรียกลูกว่า ทะลาย ผลอ่อนกินได้ ผลแก่เอามาคั้นกะทิ)

อะไรเอ๋ย

- คำถาม** อะไรเอ๋ย ➡ คนสวมแว่นเกี่ยวกับอะไร
- คำถาม** อะไรเอ๋ย ➡ สุกไม่หอม ① งอมไม่หล่น แห้งคาตัน คนกินได้
- คำถาม** อะไรเอ๋ย ➡ เมื่อเล็กนุงขาว พอสาวใส่เขียว แก่ชืดเขียว ห่มแดง
- คำถาม** อะไรเอ๋ย ➡ ② เขียวเหมือนพระอินทร์ บินเหมือนนก ๓ ๔ ๕ ๖ ๗ ๘ ๙ ๑๐ ๑๑ ๑๒ ๑๓ ๑๔ ๑๕ ๑๖ ๑๗ ๑๘ ๑๙ ๒๐ ๒๑ ๒๒ ๒๓ ๒๔ ๒๕ ๒๖ ๒๗ ๒๘ ๒๙ ๓๐ ๓๑ ๓๒ ๓๓ ๓๔ ๓๕ ๓๖ ๓๗ ๓๘ ๓๙ ๔๐ ๔๑ ๔๒ ๔๓ ๔๔ ๔๕ ๔๖ ๔๗ ๔๘ ๔๙ ๕๐ ๕๑ ๕๒ ๕๓ ๕๔ ๕๕ ๕๖ ๕๗ ๕๘ ๕๙ ๖๐ ๖๑ ๖๒ ๖๓ ๖๔ ๖๕ ๖๖ ๖๗ ๖๘ ๖๙ ๗๐ ๗๑ ๗๒ ๗๓ ๗๔ ๗๕ ๗๖ ๗๗ ๗๘ ๗๙ ๘๐ ๘๑ ๘๒ ๘๓ ๘๔ ๘๕ ๘๖ ๘๗ ๘๘ ๘๙ ๙๐ ๙๑ ๙๒ ๙๓ ๙๔ ๙๕ ๙๖ ๙๗ ๙๘ ๙๙ ๑๐๐
- คำถาม** อะไรเอ๋ย ➡ ๑๑ ๑๒ ๑๓ ๑๔ ๑๕ ๑๖ ๑๗ ๑๘ ๑๙ ๒๐ ๒๑ ๒๒ ๒๓ ๒๔ ๒๕ ๒๖ ๒๗ ๒๘ ๒๙ ๓๐ ๓๑ ๓๒ ๓๓ ๓๔ ๓๕ ๓๖ ๓๗ ๓๘ ๓๙ ๔๐ ๔๑ ๔๒ ๔๓ ๔๔ ๔๕ ๔๖ ๔๗ ๔๘ ๔๙ ๕๐ ๕๑ ๕๒ ๕๓ ๕๔ ๕๕ ๕๖ ๕๗ ๕๘ ๕๙ ๖๐ ๖๑ ๖๒ ๖๓ ๖๔ ๖๕ ๖๖ ๖๗ ๖๘ ๖๙ ๗๐ ๗๑ ๗๒ ๗๓ ๗๔ ๗๕ ๗๖ ๗๗ ๗๘ ๗๙ ๘๐ ๘๑ ๘๒ ๘๓ ๘๔ ๘๕ ๘๖ ๘๗ ๘๘ ๘๙ ๙๐ ๙๑ ๙๒ ๙๓ ๙๔ ๙๕ ๙๖ ๙๗ ๙๘ ๙๙ ๑๐๐
- คำถาม** อะไรเอ๋ย ➡ ๑๑ ๑๒ ๑๓ ๑๔ ๑๕ ๑๖ ๑๗ ๑๘ ๑๙ ๒๐ ๒๑ ๒๒ ๒๓ ๒๔ ๒๕ ๒๖ ๒๗ ๒๘ ๒๙ ๓๐ ๓๑ ๓๒ ๓๓ ๓๔ ๓๕ ๓๖ ๓๗ ๓๘ ๓๙ ๔๐ ๔๑ ๔๒ ๔๓ ๔๔ ๔๕ ๔๖ ๔๗ ๔๘ ๔๙ ๕๐ ๕๑ ๕๒ ๕๓ ๕๔ ๕๕ ๕๖ ๕๗ ๕๘ ๕๙ ๖๐ ๖๑ ๖๒ ๖๓ ๖๔ ๖๕ ๖๖ ๖๗ ๖๘ ๖๙ ๗๐ ๗๑ ๗๒ ๗๓ ๗๔ ๗๕ ๗๖ ๗๗ ๗๘ ๗๙ ๘๐ ๘๑ ๘๒ ๘๓ ๘๔ ๘๕ ๘๖ ๘๗ ๘๘ ๘๙ ๙๐ ๙๑ ๙๒ ๙๓ ๙๔ ๙๕ ๙๖ ๙๗ ๙๘ ๙๙ ๑๐๐



ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น

9. ครูให้นักเรียนแข่งกันตอบปริศนาคำทาย จากหนังสือเรียน หน้า 37 ผู้ที่ตอบถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
- (แนวตอบ 1) หู
2) ข้าวโพด
3) พริก
4) แมลงทับ
5) ร้ว
10. ครูขออาสาสมัคร 2-3 คน ออกมาคิดปริศนาคำทายจากเมนูอาหาร แล้วให้เพื่อนช่วยกันตอบ เพื่อฝึกให้นักเรียนมีปฏิภาณไหวพริบดีขึ้น

เกร็ดแะครู

ครูอธิบายเพิ่มเติมให้นักเรียนเข้าใจเกี่ยวกับการเล่นปริศนาคำทายอย่างหนึ่ง ซึ่งเดิมเป็นการเล่นประลองปัญญาและฝึกสมองในหมู่นักปราชญ์และกวีของชาวจีนที่เรียกว่า การเล่นผะหมี่ ต่อมามีการนำมาเผยแพร่ในประเทศไทย โดยในจังหวัดชลบุรีเรียกว่า โจ๊ก

ผะหมี่ เป็นคำมาจากภาษาจีนแต้จิ๋ว ผะ แปลว่า ตี หมี่ แปลว่า ปริศนา ผะหมี่ จึงแปลว่า การตีปริศนา

กิจกรรม ทำทาย

ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 4 กลุ่ม จับสลากหมวดหมู่ ได้แก่ หมวดพืช หมวดสัตว์ หมวดสิ่งของ และหมวดอาหารให้ได้มากที่สุด แล้วรวบรวมเป็นสมุดปริศนาคำทาย เพื่อให้ทายปริศนาเล่นกับเพื่อน



นักเรียนควรรู้

- 1) งอม หมายถึง สุกจัดจนเกือบเน่าหรือละ เช่น กล้วยงอม มะม่วงงอม
- 2) พระอินทร์ หมายถึง เป็นราชาของเทพทั้งปวง มีร่างกายสีเขียว
- 3) หันอากาศ หมายถึง เป็นชื่อรูปสระในภาษาไทย คือ - เรียกว่า ไม่หันอากาศ

ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น

- ครูชวนนักเรียนคุยเกี่ยวกับคำว่า สิงโตเจ้าป่า แล้วถามนักเรียน เช่น
 - ทำไมสิงโตจึงได้รับการขนานนามว่าเจ้าป่า เพื่อเชื่อมโยงไปสู่ประตูสู่ความรู้ เรื่อง สิงโตเจ้าป่า
- ครูและนักเรียนร่วมกันอ่านออกเสียง จากหนังสือเรียน หน้า 34 โดยครูสังเกตการอ่านของเป็นรายบุคคล
- ครูและนักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับฉายาของสิงโตเจ้าป่าจาก PowerPoint ภาษาไทย วรรณคดี และวรรณกรรม ป.4 หน่วย 2

เกร็ดแฉะครู

ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับสัตว์ประจำชาติในประเทศอาเซียน ได้แก่ ประเทศไทย มีช้าง เป็นสัตว์ประจำชาติ ประเทศเมียนมา มีเสือโคร่งอินโดจีน เป็นสัตว์ประจำชาติ ประเทศเวียดนาม มีควายน้ำ เป็นสัตว์ประจำชาติ ประเทศลาว มีช้าง เป็นสัตว์ประจำชาติ ประเทศกัมพูชา มีกูปรี เป็นสัตว์ประจำชาติ ประเทศมาเลเซีย มีเสือโคร่งมลายู เป็นสัตว์ประจำชาติ ประเทศสิงคโปร์ มีสิงโตทะเล เป็นสัตว์ประจำชาติ ประเทศอินโดนีเซีย มีมังกรโคโมโด เป็นสัตว์ประจำชาติ ประเทศฟิลิปปินส์ มีควายคาราบาว เป็นสัตว์ประจำชาติ และประเทศบรูไน มีนกอินทรีทะเลทอ้งขาว เป็นสัตว์ประจำชาติ

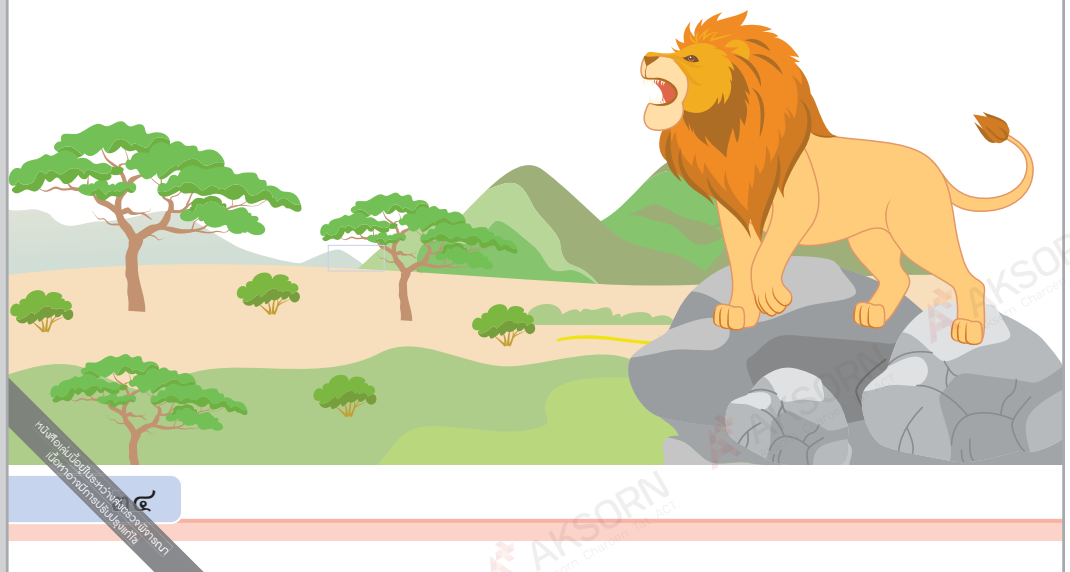
สิงโตเจ้าป่า

ทำไมสิงโตจึงได้ฉายาว่าเจ้าป่า ทั้งที่มีสัตว์ที่ฉลาด แสนรู้ และตัวใหญ่กว่าสิงโตหลายชนิด เช่น ลิง นกแก้ว ช้าง

เจ้าป่า หมายถึง ผู้เป็นใหญ่ในป่า ซึ่งสิงโตเป็นสัตว์ที่สง่างาม เป็นนักล่าที่มีความฉลาด คอยซุ่มโจมตีอยู่อย่างรวดเร็ว และอยู่รวมกันเป็นฝูง โดยมีหัวหน้าฝูงเป็นสิงโตตัวผู้ที่มีแผงขนรอบคอและคำรามเสียงดัง ดุหน้าเกรงขาม จึงได้รับการขนานนามว่า เป็นเจ้าป่า หรือเจ้าแห่งสัตว์ป่า

สิงโตเป็นสัญลักษณ์ของประเทศต่าง ๆ เช่น ประเทศสิงคโปร์ ในอดีตทั่วโลกจะรู้จักประเทศนี้ในนาม “เทมาเส็ก” หรือแปลว่า เมืองทะเล จนกระทั่งถูกเปลี่ยนเป็น “สิงคโปร์” ที่แปลว่า นครสิงโต ประเทศอังกฤษ หรือได้รับฉายาว่า “สิงโตคำราม” ซึ่งเห็นได้จากสิงโต ๓ ตัว อยู่บนโลโก้ของสมาคมฟุตบอลอังกฤษ

(Aksorn Learnspace)



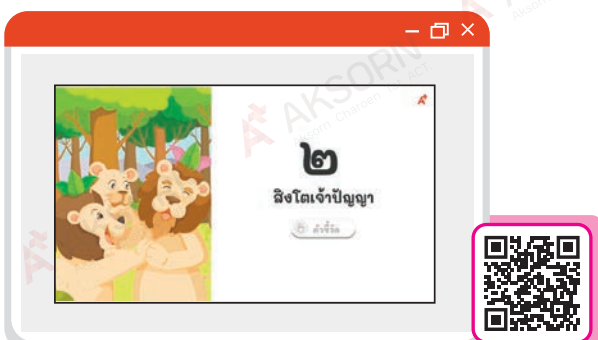
สื่อ Digital

PowerPoint

กิจกรรม สร้างเสริม

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับฉายาของสิงโตเจ้าป่า โดยใช้สื่อ PowerPoint เรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา <https://www.aksorn.com/qrcode/TMPPLTP40>

ครูให้นักเรียนจับคู่กับเพื่อน แล้วนึกถึงการตอนหรือนิทานเกี่ยวกับสิงโต แล้วผลัดกันเล่า เพื่อฝึกฝนให้นักเรียนใช้คำในการสื่อสารได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม



การยืมหนังสือจากห้องสมุดในอดีต

ในอดีตหากต้องการยืมหนังสือกลับไปอ่านที่บ้าน จะต้องทำบัตรสมาชิกห้องสมุดก่อน ซึ่งบัตรสมาชิกห้องสมุด คือ บัตรที่แสดงสิทธิในการใช้บริการยืม - คืนหนังสือ หรือสื่อต่าง ๆ ในห้องสมุด ดังนี้

ชื่อ	ติดรูป	
เลขประจำตัว		
ห้อง		
เลขหมู่	ชื่อหนังสือ	วันที่คืน

กำหนดส่งคืนหนังสือ

หนังสือที่ยืม

เป็นส่วนประกอบหนึ่งของเลขเรียกหนังสือ ซึ่งเป็นเลขสัญลักษณ์ที่ห้องสมุดกำหนดขึ้นสำหรับหนังสือแต่ละเล่มโดยเฉพาะ เพื่อบอกตำแหน่งของหนังสือเล่มนั้น ทำให้สะดวกในการค้นหาและจัดเก็บ

โดยเจ้าหน้าที่ห้องสมุดหรือบรรณารักษ์จะให้นักเรียนกรอกรายละเอียดส่วนตัวและนำรูปถ่ายติดบัตร จึงจะยืมหนังสือกลับบ้านได้

ในปัจจุบันหากต้องการยืมหนังสือกลับไปอ่านที่บ้านสามารถทำได้ง่าย เพียงใช้บัตรประจำตัวนักเรียนให้เจ้าหน้าที่ห้องสมุดหรือบรรณารักษ์บันทึกก่อนยืมหนังสือกลับบ้าน



ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น

- ครูชวนนักเรียนคุยเกี่ยวกับคำว่า การยืมหนังสือจากห้องสมุด แล้วถามนักเรียน เช่น
 - การยืมหนังสือจากห้องสมุดระหว่างในอดีตกับปัจจุบัน มีความเหมือนหรือแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร
 เพื่อเชื่อมโยงไปสู่ประตูสู่ความรู้ เรื่อง การยืมหนังสือจากห้องสมุดในอดีต
- ครูและนักเรียนร่วมกันอ่านออกเสียง จากหนังสือเรียน หน้า 35 โดยครูสังเกตการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล
- ครูนักเรียนร่วมกันเรียนรู้เกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างจากการยืมหนังสือจากห้องสมุดในอดีตกับปัจจุบันจาก PowerPoint ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ป.4 หน่วย 2

เกร็ดแนะครู

ครูแนะนำให้นักเรียนเลือกอ่านหนังสือที่มีเนื้อหาเป็นประโยชน์ เลือกให้เหมาะสมกับความสนใจของตนเอง และควรหาเวลาว่างในการอ่านหนังสืออย่างสม่ำเสมอ เพื่อพัฒนาความรู้ ความคิด และปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน อีกทั้งยังเป็นการฝึกทักษะการอ่านให้อ่านได้คล่องอีกด้วย

ข้อสอบเน้น การคิด

วรรณกรรมเรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา จัดเป็นหนังสือประเภทใด

- บันเทิงคดี
- ปกิณกะ
- สารคดี
- ตำรา

(แนวตอบ วรรณกรรมเรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา เป็นนิทานสำหรับเด็ก โดยมีจุดประสงค์ในการแต่งเพื่อให้ความบันเทิงแก่ผู้อ่านและให้ข้อคิดสอนใจ จึงจัดเป็นบันเทิงคดี

ส่วน ข้อ 2. หมายถึง เรื่องราวเบ็ดเตล็ด

ข้อ 3. หมายถึง เรื่องที่เขียนจากเค้าความจริง ไม่ใช่จินตนาการ)

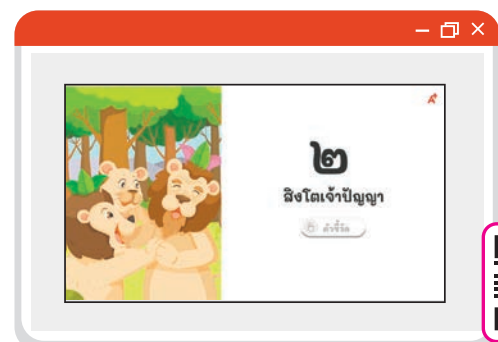
ข้อ 4. หมายถึง แบบแผนที่ว่าด้วยหลักวิชาต่างๆ ดังนั้นตอบข้อ 1.)



สื่อ Digital

PowerPoint

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างการยืมหนังสือจากห้องสมุดในอดีตกับปัจจุบัน โดยใช้สื่อ PowerPoint เรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา <https://www.aksorn.com/qrcode/TMPPLTP40>



ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น

17. ครูให้นักเรียนทบทวนการสรุปใจความสำคัญจากหนังสือเรียน หน้า 36
18. ครูและนักเรียนสรุปใจความสำคัญ ข้อคิด และการนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันจากเรื่องที่อ่าน โดยพิจารณาว่า สรุปใจความสำคัญและบอกข้อคิดจากเรื่องที่อ่านได้ตรงกับหรือใกล้เคียงกับหนังสือเรียน หน้า 38 หรือไม่ อย่างไร
19. ครูให้นักเรียนร่วมกันสรุปใจความสำคัญจาก PowerPoint ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ป.4 หน่วย 2



สรุปใจความสำคัญ



สิงโตฝูงหนึ่งอาศัยในทุ่งกว้าง สิงโตเผ่ามีหน้าที่อบรม ดูแล สิงโตหนุ่มสาว

วันหนึ่งต้องเลือกหัวหน้าใหม่ คู่แข่งขัน คือ สิงโตหนุ่ม กับสิงโตเผ่า ปรากฏว่า สิงโตหนุ่มเป็นผู้ชนะ จึงขับไล่พวกสิงโตเผ่าออกไป

เหล่าสิงโตหนุ่มคิดไม่ออกว่าจะทำอะไร จึงไปถามสิงโตเผ่า และสิงโตเผ่าก็ได้สอนวิธีปั้นเชือกด้วยซี่เถาให้

ต่อมามีฝูงจิ้งจอกมาล้อมทุ่งหญ้า และทำให้พวกสิงโตหนุ่มปั่นเชือกด้วยซี่เถาไม่ได้ภายใน ๗ วัน



สิงโตหนุ่มสำนึกในบุญคุณ และรู้สึกเสียใจที่มองไม่เห็นคุณค่าของสิงโตเผ่า

สิงโตหนุ่มจึงเดินทางไปขอโทษและพาให้สิงโตเผ่ากลับมาอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข



เกร็ดแถมครู

ครูให้นักเรียนใช้สรุปใจความสำคัญ จากหนังสือเรียน หน้า 36 เพื่อเป็นแนวทางในการสรุปใจความสำคัญของวรรณกรรมที่อ่าน



สื่อ Digital

PowerPoint

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับสรุปใจความสำคัญ โดยให้สื่อ PowerPoint เรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา <https://www.aksorn.com/qrcode/TMPPLTP40>

กิจกรรม ทำท่าย

ครูให้นักเรียนสรุปใจความสำคัญจากนิทานหรือเรื่องสั้นที่สนใจ พร้อมบอกข้อคิด แล้วแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนห้องอื่น



กิจกรรม

การเรียนรู้เชิงรุก

สมรรถนะสำคัญสำหรับผู้เรียน

- | | |
|--------------------|-------------------|
| ✓ ความสามารถด้าน | ✓ การสื่อสาร |
| ✓ การคิด | ○ การแก้ปัญหา |
| ✓ การใช้ทักษะชีวิต | ○ การใช้เทคโนโลยี |

ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

1. หากนักเรียนเป็นสิงโตในฝูง จะเลือกสิงโตหนุ่มหรือสิงโตเมียเป็นหัวหน้า พร้อมบอกเหตุผล
2. แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยคในเรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา ดังนี้

“สิงโตเมื่อยกแอ่ยกยัน เล็บสั้น ฟันหัก
แล้วจะเอาเรี่ยวแรงที่ไหนมารักษาป่าและทุ่งกว้างให้เรา”

3. หากสิงโตหนุ่มคิดวิธีปั่นเชือกด้วยซี่ง่าไม่ได้ จะเกิดอะไรขึ้น
4. เพราะเหตุใด สิงโตหนุ่มจึงเห็นคุณค่าของสิงโตเมีย
5. สรุปลักษณะนิสัยของตัวละครเรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา แล้วบอกว่าจะนำลักษณะนิสัยไปปรับใช้กับตนเองอย่างไร



สิงโตหนุ่ม



สิงโตเมีย



สุนัขจิ้งจอก

6. ร่วมกันสรุปข้อคิดและใจความสำคัญที่ได้จากเรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา

๓

ขั้นสรุป

สรุปองค์ความรู้ และนำไปใช้

1. ครูให้นักเรียนสรุปใจความสำคัญจากเรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา เพื่อเป็นการสรุปความรู้
2. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด ภาษาไทย ป.4 หน่วย 2 ตอนที่ 1 ข้อ 1.-2. หน้า 15-16
3. ครูให้นักเรียนทำใบงาน เรื่อง ปริศนาคำทาย
4. ครูให้นักเรียนตอบคำถามกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก จากหนังสือเรียน หน้า 37
5. ให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก จากหนังสือเรียน หน้า 38 แล้วออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน
6. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อประเมินความสามารถหลังจากการเรียนรู้

แนวตอบ เฉลยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก

4. เพราะสิงโตเมื่อยกแอ่ยกยันและประสมการณ์มาก อีกทั้งยังใช้ความรู้ที่นั้นแก้ปัญหาได้
6. ข้อคิดและใจความสำคัญที่ได้จากเรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา คือ ถึงแม้ผู้สูงอายุนั้นร่างกายไม่แข็งแรงและไม่ว่องไวเท่ากับคนหนุ่มสาว แต่ก็มีประสบการณ์ที่จะให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ในเรื่องต่างๆ ได้

กิจกรรม สร้างเสริม

ครูให้นักเรียนสังเกตพฤติกรรมของสิงโตและสุนัขจิ้งจอกจากสื่อต่างๆ โดยเขียนบันทึกลงสมุด แล้วแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับเพื่อน เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการสังเกตและการเขียนที่ดียิ่งขึ้น

ขั้นประเมิน

1. ครูประเมินการอ่านออกเสียงของนักเรียน จากการสังเกตการอ่านออกเสียง เรื่อง สิงโตเจ้าป่า และการยืมหนังสือจากห้องสมุดในอดีต โดยใช้เกณฑ์ประเมินการอ่านออกเสียง
2. ครูประเมินการเขียนข้อคิดและลักษณะนิสัยของตัวละคร จากการตรวจแบบฝึกหัด ภาษาไทย ป.4 หน่วย 2 ตอนที่ 1 ข้อ 1.-2. หน้า 15-16
3. ครูประเมินการเขียนคำและความหมายของคำ จากการตรวจแบบฝึกหัด ภาษาไทย ป.4 หน่วย 2 ตอนที่ 1 ข้อ 4. หน้า 18
4. ครูตรวจใบงาน เรื่อง ปริศนาคำทาย เพื่อตรวจสอบความรู้ ความเข้าใจ
5. ครูประเมินสมรรถนะของนักเรียน จากการตรวจใบกิจกรรมและสังเกตการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้เกณฑ์ประเมินสมรรถนะ
6. ครูประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากการตรวจแบบทดสอบหลังเรียน

ให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมต่อไปนี้

1. แบ่งกลุ่ม กลุ่มละ ๕ คน ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแต่งนิทานสั้น ๆ ที่มีตัวละครหลักเป็นสิงโต พร้อมบอกข้อคิด แล้วเขียนแผนภาพโครงเรื่องจากนิทานที่แต่งตามหัวข้อ ดังนี้
 ๑. ตัวละคร
 ๒. สถานที่
 ๓. เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น
 ๔. ผลของเหตุการณ์
2. วาดรูปและระบายสีตกแต่งให้สวยงาม แล้วออกมาแนะนำเสนอผลงานที่หน้าชั้นเรียน



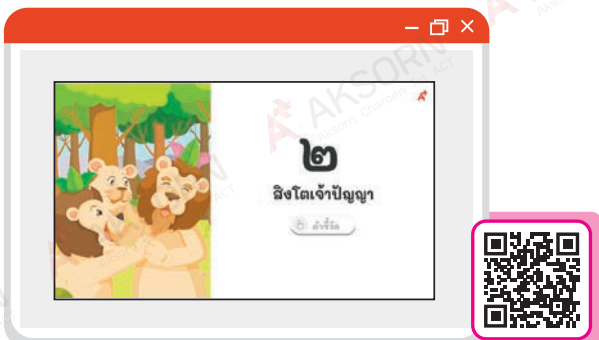
เกร็ดแฉครู

ครูให้นักเรียนร่วมกันทำแบบทดสอบหลังเรียนจาก PowerPoint ภาษาไทย วรรณคดี และวรรณกรรม ป.4 หน่วย 2 เพื่อประเมินความสามารถหลังจากการเรียนการสอน

สื่อ Digital

PowerPoint

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับข้อสอบ โดยใช้สื่อ PowerPoint เรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา
<https://www.aksorn.com/qrcode/TMPPLTP40>



ข้อสอบเน้น การคิด

เรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา ให้ข้อคิดอย่างไร

1. ผู้สูงอายุสามารถทำประโยชน์ได้เท่าๆ หนุ่มสาว
2. ผู้สูงอายุเป็นผู้อ่อนแอ เราจึงควรดูแลให้ดี
3. ผู้สูงอายุสามารถช่วยเราทำงานได้
4. การดูแลผู้สูงอายุไม่ใช่เรื่องยาก

วิเคราะห์คำตอบ เพราะผู้สูงอายุแม้จะมีอายุมากและร่างกายไม่แข็งแรงเท่ากับคนหนุ่มสาว แต่ก็ยังสามารถทำประโยชน์ได้เท่าๆ กับคนหนุ่มสาว เพราะมีประสบการณ์ชีวิตมาก จึงสามารถใช้ความคิดทำประโยชน์ต่างๆ ได้ ดังนั้น ตอบข้อ 1.)

หน่วยการเรียนรู้ที่

๓

เล่นกลางแจ้ง



เป้าหมายการเรียนรู้ประจำหน่วยที่ ๓

๑. อ่านออกเสียงข้อความและเรื่องสั้น ๆ ที่กำหนดได้ถูกต้อง (มฐ. ท ๑.๑ ป.๔/๑)
๒. อธิบายความหมายของคำ และสำนวนจากเรื่องที่อ่านได้ (มฐ. ท ๑.๑ ป.๔/๒)

หนังสือเรียนภาษาไทย
ฉบับปรับปรุงปี ๒๕๖๒

Brain-Based Learning (BBL)

ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนก่อนการเริ่มการเรียนการสอน เพื่อทดสอบความสามารถนักเรียน สำหรับจัดการเรียนการสอน

ขั้นนำ

เตรียมความพร้อมของสมอง

1. ครูพานักเรียนไปที่สนามของโรงเรียน แล้วให้นักเรียนเล่นเครื่องเล่นเป็นเวลา 5-10 นาที เพื่อเตรียมพร้อมในการเรียน จากนั้นครูพานักเรียนกลับห้องเรียน
2. ครูให้นักเรียนสังเกตภาพและอ่านชื่อเรื่อง จากหนังสือเรียน หน้า 39 แล้วถามนักเรียน เช่น
 - นักเรียนคิดว่า เรื่องนี้น่าจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับอะไร
 - (แนวตอบ การเล่นกลางแจ้งของเด็ก ๆ)
 - นักเรียนคิดว่า เด็ก ๆ ในภาพกำลังทำอะไร
 - (แนวตอบ เล่นไม้สูง เล่นม้าก้านกล้วย เล่นตีวงล้อ เล่นขี่ม้าส่งเมือง เล่นเดินกะลา เล่นลากกาบหมาก และเล่นว่าว)

เกร็ดแนะครู

ครูจัดกระบวนการเรียนรู้ โดยการให้นักเรียนปฏิบัติ ดังนี้

- อ่านออกเสียงข้อความและเรื่องสั้นที่กำหนด
- อธิบายความหมายของคำจากเรื่อง
- วิเคราะห์และสรุปข้อคิดที่ได้จากวรรณกรรม แล้วนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน



เป้าหมาย การเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้นี้มุ่งเน้นให้นักเรียนเรียนรู้การอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์และสำนวน กิจกรรมของหน่วยการเรียนรู้นี้จะเน้นให้นักเรียนฝึกฝนการอ่านตามจังหวะ แบ่งวรรคในการอ่าน เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการอ่าน ฝึกให้นักเรียนอธิบายความหมายของคำศัพท์โดยการคาดเดาจากบริบท เพื่อนำไปใช้สื่อสารได้อย่างถูกต้อง นอกจากนี้ ยังให้รู้จักการละเล่นแบบไทยในอดีตอีกด้วย

ขั้นนำ

เตรียมความพร้อมของสมอง

- ครูติดภาพการละเล่นแบบไทยบนกระดาน แล้วครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น เช่น
 - ภาพที่นักเรียนดูเป็นการละเล่นอะไร
(แนวตอบ เล่นหมากเก็บ เล่นจ้ำจี้ เล่นรีรีข้าวสาร)
 - ปัจจุบัน นักเรียนยังเล่นการละเล่นเหล่านี้หรือไม่ เพราะเหตุใด
(แนวตอบ ตอบได้หลากหลาย เช่น ไม่ได้เล่น ปัจจุบันเล่นบอร์ดเกมหรือเกมในโทรศัพท์มือถือ)

ขั้นสอน

เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่

- ครูให้นักเรียนช่วยกันอ่านแนวคิดสำคัญของเรื่อง เล่นกลางแจ้ง แล้วให้ร่วมกันบอกว่า ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 นี้ จะได้เรียนรู้เรื่องอะไรบ้าง จากนั้นครูช่วยอธิบายเพิ่มเติม
- ครูพูดคุย อธิบายกับนักเรียนเกี่ยวกับการละเล่นแบบไทยกับการที่ครูพาไปเล่นที่เครื่องเล่นในสนามว่า เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร
- ครูให้นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับแนวคิดสำคัญและตัวอย่างการละเล่นในอดีตจาก PowerPoint ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ป.4 หน่วย 3
- ครูและนักเรียนร่วมกันตอบคำถาม จากหนังสือเรียน หน้า 40

เกร็ดแะครู

จากนั้นครูสืบค้นรายการ เพลงเด็ก Happy Channel Kids Song ได้ที่ www.youtube.com โดยพิมพ์ค้นหาว่า เพลงเด็ก มอญซ่อนผ้า

สื่อ Digital

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวคิดสำคัญและตัวอย่างการละเล่นในอดีต โดยใช้สื่อ PowerPoint เรื่อง เล่นกลางแจ้ง <https://www.aksorn.com/qrcode/TMPPLTP40>



แนวคิดสำคัญ

เรื่อง เล่นกลางแจ้ง



การเล่นการละเล่นในอดีตของเด็กไทยที่เล่นกลางแจ้ง ได้แก่ เล่นลูกข่าง วึ่งกระป๋อง เดินกะลา ขี่ม้าก้านกล้วย ลากกาบหมาก เดินไม้สูง เล่นสร้างบ้าน เล่นว่าว และตีวงล้อ ล้วนทำให้เด็กๆ ได้ออกกำลังกาย และฝึกทำกิจกรรมร่วมกัน เราจึงควรช่วยกันอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมให้คงอยู่สืบไป

กิจกรรม

นำสู่การเรียนรู้

นักเรียนเคยเห็นการละเล่นในภาพหรือไม่ หากเคย ให้บอกชื่อการละเล่นและวิธีการเล่น



กิจกรรม

สร้างเสริม

ครูให้นักเรียนค้นหาละเล่นเพิ่มเติมจากสื่อต่างๆ เช่น หนังสือ วารสาร คลิปวิดีโอ ผู้รู้ผู้เชี่ยวชาญ แล้วร่วมกันบอกประโยชน์ของการละเล่นต่างๆ



วรรณกรรม

นำอ่าน

เช้าวันจันทร์ สันตินำหนังสือเรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา ที่อ่านจบแล้วมาคืนที่ห้องสมุด เขาจำได้ว่า วันที่ต้องคืนหนังสือนั้นยังเหลืออีกหลายวัน แต่เขานำหนังสือมาคืนก่อนกำหนด เขาจึงถามครูนพรัตน์ว่า

“คุณครูครับ ผมนำหนังสือมาคืนเร็วไปไหมครับ”

ครูนพรัตน์ไม่ได้ตอบทันทีเช่นเคย

“ไม่หรอก” เสียงตอบเรียบเฉย สันติซึ่งใจว่า จะถามต่อดีไหม เพราะเขากลัวว่าครูจะรำคาญ แต่ครูก็เอ่ยขึ้นมาเสียก่อน

“เธอขอยืมหนังสือเล่มบาง ๆ อ่านเดียวเดียวก็จบ ก็เลยคืนเร็ว ถ้าขอยืมหนังสือเล่มหนา ก็อาจจะคืนช้า”

“แล้วถ้าผมไม่ได้เอามาคืนล่ะครับ” สันติถามต่อ

“เธอก็ต้องเสียค่าปรับนะสิ” ครูตอบ

“เท่าไรครับ” ครูนพรัตน์ไม่ตอบ แต่ชี้ไปที่ป้ายประกาศบนผนังด้านหนึ่ง สันติจึงเดินไปอ่าน



กฎระเบียบ

ในการยืมหนังสือ

- ☒ ยืมหนังสือได้ครั้งละ ๓ เล่ม
- ☒ ยืมได้ ๗ วัน
- ☒ คืนช้าปรับ ๕ บาทต่อเล่ม ต่อวัน



หนังสือที่ยืมมาต้องอ่านให้จบก่อนคืน
ถ้าอ่านไม่จบให้แจ้งครูก่อนคืน

ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น



5. ครูให้นักเรียนเลขที่ 1-10 ช่วยกันอ่านออกเสียงวรรณกรรมนำอ่าน จากหนังสือเรียน หน้า 41 โดยครูสังเกตการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล

6. ครูตรวจสอบความรู้ ความเข้าใจ โดยถามนักเรียน เช่น

• สันตินำหนังสือเรื่องไหนมาคืนก่อนกำหนด
(แนวตอบ หนังสือเรื่อง สิงโตเจ้าปัญญา)

7. ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น เช่น

• หากนักเรียนเป็นสันติ ครั้นต่อไปจะยืมหนังสือเล่มบางหรือหนังสือเล่มหนา พร้อมบอกเหตุผลประกอบ

(แนวตอบ ตอบได้หลากหลาย เช่น ครั้นต่อไปจะยืมหนังสือเล่มหนา เพราะจะได้ใช้เวลาอ่านนานขึ้น อีกทั้งเป็นการพัฒนาทักษะการอ่านของตนเองให้ดียิ่งขึ้น)

เกร็ดแนะครู

ครูเน้นย้ำให้นักเรียนปฏิบัติตามกฎการยืม-คืนหนังสือของห้องสมุด เพื่อฝึกให้นักเรียนมีวินัยจนติดเป็นนิสัย

ข้อสอบเน้น การคิด

หากนักเรียนคืนหนังสือช้ากว่ากำหนด จะส่งผลกระทบต่อใคร และกระทบเรื่องใดบ้าง

(แนวตอบ กระทบทั้งต่อตนเองและผู้ที่ยืมหนังสือจากห้องสมุด เพราะตนเองต้องเสียค่าปรับ และผู้ที่ยืมหนังสือเล่มนั้นจะได้อ่านหรือศึกษาข้อมูลช้า หากมีผู้ที่ต้องการใช้หนังสือเล่มนั้นเพื่อทำรายงาน ก็ส่งผลกระทบต่อรายงานไม่ทันหรือไม่ได้คะแนน เป็นต้น ดังนั้น ควรคืนหนังสือตามเวลาที่กำหนด เพื่อไม่ให้ตนเองและผู้อื่นเดือดร้อน)



นักเรียนควรรู้

1 ค่าปรับ หมายถึง เงินที่ถูกปรับถูกลงโทษให้ชดใช้เพราะกระทำผิด หรือไม่ทำตามสัญญาที่ได้ตกลงกันไว้

การเสียค่าปรับในการยืมหนังสือนั้น ห้องสมุดแต่ละที่จะมีกฎระเบียบในการยืม-คืน และราคาค่าปรับที่แตกต่างกันออกไป ดังนั้น เราจึงควรศึกษากฎระเบียบของห้องสมุดของตนเองให้เข้าใจ

ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น

8. ครูให้นักเรียนเลขที่ 11-20 ช่วยกันอ่านออกเสียงวรรณกรรมนำอ่าน จากหนังสือเรียน หน้า 42 โดยครูสังเกตการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล
9. ครูให้นักเรียนร่วมกันเปรียบเทียบกฎระเบียบในการยืม-คืนหนังสือ และข้อควรปฏิบัติในการใช้ห้องสมุดของโรงเรียนของสันติกับห้องสมุดโรงเรียนของนักเรียนว่า เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร
10. ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น เช่น
 - เพราะเหตุใด ห้องสมุดจึงมีข้อปฏิบัติไม่ให้พูดคุยหรือส่งเสียงดัง
 - (แนวตอบ คนส่วนใหญ่เข้ามาใช้บริการจากห้องสมุดนั้น ต้องการอ่านหนังสือ จึงต้องการความเงียบสงบ ดังนั้น ไม่ควรพูดคุยหรือส่งเสียงดังรบกวนผู้อื่น)
 - นักเรียนคิดว่า ลักษณะของหนังสือที่สันติชอบเป็นอย่างไร และให้ยกตัวอย่างประเภทของหนังสือที่สันติน่าจะชอบ
 - (แนวตอบ สันติชอบหนังสือที่ไม่หนาเกินไป และมีภาพประกอบ ซึ่งน่าจะเป็นหนังสือประเภทนิทาน การ์ตูน หรือเรื่องสั้น)
11. ครูขออาสาสมัคร 2-3 คน ออกมาแนะนำหนังสือนำอ่านให้เพื่อนๆ ฟังที่หน้าชั้นเรียน

ถัดจากป้ายกฎระเบียบในการขอยืมหนังสือ ก็มีป้ายอีกป้ายหนึ่ง สันติจึงอ่านต่อ

ข้อควรปฏิบัติ

ในการใช้ห้องสมุด

- ☒ แต่งกายสุภาพเรียบร้อยทุกครั้งเมื่อเข้ามาใช้ห้องสมุด
- ☒ ไม่พูดคุยหรือส่งเสียงดังรบกวนผู้อื่น
- ☒ ไม่นำเครื่องดื่มหรืออาหารเข้ามารับประทานในห้องสมุด



เขาอ่านเสร็จก็เดินกลับมาถามครูอีก

“เล่มไหนที่มีคนขอยืมเยอะ ๆ บ้างครับ แล้วเล่มไหนที่ไม่มีใครขอยืมเลย”

ครูนพรัตน์ยิ้มอย่างเอ็นดู แล้วตอบสันติว่า

“ส่วนใหญ่เขาอ่านในห้องสมุด ถ้าเล่มไหนหนาหน่อยหรือถ้าใครจะนำกลับไปทำรายงานส่งครู ก็จะมีคนยืมหลายคน อย่างเช่นเล่มนี้” ครูหยิบหนังสือที่วางกองข้างหลังมาเล่มหนึ่ง

“เล่มนี้น่าอ่านครับ ไม่บางเกินไป ไม่หนาเกินไป มีภาพประกอบด้วย” สันติกล่าวอย่างพอใจ

“เล่มนี้ปัญญาเพื่อนร่วมชั้นเราก็ค่อยอ่านนะ เขายืมหนังสือจากห้องสมุดไปอ่านเยอะเลย” ครูนพรัตน์บอก



นักเรียนควรรู้

1 การใช้ห้องสมุด ควรคำนึงเรื่องมารยาทการใช้ห้องสมุด ซึ่งเป็นสิ่งพื้นฐานในการปฏิบัติตนให้อยู่ร่วมกับผู้อื่น เพราะผู้ที่มาใช้บริการห้องสมุดต้องการที่จะเข้ามาอ่านหนังสือหรือทบทวนบทเรียนล้วนต้องการความเงียบสงบและมีสมาธิ จึงมีข้อปฏิบัติในการใช้ห้องสมุด ดังนี้

1. อ่านหนังสือในใจ ไม่อ่านออกเสียงรบกวนผู้อื่น
2. นั่งด้วยท่าทางที่สบาย แต่สุภาพ นอกจากนี้ ไม่ควรสิ้นขา กดปากกาบ่อย ๆ หรือเคาะโต๊ะ
3. ไม่เขียนหรือบันทึกลงในหนังสือ และไม่พับหน้ากระดาษ
4. ไม่เล่นกันขณะอ่านหนังสือ
5. ไม่นำอาหารหรือเครื่องดื่มเข้ามารับประทานในห้องสมุด
6. ไม่แย่งหนังสือของผู้อื่นที่กำลังอ่านอยู่

ข้อสอบเน้น การคิด

นักเรียนควรปฏิบัติตนตามใครในการใช้ห้องสมุด

1. จำรู้สึกกระหายน้ำจึงนำน้ำเข้ามาดื่มในห้องสมุด
2. แก้มแต่งกายสุภาพและไม่ส่งเสียงดังรบกวนผู้อื่น
3. นนทืบทวนการบ้านกับเพื่อนด้วยเสียงดังพอสมควร
4. เปียอ่านหนังสือที่ยืมจากห้องสมุดอย่างละเอียดจึงคืนหนังสือช้ากว่ากำหนดเวลา 1 วัน

(วิเคราะห์คำตอบ เพราะการแต่งกายสุภาพและไม่ส่งเสียงดังรบกวนผู้อื่น ถือเป็นมารยาทในการใช้ห้องสมุดที่ทุกคนควรปฏิบัติ ดังนั้นตอบข้อ 2.)

สันติจดจำชื่อเพื่อนคนนี้ไว้ และตอบว่า “ถ้าอย่างนั้น ผมขอยืมหนังสือเล่มนี้ครับ”

เมื่อทำเรื่องขอยืมหนังสือเสร็จแล้ว สันติคิดว่า การที่เขายืมหนังสือก็ดีเหมือนกัน เพราะจะได้นำไปอ่านที่บ้านได้ ไม่ต้องอ่านอย่างรีบเร่งที่ห้องสมุด

วันนี้เขาสามารถกลับบ้านพร้อมกับพี่สาวได้เร็ว เมื่อกลับถึงบ้านและทำกิจวัตรประจำวันของตนเองเรียบร้อยแล้ว เขาก็นั่งอ่านหนังสือที่ยืมมา หนังสือเล่มนั้นมีชื่อว่า เล่นกลางแจ้ง แต่งโดย ปรีดา ปัญญาจันทร์ และชีวัน วิสาสะ

นักเรียนคิดว่า
เล่นกลางแจ้ง
คืออะไร



ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น



12. ครูให้นักเรียนเลขที่ 21-30 ช่วยกันอ่านออกเสียงวรรณกรรมนำอ่าน จากหนังสือเรียนหน้า 43 โดยครูสังเกตการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล
13. ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น เช่น
 - ในวันหนึ่งสันติจะได้รู้จักเพื่อนร่วมชั้นที่ชื่อปัญญาหรือไม่ เพราะอะไร

(แนวตอบ ตอบได้หลากหลาย เช่น ในวันหนึ่งสันติจะได้รู้จักเพื่อนร่วมชั้นที่ชื่อปัญญา เพราะอยู่ชั้นเรียนเดียวกัน และน่าจะขอค่าปรึกษาเรื่องหนังสือในห้องสมุด)
14. ครูให้นักเรียนร่วมกันคาดเดาเหตุการณ์ว่า เล่นกลางแจ้งคืออะไร และเพราะเหตุใด จึงมีชื่อเรื่องว่า เล่นกลางแจ้ง

ชั้นสรุป

สรุปองค์ความรู้ และนำไปใช้



ครูให้นักเรียนเขียนความหมาย “ดีความตามชื่อ” จากเรื่อง เล่นกลางแจ้ง

ชั้นประเมิน

1. ครูประเมินความสามารถของนักเรียน จากการตรวจแบบทดสอบก่อนเรียน
2. ครูประเมินการอ่านออกเสียงของนักเรียน จากการสังเกตการอ่านออกเสียงวรรณกรรมนำอ่าน โดยใช้เกณฑ์ประเมินการอ่านออกเสียง
3. ครูตรวจการเขียนความหมาย “ดีความตามชื่อ” จากเรื่อง เล่นกลางแจ้ง

ข้อสอบเน้น การคิด

ข้อใดคือประโยชน์ของการคาดคะเนเหตุการณ์จากชื่อเรื่องหรือเรื่องที่อ่าน

(แนวตอบ ประโยชน์ของการคาดคะเนเหตุการณ์จากชื่อเรื่องหรือเรื่องที่อ่าน คือ ทำให้เข้าใจความสัมพันธ์ของเนื้อหาในส่วนต่างๆ ซึ่งนำไปสู่การคิดวิเคราะห์ และเป็นคนมีเหตุผล)



นักเรียนควรรู้

- 1 กิจวัตร หมายถึง กิจ ธุระ หรืองานที่ทำเป็นประจำ ซึ่งนักเรียนควรฝึกกิจวัตรหรือตารางเวลาชีวิตที่เหมาะสม เพื่อพัฒนาด้านร่างกายและสติปัญญา เช่น การช่วยเหลือตนเอง การตัดสินใจ การคิดแก้ปัญหา การสร้างสุขนิสัยที่ดี การรับผิดชอบต่อตนเอง

Brain-Based Learning (BBL)

ขั้นนำ

เตรียมความพร้อมของสมอง

ครูทบทวนเนื้อหาที่เรียนเมื่อชั่วโมงก่อนหน้า โดยเล่นเกม “ถามตอบ บอกความเห็น” กติกา คือ ครูไปยืนที่โต๊ะใครให้นักเรียนคนนั้นแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ถาม เช่น

- ชูลีพรนำขนมและน้ำเข้ามารับประทานในห้องสมุด นักเรียนเห็นด้วยหรือไม่ ช่วยบอกความเห็น

(แนวตอบ ไม่เห็นด้วย เพราะเป็นข้อปฏิบัติในการใช้ห้องสมุดที่ห้ามนำอาหารเข้ามารับประทาน)

ขั้นสอน

เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่

1. ครูให้นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับผู้แต่งและแนวคิดสำคัญของเรื่อง จาก PowerPoint ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ป.4 หน่วย 3
2. ครูและนักเรียนช่วยกันอ่านออกเสียง เรื่อง เล่นกลางแจ้ง จากหนังสือเรียน หน้า 44 โดยครูสังเกตการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล
3. ครูให้นักเรียนร่วมกันบอกความหมายของคำว่า กะลา และลูกข่าง ตามความเข้าใจของนักเรียน จากนั้นตรวจสอบความหมายของคำจากหนังสือเรียน หน้า 48

เกร็ดแฉะครู

ครูแนะนำหรืออ่านหนังสือเรื่อง ไม่อยากเป็นควาย ฉบับเต็มให้นักเรียนดู หากนักเรียนสนใจสามารถมาขยืมไปอ่านได้ เพื่อปลูกฝังให้นักเรียนมีนิสัยรักการอ่าน

เล่น กลางแจ้ง

เด็ก ๆ เสียงใส ๆ วิ่งไปเล่น
กลางแจ้ง เตรียมตัวเตรียมของมา
มากมาย เชือก กะลา ก้านกล้วยก็มี



ลูกข่างสารพัน กลางลานเล่น**ลูกข่าง** มากเก็บ กระโดดเชือก
ตั้งแต่ สารพัดสนุกสนานกลางลาน แดดจัด แต่ก็เล่นกันสนุกดี

สื่อ Digital

PowerPoint

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับผู้แต่งและแนวคิดสำคัญของเรื่อง โดยใช้สื่อ PowerPoint เรื่อง เล่นกลางแจ้ง <https://www.aksorn.com/qrcode/TMPPLTP40>



ข้อสอบเน้น การคิด

ในการเล่นกับเพื่อน นักเรียนควรปฏิบัติตนอย่างไร

(แนวตอบ ตอบได้หลากหลาย เช่น เล่นอย่างมีน้ำใจนักกีฬา คือ รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ถอย แบ่งปันของเล่นกับเพื่อน เล่นด้วยความระมัดระวัง แบ่งเวลาในการเล่นอย่างเหมาะสม)



วิ่งกระป๋อง¹

เอากะป๋องเจาะรูดูเหมือนรถ
มีล้อหมุนทั้งหมดตรงปาก
แข่งกันวิ่งไปเร็ววันัก
ธงปักสะบัดปลิวเป็นทิวทาง
ใครถึงก่อนก่อนใครใครชนะ
ส่วนคนอื่นจะตามหลังกาห่าง
วิ่งไล่ให้ฝุ่นตลบเป็นทาง
จะเอาอย่างแข่งรถกันทีเดียว

ขั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น



- ครูและนักเรียนช่วยกันอ่านออกเสียง เรื่อง เล่นกลางแจ้ง จากหนังสือเรียน หน้า 45 โดย ครูสังเกตการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล
- ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น เช่น
 - นักเรียนเคยเล่นลูกข่าง หมากรุก กระโดดเชือก หรือตั้งเตหรือไม้ หากเคย ชอบเล่น การละเล่นชนิดใดมากที่สุด พร้อมบอกเหตุผล (แนวตอบ ตอบได้หลากหลาย เช่น เคยเล่นทั้ง 4 ชนิด แต่ชอบเล่นตั้งเตมากที่สุด เพราะไม่ต้องเตรียมอุปกรณ์มาก)
 - นักเรียนคิดว่า การเล่นวิ่งกระป๋องให้ประโยชน์อะไรบ้าง (แนวตอบ ตอบได้หลากหลาย เช่น ทำให้ได้ออกกำลังกายและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น)

เกร็ดแนะครู

ครูอธิบายเพิ่มเติมให้นักเรียนเข้าใจว่า เรื่อง เล่นกลางแจ้ง ผู้แต่งแต่งเนื้อหาให้มีสัมผัสคล้องจองสำหรับอ่านหรือร้องเล่นเป็นจังหวะ ไม่ได้แต่งเป็นคำประพันธ์ที่มีฉันทลักษณ์ที่ตายตัว

กิจกรรม สร้างเสริม

ครูพานักเรียนไปใช้บริการห้องสมุด จากนั้นค้นหาการละเล่นไทยในอดีตและจดบันทึก แล้วแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อนในชั้นเรียน เพื่อฝึกทักษะการศึกษาค้นคว้าข้อมูล และสื่อสารได้อย่างถูกต้อง



นักเรียนควรรู้

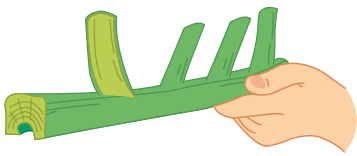
- 1 **วิ่งกระป๋อง** เป็นการวิ่งแข่งกัน โดยใช้กระป๋องต่าง ๆ เช่น กระป๋องนม กระป๋องขนม มาเจาะรูที่ก้นกระป๋องและฝาดกระป๋อง จากนั้นร้อยลวดและมัดปลายลวดนั้นกับไม้ยาวประมาณ 1 เมตร แล้วจับที่ด้ามไม้นั้นวิ่งไปมาให้กระป๋องกลิ้งบนพื้นเหมือนล้อรถ

ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น

3. ครูและนักเรียนหญิงช่วยกันอ่านออกเสียง เรื่อง เล่นกลางแจ้ง จากหนังสือเรียน หน้า 46 โดย ครูสังเกตการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล
4. ครูให้นักเรียนร่วมกันบอกความหมายของคำว่า เจ้าแกละ และเจ้าจุก ตามความเข้าใจของ นักเรียน จากนั้นตรวจสอบความหมายของคำ จากหนังสือเรียน หน้า 48
5. ครูตรวจสอบความรู้ ความเข้าใจ โดยถาม นักเรียน เช่น

- ปีนก้านกล้วยมีลักษณะอย่างไรขออาสาสมัครออกมาวาดที่หน้าชั้นเรียน (ภาพตัวอย่าง)

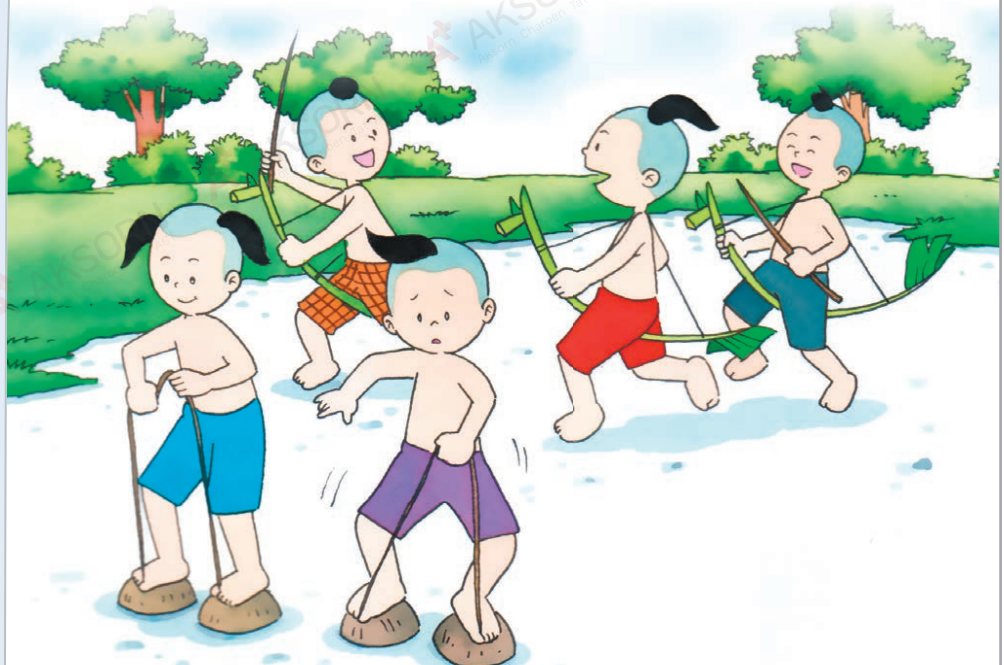


6. ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น เช่น
 - ระหว่างการเล่นเดินกะลากับการเล่นม้า ก้านกล้วย การเล่นใดเล่นยากกว่ากัน พร้อมบอกเหตุผลประกอบ (แนวตอบ การเล่นเดินกะลา เพราะต้องใช้ การทรงตัวบนกะลา แล้วเดินไปจนถึงเส้นชัย)

เดินกะลา

ยายจำว่ากะลาร้อยเชือก
เจ้าแกละเจ้าจุกก็เดินเป็น
เชือกร้อยกะลามาคืบหนึบ
คืบให้มันไม่หลุดหล่นเป็นพอ
ใครเดินตกก็แพ้ทันที

หนูจะเอาทำเป็นเกือกเดินเล่น
แต่น้องหนูต้องหัดเล่นอีกนาน
เดินแข่งกัน ไกลใกล้ ไม่สำคัญ
ใครเดินเร็วไม่หลุดเป็นต่อ



ม้าก้านกล้วย

ยายจำ ทำม้าก้านกล้วยให้หนูที
เอาป็นก้านกล้วยด้วยนะ

หนูจะขี่วิ่งไล่กัน
หนูจะยิงกันให้สั่นลานเลย



นักเรียนควรรู้

1. เกือก หมายถึง รองเท้า
2. ม้าก้านกล้วย หมายถึง เป็นการนำก้านกล้วยที่เฉือนใบตองออกให้เหลือตรงส่วนปลาย เพื่อเป็นหางม้า และหักส่วนโคนให้เป็นหัวม้า จากนั้นย่นคร่อมแล้ววิ่งเล่น โดยให้เด็กจินตนาการว่า กำลังขี่ม้าตัวจริง



กิจกรรม ท้าทาย

ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม ประดิษฐ์ของเล่นจากเศษวัสดุรอบตัวที่มีในเรื่อง เล่นกลางแจ้ง มากลุ่มละ 1 อย่าง จากนั้นออกมานำเสนอมผลงานที่หน้าชั้นเรียน แล้วผลัดกันเล่นของเล่น เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ประหยัด และรู้จักใช้ทรัพยากรต่างๆ อย่างมีประสิทธิภาพ

ลากาบหมาก

พี่จ๋ายาลากเร็วนัก
ถ้าเหนื่อยก็หยุดพัก
เอาธงปักกันหลากสิ
แข่งกันดูอีกที ถึงคราวนี้ค่อยลากเร็ว



ไม้สูง^①

มามาแข่งเดินไม้สูงกัน
เหยียบตรงกลางแล้วจับให้มั่น
เดินบนไม้ยันโยกเยก



สร้างบ้าน

เก็บใบไม้ใบหญ้ามาสร้างบ้าน เก็บกิ่งก้านมาทำรั้ว
มุงกันแดดแล้วมุดหัวมุดตัว เข้าพักหลบร้อนกัน
สนุกสนุกคือบ้านฉันมีหน้าตาต่างประตูดุครัน
ตั้งแต่เข้ายืนเย็นเล่นในบ้านเรา

ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น



- ครูให้นักเรียนเลขคู่ช่วยกันอ่านออกเสียง เรื่อง เล่นกลางแจ้ง จากหนังสือเรียน หน้า 47 โดย ครูสังเกตการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล
- ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น เช่น
 - นักเรียนเคยเล่นลากาบหมาก เล่นไม้สูง หรือเล่นสร้างบ้านหรือไม่ หากเคย เคยเล่นอะไรบ้าง และมีวิธีการเล่นแตกต่างจากในภาพอย่างไร

(แนวตอบ ตอบได้หลากหลาย เช่น เคยเล่น สร้างบ้าน แต่ใช้วัสดุที่แตกต่างจากในภาพ โดยใช้กล่อง ผ้าห่ม และเก้าอี้ มาสร้างเป็นบ้าน)

เกร็ดแะครู

ครูอธิบายเพิ่มเติมให้นักเรียนฟังว่า ประเทศต่างๆ ในอาเซียนก็มีการละเล่นพื้นบ้านเช่นกัน นิยมเล่นในวันสำคัญต่างๆ ซึ่งมีการละเล่นต่างๆ มากมาย เช่น

กัมพูชา มีการละเล่นชล ซึ่งเป็นการตีลูกชลโต้ตอบกันระหว่างผู้เล่น 2 กลุ่ม และร้องเพลงประกอบ

บรูไน มีการละเล่นจงกะห์ ซึ่งเป็นการแข่งขันตักลูกบัตออกจากหลุม

อินโดนีเซีย มีการละเล่นสึละ ซึ่งเป็นการต่อสู้ด้วยมือเปล่า คล้ายกับมวยไทย

ข้อสอบเน้น การคิด

“เก็บใบไม้ใบหญ้ามาสร้างบ้าน ...”

จากข้อความเรื่อง เล่นกลางแจ้งนี้ ควรนำใบไม้ใดมาสร้างบ้าน พร้อมบอกเหตุผลประกอบ

(แนวตอบ ตอบได้หลากหลายแต่ควรเป็นใบไม้ที่มีขนาดค่อนข้างใหญ่ ใบเหนียว เช่น ใบตอง ใบมะพร้าว ใบตาล ใบพลูฉีก เหมาะแก่การนำมาสร้างบ้านซึ่งนำไปสู่การคิดวิเคราะห์ และเป็นคนมีเหตุผล)



นักเรียนควรรู้

① ไม้สูง เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ขาโลกเล็ก เป็นการละเล่นไทยที่แฝงไว้ซึ่งภูมิปัญญาท้องถิ่นทางภาพตะวันออกเฉียงเหนือ

ในอดีตเป็นการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันของคนภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่นิยมเลี้ยงสัตว์ไว้ได้ทุนบ้าน ช่วงฤดูฝนจะเฉอะแฉะ เดินด้วยเท้าลำบาก อีกทั้งระวังสัตว์มีพิษ เช่น ตะขาบ แมงป่อง งู จึงใช้ไม้ต่อเป็นขาสูง เพื่อใช้เดินผ่านไปต่อมาจึงนำมาเล่นเป็นการละเล่นพื้นบ้านที่สร้างความสนุกสนาน

ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น

9. ครูให้นักเรียนเลขาช่วยกันอ่านออกเสียง เรื่อง เล่นกลางแจ้ง จากหนังสือเรียน หน้า 48 โดยครูสังเกตการอ่านของนักเรียนเป็นรายบุคคล
 10. ครูให้นักเรียนร่วมกันบอกความหมายของคำว่า ห้อ ตามความเข้าใจของนักเรียน จากนั้นตรวจสอบความหมายของคำ จากหนังสือเรียน หน้า 48
 11. ครูตรวจสอบความรู้ ความเข้าใจ โดยถามนักเรียน เช่น
 - เรื่อง เล่นกลางแจ้ง มีการละเล่นกี่อย่างอะไรบ้าง
- (ตอบ การละเล่น 11 อย่าง ได้แก่ ลูกข่าง หมากเก็บ กระโดดเชือก วิ่งกระป๋อง เดินกะลา ม้าก้านกล้วย ลากกาบหมาก ไม้สูง สร้างบ้าน เล่นว่าว และตีวงล้อ)

ชั้นสรุป

สรุปองค์ความรู้ และนำไปใช้

1. ครูให้นักเรียนเขียนสรุป เรื่อง เล่นกลางแจ้ง เพื่อเป็นการสรุปความรู้
2. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด ภาษาไทย ป.4 หน่วย 3 ตอนที่ 1 ข้อ 1.-2. หน้า 27-28

ชั้นประเมิน

1. ครูประเมินการอ่านออกเสียงของนักเรียน จากการสังเกตการอ่านออกเสียง เรื่อง เล่นกลางแจ้ง โดยใช้เกณฑ์ประเมินการอ่านออกเสียง
2. ครูตรวจการเขียนสรุป เรื่อง เล่นกลางแจ้ง
3. ครูประเมินการเขียนชื่อของเล่นและวิธีการเล่น จากการตรวจแบบฝึกหัด ภาษาไทย ป.4 หน่วย 3 ตอนที่ 1 ข้อ 1.-2. หน้า 27-28



ตีวงล้อ

เอาไม้ซีกมาโค้งเป็นวงล้อแล้ววิ่ง **ห้อย** ไล่เร็วรี
เอาไม้ซีกมาโค้งเข้าตี วงล้อเร็วรีกลิ้งเร็ว

เหนื่อยนักพักเล่นเล็กเถอะ
กลับบ้านเดี๋ยวแม่ก็ซัก

ดูซิตัวเปราะอะเปื้อนนัก
เหนื่อยนักพักเล่นเล็กเถอะ
(ปริดา ปัญญาจันทร์ และชีวัน วิสาสะ)

เล่นว่าว¹

ลมพัดชายทุ่ง ให้ลุงช่วยทำว่าว
ว่าววง ว่าวปักเป้า ว่าวจุฬา
วิ่งได้ลมเล่นสนุกสนาน
สีลันตัดฟ้าน่าดูชม

คำศัพท์น่ารู้

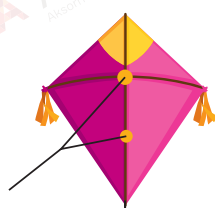
<p>กะลา (น.)</p> <p>กาบหมาก (น.)</p> <p>เจ้าแกละ (น.)</p> <p>เจ้าจุก (น.)</p> <p>ลูกข่าง (น.)</p> <p>ห้อย (ก.)</p>	<p>➡ ส่วนแข็งที่หุ้มเนื้อมะพร้าว</p> <p>➡ เปลือกหุ้มชั้นนอกของลำต้นของต้นหมาก</p> <p>➡ เรียกเด็กที่ขมวดผมไว้ตรงกระหม่อม (ผมจุก)</p> <p>➡ เรียกเด็กที่ไว้ผมเป็นแหยมที่แก้มศีรษะ (ผมแกละ)</p> <p>➡ ของเล่นอย่างหนึ่งเป็นลูกกลม มีเดือยใช้ปั่นให้หมุนด้วยมือหรือเชือก</p> <p>➡ วิ่งเต็มที่</p>
--	---

นักเรียนควรรู้

1. เล่นว่าว ว่าวเป็นการละเล่นของไทยที่มีมาช้านาน โดยเล่นในช่วงเวลาที่มีอากาศดี มีลมพัดอย่างสม่ำเสมอ และลมไม่แรงเกินไป เพื่อให้ว่าวทรงตัวได้ดี ในประเทศไทย ช่วงเวลาที่เหมาะสมในการเล่นว่าว คือ ช่วงเดือนมีนาคม-เมษายน ซึ่งว่าวไทยมีหลายประเภทและจะมีชื่อที่ตรงกับรูปร่างของว่าวนั้น เช่น



ว่าวจุฬา



ว่าวปักเป้า

ข้อสอบเน้น การคิด

ประโยชน์ของการเล่นกลางแจ้ง คืออะไร

(แนวตอบ ทำให้ผู้เล่นมีความสุขสนุกสนาน เกิดพัฒนาการในด้านต่างๆ เช่น ด้านการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ด้านร่างกาย ด้านความคิด สติปัญญา อีกทั้งยังเป็นการปลูกฝังให้ผู้เล่นรู้จักใช้ทรัพยากรและเศษวัสดุต่างๆ ได้อย่างรู้คุณค่าอีกด้วย)



เปิดประตูสู่

ความรู้

การเล่น

การเล่น คือ มหรสพต่าง ๆ การแสดงต่าง ๆ เช่น การเล่นดนตรี การเล่นเพลง การรำ หรือการเล่นที่ต้องร่วมกันตั้งแต่ ๒ คนขึ้นไป เช่น



ชักกะเย่อ

มอญซ่อนผ้า

งูกินหาง

การแสดงพื้นเมือง คือ การแสดงที่อยู่ในท้องถิ่นนั้น ๆ เช่น



ภาคเหนือ

- ฟ้อนเล็บ
- ฟ้อนเทียน



ภาคอีสาน

- เซิ้งกระติบ
- ฟ้อนภูไท



ภาคกลาง

- รำโทน
- เต้นกำรำเคียว



ภาคใต้

- หนึ่งตะลุง
- ลิเกฮูลู
- ร้องเงืง
- ดารีก็ปัส

การเล่นพื้นเมือง คือ การแสดงอันเป็นประเพณีนิยมในท้องถิ่น เพื่อความสนุกสนานรื่นเริงตามฤดูกาล การเล่นพื้นเมืองจะมีดนตรี การขับร้อง หรือการฟ้อนรำประกอบก็ได้ จะไม่ทำเป็นอาชีพหรือเพื่อหารายได้ เช่น

เซิ้งบั้งไฟ

โนรา

เล่นเพลงฉ่อย¹

รำกลองสะบัดชัย

Brain-Based Learning (BBL)



ขั้นนำ

เตรียมความพร้อมของสมอง

ครูทบทวนวรรณกรรมนำอ่าน จากหนังสือเรียน หน้า 41-48 โดยให้นักเรียนเล่นเกม “ฉันทาคา” กติกา คือ ให้นักเรียนวาดภาพการเล่นกลางแจ้งบนกระดาน แล้วเลือกเพื่อนตอบว่าเป็นการเล่นใด เพื่อเป็นกิจกรรมนำเข้าสู่การเรียนรู้

ขั้นสอน

เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่

1. ครูให้นักเรียนจับคู่ โดยแต่ละคู่ร่วมกันอธิบายความหมายคำศัพท์จากหนังสือเรียน หน้า 48
2. ครูให้นักเรียนทำใบงาน เรื่อง ความหมายของคำศัพท์ เรื่อง เล่นกลางแจ้ง เพื่อเป็นการทบทวน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น

1. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มศึกษาความรู้ เรื่อง การละเล่น
2. ครูและนักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับการละเล่นจาก PowerPoint ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ป.4 หน่วย 3

ข้อสอบเน้น การคิด

เพราะเหตุใด การแสดงพื้นเมืองแต่ละท้องถิ่นจึงแตกต่างกัน

(แนวตอบ เพราะแต่ละท้องถิ่นมีสภาพภูมิประเทศที่ต่างกัน จึงมีการแสดงหรือวัฒนธรรมที่สอดคล้องตามสภาพภูมิประเทศนั้น ๆ)



นักเรียนควรรู้

- 1 เพลงฉ่อย เป็นเพลงสำหรับร้องแก้กันระหว่างชายกับหญิง เล่นกันทั่วไปในภาคกลาง โดยนิยมเล่นในช่วงเทศกาลสงกรานต์และวันนักขัตฤกษ์ เป็นเพลงที่นิยมร้องปากเปล่าโดยอาศัยปฏิภาณไหวพริบเป็นสำคัญ เมื่อว่าจบบทแล้ว ลูกคู่จะรับพร้อมกันว่า ขา ฉา ขา ฉาด ขา หนอยแม่

ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น

- ครูให้นักเรียนทบทวนการสรุปใจความสำคัญจากหนังสือเรียน หน้า 50
- ครูและนักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นจาก PowerPoint ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ป.4 หน่วย 3

สรุปใจความสำคัญ



อธิบายวิธีการเล่นการละเล่นของเด็กไทยในสมัยก่อน ได้แก่

การเล่นลูกข่าง

เดินกะลา

วิ่งกระป๋อง

ขี่ม้าก้านกล้วย

ลากกาบหมาก

แข่งเดินไม้สูง

สร้างบ้านจากใบไม้กิ่งไม้

ตีวงล้อ

เล่นว่าว

หนังสือเรียนภาษาไทย
เรื่องวรรณคดีและวรรณกรรม
ป.4 หน่วย 3



สื่อ Digital

PowerPoint

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับผู้แต่งและแนวคิดสำคัญของเรื่อง โดยใช้สื่อ PowerPoint เรื่อง เล่นกลางแจ้ง <https://www.aksorn.com/qrcode/TMPPLTP40>



ข้อสอบเน้น การคิด

การเล่นกลางแจ้งของไทย นอกจากจะมีประโยชน์ในการออกกำลังกายแล้ว ยังมีประโยชน์ในเรื่องใดอีกบ้าง

(แนวตอบ เป็นการใช้วัฒนธรรมชาติให้เกิดประโยชน์ มีความคิดสร้างสรรค์ และที่สำคัญ คือ ช่วยอนุรักษ์การละเล่นของไทยให้คงอยู่คู่สังคมไทยต่อไป)

กิจกรรม

การเรียนรู้เชิงรุก

สมรรถนะสำคัญสำหรับผู้เรียน

- | | |
|--------------------|-------------------|
| ✓ ความสามารถด้าน | ✓ การสื่อสาร |
| ✓ การคิด | ○ การแก้ปัญหา |
| ✓ การใช้ทักษะชีวิต | ○ การใช้เทคโนโลยี |

ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

๑. เรื่อง เล่นกลางแจ้ง กล่าวถึง **การเล่น** ① อย่างไรบ้าง
๒. เพราะเหตุใด สมัยก่อนจึงมีการเล่นต่าง ๆ
๓. การเล่นของเด็กไทยสมัยก่อน เหมือนหรือแตกต่างกับการเล่นในปัจจุบันอย่างไร
๔. บอกประโยชน์จากการเล่น แล้วนำมาปรับใช้ในชีวิตจริง



ขั้นสรุป

สรุปองค์ความรู้ และนำไปใช้

1. ครูให้นักเรียนเขียนสรุปการเล่นจากเรื่อง เล่นกลางแจ้ง เพื่อเป็นการสรุปความรู้
2. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด ภาษาไทย ป.4 หน่วย 3 ตอนที่ 1 ข้อ 5. หน้า 31
3. ครูให้นักเรียนทำใบงาน เรื่อง ความหมายของ คำศัพท์ และใบงาน เรื่อง การเล่นพื้นบ้าน
4. ครูให้นักเรียนตอบคำถามกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก จากหนังสือเรียน หน้า 51



กิจกรรม ท้าทาย

ครูให้นักเรียนสังเกตพฤติกรรมการแสดงความสุขของสัตว์ต่าง ๆ เช่น สุนัข แมว ไก่ นก ว่าเป็นอย่างไร จากนั้นเขียนบันทึกผล แล้วแลกเปลี่ยนข้อมูลที่บันทึกกับเพื่อน เพื่อให้นักเรียนมีทักษะการสังเกต



นักเรียนควรรู้

1. **การเล่น** ของเด็กไทยสมัยก่อน นอกจากจะให้ความเพลิดเพลินแล้ว ยังเสริมสร้างพัฒนาการด้านต่าง ๆ เช่น
 - ด้านร่างกาย เป็นการออกกำลังกาย ทำให้ร่างกายเจริญเติบโตแข็งแรง
 - ด้านสติปัญญา เป็นการใช้ไหวพริบ การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า
 - ด้านอารมณ์ เป็นการเคารพกติกา การเข้าสังคม
 นอกจากนี้ การเล่นยังฝึกเรื่อง การใช้วัสดุรอบตัวให้เกิดประโยชน์สูงสุดอีกด้วย

ขั้นสรุป

สรุปองค์ความรู้ และนำไปใช้

- ครูให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก จากหนังสือเรียน หน้า 52 แล้วออกมาสาธิตการเล่น
- ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อประเมินความสามารถหลังจบการเรียนรู้การสอน

ขั้นประเมิน

ตรวจสอบผล

- ครูประเมินการอ่านออกเสียงของนักเรียน จากการสังเกตการอ่านออกเสียง เรื่อง การละเล่น โดยใช้เกณฑ์ประเมินการอ่านออกเสียง
- ครูประเมินการเขียนคำและความหมายของคำ จากการตรวจแบบฝึกหัด ภาษาไทย ป.4 หน่วย 3 ตอนที่ 1 ข้อ 5. หน้า 31
- ครูตรวจใบงานที่ เรื่อง ความหมายของคำศัพท์ เพื่อตรวจสอบความรู้ ความเข้าใจ
- ครูประเมินการเขียนตีความจากการอ่านบท ร้อยกรองการละเล่นพื้นบ้าน จากการตรวจใบงาน เรื่อง การละเล่นพื้นบ้าน
- ครูประเมินสมรรถนะของนักเรียน จากการตรวจใบกิจกรรมและสังเกตการปฏิบัติ กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้เกณฑ์ประเมินสมรรถนะ
- ครูประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากการตรวจแบบทดสอบหลังเรียน

เกร็ดแฉะครู

ครูให้นักเรียนร่วมกันทำแบบทดสอบหลังเรียนจาก PowerPoint ภาษาไทย วรรณคดี และวรรณกรรม ป.4 หน่วย 3 เพื่อประเมินความสามารถหลังจบการเรียนรู้การสอน

ให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมต่อไปนี้

- ทำการ์ดการละเล่นแบบไทย ๆ จากเรื่อง เล่นกลางแจ้ง แล้วติดที่ป้ายนิเทศ

ชอบการละเล่น

มากที่สุด

เพราะ

วิธีการเล่น



- แบ่งกลุ่ม กลุ่มละ ๕ คน เพื่อให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจากหนังสือ อินเทอร์เน็ต หรือแหล่งข้อมูลอื่น ๆ เกี่ยวกับการละเล่นที่สนใจ ๑ อย่าง (โดยไม่ซ้ำกับเรื่อง เล่นกลางแจ้ง) แล้วบันทึกข้อมูลตามหัวข้อ ดังนี้

- ชื่อการละเล่น
 - จำนวนผู้เล่น
 - อุปกรณ์ที่ใช้เล่น
 - ระยะเวลาที่เล่น
 - วิธีการเล่น
 - ประโยชน์ที่ได้จากการเล่น
- จากนั้นสาธิตวิธีการเล่นที่สนามโรงเรียน และแต่ละกลุ่มผลัดกันเล่น

สื่อ Digital

PowerPoint

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับข้อสอบ โดยใช้สื่อ PowerPoint เรื่อง เล่นกลางแจ้ง
<https://www.aksorn.com/download/ppt/TMPPLTP40>



กิจกรรม สร้างเสริม

ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม บันทึกคลิปวิดีโอเกี่ยวกับการละเล่นกลุ่มละ 1 การละเล่น (โดยไม่ซ้ำกัน) เพื่อเผยแพร่ให้นักเรียนในโรงเรียน ร่วมกันอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกายมากขึ้น



๒/๒)

- อภิปรายเกี่ยวกับประโยชน์ของต้นไม้
 - อ่านออกเสียงข้อความ และเรื่องสั้น ๆ ที่กำหนด
 - อธิบายความหมายของภาพที่ดู
 - วิเคราะห์และสรุปข้อคิดที่ได้จากวรรณกรรม
- แล้วนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ชั้นสอน

เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่



1. ครูให้นักเรียนอ่านแนวคิดสำคัญของเรื่อง ต้นไม้ แล้วให้ร่วมกันบอกว่าหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 นี้จะได้เรียนรู้เรื่องอะไรบ้าง จากนั้นครูอธิบายเพิ่มเติม
2. ครูให้นักเรียนทำกิจกรรมนำสู่การเรียนรู้ จากหนังสือเรียน หน้า 54
3. ครูให้นักเรียนที่มีประสบการณ์ในการปลูกต้นไม้ ออกมาเล่าประสบการณ์ของตนเองให้เพื่อนฟัง ที่หน้าชั้นเรียนว่า เคยปลูกต้นไม้และวิธีดูแลต้นไม้ได้อย่างไร
4. ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่า นักเรียนคิดว่า หนังสือภาพมีลักษณะอย่างไร และนักเรียนเคยอ่านหนังสือภาพหรือไม่

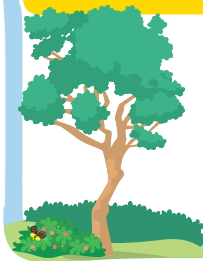
ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น

1. ครูให้นักเรียนร่วมกันอ่านออกเสียงวรรณกรรม นำอ่าน จากหนังสือเรียน หน้า 55 โดยครูสังเกตว่านักเรียนส่วนใหญ่อ่านออกเสียงถูกต้องหรือไม่
2. ครูให้นักเรียนอ่านคำว่า ด้าย จากหนังสือเรียน หน้า 55 แล้วให้นักเรียนคาดเดาความหมายจากการสังเกตบริบทในประโยค จากนั้นตรวจสอบความหมายของคำจากหนังสือเรียน หน้า 62



แนวคิดสำคัญ

เรื่อง ต้นไม้



ต้นไม้ต้องใช้เวลาเนิ่นนานกว่าจะโตเต็มที่ ป่าใช้เวลาหลายปีกว่าจะอุดมสมบูรณ์ด้วยพืชและสัตว์ต่างๆ แต่คนใช้เวลาเพียงไม่นานก็ทำลายต้นไม้ให้หายไป ซึ่งทำให้เกิดความเสียหายกับทุกคนและสัตว์ เราจึงควรช่วยกันดูแลต้นไม้ให้ดี



กิจกรรม

นำสู่การเรียนรู้

นักเรียนคิดว่า การปลูกต้นไม้จะส่งผลอย่างไร



นักเรียนควรรู้

- 1 ต้นไม้ มีหลากหลายสายพันธุ์ สามารถแบ่งตามลักษณะได้ 6 กลุ่ม ดังนี้
 - ไม้คลุมดิน เป็นพรรณไม้ที่มีขนาดเล็ก เช่น กุหลาบหิน
 - ไม้ล้มลุก เป็นพรรณไม้ที่มีขนาดเล็กจนถึงขนาดค่อนข้างใหญ่ มีอายุปีเดียวถึงหลายปี เช่น ดาวเรือง
 - ไม้พุ่ม เป็นพรรณไม้ที่มีขนาดเล็กจนถึงขนาดค่อนข้างใหญ่ มีอายุหลายปี เช่น ขบา
 - ไม้ยืนต้น เป็นพรรณไม้ที่มีขนาดค่อนข้างใหญ่ มีอายุยืนยาวหลายปี เช่น มะขามเทศ
 - ไม้เลื้อย เป็นพรรณไม้ที่มีอายุปีเดียวหรือหลายปี ส่วนของลำต้นและกิ่งก้านเลื้อยพัน เช่น คุณนายตื่นสาย
 - ไม้ประดับ เป็นพรรณไม้กลุ่มอื่นๆ ที่มีลักษณะพิเศษเฉพาะกลุ่มและไม่ตรงกับกลุ่มอื่นข้างต้น เช่น ขนุน

กิจกรรม

สร้างเสริม

ให้ครูให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าเรื่องความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิต โดยให้นักเรียนร่วมกันบอกว่า สัตว์และพืชมีความสัมพันธ์กันอย่างไรบ้าง



วรรณกรรม นำอ่าน

หลายสัปดาห์แล้วที่สันติมาขอยืมหนังสือที่ห้องสมุดกลับไปอ่านที่บ้าน แม่ชมเขาว่า รู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ สันติรู้สึกดีใจ เขาจึงพยายามอ่านหนังสือหลาย ๆ เล่ม เพื่อนำเรื่องแปลก ๆ ใหม่ ๆ ไปเล่าให้แม่ฟัง

วันนี้เขาไปห้องสมุดเพื่อยืมหนังสือ เขาเห็นภาพคนคนหนึ่งบนบอร์ดห้องสมุด คนคนนั้นชื่อ “ด.ช.ปัญญา” มีบรรยายใต้ภาพว่า นักอ่าน **ด้วย** สันติอ่านรายชื่อหนังสือที่อยู่ใต้ภาพก็เห็นว่า ปัญญาอ่านหนังสือหลายเล่มมาก และมีแต่เล่มที่เขาไม่เคยรู้จักหรือได้ยินชื่อมาก่อน เขาสนใจหนังสือชื่อ **ต้นไม้**

หนังสือเล่มนั้นเป็นหนังสือที่บางมาก เมื่อเปิดดูในเล่ม สันติเห็นภาพสีหลายหน้า แต่ละหน้ามีตัวหนังสือน้อย เขากำลังตัดสินใจว่าหนังสือที่มีแต่ภาพอย่างนี้ จะนำเรื่องราวอะไรไปเล่าให้แม่ของเขาฟัง

เขาเริ่มต้นดูหนังสือเล่มนี้ใหม่ตั้งแต่หน้าแรก หน้าปกเป็นรูปต้นไม้ใหญ่ต้นหนึ่ง มีชื่อหนังสือเขียนว่า **ต้นไม้** ¹ เขียนโดย จารุพงษ์ จันทรเพชร หน้า ๑๖ หน้า มีข้อความบนหน้าปกว่า

“แต่สืบ นาคะเสถียร” แต่ละหน้ามีภาพและมีเนื้อหาเพียงไม่กี่บรรทัด

เขาคิดว่า เขาจะลองทำความเข้าใจกับหนังสือภาพเล่มนี้ดู เขาอาจได้ทำความเข้าใจอะไรใหม่ ๆ จากหนังสือภาพเล่มแรกที่เขาอ่านก็ได้

จุดเด่นของหนังสือภาพคืออะไร

หนังสือเล่มนี้ใช้ภาพและข้อความสั้น ๆ เพื่อช่วยในการอ่าน

ขั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น

- ครูให้นักเรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นว่า จุดเด่นของหนังสือภาพคืออะไร

ขั้นสรุป

สรุปองค์ความรู้ และนำไปใช้

- ครูให้นักเรียนร่วมกันคาดเดาว่า หนังสือ เรื่อง ต้นไม้ มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับอะไร
- ครูให้นักเรียนทำใบงาน เรื่อง การคาดคะเนเรื่องจากภาพ

ขั้นประเมิน

- ครูตรวจแบบทดสอบก่อนเรียน
- ครูประเมินการอ่านออกเสียงบทร้อยแก้วของนักเรียน จากการสังเกตการอ่านออกเสียงวรรณกรรมนำอ่าน โดยใช้เกณฑ์การประเมินการอ่านออกเสียง
- ครูประเมินการเขียนคาดคะเนเหตุการณ์จากภาพของนักเรียน จากการตรวจใบงาน เรื่อง การคาดคะเนเรื่องจากภาพ

ข้อสอบเน้น การคิด

ปัญญาชอบอ่านหนังสือ เขาจึงอ่านหนังสืออยู่เสมอ การกระทำของปัญญาตรงกับสำนวนใด

- ศิษย์มีครู
- หนอนหนังสือ
- รู้รักษาตัวรอดเป็นยอดดี
- รู้ไว้ไว้ว่า ใส่ปากแบกหาม

วิเคราะห์คำตอบ จากสำนวนข้อ 1. หมายถึง คนเก่งที่มีครูเก่ง

ส่วน ข้อ 2. หมายถึง คนที่ชอบหมกมุ่นอยู่กับหนังสือ

ข้อ 3. หมายถึง รู้เท่าทันเหตุการณ์สามารถรักษาตัวให้พ้นจากอันตรายได้

ข้อ 4. หมายถึง เรียนรู้ไว้ ไม่เสียหายอะไร

พฤติกรรมของปัญญาตรงกับสำนวนในข้อ 2. ดังนั้น ตอบข้อ 2.)



นักเรียนควรรู้

- ชื่อหนังสือเขียนว่า **ต้นไม้** หรือหนังสือเรื่อง ต้นไม้ เป็นหนังสือที่เล่าเรื่องด้วยภาพ โดยใช้คำบรรยายน้อยมาก ผู้อ่านต้องสังเกตและโยงเรื่องเอง ซึ่งจะช่วยฝึกทักษะการสังเกตและการคิดได้ดียิ่งขึ้น ผู้เขียนใช้ภาพในการเปรียบเทียบให้เห็นถึงการสร้างป่าไม้ที่ต้องใช้ระยะเวลายาวนานถึง 10 ปี แต่การทำลายสามารถทำลายต้นไม้ลงได้ภายในเวลาเพียง 10 นาทีเท่านั้น

Brain-Based Learning (BBL)

ขั้นนำ

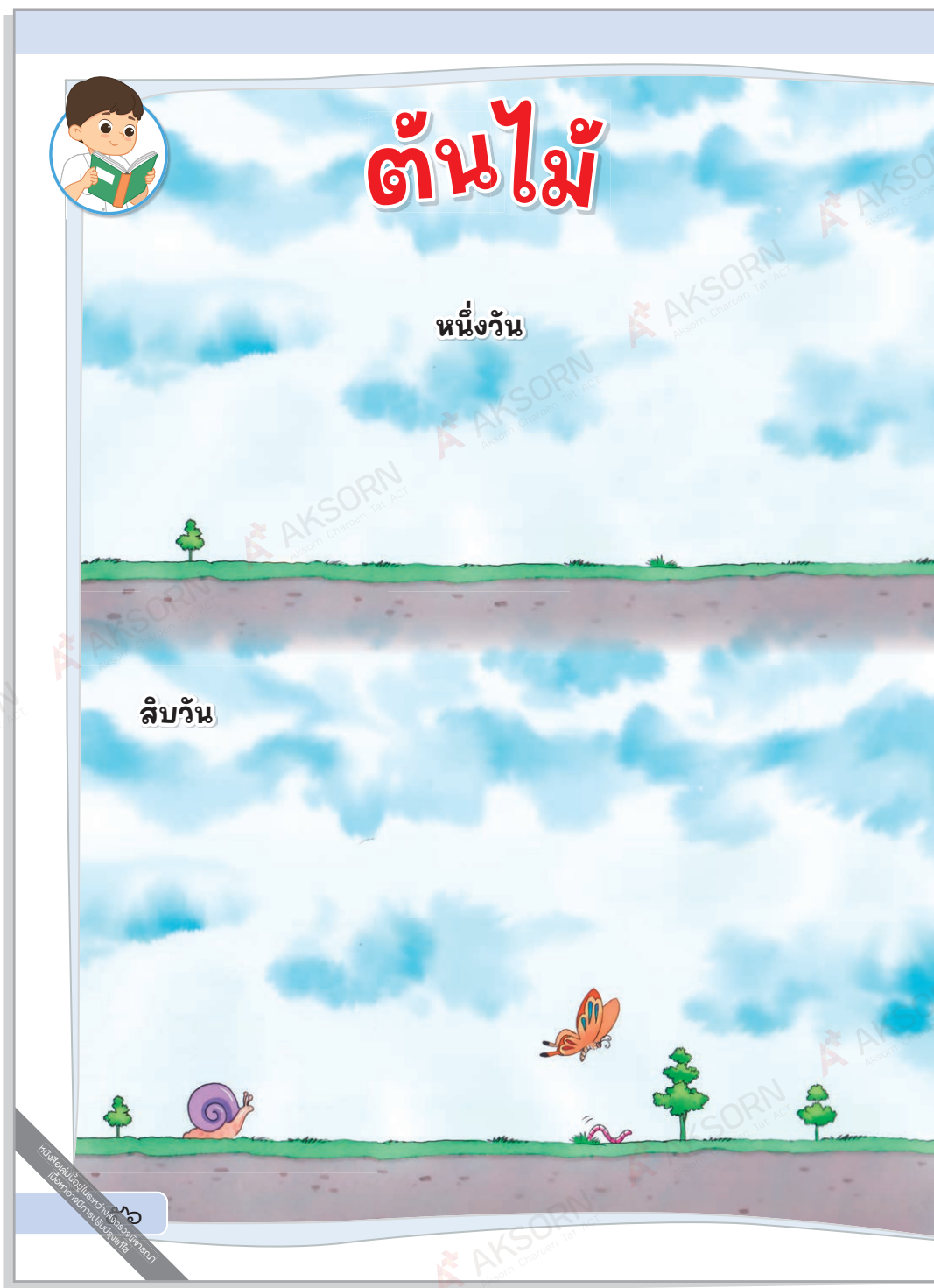
เตรียมความพร้อมของสมอง

ครูให้นักเรียนร่วมกันสำรวจในโรงเรียนว่ามีต้นไม้อะไรบ้างที่นักเรียนรู้จัก

ขั้นสอน

เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่

1. ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับเนื้อเรื่องที่เกิดขึ้นในหนังสือเรียน หน้า 55
2. ครูให้นักเรียนร่วมกันทบทวนสิ่งที่คาดเดาว่าหนังสือเรื่อง ต้นไม้ มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับอะไรจากชั่วโมงที่แล้ว
3. ครูให้นักเรียนเรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับผู้แต่งและลักษณะของหนังสือภาพ เรื่อง ต้นไม้ จาก PowerPoint ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ป.4 หน่วย 4



สื่อ Digital

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับผู้แต่ง และลักษณะของหนังสือภาพ เรื่อง ต้นไม้ โดยใช้สื่อ PowerPoint เรื่อง ต้นไม้ <https://www.aksorn.com/qrcode/TMPPLTP40>

PowerPoint

กิจกรรม สร้างเสริม

ครูให้นักเรียนดูภาพจากหนังสือเรียน หน้า 56 แล้วคาดคะเนเหตุการณ์จากภาพว่าต่อไปจะเกิดอะไรขึ้น จากนั้นออกมานำเสนอที่หน้าชั้นเรียน เพื่อเป็นการฝึกทักษะการสังเกตและทักษะการคิดของนักเรียน



ลิบสับดาห์

ลิบเดือน^①

ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น



1. ครูให้นักเรียนดูภาพและอ่านออกเสียงเรื่อง ต้นไม้ จากหนังสือเรียน หน้า 56-59



2. ครูให้นักเรียนอ่านคำว่า สับดาห์ จากหนังสือเรียน หน้า 57 แล้วให้นักเรียนคาดเดาความหมาย จากการสังเกตบริบทในประโยค จากนั้น ตรวจสอบความหมายของคำจากหนังสือเรียน หน้า 62

ข้อสอบเน้น การคิด

สัตว์และพืช มีการพึ่งพาอาศัยกันอย่างไรบ้าง

(แนวตอบ สัตว์บางชนิดใช้ต้นไม้เป็นที่อยู่อาศัย และป้องกันภัยอันตราย และสัตว์หลายชนิดกินพืชเป็นอาหารเพื่อดำรงชีวิต)



นักเรียนควรรู้

① ลิบเดือน จากภาพจะเห็นได้ว่าต้นไม้ต้องใช้ระยะเวลาหลายเดือนในการเจริญเติบโต นอกจากต้นไม้จะเจริญเติบโตแล้ว ยังทำให้สัตว์ต่างๆ เพิ่มขึ้นอีกด้วย โดยสิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงการพึ่งพากันในธรรมชาติระหว่างพืชและสัตว์ คือ สัตว์บางชนิดอาศัยอยู่บนต้นไม้ และสัตว์หลายชนิดกินพืชเป็นอาหาร ส่วนพืชก็อาศัยสัตว์บางชนิดในการขยายพันธุ์ เช่น ผีเสื้อช่วยผสมเกสรของดอกไม้ ดังนั้น เมื่อเราตัดต้นไม้ทำลายป่า ก็จะทำให้สัตว์ป่าไม่มีที่อยู่อาศัย และไม่มีอาหารกิน อาจทำให้สัตว์ตายได้

ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น

3. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน แล้วให้แต่ละกลุ่มเขียนอธิบายเรื่องต้นไม้เป็นเรื่องราว ร้อยแก้วให้ได้ใจความ จากภาพในหนังสือเรียน หน้า 56-59 จากนั้นแต่ละกลุ่มออกมาอ่านออกเสียงเรื่องราวที่หน้าชั้นเรียน โดยครูสังเกตการอ่านออกเสียงของนักเรียนเป็นรายบุคคล
4. ครูให้นักเรียนดูภาพจากหนังสือเรียน หน้า 58-59 แล้วร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่า
 - ภาพด้านล่างจากหนังสือหน้า 58 และภาพด้านบนจากหนังสือ หน้า 59 แตกต่างจากภาพในหนังสือ หน้า 58 ด้านบนอย่างไรบ้าง และความแตกต่างนี้เกิดขึ้นได้เพราะสิ่งใด (แนวตอบ แตกต่างตรงจำนวนของต้นไม้และสัตว์ป่า ซึ่งความแตกต่างนี้เกิดจากการตัดต้นไม้ทำลายป่าของมนุษย์)



นักเรียนควรรู้

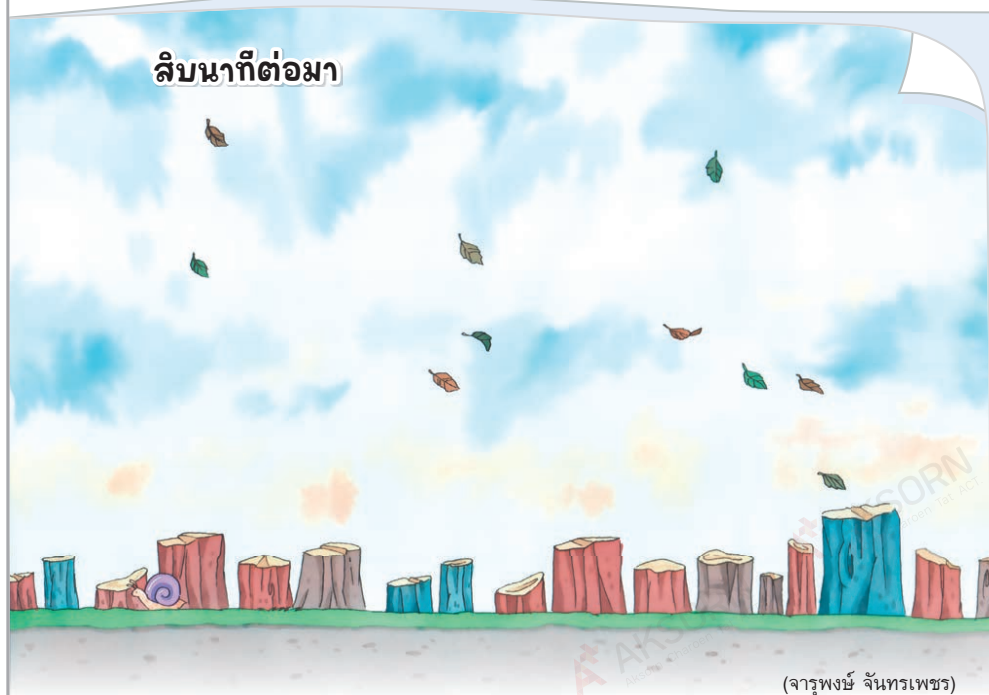
1 สิบนาที จากภาพแสดงให้เห็นถึงการตัดไม้ทำลายป่าซึ่งใช้เวลาเพียงไม่นาน ต้นไม้ก็หายไป นอกจากการตัดไม้ทำลายป่าจะทำให้สัตว์ป่าไม่มีที่อยู่อาศัยและไม่มีอาหารกินแล้ว การตัดไม้ทำลายปายังส่งผลให้เกิดภัยพิบัติทางธรรมชาติตามมาอีกด้วย เช่น

- เกิดดินถล่ม เพราะการตัดต้นไม้ทำลายป่า ทำให้ลดการเกาะตัวของดินและหน้าดิน ส่งผลให้เกิดการพังทลายของดินได้ง่ายขึ้น
- เกิดน้ำท่วมฉับพลัน เนื่องจากฝนตกหนักเหนือภูเขาต่อเนื่องเป็นเวลานาน ทำให้น้ำมาก เมื่อต้นไม้ถูกตัดไปจะทำให้ต้นไม้ที่เหลือดูดซับน้ำไม่ไหว ทำให้น้ำไหลลงสู่ด้านล่างอย่างรวดเร็ว

กิจกรรม ท้าทาย

ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน แต่งเรื่อง โดยเริ่มจากการเขียนโครงเรื่อง แล้วนำมาวาดเป็นหนังสือภาพที่มีคำบรรยายน้อยประมาณ 3-4 ภาพ จากนั้นออกมานำเสนอที่หน้าชั้นเรียน

สืบนาที่ต่อมา



(จากรูพงษ์ จันทระเพชร)

อยากจะเห็นต้นไม้เหมือนเดิมจังเลย
เรามาช่วยกันเขียน หรือวาดภาพต่อไปซิว่า
เราควรจะทำอย่างไร

ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น



5. ครูให้นักเรียนร่วมกันออกเสียงเรื่อง ต้นไม้ จากหนังสือเรียน หน้า 60-62 พร้อมๆ กัน และสรุปใจความที่ได้



6. ครูให้นักเรียนอ่านคำว่า เจริญเติบโต ทำลาย และที่พึ่ง จากหนังสือเรียน หน้า 60 แล้วให้นักเรียนคาดเดาความหมายจากการสังเกตบริบทในประโยค จากนั้นตรวจสอบความหมายของคำจากหนังสือเรียน หน้า 62 และให้นักเรียนศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับเรื่อง ต้นไม้จาก PowerPoint ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ป.4 หน่วย 4

เกร็ดแนะครู

ครูแนะนำ หรือนำหนังสือเรื่อง ต้นไม้ฉบับเต็มให้นักเรียนดู หากนักเรียนสนใจสามารถยืมไปอ่านได้ เพื่อปลูกฝังให้นักเรียนมีนิสัยรักการอ่าน

ข้อสอบเน้น การคิด

จากข้อความในหนังสือเรียน หน้า 59 ว่า “อยากเห็นต้นไม้เหมือนเดิมจังเลย” คำว่า เหมือนเดิม ในที่นี้มีลักษณะอย่างไร

(แนวตอบ เหมือนเดิมในที่นี้หมายถึง มีต้นไม้เขียวชอุ่มเต็มป่าเหมือนในภาพจากหนังสือเรียน หน้า 58 ด้านบน)



สื่อ Digital

PowerPoint

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับเรื่อง ต้นไม้ โดยใช้สื่อ PowerPoint เรื่อง ต้นไม้
<https://www.aksorn.com/qrcode/TMPPLTP40>



ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น

7. ครูให้นักเรียนทำใบงาน เรื่อง ตอบคำถาม จากเรื่อง ต้นไม้
8. ครูให้นักเรียนบอกเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับการอ่านบทความหรือข่าวว่า นักเรียนเคยอ่านบทความ หรือข่าวตามเว็บไซต์ต่างๆ หรือไม่

สันติอ่านหนังสือจนจบเล่ม เขาเข้าใจว่า หนังสือเล่มนี้ต้องการบอกผู้อ่านว่า กว่าต้นไม้จะ**เจริญเติบโต**ใช้เวลานาน แต่การ**ทำลาย**ต้นไม้ใช้เวลาเพียงไม่นาน แต่เขาไม่เข้าใจว่าทำไมหนังสือเล่มนี้จึงไม่มีการเขียนอธิบายเหมือนกับหนังสืออื่น ๆ

“คงต้องหา**ที่พึ่ง**แล้วสิเรา” เขามองไปมองมา ก็เห็นครูนพรัตน์นั่งทำงานอยู่ที่เดิม คือ บริเวณโต๊ะสำหรับให้ยืมหนังสือ

สันติเริ่มสังเกตว่า เวลาว่างของครูนพรัตน์คือตอนที่ไม่มีใครมาขอยืมหรือคืนหนังสือ ครูจะอ่านหนังสือ บางครั้งก็**อ่านบทความหรือข่าว**¹ตามเว็บไซต์ต่าง ๆ แล้วเอามาสรุปติดที่บอร์ดให้คนใช้ห้องสมุดอ่านกัน สันติจะถามคำถามกับครูนพรัตน์เพราะคิดว่าครูนพรัตน์น่าจะอ่านหนังสือมากกว่าเขา คงให้คำตอบกับสิ่งที่เขาสงสัยได้

สันติเดินเข้าไปยกมือสวัสดีทักทาย “สวัสดีครับ คุณครู”



นักเรียนใช้ใบงานและเวลาว่างของตนเอง
เพื่อหาข้อมูลเพิ่มเติม



นักเรียนควรรู้

- 1 **อ่านบทความหรือข่าว** ในปัจจุบันไม่จำเป็นต้องอ่านจากในหนังสือ หรือหนังสือพิมพ์เท่านั้น เรายังสามารถอ่านในเว็บไซต์ข่าวต่างๆ ได้ ทำให้เราติดตามข่าวสารได้อย่างสะดวกรวดเร็ว แต่ต้องระมัดระวังข่าวปลอม ดังนั้น เวลาอ่านบทความ หรือข่าวใดๆ ต้องมีวิจารณญาณในการอ่านและเลือกอ่านบทความหรือข่าวจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ เช่น แหล่งข้อมูลจากหน่วยงานที่มีอยู่จริง

ข้อสอบเน้น การคิด

นักเรียนคิดว่าบทบาทหน้าที่ของ**ครูบรรณารักษ์**มีอะไรบ้าง

(แนวตอบ ครูบรรณารักษ์มีหน้าที่จัดหาหนังสือเข้าห้องสมุด แล้วจัดหนังสือเป็นหมวดหมู่ และให้คำแนะนำต่างๆ สำหรับผู้มาใช้บริการห้องสมุด)



“สวัสดีค่ะ” ครูบรรณารักษ์หันมาตอบ แล้วก็ไม่ได้พูดอะไรต่อเหมือนรอให้สันติเป็นฝ่ายพูดมาเอง

“คุณครูครับ” สันติเริ่มต้นสนทนา “ผมมีหนังสือเล่มหนึ่ง ที่อ่านแล้วสงสัยอยากจะถามคุณครูครับ” เขายื่นหนังสือเล่มนั้นให้ครูบรรณารักษ์

“ผมอ่านแล้วสงสัยว่า ทำไมหนังสือเรื่องนี้ถึงอธิบายเนื้อหา น้อยจังเลยครับ บางหน้าก็ไม่มีตัวหนังสือเลย” ครูบรรณารักษ์ยิ้มแล้วบอกสันติว่า

“หนังสือเล่มนี้เขาใช้ภาพวาดสื่อความหมายแทนคำพูด จึงไม่ได้เขียนอธิบายเนื้อหายาว ๆ” จากนั้นก็พิมพ์ขึ้นว่า

“เธอถามเหมือนกับปัญญาเลย รายนั้นเขาก็สงสัยเหมือนกัน”

“ปัญญาก็มาถามคุณครูเหมือนกันหรือครับ” สันติถาม

“ใช่ค่ะ คำถามเดียวกันเลย” ครูส่งยิ้มให้สันติ

ขั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น

9. ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่า ถ้านักเรียนเป็นสันติ หลังจากนักเรียนอ่านหนังสือจบแล้วมีคำถาม นักเรียนจะเลือกถามใคร เพราะอะไร
10. ครูนำตัวอย่างหนังสือภาพมาเปิดให้นักเรียนดู 2-3 เล่ม และอธิบายให้นักเรียนเข้าใจลักษณะของหนังสือภาพพร้อมดูตัวอย่างประกอบ

ขั้นสรุป

สรุปองค์ความรู้ และนำไปใช้



ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน สืบค้นหนังสือภาพจากห้องสมุดหรือแหล่งข้อมูลอื่นๆ ที่นักเรียนสะดวก ให้นักเรียนอ่านและร่วมกันสรุปใจความสำคัญ พร้อมระบุข้อคิดจากเรื่อง จากนั้นออกมาอ่านหนังสือดังกล่าวพร้อมบอกข้อคิดให้เพื่อนฟังที่หน้าชั้นเรียน โดยครูสังเกตการอ่านออกเสียงของนักเรียนรายบุคคล

กิจกรรม ท้าทาย

ครูให้นักเรียนคิดและแต่งคำขวัญเพื่อรณรงค์เรื่องการอนุรักษ์ป่าไม้ คนละ 1 คำขวัญ แล้วนำผลงานไปติดป้ายนิเทศ เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสื่อสารของนักเรียน

ขั้นประเมิน

1. ครูประเมินการอ่านออกเสียงบทร้อยแก้วของนักเรียน จากการสังเกตการณ์อ่านออกเสียงหนังสือภาพที่หน้าชั้นเรียน โดยใช้เกณฑ์การประเมินการอ่านออกเสียง
2. ครูประเมินการพูดสรุปใจความสำคัญของนักเรียน จากการสังเกตการณ์พูดสรุปใจความสำคัญของหนังสือภาพ โดยใช้เกณฑ์การประเมินการพูดสรุปความ

“ครูแนะนำให้สันติลองไปคุยกับปัญญาหะจะ จะได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ครูว่าน่าจะให้อ่านหนังสือได้สนุกขึ้นนะ”

“ได้ครับ ขอขอบคุณคุณครูมากนะครับ ผมขอยืมหนังสือเล่มนี้ครับ” ครูนพรัตน์รับหนังสือเพื่อนำไปบันทึกการยืม ระหว่างนั้นสันติก็คิดว่า วันพรุ่งนี้เขาจะลองตามหาปัญญาดู เขาอยากรู้ว่าปัญญามีความคิดเห็นอย่างไรต่อหนังสือภาพเรื่องนี้

“ขอให้คุยกับปัญญาให้สนุกนะจ๊ะ” ครูนพรัตน์พูดพร้อมกับส่งหนังสือให้สันติ สันติก็พนมมือไหว้ขอบคุณคุณครูและยืมรับ แล้วเดินถือหนังสือกลับบ้านไป

ถ้าเราไม่ดูแล
ธรรมชาติจะส่งผล
อย่างไรต่อชีวิตเรา



คำศัพท์น่ารู้

เจริญ (ก.)	➡	ทำให้งอกงาม
ด้วย (น.)	➡	ใช้เรียกคนที่สนใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างมาก
เติบโต (ก.)	➡	สิ่งใดสิ่งหนึ่งที่มีขนาดใหญ่ขึ้น มีอายุมากขึ้น
ทำลาย (ก.)	➡	ทำให้พังทลาย
ที่พึ่ง (น.)	➡	คนหรือสิ่งที่ให้ความช่วยเหลือ
สัปดาห์ (น.)	➡	รอบ ๗ วัน เริ่มตั้งแต่วันอาทิตย์ถึงวันเสาร์



สื่อ Digital

PowerPoint

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับคำศัพท์น่ารู้เรื่อง ต้นไม้ โดยใช้สื่อ PowerPoint เรื่อง ต้นไม้ <https://www.aksorn.com/qrcode/TMPPLTP40>



ข้อสอบเน้น การคิด

ข้อใดไม่มีความหมายใกล้เคียงกับคำว่า เติบโต

1. เลื่อม
2. เจริญ
3. ก้าวหน้า
4. พัฒนา

วิเคราะห์คำตอบ เติบโต หมายถึง สิ่งใดสิ่งหนึ่งที่มีขนาดใหญ่ขึ้น มีอายุมากขึ้น

ส่วน ข้อ 1. หมายถึง น้อยลง หย่อนลง

ข้อ 2. หมายถึง เติบโต งอกงาม

ข้อ 3. หมายถึง เปลี่ยนแปลงของเดิมให้ดีขึ้นตามลำดับ

ข้อ 4. หมายถึง ทำให้เจริญ ดังนั้น ตอบข้อ 1.)



เปิดประตูสู่

ความรู้

ประโยชน์ของป่าไม้

ป่าไม้เป็นทรัพยากรธรรมชาติที่มีความสำคัญกับสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ ถ้าป่าไม้ไม่มีความสมบูรณ์ก็จะส่งผลดีต่อคนและสัตว์ด้วยเช่นกัน ประโยชน์ของป่าไม้มี ดังนี้



ทางตรง

- นำมาใช้ก่อสร้างบ้านเรือน
- นำมาเป็นเชื้อเพลิง
- นำมาเป็นอาหารแก่คนและสัตว์
- นำมาเป็นยารักษาโรค



ทางอ้อม

- ลดความรุนแรงของพายุ
- อากาศดี
- เป็นที่อยู่อาศัยของสัตว์
- เป็นที่พักผ่อน



(ส่วนการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศภาคป่าไม้ สำนักวิจัยการอนุรักษ์ป่าไม้และพันธุ์พืช)

๖

Brain-Based Learning (BBL)



ขั้นนำ

เตรียมความพร้อมของสมอง

ครูให้นักเรียนดูบัตรภาพและเรียงลำดับเหตุการณ์ให้สอดคล้องกับหนังสือภาพเรื่อง ต้นไม้

ขั้นสอน

เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่



1. ครูให้นักเรียนร่วมกันสรุปข้อคิดที่ได้จากเรื่อง ต้นไม้

(แนวตอบ ต้นไม้มีประโยชน์ต่อสิ่งมีชีวิต เราควรช่วยกันอนุรักษ์ต้นไม้ ไม่ตัดไม้ทำลายป่า)



2. ครูให้นักเรียนจับคู่เพื่อแต่งบทสนทนาลงสมุด โดยใช้คำศัพท์น่ารู้ จากหนังสือเรียน หน้า 62 เพื่อเป็นการทบทวนคำศัพท์

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น



1. ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของป่าไม้
2. ครูให้นักเรียนอ่านเปิดประตูสู่ความรู้เรื่อง ประโยชน์ของป่าไม้ จากหนังสือเรียน หน้า 63

กิจกรรม สร้างเสริม

ครูให้นักเรียนเขียนประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากป่าไม้ทั้งทางตรงและทางอ้อม พร้อมยกตัวอย่างสถานการณ์ จากนั้นออกมานำเสนอเพื่อแลกเปลี่ยนความเห็นกับเพื่อนที่หน้าชั้นเรียน



นักเรียนควรรู้

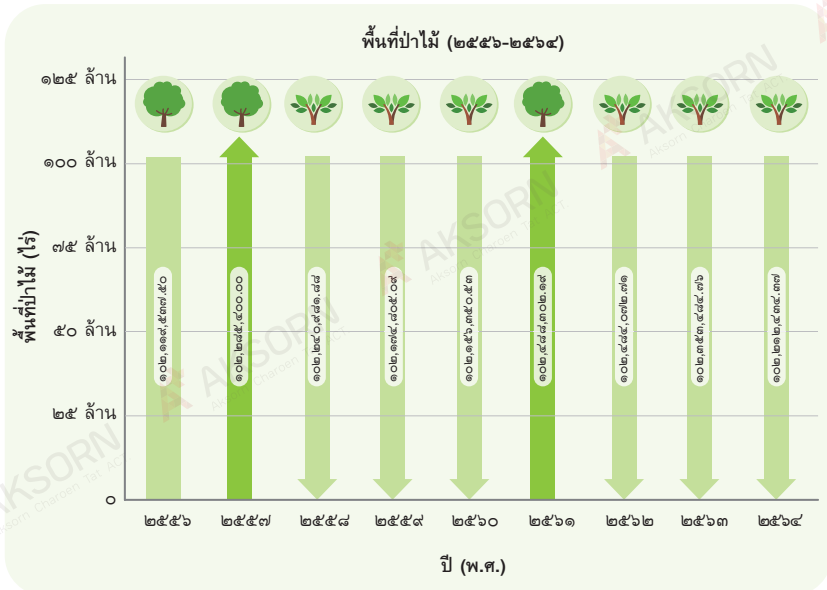
1. ทรัพยากรธรรมชาติ หมายถึง สิ่งที่ได้มาจากธรรมชาติซึ่งมีประโยชน์ต่อความเป็นอยู่ของมนุษย์ และมีความจำเป็นในการดำรงชีวิตของมนุษย์

ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น

- ครูเปิดแผนที่ป่าไม้ให้นักเรียนดู แล้วถามนักเรียนว่าส่วนใดในประเทศไทยที่มีป่าไม้เยอะ จากนั้นครูอธิบายเพิ่มเติมว่าในอดีตมีพื้นที่ป่าไม้เยอะกว่าในปัจจุบันมาก แต่เมื่อมนุษย์ใช้ประโยชน์จากป่าไม้เลยทำให้ป่าไม้มีพื้นที่ลดลง
- ครูให้นักเรียนศึกษาพื้นที่ของป่าไม้จากกราฟในหนังสือเรียน หน้า 64 แล้วให้นักเรียนร่วมกันสรุปผลข้อมูลจากกราฟ

พื้นที่ป่าไม้ของไทย



จากกราฟ^๑ จะเห็นได้ว่า พื้นที่ป่าไม้เพิ่มขึ้นและลดลงสลับกันไป แต่การเพิ่มขึ้นก็เพิ่มเพียงเล็กน้อยเท่านั้น การที่ป่าไม้ลดลงส่งผลหลายอย่างต่อสิ่งมีชีวิต ประโยชน์ที่เราเคยได้รับจากป่าไม้ก็จะลดลง เพราะจำนวนป่าไม้มีไม่มากเท่าแต่ก่อน เราจึงควรดูแลต้นไม้หรือป่าไม้ให้มากกว่าเดิม

(ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กรมป่าไม้)

เกร็ดแฉะครู

ครูสามารถค้นหาแผนที่ป่าไม้ได้จาก <https://www.dnp.go.th/informationandstatistic/ForestArea.html>

นักเรียนควรรู้

- กราฟ** คือ แผนภูมิที่ใช้เส้น จุด หรือภาพ เพื่อแสดงการเปลี่ยนแปลงค่าของสิ่งหนึ่งเทียบกับค่าเปลี่ยนแปลงค่าของสิ่งอื่นๆ เช่น กราฟจากหนังสือเรียน หน้า 64 ใช้เส้นและรูปภาพเพื่อแสดงค่าของปริมาณพื้นที่ป่าไม้ในแต่ละปี

ข้อสอบเน้น การคิด



จากภาพต้องการสื่อความหมายว่าอย่างไร

(แนวตอบ จากภาพต้องการสื่อความหมายของโลกที่มีอุณหภูมิที่สูงขึ้น จนเกิดภาวะโลกร้อน เนื่องจากการตัดไม้ทำลายป่าของมนุษย์ ดังนั้น หากเราไม่ต้องการให้เกิดภาวะโลกร้อนเราควรช่วยกันอนุรักษ์ต้นไม้ไว้)

วิธีการดูแลต้นไม้หรือป่าไม้

เราสามารถดูแลต้นไม้หรือป่าไม้ได้ด้วยวิธีต่อไปนี้

1. **ปลูกต้นไม้** ให้มากขึ้น โดยเลือกปลูกต้นไม้ที่เหมาะสมกับพื้นที่นั้น ๆ
2. ลดการใช้ส่วนประกอบจากต้นไม้ อาจเลือกใช้สิ่งที่มีอยู่แล้วซ้ำ เพื่อไม่ต้องสร้างสิ่งเหล่านั้นขึ้นมาใหม่ เช่น ใส่เสื้อผ้ามือสอง นำกระดาษที่เขียนครบทั้งสองหน้าแล้วมาห่อสิ่งต่าง ๆ
3. เลือกตัดต้นไม้เท่าที่จำเป็น เมื่อตัดแล้วควรปลูกต้นไม้ทดแทนต้นที่ตัดไป
4. เลือกรับประทานผักและผลไม้ตามฤดูกาล ป้องกันการใช้สารเคมีในการปลูกพืชนอกฤดูกาล

(พลาญ ภิรมย์)



ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น



5. ครูให้นักเรียนร่วมกันอ่านออกเสียงวิธีการดูแลต้นไม้หรือป่าไม้ จากหนังสือเรียน หน้า 65 โดยครูสังเกตการอ่านออกเสียงของนักเรียน
6. ครูให้นักเรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับวิธีการดูแลต้นไม้หรือป่าไม้เพิ่มเติม พร้อมบอกวิธีที่นักเรียนสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน

กิจกรรม ทำทนาย

ครูให้นักเรียนเขียนรายงานเกี่ยวกับ วิธีการดูแลต้นไม้หรือป่าไม้ โดยให้นักเรียนสัมภาษณ์บุคคลที่มีความรู้เกี่ยวกับการดูแลรักษาต้นไม้ จากนั้นนำมาเขียนรายงาน และออกมานำเสนอที่หน้าชั้นเรียน เพื่อพัฒนาทักษะการพูดสื่อสาร และการเขียนสื่อสารของนักเรียน



นักเรียนควรรู้

1. **ปลูกต้นไม้** ควรเลือกต้นไม้ให้เหมาะสมกับพื้นที่ โดยคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ดังนี้

- ควรดูขนาดของพื้นที่ที่เราจะปลูกต้นไม้ ว่ามีพื้นที่เยอะหรือน้อย ถ้ามีพื้นที่น้อยจะไม่สามารถปลูกต้นไม้ที่จะเจริญเติบโตเป็นต้นไม้ขนาดใหญ่ได้
- ควรดูสภาพอากาศของสถานที่นั้น ๆ ถ้ามีอากาศร้อนมาก ควรหาต้นไม้ที่ทนต่อแดดมาปลูก
- ควรดูลักษณะของต้นไม้ ว่าเป็นต้นไม้ที่มีใบ หรือเมล็ดฝักและผลร่วงหล่นง่ายหรือไม่ ถ้าหล่นง่ายไม่ควรปลูกบริเวณที่มีทางเดิน

ชั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น

- ครูถามนักเรียนว่านักเรียนรู้จักวันสำคัญต่างๆ อะไรบ้าง และอธิบายเพิ่มเติมกับนักเรียนว่าเรามีวันสำคัญเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมด้วย จากนั้นให้นักเรียนดูเปิดประตูสู่ความรู้ จากหนังสือเรียน หน้า 66 หรือศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับ วันสำคัญเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม จาก PowerPoint ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ป.4 หน่วย 4
- ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน แล้วให้ตัวแทนกลุ่มจับสลากวันสำคัญเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม จากนั้นนักเรียนแต่ละกลุ่มสืบค้นประวัติความเป็นมาของวันสำคัญดังกล่าว แล้วออกมานำเสนอที่หน้าชั้นเรียน

วันสำคัญเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม

ปฏิทินวันสิ่งแวดล้อม		
มกราคม ๑๔ วันอนุรักษ์ทรัพยากรป่าไม้ของชาติ	กุมภาพันธ์ ๑๓ วันรักนกเงือก	มีนาคม ๒๑ วันป่าไม้โลก
เมษายน ๒๒ วันคุ้มครองโลก	พฤษภาคม ๒๓ วันเต่าโลก	มิถุนายน ๘ วันทะเลโลก
กรกฎาคม ๓๑ วันพิทักษ์ป่าโลก	สิงหาคม ๑๒ วันช้างโลก	กันยายน ๑ วันสืบ นาคะเสถียร
ตุลาคม ๒๑ วันรักต้นไม้ประจำปีของชาติ	พฤษภาคม ๑๖ วันพิทักษ์มรดกทางวัฒนธรรมและธรรมชาติของโลก	ธันวาคม ๕ วันสิ่งแวดล้อมไทย

(มูลนิธิสืบ นาคะเสถียร)

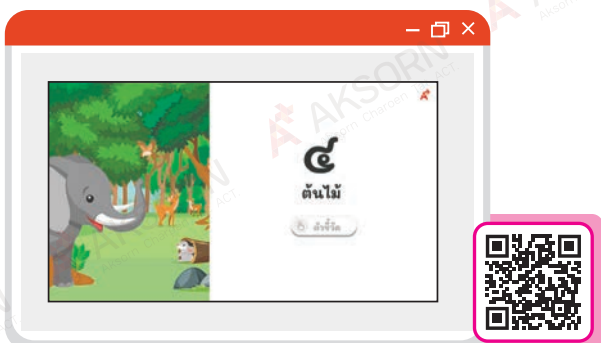
เกร็ดแฉะครู

ครูให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลจากหนังสือในห้องสมุด หรือจากเว็บไซต์ต่างๆ โดยแนะนำให้ นักเรียนเลือกใช้ข้อมูลจากเว็บไซต์หน่วยงานที่น่าเชื่อถือ เช่น เว็บไซต์ของกรมป่าไม้ เว็บไซต์ของกรมอุทยานแห่งชาติ สัตว์ป่า และพันธุ์พืช

สื่อ Digital

PowerPoint

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับวันสำคัญเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม โดยใช้สื่อ PowerPoint เรื่อง ต้นไม้ <https://www.aksorn.com/qrcode/TMPPLTP40>



เพลง : ชีวิตสัมพันธ์

คำร้อง/ทำนอง : ชื่นยง โอภากุล และอัสนี โชติกุล



เจ้านกเอ๋ย เจ้าเคยอยู่บนกอไผ่ ① ภูเขนบทเพลงจากใจ ชมไพร
ชมพฤษภนา ส่งสำเนียง เสียงธรรมชาติสร้างมา ประสมเสียงเพลง
พฤษภนา ที่มาของเสียงดนตรี

* ภูเรื่องราว บอกกล่าวถึงความรู้สึก เป็นเพียงสามัญสำนึก
และการหว่านอาหาร ตอนนี้เรา ลื่นเงาไม้ไม่เหมือนก่อน ชุ่มชื้นกลับกลายเป็นร้อน เป็นแล้ง ระวังระเหิด

** ความแห้งแล้ง ความชุ่มชื้น อย่างไหนที่เราชอบใจ ความร่ำรวย
ความยากจน อย่างไหนที่คนชอบกัน มันอยู่ที่ความสมบูรณ์ ของหมู่
แมกไม้ ต้นสาย ต้นน้ำลำธาร มาจากป่าสู่เมือง จากเขาทะมึน หล่อเลี้ยง
ผู้คนในแห่งคอนกรีต

*** ยามนี้เราจึงมาร้องเพลง ร้องร้องบรรเลงเสียงเพลงจากใจ
เมื่อนั้นมีความศิวิไลซ์ เมื่อมีป่าไม้ ต้นน้ำลำธาร มีนกกาหากินบินว่อน ②
เนื้อแมกไม้ชุ่มชื้นให้ลูกกิน คนหากิน สัตว์หากิน (เราไม่เบียดเบียนกัน
และกัน) ต้นไม้งาม คนงดงาม (งามน้ำใจไหลเป็นสายธาร ชุบชีวิต ③ ทุก
ฝ่ายเบิกบาน มีคน มีต้นไม้ มีสัตว์ป่า)

ความสมดุล คือคุณตามธรรมชาติ ดินน้ำ ลมฟ้า อากาศ เต็มวอด
ชุบชีวิตชน หมู่ไม้พันธุ์ อยู่กันมาหลายชั่วคน ให้ใบ ให้ดอก ให้ผล ให้คน ได้
ผลประโยชน์ (ข้า*/*/*/**)

๖

ขั้นสอน

ฝึกใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็น



ปลายทาง

9. ครูเปิดเพลงชีวิตสัมพันธ์ให้นักเรียนฟัง แล้ว
ถามนักเรียนว่าเคยฟังเพลงดังกล่าวหรือไม่
จากนั้นครูสอนนักเรียนอ่านออกเสียงทีละท่อน
และให้นักเรียนช่วยอ่านพร้อมกัน



ระหว่างทาง

10. ครูให้นักเรียนอ่านบัตรคำที่เป็นคำศัพท์จาก
เพลงชีวิตสัมพันธ์ จากนั้นช่วยกันสืบค้น
ความหมายและเขียนลงในสมุด

พฤษภนา	พฤษภนา
สามัญสำนึก	หว่านอาหาร
ระวังระเหิด	แมกไม้
เขาทะมึน	แห่งคอนกรีต
เขาทะมึนศิวิไลซ์	ความสมดุล



ระหว่างทาง

11. ครูให้นักเรียนร่วมกันสรุปใจความสำคัญจาก
เพลงชีวิตสัมพันธ์

เกร็ดแนะนำครู

ครูสืบค้นเพิ่มเติมเกี่ยวกับเพลงชีวิตสัมพันธ์
ได้ที่ <https://www.youtube.com> โดยค้นหา
คำว่า “เพลงชีวิตสัมพันธ์”

กิจกรรม สร้างเสริม

ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน สืบค้นเพลงที่เกี่ยวข้องกับ
ธรรมชาติหรือสิ่งแวดล้อม จากนั้นฝึกร้องเพลงดังกล่าว และออกมาร้อง
ที่หน้าชั้นเรียน เพื่อฝึกการออกเสียงของนักเรียนให้ชัดเจน



นักเรียนควรรู้

- 1 ภู หมายถึง ส่งเสียงเป็นสัญญาณให้รู้ว่าอยู่ที่ไหน
- 2 ว่อน หมายถึง อาการที่เคลื่อนไปในอากาศเป็นฝูงหรือเป็นจำนวนมาก เช่น
แมลงบินว่อน กระดาศปลิวว่อน
- 3 ชุบชีวิต หมายถึง ทำให้มีชีวิตขึ้น

ชั้นสอน

เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่

12. ครูให้นักเรียนอ่านชื่อและรูปภาพ สืบ นาคะเสถียร จากหนังสือเรียน หน้า 68 แล้วถามว่ามีใคร รู้จักหรือเคยได้ยินชื่อบุคคลดังกล่าวหรือไม่



13. ครูให้นักเรียนร่วมกันอ่านออกเสียงเปิดประตูสู่ความรู้เรื่อง สืบ นาคะเสถียร จากหนังสือเรียน หน้า 68 โดยครูสังเกตการอ่านออกเสียง ของนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนร่วมกันตอบ คำถามว่า สืบ นาคะเสถียรเป็นใคร และมีความสำคัญอย่างไร

(แนวตอบ สืบ นาคะเสถียร เป็นนักอนุรักษ์ และนักวิชาการด้านทรัพยากรธรรมชาติ เป็น ผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการทำงานอนุรักษ์และ ปกป้องทรัพยากรธรรมชาติและสัตว์ป่า ห้วยขาแข้ง)

14. ครูให้นักเรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ว่า นักเรียนรู้จักบุคคลใดอีกบ้างที่ทำงาน เกี่ยวกับด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

สืบ นาคะเสถียร

สืบ นาคะเสถียร จบการศึกษา จากคณะวนศาสตร์ มหาวิทยาลัย เกษตรศาสตร์ เขาเริ่มชีวิตข้าราชการ กรมป่าไม้เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๑๘ ที่เขต รักษาพันธุ์สัตว์ป่าเขาเขียว-เขาชมภู่ จากนั้นไปศึกษาต่อระดับปริญญาโท แล้วจึงกลับมาทำงานต่อ



ปลายปี พ.ศ. ๒๕๓๒ เขาได้รับมอบหมายให้ดำรงตำแหน่ง หัวหน้าเขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าห้วยขาแข้ง¹ ผืนป่านี้มีความอุดมสมบูรณ์ มีพื้นที่กว่าหนึ่งล้านไร่ แต่มีหลายฝ่ายต้องการบุกรุกพื้นที่อยู่เสมอ และแม้งบประมาณและกำลังคนจะจำกัด สืบก็ทำหน้าที่อย่างเต็มที่ เขาพยายามเขียนรายงานให้กับองค์การยูเนสโก (UNESCO) เพื่อให้ พิจารณาผืนป่านี้เป็นมรดกโลก

สืบ นาคะเสถียร จากไปเมื่อวันที่ ๑ กันยายน พ.ศ. ๒๕๓๓ (แต่งตั้ง เป็นวันสืบ นาคะเสถียร) ความพยายามของเขาที่ทำมาตลอดขณะมีชีวิตอยู่ก็สัมฤทธิ์ผล เมื่อองค์การยูเนสโกประกาศให้อุทยานแห่งชาติ เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าห้วยขาแข้งและทุ่งใหญ่นเรศวรเป็นมรดกโลกในปี พ.ศ. ๒๕๓๔

(มูลนิธิสืบ นาคะเสถียร)



นักเรียนควรรู้

1 ห้วยขาแข้ง หรือ เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าห้วยขาแข้ง เป็นเขตรักษาพันธุ์ สัตว์ป่าขนาดใหญ่แห่งหนึ่งในประเทศไทย ตั้งอยู่ในจังหวัดอุทัยธานี มีพื้นที่กว่า 1,800,000 ไร่ สภาพป่ามีความหลากหลายประกอบด้วยป่าที่พบในเขตร้อนชื้น ได้แก่ ป่าดิบแล้ง ป่าดิบเขา ทุ่งหญ้าป่าเบญจพรรณ ป่าเต็งรัง ก่อให้เกิดความ หลากหลายของพันธุ์พืชและพันธุ์สัตว์ชนิดต่าง ๆ ซึ่งบางชนิดเป็นสัตว์ที่หายาก ใกล้จะสูญพันธุ์ เช่น ควายป่า เลียงผา เสือดาว หมาไน นกยูงไทย และยังมีสัตว์ ป่า และนกพันธุ์ต่าง ๆ อีกมากมาย

ด้วยความอุดมสมบูรณ์ดังกล่าวทำให้เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าห้วยขาแข้งได้ ขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกทางธรรมชาติ โดยองค์การยูเนสโก (UNESCO) ในปี พ.ศ. 2534

ข้อสอบเน้น การคิด

นักเรียนคิดว่า การดูแลรักษาธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเป็นหน้าที่ ของใคร

(แนวตอบ การดูแลรักษาทรัพยากรสิ่งแวดล้อมเป็นหน้าที่ของ ประชาชนทุกคน ไม่ใช่แค่หน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่งเท่านั้น)

สรุป ใจความสำคัญ



ขั้นสรุป

สรุปองค์ความรู้ และนำไปใช้



- ครูให้นักเรียนอ่านสรุปใจความสำคัญจาก หนังสือเรียน หน้า 69 และสรุปข้อคิดที่ได้ จากการอ่านเรื่อง ต้นไม้ หรือศึกษาเพิ่มเติม เกี่ยวกับสรุปใจความสำคัญ เรื่อง ต้นไม้ จาก PowerPoint ภาษาไทย วรรณคดีและ วรรณกรรม ป.4 หน่วย 4
- ครูให้นักเรียนทำใบงาน เรื่อง คำศัพท์น่ารู้
- ครูให้นักเรียนทำใบงาน เรื่อง ข้อคิดจากเรื่อง ต้นไม้
- ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด ภาษาไทย ป.4 หน่วย 4 ตอนที่ 1 ข้อ 1.-2. หน้า 44-45

แบบฝึกหัด



กิจกรรม สร้างเสริม

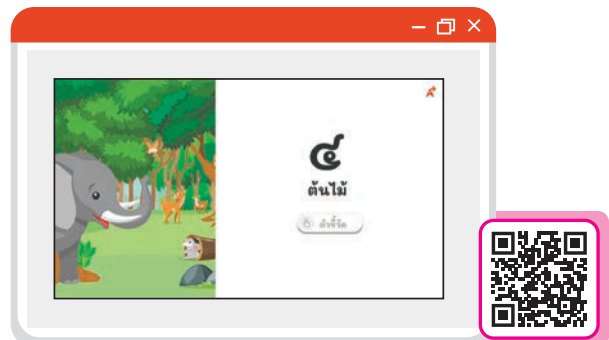
ครูให้นักเรียนสืบค้นวิธีการปลูกต้นไม้ที่นักเรียนสนใจ โดยสืบค้น จากหนังสือเกี่ยวกับต้นไม้ในท้องถิ่น จากนั้นนำมาเขียนขั้นตอนอย่าง ละเอียดตั้งแต่การเตรียมอุปกรณ์ แล้วออกมานำเสนอที่หน้าชั้นเรียน พร้อมบอกเหตุผลว่าทำไมถึงเลือกศึกษาวิธีการปลูกต้นไม้ชนิดดังกล่าว



สื่อ Digital

PowerPoint

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับสรุปใจความสำคัญเรื่อง ต้นไม้ โดยใช้สื่อ PowerPoint เรื่อง ต้นไม้ <https://www.aksorn.com/qrcode/TMPPLTP40>



ขั้นสรุป

สรุปองค์ความรู้ และนำไปใช้

- ครูให้นักเรียนทำใบกิจกรรม
- ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อประเมินความสามารถหลังจบการเรียนรู้ การสอน

เกร็ดแะครู

ครูให้นักเรียนร่วมกันทำแบบทดสอบหลังเรียนจาก PowerPoint ภาษาไทย วรรณคดี และวรรณกรรม ป.4 หน่วย 4 เพื่อประเมินความสามารถหลังจบการเรียนรู้ การสอน

สื่อ Digital

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับแบบทดสอบหลังเรียน โดยใช้สื่อ PowerPoint เรื่อง ต้นไม้ <https://www.aksorn.com/qrcode/TMPPLTP40>



PowerPoint

กิจกรรม ท้าทาย

ครูให้นักเรียนสำรวจอุทยานแห่งชาติหรือแหล่งอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมใกล้บ้านหรือบริเวณใกล้เคียง จากนั้นจดบันทึกข้อมูลสถานที่ตั้ง ประวัติความเป็นมา รวมถึงสิ่งที่น่าสนใจเกี่ยวกับสถานที่ดังกล่าว จากนั้นออกมานำเสนอที่หน้าชั้นเรียน

กิจกรรม

การเรียนรู้เชิงรุก

สมรรถนะสำคัญสำหรับผู้เรียน

- | | |
|--------------------|-------------------|
| ✓ การสื่อสาร | ✓ การสื่อสาร |
| ✓ การคิด | ○ การแก้ปัญหา |
| ✓ การใช้ทักษะชีวิต | ○ การใช้เทคโนโลยี |

ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

- ถ้านักเรียนเป็นสันติ นักเรียนจะหาทางติดต่อปัญญาอย่างไร
- การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างเพื่อน ควรทำอย่างไรจึงจะเหมาะสม
- การใช้ภาพเล่าเรื่องทำให้นักเรียนเข้าใจใจความสำคัญของเรื่องแตกต่างจากการใช้ข้อความเล่าเรื่องอย่างไร
- เพราะอะไรเมื่อต้นไม้เยอะขึ้น จึงมีสัตว์มากขึ้นตามไปด้วย
- ถ้าเราเป็นสัตว์ต่าง ๆ ในเรื่อง ต้นไม้ เราจะทำอย่างไร เมื่อต้นไม้หายไปเพราะอะไร
- ระหว่างภาพที่เขียนบรรยายว่า สิบปี กับภาพที่เขียนบรรยายว่า สิบนาที่ นักเรียนชอบภาพใดมากกว่ากัน เพราะเหตุใด
- ถ้าโลกนี้ไม่มีต้นไม้ นักเรียนคิดว่าจะเกิดอะไรขึ้น
- นักเรียนเคยปลูกต้นไม้อะไรบ้าง แล้วต้นไม้นั้นมีข้อดีหรือข้อเสียอย่างไร

ให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมต่อไปนี้



๑. แบ่งกลุ่ม กลุ่มละ ๔ คน ดูภาพจากเรื่อง ต้นไม้ ที่กำหนดให้ แล้วร่วมกันวาดภาพต่อ
๒. แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน โดยให้นำเสนอตามหัวข้อ ดังนี้
 ๑. เรื่องราวของภาพที่กลุ่มตนเองวาดคืออะไร และมีความเชื่อมต่อกับภาพที่กำหนดอย่างไร
 ๒. เหตุผลที่เลือกวาดภาพนี้
๓. เมื่อทุกกลุ่มนำเสนอภาพครบทุกกลุ่มแล้ว ให้ร่วมกันสรุปว่า หากต้องการให้ต้นไม้กลับมามีจำนวนมากเหมือนเดิมต้องทำอย่างไรบ้าง
๔. นำภาพและข้อสรุปมาจัดทำเป็นข้อมูลแล้วติดที่ป้ายนิเทศในห้องเรียน

๓/

หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
เรื่อง การอ่านออกเสียง

ขั้นประเมิน

1. ครูประเมินการอ่านออกเสียงของนักเรียนจากการสังเกตการอ่านออกเสียง โดยใช้เกณฑ์การประเมินการอ่านออกเสียง
2. ครูประเมินการใช้คำศัพท์ของนักเรียน จากการตรวจใบงาน เรื่อง คำศัพท์น่ารู้
3. ครูประเมินการเขียนข้อคิดและวิธีการอนุรักษ์ต้นไม้ของนักเรียน จากการตรวจใบงาน เรื่อง ข้อคิดจากเรื่องต้นไม้ และตรวจแบบฝึกหัดภาษาไทย ป.4 ตอนที่ 1 ข้อ 1.-2. หน้า 44-45
4. ครูประเมินสมรรถนะของนักเรียนจากการตรวจใบกิจกรรม และสังเกตการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้เกณฑ์การประเมินสมรรถนะ
5. ครูประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการตรวจแบบทดสอบหลังเรียน

Active Learning

คืออะไร

Active Learning คือ การจัดการเรียนรู้ที่เน้น “กระบวนการเรียนรู้” มากกว่า “เนื้อหาวิชา” โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นด้วยตนเอง โดยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีผู้สอนเป็นผู้แนะนำ ซึ่งใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหา และคิดสร้างสรรค์

เน้นผู้เรียน
เป็นศูนย์กลาง



Active Learning

มีหลักการที่เป็นองค์ประกอบ ดังนี้



การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ

เน้นให้ผู้เรียนมีโอกาสลงมือปฏิบัติ ผ่านการร่วมมือกัน วางแผน วิเคราะห์ สังเคราะห์ สร้างชิ้นงานหรือนวัตกรรม



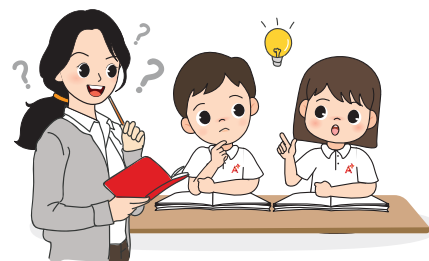
การเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน

เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียน โดยผู้เรียนสามารถเข้าถึงความรู้ได้ผ่านการแนะนำของผู้สอน หรือการทำงานร่วมกันกับเพื่อน รวมถึงมีการสื่อสารและนำเสนอผลงานให้ผู้อื่นได้รับรู้



การเรียนรู้จากการสำรวจ และค้นหา

เน้นกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ค้นหาโดยเชื่อมโยงความสนใจ และประสบการณ์โดยตรงระหว่างเรื่องที่สอน กับความสนใจของตนเอง



การเรียนรู้ผ่านการคิด

เน้นวิธีการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยผู้เรียนจะมีส่วนสำคัญ ในกระบวนการคิด เพื่อต่อยอดการเรียนรู้ของตนเอง



การจัดการเรียนรู้ **Active Learning**

มีอะไรบ้าง

การจัดการเรียนรู้ **Active Learning** ต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับตัวชี้วัด จุดเน้นของสาระ ธรรมชาติวิชา เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะตามเป้าหมายที่ถูกกำหนดไว้ ซึ่งการจัดการเรียนรู้ที่สามารถนำมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมีหลากหลาย เช่น

การจัดการเรียนรู้
โดยใช้สมองเป็นฐาน
(Brain-Based Learning)

การจัดการเรียนรู้
ด้วยกระบวนการสืบสอบ
(Inquiry-Based Learning)

กระบวนการเรียนรู้
ภูมิศาสตร์
(Geo Literacy)

รูปแบบการสอน
แบบสืบสอบความรู้
(5Es Instructional Model)

การจัดการเรียนรู้
โดยใช้โครงงานเป็นฐาน
(Project-Based Learning)

วิธีสอนแบบแก้ปัญหา
(Problem Solving Method)

รูปแบบการสอน
“โมเดลซิปปา”
(CIPPA Model)

วิธีสอน
แบบใช้กรณีตัวอย่าง
(Case Study)

กระบวนการปฏิบัติ
(Practice Teaching)

การเรียนการสอนเน้นโมทัศน์
(Concept Based Teaching
and Learning)

วิธีสอน
โดยการอภิปรายกลุ่มย่อย
(Small Group Discussion)

วิธีสอน
โดยใช้สถานการณ์จำลอง
(Simulation)

การจัดการเรียนรู้
Active Learning
มีอยู่หลากหลายนะคะ

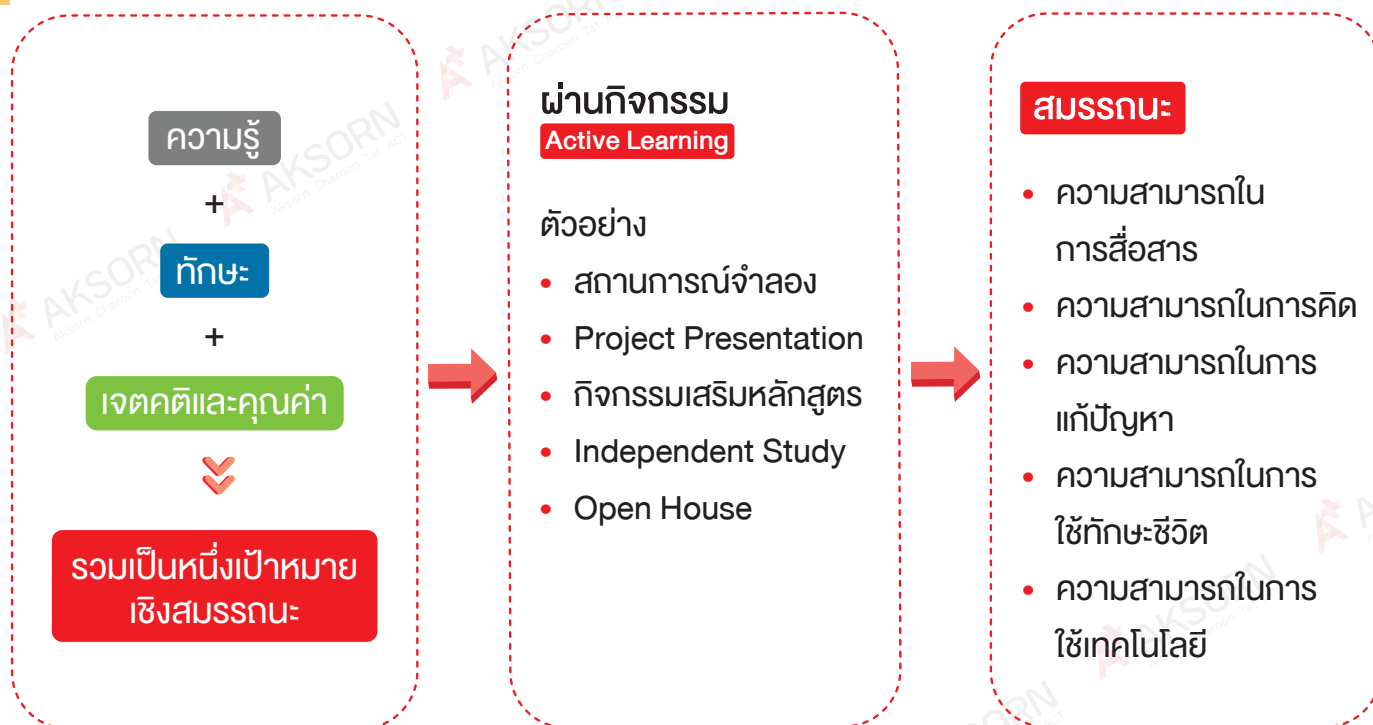


Active Learning กับ สมรรถนะ

สัมพันธ์กันอย่างไร

Active Learning เป็นการออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้นำความรู้ ทักษะ เจตคติและคุณค่า มาลงมือปฏิบัติผ่านกิจกรรมหลากหลายรูปแบบ เพื่อสร้างความรู้ของตนเอง และสื่อสารได้ด้วยความเข้าใจ จนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้และเกิด **สมรรถนะ**

สมรรถนะ เป็นเป้าหมายหรือสิ่งที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน
Active Learning เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่จะนำพาผู้เรียนไปสู่สมรรถนะ



Active Learning กับ การเปลี่ยนแปลงใหม่

ของผู้สอน

บทบาทของผู้สอนจะเปลี่ยนไป จากผู้ให้ความรู้สู่ผู้จัดกระบวนการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

เตรียมสอน

ตั้งเป้าหมายการเรียนรู้
แล้วออกแบบการจัดการเรียนรู้
Active Learning

ระหว่างสอน

ผู้สอนเป็นผู้สนับสนุนและกระตุ้นให้
ผู้เรียน เรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง
โดยใช้รูปแบบการสอน วิธีการสอน
และเทคนิคการสอนต่าง ๆ เช่น
เกม เพลง การระดมสมอง
การรวมกลุ่ม และอื่น ๆ

หลังการสอน

สังเกต และประเมินผู้เรียน

1. ประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียน
2. ประเมินว่าผู้เรียนสามารถทำได้ตามเป้าหมายหรือไม่