

## แผนการจัดการเรียนรู้ (รายคาบ/รายหน่วย)

กลุ่มสาระการเรียนรู้: ภาษาไทย

วิชา: ภาษาไทย

รหัสวิชา: ท ๑๓๑๐๑

หน่วยการเรียนรู้ที่: ๒

เรื่อง: อักษรนำ (ห นำ และ อ นำ ย)

ชั้น: ประถมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่: ๑ ปีการศึกษา: ๒๕๖๗

เวลาเรียน: ๒ ชั่วโมง

ผู้สอน: นางอุลลัษพร ปัตถาทุม

### ๑. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

- มาตรฐานการเรียนรู้: ท ๑.๑ ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน
- ตัวชี้วัด: ท ๑.๑ ป.๓/๑ อ่านออกเสียงคำ ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และบทร้อยกรองง่าย ๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว

### ๒. สาระสำคัญ / ความคิดรวบยอด

อักษรนำ คือ คำที่มีพยัญชนะต้น ๒ ตัว ประสมสระเดียวกัน โดยพยัญชนะตัวแรกส่งผลต่อการออกเสียงวรรณยุกต์ของพยัญชนะตัวที่สอง ในระดับชั้นนี้เน้นการเรียนรู้พยัญชนะต้นแบบพยางค์เดียว ได้แก่ คำที่มี "ห" นำ อักษรต่ำเดี่ยว ๘ ตัว และคำที่มี "อ" นำ "ย" (มี ๔ คำ คือ ออย่า อยู่ อย่าง อยาก) ซึ่งการอ่านออกเสียงจะออกเสียงพยางค์เดียวตามเสียงวรรณยุกต์ของตัวนำ การทำความเข้าใจหลักการนี้จะช่วยให้นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงสะกดคำ และสื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ

### ๓. จุดประสงค์การเรียนรู้ (K-P-A)

1. ด้านความรู้ (Knowledge - K): อธิบายลักษณะและหลักการอ่านคำที่มีอักษรนำ (ห นำ และ อ นำ ย) ได้ถูกต้อง
2. ด้านทักษะ/กระบวนการ (Process - P): อ่านออกเสียงและเขียนคำที่มีอักษรนำได้ถูกต้องตามหลักภาษา
3. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude - A): มีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมและเห็นความสำคัญของการเขียนคำไทยให้ถูกต้อง

### ๔. สาระการเรียนรู้

- เนื้อหาหลัก (Knowledge):
  - คำที่มี ห นำ (นำอักษรต่ำเดี่ยว ๘ ตัว: ง, น, ม, ย, ร, ล, ว, ญ) เช่น หลิง, หมู, แหวน, หูหรา
  - คำที่มี อ นำ ย มีเพียง ๔ คำ ได้แก่ ออย่า, อยู่, อย่าง, อยาก
- ทักษะที่สำคัญ (Skills): การสังเกต, การจำแนกประเภทคำ, การอ่านออกเสียง, การเขียนสะกดคำ

## ๕. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (๕ ด้าน)

- ความสามารถในการสื่อสาร (การอ่านและการนำเสนอ)
- ความสามารถในการคิด (การวิเคราะห์และสังเคราะห์คำ)
- ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี (การสืบค้นข้อมูลหรือสื่อมัลติมีเดีย)

## ๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (๘ ประการ)

- มีวินัย
- ใฝ่เรียนรู้
- มุ่งมั่นในการทำงาน

## ๗. กิจกรรมการเรียนรู้ (รูปแบบ Active Learning ผ่านภารกิจเกมกู่โลก)

ชั่วโมงที่ ๑: ภารกิจกู่คีนรหัส "ห นำ" และ "อ นำ ย"

### ๑. ขั้นนำ: เปิดตัวภารกิจ (๑๐ นาที)

- ครูสวมบทบาทเป็น "ผู้บัญชาการภาษาไทย" แจ้งนักเรียนว่า "เกาะอักษรนำ" กำลังถูกโจรสลัดขโมย พยัญชนะตัวหน้าไป (ห และ อ) ทำให้นักเรียนบนเกาะอ่านหนังสือไม่ได้
- ครูเปิดเสียงปริศนา (หรืออ่านคำที่ไม่มี ห นำ) เช่น "มู" (หมู), "แวน" (แหวน) เพื่อให้ให้นักเรียนช่วยกันทายว่า ตัวอะไรหายไป

### ๒. ขั้นสอน: ปฏิบัติการกู่ชีพ (๔๐ นาที)

- กิจกรรม "สถานีแยกประเภท": แบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นหน่วยกู่ชีพ แจกซองจดหมายปริศนา ภายในมีคำที่ พยัญชนะต้นปนกัน (คำปกติ vs อักษรนำ)
- นักเรียนต้องช่วยกันนำคำไปติดบนบอร์ด "เกาะ ห นำ" และ "เกาะ อ นำ ย" ให้ถูกต้องภายในเวลาที่กำหนด
- **สรุปความรู้:** ครูใช้สื่อภาพสรุปหลักการ "ห นำ อักษรต่ำเดี่ยว ๘ ตัว" และ "อ นำ ย ๔ สหาย" (อย่า อยู่ อย่าง อยาก) โดยให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำที่กู่คีนมาได้พร้อมกัน

## ชั่วโมงที่ ๒: ตลาดนัดอักษรนำและบททดสอบสุดท้าย

### ๘. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- สื่อการสอน: ชองจดหมายปริศนา, บอร์ดเกาะอักษรนำ, บัตรคำชื่อสิ่งของในร้านค้าจำลอง, สื่อภาพสรุป "อ นำ ย"
- แหล่งเรียนรู้: บริเวณในห้องเรียนที่จัดเป็นมุมร้านค้า, หนังสือเรียนภาษาไทย

### ๙. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การผ่าน
ด้านความรู้ (K)	ตรวจแผนภาพรอยขีด/การจำแนกคำบนเกาะ	แบบประเมินใบงาน	ร้อยละ ๖๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะ (P)	สังเกตการอ่านออกเสียงและแต่งประโยค	แบบสังเกตทักษะภาษา	ระดับคุณภาพ "ดี" ขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะ (A)	สังเกตการมีส่วนร่วมในภารกิจกลุ่ม	แบบประเมินพฤติกรรม	ระดับคุณภาพ "ดี" ขึ้นไป

### ๑๐. บันทึกหลังการสอน

- ผลการจัดการเรียนรู้: .....
- ปัญหาและอุปสรรค: .....
- ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข: .....