



### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 14

รายทักษะ/รายวิชา ทักษะภาษาและการสื่อสาร วิชาภาษาไทย

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สำนวน สุภาษิต

เรื่อง สำนวนไทยน่ารู้

เวลา 6 ชั่วโมง

วัน/เดือน/ปีที่สอน.....

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนนครราชสีมาปัญญานุกูล จังหวัดนครราชสีมา

#### 1. มาตรฐานและตัวชี้วัด

##### สาระที่ 1 การอ่าน

ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ในการตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

(ตัวชี้วัด ม.3/1,3 - 10)

##### สาระที่ 2 การเขียน

ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความและเขียนเรื่องราว ในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

(ตัวชี้วัด ม.3/1-4)

##### สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด

สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด และความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

(ตัวชี้วัด ม.3/1-6)

##### สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

(ตัวชี้วัด ม.3/1-4)

#### 2. สาระสำคัญ

สุภาษิต หรือ ภาษิต หมายถึง ถ้อยคำที่กล่าวแนะนำ สั่งสอน เตือนสติ ด้วยหลักความจริง ส่วนมากเป็นคำคล้องจอง มีการสืบทอดมาแต่โบราณและแต่ละชุมชน กระทั่งแต่ละเหล่าอาชีพก็มีสำนวนของใครของมันคล้ายกันบ้าง แตกต่างกันไปบ้าง ทั้งนี้เพราะที่มาไม่เหมือนกันแต่โดยความหมายมักเทียบเคียงกันได้

#### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้และรู้จักสำนวน สุภาษิตไทย (K)
2. เพื่อให้นักเรียนบอกข้อคิดที่ได้รับจากเรื่องสำนวน สุภาษิตไทยได้ (P)

3. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้ ข้อคิดที่ได้รับไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้องเหมาะสม (A)

#### 4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
- ซื่อสัตย์ สุจริต
- มีวินัย
- ใฝ่เรียนรู้
- อยู่อย่างพอเพียง
- มุ่งมั่นในการทำงาน
- รักความเป็นไทย
- มีจิตสาธารณะ

#### 5. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ (5E and Open Approach)

##### 1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

##### ขั้นสร้างความสนใจ

- 1.1 นักเรียนเล่นเกมปริศนาคำทาย โดยแบ่งกลุ่มเป็น 2 กลุ่ม ให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมาทำท่าทางของ  
สำนวน กลุ่มใดตอบได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ

##### 2. ขั้นสอน

##### ขั้นสำรวจและค้นหา

- 2.1 แบ่งกลุ่มนักเรียนเป็น 4 กลุ่ม ให้ค้นหาความหมายของสำนวน สุภาษิตจากเกมปริศนาคำทาย

##### ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป

- 2.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอความหมายและคำสอนจากสำนวนสุภาษิตไทยหน้าชั้นเรียน

##### 3. ขั้นสรุป

##### ขั้นขยายความรู้

- 3.1 นักเรียนเล่นเกมเศรษฐีสำนวนสุภาษิต

##### ขั้นประเมิน

- 3.2 นักเรียนยกตัวอย่างพฤติกรรมที่ตรงกับสำนวน สุภาษิตใดก็ได้

## การวัดและประเมินผล

### 1. ด้านความรู้

จุดประสงค์ที่	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้และรู้จักสำนวน สุภาษิตไทย (K)	การตอบคำถามของนักเรียน	แบบสังเกต	นักเรียนกล้าตอบคำถามและตอบได้ถูกต้องถือว่าผ่าน

### 2. ด้านทักษะกระบวนการ

จุดประสงค์ที่	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
เพื่อให้นักเรียนบอกข้อคิดที่ได้รับจากเรื่องสำนวน สุภาษิตไทยได้ (P)	การนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน	แบบประเมินการนำเสนอ	ความถูกต้อง 8 คะแนน บุคลิกภาพ 2 คะแนน

### 3. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

จุดประสงค์ที่	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้ ข้อคิดที่ได้รับไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้องเหมาะสม (A)	สังเกตการเรียนรู้ของนักเรียน	แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้	เกณฑ์ระดับคุณภาพ ไม่ต่ำกว่า 6 ถือว่าผ่าน

## สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

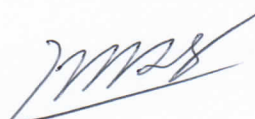
### สื่อการเรียนรู้

- ตัวอย่างจดหมายสมัครเรียนและสมัครงาน

### แหล่งการเรียนรู้

- อินเทอร์เน็ต

ลงชื่อ



ครูผู้สอน

(นางสาวจุฑามาศ สรีวัฒนพานิชย์)

ตำแหน่ง ครู ค.ศ. 1