



แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 คำเพราะ เสนาะทำนอง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง กาพย์ยานี 11 (1)

ผู้สอน นางสาวทิพย์สุดา เมฆแก้ว

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

เวลา 5 ชั่วโมง

เวลา 1 ชั่วโมง

โรงเรียนบ้านบางหิน



● มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท 4.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

● ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดระหว่างทาง
ม.1/5 แต่งบทร้อยกรอง
ตัวชี้วัดปลายทาง
-

● สาระการเรียนรู้

1. ฉันทลักษณ์ของกาพย์ยานี 11
2. การฝึกปฏิบัติการแต่งกาพย์ยานี 11

● สมรรถนะสำคัญ

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด

● คุณลักษณะอันพึงประสงค์

มุ่งมั่นในการทำงาน

● สื่อ / แหล่งเรียนรู้

1. สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง โกล่เบง ที่มาจากระบบ OBEC Content Center ประเภทวิดีโอ
2. แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง กาพย์ยานี 11 ที่มาจากระบบ OBEC Content Center ประเภทหนังสือ
3. ใบความรู้ เรื่อง การแต่งกาพย์ยานี 11 ที่มาจากระบบ OBEC Content Center ประเภทหนังสือ
4. สื่อเนื้อหา เรื่อง “กาพย์ยานี 11” ที่มาจากระบบ OBEC Content Center ประเภทเทมเพลต
5. ใบงาน เรื่อง กาพย์ยานี 11 ที่มาจากระบบ OBEC Content Center ประเภทเทมเพลต

● การวัดและประเมินผล

- K** การสังเกตการตอบคำถาม
- P** ตรวจใบงาน เรื่อง กาพย์ยานี 11
- A** การประเมินพฤติกรรม

ลงชื่อ.....*ทิพย์สุดา*.....ครูผู้สอน

(นางสาวทิพย์สุดา เมฆแก้ว)

ตำแหน่งครูผู้ช่วย โรงเรียนบ้านบางหิน

ลงชื่อ.....*นางกาญจนา*.....

(นางกาญจนา สังข์สี)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านบางหิน

● สาระสำคัญ



กาพย์ยานี 11 เป็นคำประพันธ์ไทย ประเภทกาพย์ที่นิยมแต่งมากที่สุด โดยบทหนึ่งมีสองบาท เรียกว่า บาทเอกและบาทโท ซึ่งแบ่งออกเป็นวรรคหน้า 5 คำ และวรรคหลัง 6 คำ รวมเป็น 11 คำ นักเรียนจำเป็นต้องศึกษาฉันทลักษณ์ของกาพย์ยานี 11 และแต่งกาพย์ยานี 11 ได้ เพื่อเป็นพื้นฐานให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะด้านการแต่งคำประพันธ์ในระดับที่สูงยิ่งขึ้น

● จุดประสงค์การเรียนรู้

- K** 1. นักเรียนบอกฉันทลักษณ์ของกาพย์ยานี 11 ได้อย่างถูกต้อง (K)
- P** 2. นักเรียนแต่งกาพย์ยานี 11 ได้อย่างถูกต้อง (P)
- A** 3. นักเรียนมุ่งมั่นในการทำงาน (A)



กิจกรรมการเรียนรู้



ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (10 นาที)

1. นักเรียนชมวีดิทัศน์ เรื่อง โกล่เบง ที่มาจากระบบ OBEC Content Center
2. ครูเขียนตัวอย่างคำประพันธ์จากสื่อวีดิทัศน์ดังกล่าว จำนวน 1 บท ลงบนกระดาน และให้นักเรียนร่วมกันสังเกตรูปแบบของคำประพันธ์
3. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน เรื่อง “กาพย์ยานี 11” โดยใช้คำถามกระตุ้นความคิด ดังนี้

นักเรียนทราบหรือไม่ว่าคำประพันธ์ดังกล่าวเรียกว่าอะไร
(แนวคำตอบ : กาพย์ยานี 11)



ขั้นสอน (45 นาที)



สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง โกล่เบง

4. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง กาพย์ยานี 11 หน้า 1 – 2 ที่มาจากระบบ OBEC Content Center
5. นักเรียนรับใบความรู้ เรื่อง การแต่งกาพย์ยานี 11 ที่มาจากระบบ OBEC Content Center เพื่อศึกษาประกอบขณะที่ครูอธิบายเนื้อหา
6. ครูอธิบายเนื้อหา เรื่อง “กาพย์ยานี 11” โดยใช้สื่อเทคโนโลยี ที่มาจากระบบ OBEC Content Center ประกอบ จำนวน 14 หน้า
7. นักเรียนทำใบงาน เรื่อง กาพย์ยานี 11 ที่มาจากระบบ OBEC Content Center



ใบความรู้



ใบงาน

ขั้นสรุป (5 นาที)



แบบทดสอบก่อนเรียน

เนื้อหาบทเรียน

เนื้อหาบทเรียน

เนื้อหาบทเรียน

8. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง “กาพย์ยานี 11” โดยใช้คำถามเพื่อกระตุ้นความคิดและทบทวน ดังนี้

8.1 กาพย์ยานี 11 จำนวน 1 บทมีกี่บาท และวรรคละกี่คำ

แนวคำตอบ : 1 บท มี 2 บาท วรรคหน้า 5 คำ และวรรคหลัง 6 คำ

8.2 ฉันทลักษณ์ของกาพย์ยานี 11 มีลักษณะอย่างไร

แนวคำตอบ : ฉันทลักษณ์ของกาพย์ยานี 11 มีลักษณะ ดังนี้

- 1) คำสุดท้ายของวรรคที่ 1 สัมผัสคล้องจองกับคำที่ 3 ของวรรคที่ 2
- 2) คำสุดท้ายของวรรคที่ 2 สัมผัสคล้องจองกับคำสุดท้ายของวรรคที่ 3
- 3) คำสุดท้ายของวรรคที่ 3 อาจจะสัมผัสคล้องจองกับคำที่ 3 ของวรรคที่ 4 เพื่อเพิ่มความไพเราะหรือไม่สัมผัสก็ได้

4) หากแต่งกาพย์ยานี 11 มากกว่า 1 บท จะต้องสัมผัสระหว่างบท โดยคำสุดท้ายของวรรคที่ 4 ในบทแรกจะสัมผัสคล้องจองกับคำสุดท้ายของวรรคที่ 2 ในบทต่อไป

9. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย



แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 คำเพราะ เสนาะทำนอง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง กาพย์ยานี 11 (2)

ผู้สอน นางสาวทิพย์สุดา เมฆแก้ว

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

เวลา 5 ชั่วโมง

เวลา 1 ชั่วโมง

โรงเรียนบ้านบางหิน



● มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท 4.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

● ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดระหว่างทาง
ม.1/5 แต่งบทร้อยกรอง
ตัวชี้วัดปลายทาง

● สาระการเรียนรู้

การฝึกปฏิบัติการแต่งกาพย์ยานี 11

● สมรรถนะสำคัญ

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด

● คุณลักษณะอันพึงประสงค์

มุ่งมั่นในการทำงาน

● สื่อ / แหล่งเรียนรู้

1. สื่อวีดิทัศน์ วิดีทัศน์ เรื่อง ท่องโลกธรรมชาติกาพย์ยานี 11 ที่มาจากระบบ OBEC Content Center ประเภทวิดีโอ
2. สื่อกิจกรรมเกม “เล่นล้อต่อกลอน” ที่มาจากระบบ OBEC Content Center ประเภทแอปพลิเคชัน
3. โปรแกรม Blue Stacks
4. แบบฝึกทักษะ เรื่อง กาพย์ยานี 11 ที่มาจากระบบ OBEC Content Center ประเภทหนังสือ
5. แบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง กาพย์ยานี 11 ที่มาจากระบบ OBEC Content Center ประเภทหนังสือ
6. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center

● การวัดและประเมินผล

- P** ตรวจแบบฝึกทักษะ เรื่อง กาพย์ยานี 11
- A** การประเมินพฤติกรรม

ลงชื่อ.....*ทิพย์สุดา*.....ครูผู้สอน

(นางสาวทิพย์สุดา เมฆแก้ว)

ตำแหน่งครูผู้ช่วย โรงเรียนบ้านบางหิน

ลงชื่อ.....*นางกาญจนา*.....

(นางกาญจนา สังข์สี)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านบางหิน

● สาระสำคัญ



กาพย์ยานี 11 เป็นคำประพันธ์ไทย ประเภทกาพย์ที่กวีนิยมแต่งมากที่สุด โดยบทหนึ่งมีสองบาท เรียกว่า บาทเอกและบาทโท ซึ่งแบ่งออกเป็นวรรคหน้า 5 คำ และวรรคหลัง 6 คำ รวมเป็น 11 คำ นักเรียนจำเป็นต้องลงมือปฏิบัติการแต่งกาพย์ยานี 11 ตามฉันทลักษณ์ของกาพย์ยานี 11 ได้ เพื่อเป็นพื้นฐานให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะด้านการแต่งคำประพันธ์ในระดับที่สูงยิ่งขึ้น

● จุดประสงค์การเรียนรู้

- P** 1. นักเรียนแต่งกาพย์ยานี 11 ได้อย่างถูกต้อง (P)
- A** 2. นักเรียนมุ่งมั่นในการทำงาน (A)



กิจกรรมการเรียนรู้



ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (10 นาที)

1. นักเรียนชมวีดิทัศน์ เรื่อง ท่องโลกธรรมชาติกาพย์ยานี 11 ที่มาจากระบบ OBEC Content Center
2. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนความรู้เรื่องฉันทลักษณ์ของกาพย์ยานี 11 โดยอาศัยบทประพันธ์จากวีดิทัศน์ข้างต้น

ขั้นสอน (40 นาที)



วีดิทัศน์ เรื่อง
ท่องโลกธรรมชาติกาพย์ยานี 11



เล่นล้อต่อกลอน



แบบฝึกหัด
และแบบทดสอบหลังเรียน

3. ทำกิจกรรม “เล่นล้อต่อกลอน” โดยมีกติกา ดังนี้
 - 3.1 ครูเปิดแอปพลิเคชันสื่อเทคโนโลยีที่มาจากระบบ OBEC Content Center ผ่าน โปรแกรม Blue Stacks
 - 3.2 นักเรียนเริ่มเล่นเกมเล่นล้อต่อกลอนร่วมกัน โดยมีกติกา ดังต่อไปนี้
 - 3.2.1 นักเรียนเลือกหมวดหมู่ กาพย์ยานี 11 ภายในแอปพลิเคชัน “เล่นล้อต่อกลอน”
 - 3.2.2 นักเรียนเล่นเกมเล่นล้อต่อกลอนให้ครบทั้ง 3 ด้าน โดยที่มีเวลา กำหนด หากนักเรียนไม่สามารถเล่นผ่านด้านได้ครบตามเวลาที่กำหนด จะต้องเริ่มเล่น ด้านที่ 1 ใหม่อีกครั้ง
 - 3.2.3 ด้านที่ 1 นักเรียนจะต้องเติมฉันทลักษณ์ของกาพย์ยานี 11 ให้ถูกต้องทุกตำแหน่ง
 - 3.2.4 ด้านที่ 2 นักเรียนจะต้องโยงเส้นสัมผัสตามฉันทลักษณ์ของกาพย์ยานี 11 ให้ถูกต้องทุกตำแหน่ง
 - 3.2.5 ด้านที่ 3 นักเรียนจะต้องเติมคำในช่องว่างให้สอดคล้องกับสัมผัสตามฉันทลักษณ์ของกาพย์ยานี 11 ให้ถูกต้อง
 - 3.3 เมื่อนักเรียนเล่นครบทั้ง 3 ด้าน จะเสร็จสิ้นกิจกรรมดังกล่าว
4. นักเรียนทำแบบฝึกทักษะ เรื่อง กาพย์ยานี 11 หน้าที่ 8 ที่มาจากระบบ OBEC Content Center
5. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง กาพย์ยานี 11 หน้าที่ 9 – 10 ที่มาจากระบบ OBEC Content Center

ขั้นสรุป (10 นาที)



6. นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center
7. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง “กาพย์ยานี 11”
8. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย