

แผนการจัดการเรียนการสอน (Lesson Plan)

โมเดลที่ 1: “CVC Phonics Adventure Map”

กลุ่มเป้าหมาย: นักเรียนชั้น ป.3 เวลา: 60 นาที

จำนวนนักเรียน: 25 คน (แบ่งเป็น 5 กลุ่ม × 5 คน)

วัตถุประสงค์การเรียนรู้:

เมื่อจบกิจกรรม นักเรียนจะสามารถ:

ฟังและจับคู่เสียง CVC กับภาพได้ (Decoding)

ผสมเสียงพยัญชนะ-สระ-พยัญชนะ เป็นคำ CVC ได้ (Blending)

สะกดคำ CVC ตามที่ได้ยิน (Dictation)

อ่านประโยคง่าย ๆ ที่มีคำ CVC ได้ (Reading in Context)

สร้างคำใหม่จาก Word Family ได้ (Word Building)

ร่วมมือกับเพื่อนในการเล่นเกมนอย่างมีความสุข

สื่อและอุปกรณ์

แผนที่เกม “CVC Phonics Adventure Map” 1 แผ่นขนาด A1 หรือต่อ A4, ติดบนพื้น/ผนัง

ลูกเต๋าใหญ่ 1 ลูก หรือใช้ลูกเต๋าด้านออนไลน์ (ถ้าสอนออนไลน์)

ตัวหมาก (ตุ๊กตาเล็ก/การ์ดทีม) 5 ตัว สำหรับ 5 กลุ่ม

ฟลชการ์ดคำ CVC 30 ใบ เช่น cat, dog, pen, sit, hop, red

การ์ดรูปภาพ 30 ใบ สอดคล้องกับคำ CVC

ไวท์บอร์ด + ปากกา (ต่อ 1 กลุ่ม) 5 ชุด สำหรับกิจกรรม Dictation

กระดานหก + ดินสอ 25 ชุด

สำหรับจดคำ/วาดภาพ นาฬิกาจับเวลา 1 เครื่อง จับเวลา 2-3 นาทีต่อกิจกรรม

เหรียญสะสม/สติ๊กเกอร์ 50 ชิ้น ให้แต้มเมื่อทำกิจกรรมสำเร็จ

ลำโพง (ถ้าใช้เพลง) 1 ตัว เปิดเพลง Phonics ระหว่างเล่น

นายชยานันต์ ตาละบูรณ์ โรงเรียนบ้านโคกกระท่อ

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม (60 นาที)

ขั้นที่ 1: นำเข้าสู่บทเรียน (Introduction & Warm-up) — 10 นาที

กิจกรรม:

ครูเล่าเรื่องเปิดเกม:

“สวัสดีนักผจญภัยทุกคน! วันนี้เราจะออกเดินทางผ่าน ‘แผนที่โฟนิกส์’ เพื่อเก็บเหรียญพลังเสียง! แต่ละช่องคือภารกิจที่จะช่วยให้เราอ่านคำภาษาอังกฤษเก่งขึ้น!”

เปิดเพลง Phonics สั้น ๆ (1-2 นาที) เช่น “CVC Words Song” — ให้เด็กขยับตัวตามจังหวะ

แบ่งกลุ่ม 5 กลุ่ม → ตั้งชื่อทีม (เช่น Team Cat, Team Dog) → เลือกตัวแทน

อธิบายกติกาเกม: ทอยลูกเต๋า → เดินตามช่อง

ทำกิจกรรมในช่อง → ถ้าสำเร็จ ได้ 1 เหรียญ

ถ้าทำไม่ได้ → ขอความช่วยเหลือจากเพื่อนหรือครู (แต่ไม่ได้เหรียญ)

กลุ่มไหนถึง “ปราสาทคำศัพท์” (Finish) ก่อน — ได้รางวัลพิเศษ!

ขั้นที่ 2: เล่นเกมและทำกิจกรรม (Game Play & Skill Practice) — 40 นาที

 ตั้งเวลา 2-3 นาทีต่อเทิร์น — ใช้นาฬิกาจับเวลาเพื่อให้เกมคล่องตัว

 ครูเดินหมุนเวียนช่วยเหลือ + ประเมินพฤติกรรมและทักษะ

 โครงสร้างการเล่น (หมุนเวียนจนครบเวลา):

แต่ละกลุ่มผลัดกันทอยลูกเต๋า → เดินตามช่อง → ทำกิจกรรมในช่องนั้น

นายชยานันต์ ตาละบุรณ์ โรงเรียนบ้านโคกกะทอ

กิจกรรมในแต่ละช่อง (พร้อมตัวอย่างและคำสั่ง):

1  ฟังเสียง → จับคู่ภาพ! “ครูจะออกเสียงคำ → เลือกการ์ดรูปที่ตรงกัน!”

เสียง /k/ /a/ /t/ → เลือกรูปแมว Decoding

2  ผสมเสียง → อ่านให้เพื่อนฟัง!

“เรียงตัวอักษร c-a-t → ผสมเสียงให้เป็นคำ!” c + a + t = cat Blending

3  สะกดคำที่ครูพูด! “ครูพูดคำ → สะกดลงไวท์บอร์ด!”

“dog” → d-o-g Dictation

4  อ่านประโยค → แสดงท่า! “อ่านประโยค → แสดงท่าทางตามความหมาย!” “Sam has a red hat.” → ชี้อ้างตัวเอง Reading in Context

5  สร้างคำใหม่จาก -at! “ใช้ตัวอักษรเดิมหน้า -at → สร้างคำให้ได้มากที่สุด!”

c + at = cat, b + at = bat Word Family

 ทุกครั้งที่ทำกิจกรรมสำเร็จ → ครูให้ “เหรียญสะสม” 1 เหรียญ

 ครูสามารถลดระดับความยากได้ เช่น ช่อง Dictation → ให้เลือกจาก 3 ตัวเลือกแทนการเขียนเอง

 ขั้นที่ 3: สรุปและสะท้อนผล (Wrap-up & Reflection) — 10 นาที

กิจกรรม:

นับเหรียญ → ประกาศ “ทีมชนะเลิศ” (เน้นให้ทุกทีมปรบมือให้กัน)

ถามสะท้อนคิด (ถามทั้งชั้น):

“วันนี้ชอบช่องกิจกรรมไหนที่สุด? ทำไม?”

“คำ CVC ใหม่ที่จำได้วันนี้คืออะไร?”

“อยากเล่นเกมนี้อีกไหม? จะเพิ่มช่องแบบไหน?”

ให้นักเรียนเขียน/วาดในกระดาษทด:

นายชยานันต์ ตาละบุรณ์ โรงเรียนบ้านโคกกะทอ

“วันนี้ฉันเรียนรู้คำใหม่คือ _____

ฉันภูมิใจที่ _____”

มอบสติ๊กเกอร์ “Phonics Hero” ให้ทุกคน — แม้ไม่ชนะก็ได้รับกำลังใจ

ปิดท้ายด้วยเพลง CVC สั้น ๆ (1 นาที) — ให้เด็กปรบมือตามจังหวะ



การวัดและประเมินผล

1. ความเข้าใจเสียงตัวอักษรการสังเกต + ตรวจสอบการจับคู่ภาพ

จับคู่ถูกต้อง $\geq 4/5$ ครั้ง

2. ความสามารถในการผสมเสียง

การฟังเด็กอ่านคำออกเสียงคำ CVC ถูกต้อง ≥ 3 คำ

3. ทักษะการสะกดคำผลงานบนไวท์บอร์ดสะกดถูก $\geq 2/3$ คำ

4. การอ่านในประโยคการอ่าน + การแสดงทำ อ่านคล่อง + แสดงทำ
สอดคล้อง

5. การร่วมมือกับกลุ่มแบบสังเกตพฤติกรรมช่วยกันคิด ผลัดกันเล่น ไม่แย่ง
กัน

6. ความมั่นใจในการแสดงออกการสังเกตขณะอ่าน/ตอบคำถาม กล่าวพูด
กล้าแสดงออก



คำแนะนำเพิ่มเติมสำหรับครู

ใช้คำชมเชยบ่อย ๆ: “Great blending!” “Awesome team work!”

หากมีเด็กเรียนรู้ช้า — ให้อยู่ในกลุ่มที่มีพี่เลี้ยง หรือให้บทบาท “ผู้บันทึก
คำ”

บันทึกวิดีโอสั้นขณะเล่น — ส่งให้ผู้ปกครองดูพัฒนาการ

ตกแต่งห้องเรียนเป็น “ดินแดนโฟนิกส์” — เพิ่มบรรยากาศสนุก

คาบถัดไป — ให้เด็กช่วยกันออกแบบ “ช่องกิจกรรมใหม่” ด้วยตนเอง!



สรุป:

นายชยานันต์ ตาละบุรณ์ โรงเรียนบ้านโคกกะทอ

แผนการสอนนี้ไม่ใช่แค่ “เล่นเกม” — แต่เป็น ระบบการเรียนรู้ที่
บูรณาการทักษะโฟนิกส์ทั้ง 5 ด้าน ผ่านการเล่นอย่างมีจุดมุ่งหมาย เด็กได้
เคลื่อนไหว ได้คิด ได้ร่วมมือ และได้รับ Feedback ทันที — สอดคล้องกับ
หลัก Active Learning, Game-Based Learning และ Multi-Sensory
Approach