

ผลการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชัน  
ที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ องค์กรักษ์

นายอิศเรศ สุขชม

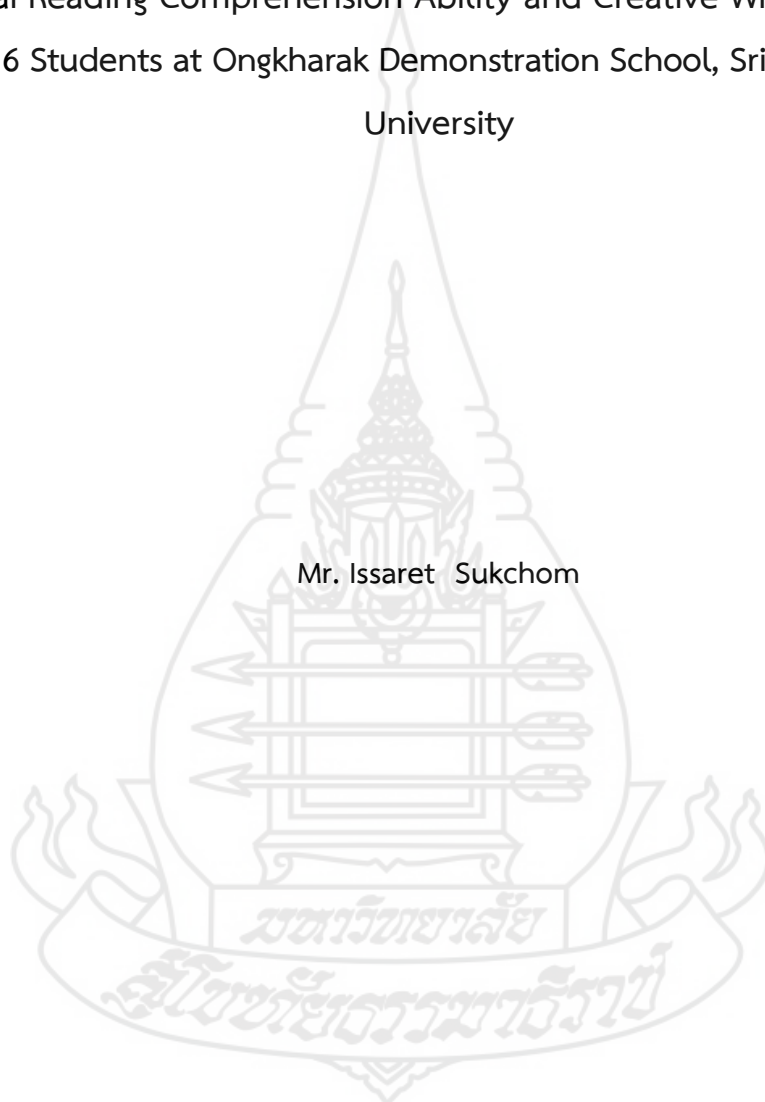


วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

พ.ศ. 2564

The Effects of Using Central Region Folktales Together with Gamification  
on Thai Reading Comprehension Ability and Creative Writing Ability of  
Grade 6 Students at Ongkharak Demonstration School, Srinakharinwirot  
University

Mr. Issaret Sukchom



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for  
the Degree of Master of Education in Curriculum and Instruction

School of Educational Studies

Sukhothai Thammathirat Open University

2021



**หัวข้อวิทยานิพนธ์** ผลการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชัน  
ที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของ  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
องครักษ์

**ชื่อและนามสกุล** นายอิศเรศ สุขชม

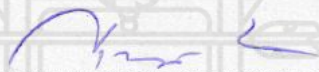
**แขนงวิชา** หลักสูตรและการสอน


**สาขาวิชา** ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

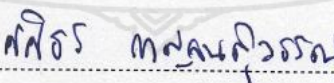
**อาจารย์ที่ปรึกษา** 1. รองศาสตราจารย์ธนรัชฎ์ ศิริสวัสดิ์  
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิธร กาญจนสุวรรณ


วิทยานิพนธ์นี้ได้รับความเห็นชอบให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรระดับปริญญาโท เมื่อวันที่ 20 กันยายน 2565

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

  
..... ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภวรรณ์ เล็กวิไล)

  
..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ธนรัชฎ์ ศิริสวัสดิ์)

  
..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิธร กาญจนสุวรรณ)

  
..... ประธานกรรมการบัณฑิตศึกษา  
(รองศาสตราจารย์ ดร.นราธิป ศรีราม)

**ชื่อวิทยานิพนธ์** ผลการสอบโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อ  
ความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์

**ผู้วิจัย** นายอิศเรศ สุขชม **รหัสนักศึกษา** 2612101440 **ปริญญา** ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
(หลักสูตรและการสอน) **อาจารย์ที่ปรึกษา** (1) รองศาสตราจารย์ ธนรัชฎ์ ศิริสวัสดิ์  
(2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศศิธร กาญจนสุวรรณ **ปีการศึกษา** 2564

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบความสามารถการอ่านจับใจความระหว่างก่อนเรียนและ  
หลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อ  
ความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ (2) เปรียบเทียบความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์  
ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับ  
เกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และ (3) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง  
ความสามารถการอ่านจับใจความกับความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยการ  
ใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียน  
เชิงสร้างสรรค์

กลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์  
โดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม จำนวนนักเรียน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีต่อ  
ความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนสร้างสรรค์โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชัน  
แบบทดสอบวัดความสามารถทางการอ่านจับใจความ และแบบทดสอบการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์  
ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที และค่าสัมประสิทธิ์ สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน

ผลการวิจัย พบว่า (1) ความสามารถอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียน โดยใช้  
นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์  
สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01 (2) ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่าน  
จับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ (3) ความสามารถการ  
อ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อ  
ความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ มีความสัมพันธ์กับความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์  
โดยมีความสัมพันธ์เชิงบวก ( $r = .647^{**}$ ) และมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01

**คำสำคัญ** เกมมิฟิเคชัน ความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ความสามารถการอ่านจับใจความ  
นิทานพื้นบ้านภาคกลาง

**Thesis title:** The Effects of Using Central Region Folktales Together with Gamification on Thai Reading Comprehension Ability and Creative Writing Ability of Grade 6 Students at Ongkharak Demonstration School, Srinakharinwirot University

**Researcher:** Mr. Issaret Sukchom; **ID:** 2612101440;

**Degree:** Master of Education (Curriculum and Instruction);

**Thesis advisors:** (1) Thanarat Sirisawadi, Associate Professor;

(2) Dr. Sasithorn Kanchanasuwan, Assistant Professor; **Academic year:** 2021

### Abstract

The objectives of this research were (1) to compare reading comprehension ability of grade 6 students before and after learning with the use of Central Region folktales together with gamification to develop reading comprehension ability and creative writing ability; (2) to compare creative writing ability of grade 6 students before and after learning with the use of Central Region folktales together with gamification to develop reading comprehension ability and creative writing ability; and (3) to study the relationship of reading comprehension ability with creative writing ability of grade 6 students who learned with the use of Central Region folktales together with gamification to develop reading comprehension ability and creative writing ability.

The research sample consisted of 30 grade 6 students at Ongkharak Demonstration School, Srinakharinwirot University, obtained by cluster sampling. The employed research instruments were learning management plans to develop reading comprehension ability and creative writing ability for the instruction using Central Region folktales together with gamification, a learning achievement test on reading comprehension ability, and a learning achievement test on creative writing ability. Statistics employed for data analysis were the mean, standard deviation, t-test, and Pearson correlation coefficient.

The research findings were as follows: (1) the post-learning reading comprehension ability of grade 6 students who learned from the instruction using Central Region folktales together with gamification to develop reading comprehension ability and creative writing ability was significantly higher than their pre-learning counterpart ability at the .01 level of statistical significance; (2) the post-learning creative writing ability of grade 6 students who learned from the instruction using Central Region folktales together with gamification to develop reading comprehension ability and creative writing ability was significantly higher than their pre-learning counterpart ability at the .01 level of statistical significance; and (3) the reading comprehension ability of grade 6 students learning from the instruction using Central Region folktales together with gamification to develop reading comprehension ability and creative writing ability correlated positively with their creative writing ability ( $r = .647^{***}$ ), which was significant at the .01 level of statistical significance.

**Keywords:** Gamification, Creative writing ability, Reading comprehension ability, Central Region folktale

## กิตติกรรมประกาศ

การทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาเป็นอย่างยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ธนรัชฎ์ ศิริสวัสดิ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศศิธร กาญจนสุวรรณ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ และติดตามการทำวิทยานิพนธ์อย่างใกล้ชิดตลอดมา นับตั้งแต่เริ่มต้นจนสำเร็จเรียบร้อยสมบูรณ์รวมทั้งคณะกรรมการสอบทุกท่านที่ได้ให้ความช่วยเหลือ ปรับปรุงข้อบกพร่องต่างๆ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาของท่านเป็นอย่างยิ่งและขอกราบขอบพระคุณอย่างโอกาสนี้ สูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ได้กรุณาตรวจสอบ แก้ไขและให้ข้อเสนอแนะที่ดีและเป็นประโยชน์ต่อการสร้างมืองานวิจัย

ขอขอบพระคุณคณะผู้บริหาร อาจารย์ และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการทดลองเครื่องมือเพื่อเก็บรวบรวมผลงานการวิจัยครั้งนี้ นอกจากนี้ ขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ทุกท่านและบุคคลในครอบครัวที่ได้ การสนับสนุน ช่วยเหลือ และคอยให้กำลังใจมาโดยตลอด

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอน้อมรำลึกพระคุณ บิดา และมารดา ที่ให้โอกาสในการศึกษามาโดยตลอด และครูอาจารย์ที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ ผู้วิจัยซาบซึ้งในพระคุณอย่างยิ่ง

อิศเรศ สุขชม

กันยายน 2565





## สารบัญ

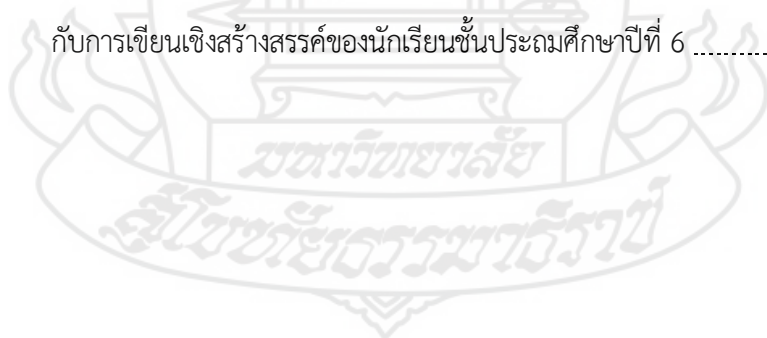
	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ .....	ฉ
สารบัญตาราง .....	ฅ
สารบัญภาพ .....	ญ
บทที่ 1 บทนำ .....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
วัตถุประสงค์การวิจัย .....	5
สมมติฐานการวิจัย .....	6
ขอบเขตการวิจัย .....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ .....	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	8
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง .....	9
แนวคิดเกี่ยวกับการอ่านจับใจความ .....	10
แนวคิดเกี่ยวกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์ .....	23
แนวคิดเกี่ยวกับการอ่านจับใจความเพื่อสร้างสรรค์เรื่องใหม่ .....	39
แนวคิดเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้าน .....	42
แนวคิดเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชั่น .....	49
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	55
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย .....	64
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....	64
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	64
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	65
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	74
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	76
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล .....	77

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	81
ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยการใช้ นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถ ในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 .....	82
ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ความของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยการใช้ นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถ ในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 .....	86
ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการอ่านจับใจความ กับการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 .....	90
บทที่ 5 สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	91
สรุปการวิจัย .....	91
อภิปรายผล .....	94
ข้อเสนอแนะ .....	98
บรรณานุกรม .....	99
ภาคผนวก .....	110
ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย .....	111
ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	116
ค การหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	228
ง กระบวนการสร้างเครื่องมือในการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล .....	242
ประวัติผู้วิจัย .....	268

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3.1 ผลการคัดเลือกนิทานพื้นบ้านภาคกลาง .....	66
ตารางที่ 3.2 เกณฑ์การประเมินการเขียนเชิงสร้างสรรค์ .....	73
ตารางที่ 3.3 ขั้นตอนการทดลอง .....	75
ตารางที่ 4.1 ความสามารถในการอ่านจับใจความแต่ละแผนการเรียนรู้ .....	82
ตารางที่ 4.2 คะแนนความสามารถในการอ่านจับใจความก่อนเรียนและหลังเรียน .....	84
ตารางที่ 4.3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความ ระหว่างคะแนนก่อนเรียน กับหลังเรียน โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น ที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 .....	85
ตารางที่ 4.4 ความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ แต่ละแผนการเรียนรู้ .....	86
ตารางที่ 4.5 คะแนนความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ก่อนเรียนและหลังเรียน .....	88
ตารางที่ 4.6 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ระหว่างคะแนน ก่อนเรียนกับหลังเรียน จากการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น ที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 .....	89
ตารางที่ 4.7 ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถทางการอ่านจับใจความ กับการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 .....	90



## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 4.1 แสดงค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 .....	83
ภาพที่ 4.2 แสดงค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 .....	87





# บทที่ 1

## บทนำ

### 1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การอ่านจับใจความ เป็นเครื่องมือในการทำงาน การเรียน และการใช้ในชีวิตประจำวัน เพราะในชีวิตประจำวันนักเรียนจะต้องใช้ทักษะการอ่าน ที่มีจำนวนมากขึ้นซึ่งในการอ่านนี้ นักเรียนจะต้องรู้วิธีการอ่านที่ถูกต้อง ต้องรู้จักการฝึกฝนการอ่านอย่างสม่ำเสมอ เพราะการอ่านนั้นต้องสร้างจนเกิดความชำนาญและเชี่ยวชาญ สำหรับการอ่านจับใจความสำคัญนั้นนักเรียนจะต้องฝึกฝนเพราะทักษะการอ่านจับใจความนี้จะช่วยให้นักเรียนอ่านเรื่องได้อย่างรวดเร็ว เข้าใจในสาระสำคัญของเรื่องเป็นอย่างดี จะส่งผลให้นักเรียนมีความรู้มากขึ้น มีความสามารถในการทำงานตามที่ครูมอบหมายเสร็จได้เร็วขึ้นดังที่ สุภัทสร วัชรคุปต์ (2543, น. 1) กล่าวว่า การอ่านจับใจความ เป็นทักษะที่มีความสำคัญในการ อ่านมากที่สุด เพราะเป็นการแสดงถึง ความเข้าใจในการอ่านสิ่งต่าง ๆ โดยจะต้องทำความเข้าใจในเรื่องที่อ่านค้นหาสาระสำคัญ ในเรื่องที่อ่านได้จับประเด็นสำคัญของเรื่อง เก็บความรู้หรือข้อมูลที่น่าสนใจ ตลอดจนแนวความคิดหรือทัศนคติของผู้เขียน ดังนั้นผู้ที่มีความสามารถการอ่านจับใจความจะช่วยให้อ่านหนังสือและค้นคว้าหาความรู้ ในสาขาวิชาต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็วและเข้าใจมากยิ่งขึ้น

การศึกษาปัญหาการอ่านจับใจความของนักเรียน ที่พบคือ จากผลคะแนน ประจำปีการศึกษา 2562 (นครนายก: โรงเรียนสาธิต มศว องครักษ์, 2562) พบว่า ความสามารถการอ่านของนักเรียนยังไม่ เกณฑ์ร้อยละ 80 ที่สถานศึกษากำหนดไว้ จากผลการทดสอบภาคเรียนที่ 1 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2562 พบว่านักเรียนมีผลการทดสอบสอบ เรื่องการอ่านจับใจความ คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75 ซึ่งต่ำกว่าค่ามาตรฐานที่สถานศึกษากำหนดไว้ร้อยละ 80 และผลการทดสอบการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (o-net) ปีการศึกษา 2562 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่าค่าเฉลี่ยด้านการอ่านของนักเรียนเฉลี่ย ร้อยละ 66.34 ขณะเดียวกันโรงเรียนต้นสังกัดคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 67.65 พบว่าคะแนนด้านการอ่านยัง ต่ำกว่าต้นสังกัด (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2562) และจากประสบการณ์การสอนของผู้วิจัย ที่ผ่านมาพบว่านักเรียนจำนวนมากยังขาดทักษะการอ่านจับใจความไม่สามารถลำดับเหตุการณ์ได้ ไม่สามารถหาแก่นของเรื่องได้ ไม่สามารถสรุปเรื่องจากการอ่านได้ และการคิดอย่างไม่เป็นระบบไม่สามารถ ถ่ายทอดเรื่องราวจากการอ่านของตนเองให้ผู้อื่น นอกจากนี้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนแล้ว ด้านครูผู้สอนก็มี เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดปัญหา สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2537, น. 8) กล่าวถึงปัญหาเกี่ยวกับตัวครู ว่าครู ไม่เข้าใจวิธีการสอนอ่านอย่างแท้จริง มักจะกำหนดวัตถุประสงค์ให้นักเรียนอ่านเรื่อง โดยไม่มีวัตถุประสงค์

อื่น เพื่อให้นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ของการอ่านในลักษณะต่าง ๆ เพราะ ครูภาษาไทยมีความรู้ในเรื่องที่เกี่ยวกับการสอนอ่านไม่เพียงพอ ไม่ว่าจะเป็นจิตวิทยาการอ่าน หรือ วิธีการสอนอ่านตามจุดมุ่งหมายเฉพาะ

จากการศึกษาปัญหาดังกล่าวเกี่ยวกับการอ่านจับใจความอาจจะสรุปได้ว่า ครูจะต้องรู้จักการหากลวิธีการสอน สื่อการสอนหรือวิธีการสอนต่าง ๆ เพื่อที่จะนำมาพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความให้แก่ นักเรียน สำหรับวิธีการสอนการอ่านจับใจความที่น่าสนใจคือการให้นักเรียนสนุก และรักสิ่งที่อ่าน และสำหรับสื่อที่จะใช้ในการพัฒนาการอ่านนั้นจะต้องสร้างทั้งจินตนาการและคุณธรรมควบคู่กันไป ซึ่งสื่อที่เหมาะสมนั้นก็คือนิทาน จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาผู้วิจัยเห็นว่า ควรนำนิทานมาเป็นสื่อที่ใช้การสอนอ่านจับใจความแต่นิทานก็มีหลายประเภท ผู้วิจัยจึงเลือกนิทานพื้นบ้าน เพราะเป็นวรรณกรรมท้องถิ่นแสดงให้เห็นถึงความเป็นอยู่ของคนในชุมชน และที่สำคัญคือ นิทานพื้นบ้านจะมีความผูกพันกับชีวิตของนักเรียน เป็นสื่อที่ง่าย และสามารถนำไปพัฒนาการอ่านของนักเรียนได้ สุภัสสร วัชรคุปต์ (2543, น. 3)กล่าวว่า โดยธรรมชาติ ของเด็ก จะชอบนิทาน ดังนั้นการใช้นิทานมาประกอบการสอนอ่านแก่นักเรียน นับเป็นการสร้างสื่อที่ดึงดูดความสนใจในการอ่านจับใจความของนักเรียนเป็น อย่างดีเพราะนิทานมีเค้าโครงเรื่องง่าย และมีการการดำเนินเรื่องอย่างรวดเร็ว ใช้ภาษาง่าย ๆ สื่อความหมายตรงไปตรงมา สามารถทราบผลได้ทันที เมื่ออ่านจบ และตัวละครในนิทานมีพฤติกรรมเคลื่อนไหวต่อเนื่องกัน อยู่ตลอดทั้งเรื่อง ชวนให้ติดตามและใคร่รู้ต่อไป สำหรับวิธีการสอนอ่านจับใจความโดยการใช้นิทานพื้นบ้านก็เป็นกลวิธีการสอนรูปแบบหนึ่งที่นิยมนำมาใช้เพราะนิทานคือเรื่องราวที่สนุกสนาน สร้างจินตนาการ สร้างแรงบันดาลใจ ทั้งผู้อ่านไม่ว่าจะเพศใด อายุเท่าใดนอกจากจะให้ความเพลิดเพลินแล้วยังให้คุณค่าทางด้านจิตใจ แฝงไปด้วยคุณธรรมและจริยธรรม ดังคำกล่าวของ สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2539, น. 98) นอกจากด้านภาษาแล้วนิทานยังจะช่วยปลูกฝังทุกสิ่งทุกอย่างให้กับนักเรียน ทั้งการอบรมสั่งสอน นิทานเรื่องหนึ่ง ๆ จะให้สิ่งดี ๆ หลาย ๆ อย่างคือสอนให้นักเรียนมีความคิด สร้างจินตนาการจนพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ จากภาษาที่มีอยู่ในนิทานได้

การเขียนเชิงสร้างสรรค์ คือ เป็นการเขียนที่แสดงถึงความคิดริเริ่มของผู้เขียน ซึ่งอาจปรากฏออกมาใน รูปแบบของ “เนื้อหา” คือ แนวคิดและจินตนาการใหม่หรือ “รูปแบบ” คือ กลวิธีการนำเสนอหรือการเล่าเรื่อง ด้วยวิธีการใหม่ที่ไม่ได้ซ้ำแบบเดิมหรือหยุดย่ำอยู่กับที่ ทั้งนี้อาจเป็นสิ่งที่ผู้เขียนคิดขึ้นเองไม่ได้ลอกเลียนแบบ ผู้อื่น อัจฉรา ชิวพันธ์ (2547, น. 3) กล่าวว่า การเขียน เชิงสร้างสรรค์เป็นการเขียนซึ่งลักษณะของการเขียนที่ คิดริเริ่มโดยที่ผู้เขียนจะต้องใช้จินตนาการ และ ประสบการณ์ของตนมาเชื่อมโยงความคิดในการเขียน สอดคล้องกับ ปราณี สุรสิทธิ์ (2541, น. 57) ว่า การเขียนที่มีประสิทธิภาพนั้น นอกจากจะสื่อสารให้คนเข้าใจแล้ว ต้องแสดงความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์และเป็นงานเขียนที่เกิดจากจินตนาการของผู้เขียนเอง โดยมิได้ลอกเลียนแบบผู้อื่น มีอิสระที่จะคิดรูปแบบให้แปลกใหม่แตกต่างไปจากแนวคิดที่มีอยู่มีความน่าสนใจ ไม่ซ้ำแบบใคร ให้เกิดผลงานที่มีคุณค่าทางความคิดริเริ่มอย่างเด่นชัด การสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นงานเขียนที่ทรงคุณค่า เพราะนั้นแสดงให้เห็นถึง ความคิดสร้างสรรค์ของผู้เขียน ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะส่งเสริมให้นักเรียนมีจินตนาการ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และการใช้ภาษา

รวมทั้งยังเป็นการธำรงรักษาวัฒนธรรมอันดีงามไว้ ดังนั้นการเขียนเชิงสร้างสรรค์จึงเป็นสิ่งที่ต้องปลูกฝังให้เกิดขึ้นกับนักเรียน ปัจจุบันการสอนเชิงสร้างสรรค์ได้เข้ามามีบทบาทต่อการศึกษามากยิ่งขึ้นเนื่องจากเป็นพื้นฐานที่จะช่วยให้ครูรู้จักนักเรียน และเป็นการให้โอกาสแก่นักเรียนได้แสดงออกทางความคิดได้อย่างอิสระ เพราะการเขียนเชิงสร้างสรรค์นั้นนักเรียนจะต้องเรียบเรียง และปรับเปลี่ยนจากสิ่งที่พวกเขาได้อ่าน จะทำให้ครูเข้าใจนักเรียนและจะเป็นการพัฒนาผู้สอนด้วยในการพัฒนาวิธีการเขียนสร้างสรรค์ให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น

ปัจจุบันทางสถานศึกษาได้พบกับปัญหาของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ยังขาดข้อบกพร่องในการเขียนเรื่องตามจินตนาการ เชิงสร้างสรรค์ อันเนื่องมาจาก นักเรียนไม่สามารถเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้ ไม่สามารถใช้คำ หรือประโยคที่สามารถเล่าเรื่องได้ ลำดับการเล่าเรื่องไม่ถูกต้อง ดังจะเห็นได้จากผลการทดสอบการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (o-net) ปีการศึกษา 2562 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่าค่าเฉลี่ยด้านการเขียนของนักเรียนเฉลี่ยร้อยละ 62.01 ซึ่งในขณะเดียวกันโรงเรียนต้นสังกัดคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 62.24 พบว่าคะแนนด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ยังต่ำกว่าสังกัด (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2562) ประกอบกับผลการทดสอบความสามารถด้านภาษาไทย ประจำปีการศึกษา 2562 (นครนายก: โรงเรียนสาธิต มศว องครักษ์, 2562) พบว่า ความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนก็ยังไม่ถึงตามเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนที่ สถานศึกษาได้กำหนดไว้ จากผลการทำแบบวัดความสามารถด้านภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ปีการศึกษา 2562 พบว่านักเรียนมีผลคะแนนการเขียนเชิงสร้างสรรค์เฉลี่ยร้อยละ 68.50 ซึ่งต่ำกว่าค่ามาตรฐานที่สถานศึกษา กำหนดไว้ร้อยละ 70 (โรงเรียนสาธิต มศว องครักษ์, ฝ่ายวิชาการทะเบียนและวัดผล, 2562) ซึ่งปัญหาเกิดจากนักเรียนมักลำดับความคิดในการเขียนไม่ได้ ทำให้เขียนวกวน ไม่เป็นไปตามขั้นตอน อ่านไม่เข้าใจ มักเขียนลอกเลียนแบบ ไม่มีความคิดสร้างสรรค์ เนื้อหาที่เขียนไม่น่าสนใจ อยู่ในกรอบของการเขียนแบบเดิม ญัฐนิชา จิตตะคาม (2561, น. 14) ได้สรุปปัญหาของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ดังนี้ นักเรียนเขียนคำไม่ถูกต้อง สะกดผิดเกิดจากการใช้สมาร์ทโฟน ทำให้การเรียบเรียงข้อมูลไม่ถูกต้อง นักเรียนเขียนลำดับเรื่องและเรียบเรียงข้อความวกวนไม่สามารถเรียบเรียงเรื่องราวใหม่ได้ จึงแสดงให้เห็นว่านักเรียนยังขาดจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ และที่สำคัญคือวิธีการเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่ถูกต้อง จากที่กล่าวข้างต้น จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องหาวิธีจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์สู่การเขียนเชิงสร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความรู้และความคิดที่หลากหลายเพิ่มขึ้น การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในตัวนักเรียนนั้น อยู่ที่เทคนิคและวิธีการของครู ซึ่งวิธีการสอนเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ขึ้นอยู่กับครูที่จะเลือกเทคนิคและวิธีการสอนที่กระตุ้น ส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนให้เจริญงอกงามขึ้น การสอนทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ให้ได้ผลดีนั้น ครูควรใช้สื่อประกอบการเรียนการสอน เพื่อช่วยสร้างและพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน ประดับ จันทร์สุขศรี (2551, น. 43) กล่าวสรุปได้ว่า ความริเริ่มสร้างสรรค์ของนักเรียนนั้น สิ่งก็คือ การสร้างสรรค์ นั่นคือนักเรียนจะต้อง

เสนอความคิดที่แปลกใหม่ ทันสมัยสร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความรู้ที่หลากหลายเพิ่มขึ้น ซึ่งการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในตัวนักเรียนนั้นอยู่ที่เทคนิคและกลวิธีวิธีการของครูผู้สอน ซึ่งการสอนเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์นั้นครูจะต้องเลือกสรรเทคนิค กลวิธีการสอน สื่อการสอน ที่มุ่งส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการสอนการเขียนเชิงสร้างสรรค์สิ่งที่ครูต้องมีคือ สื่อ ที่น่าสนใจ ใกล้ตัว เข้าง่าย สนุกสนาน และได้ความรู้ เหมาะสมกับวัยของนักเรียน

การอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ เป็นทักษะที่มีความสัมพันธ์ เพราะการเขียนที่ดีนั้นเริ่มจากการอ่านที่ดีเสมอ เพราะนักเรียนจะนำความรู้และประสบการณ์จากการอ่านมาถ่ายทอดความคิดของตนเองผ่านงานเขียน แล้วยิ่งการเขียนเชิงสร้างสรรค์นักเรียนจะต้องใช้รังสรรค์ความคิด การใช้คำ การเขียนประโยค การใช้โวหาร ผ่านจากตัวอักษรดังที่ สุรนันทน์ มั่นเศรษฐวิทย์ (2552, น. 68-69) กล่าวว่า การสร้างสรรค์เรื่องใหม่เป็นการเขียนที่เกิดการคิดริเริ่มโดยมีพื้นฐานจากการอ่านจับใจความ เมื่ออ่านแล้วเกิดจินตนาการและความรู้สึกที่แตกต่างจากผู้เขียน ต้องการเปลี่ยนแปลงเรื่อง ใหม่ทั้งหมด หรืออาจจะเปลี่ยนแปลงบางอย่างเพื่อให้เป็นไปตามที่ตนเองต้องการโดยนำเสนอเรื่องใหม่ที่สร้างสรรค์ขึ้นมา

ปัจจุบันโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องค์กรฯก็ได้ดำเนินการจัดการเรียนการสอนด้วยระบบการสอนแบบออนไลน์ให้กับนักเรียนโดยการสอนผ่านโปรแกรม microsoft team ให้กับนักเรียนทุกระดับชั้นเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 โดยยึดหลักของการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นที่การมีส่วนร่วมของนักเรียนในชั้นเรียนด้วยการสร้างแรงจูงใจและแรงบันดาลใจให้กับนักเรียนเพื่อทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและมีความหมายมากยิ่งขึ้น ทางสถานศึกษามีนโยบายในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยการนำเทคโนโลยีมาใช้ โดยเฉพาะการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์และการเรียนแบบผสมผสาน เพื่อสร้างพื้นฐานของการเรียนรู้รูปแบบออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพสูงสุด แต่ปัญหาที่ครูมักจะพบว่านักเรียนไม่สนใจในการเรียน ขาดการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ นักเรียนใช้เวลาเรียนรู้ไปกับการใช้มือถือ เช่น เล่นเกม ดูวิดีโอผ่านเว็บไซต์ ขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนและผู้สอน จากปัญหาการไม่ตั้งใจเรียนและไม่สนใจเรียนของนักเรียนที่ได้กล่าวมานั้น เป็นหน้าที่หลักของผู้สอนที่จะต้องพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของนักเรียนในปัจจุบัน ต้องทำให้นักเรียนเห็นถึงคุณค่าของการเรียน ส่งเสริม การมีส่วนร่วมในการเรียน รวมทั้งสร้างความผูกพันในการเรียนของนักเรียน เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้นั้นประสบผลสำเร็จมากที่สุด

แนวคิดเกมมิฟิเคชันสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 เพราะการที่จะทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้นั้น ต้องใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียน เป็นการเรียนการสอนที่สนุกสนาน โดยเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ มีบทบาท มีส่วนร่วมในกระบวนการจัดการเรียนรู้ และทำให้นักเรียนเกิดความท้าทายในการเรียนในชั้นเรียน วิจารย์ พาณิช (2555) ซึ่งตรงกับการจัดการเรียน การสอนโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ซึ่งแนวคิดนี้ได้เริ่มนิยมมาปรับใช้ในทางการศึกษามากขึ้น เพราะแนวคิด เกมมิฟิเคชันทำให้นักเรียนได้จินตนาการว่าตนเองเป็นตัวละคร



ตัวหนึ่งในเกม ดำเนินการตามเกม และสถานการณ์ ที่กำหนดให้ ทำให้นักเรียนมีความสนใจและมีแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ แก้ไขปัญหาต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย ของธรรมากร บุญสาร (ธรรมากร บุญสาร, 2560, น. 145-146) ที่ได้ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่าทักษะการทำงานเป็นทีมภายหลังจาก การจัดการเรียนรู้ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันสูงกว่าเกณฑ์ อีกทั้งยังส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อน เรียนอย่างมีนัยสำคัญ

จะเห็นได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันนั้น สามารถช่วยผู้สอนให้บรรลุถึงวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้ สร้างแรงจูงใจ และความผูกพันในการเรียนสำหรับนักเรียน ซึ่งปัจจัยเหล่านี้มีอิทธิพลโดยตรงต่อความอยากรมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ความคงทนในการเรียน และส่งผลทางอ้อมถึง การช่วยลดปัญหาลาออกของนักเรียนที่ไม่มีความสุขกับการเรียนออนไลน์อีกด้วย

ผู้วิจัยจึงได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒองครักษ์ โดยคาดหวังว่า จะสามารถพัฒนาความสามารถการอ่านจับใจความและความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์ให้ดีขึ้น ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น และจะช่วยสร้างให้นักเรียนมีความผูกพันรักบ้านเกิดของตนเอง และมีความเข้าใจเกี่ยวกับวิถีชีวิตในชุมชนของตนเองมากยิ่งขึ้น

## 2. วัตถุประสงค์การวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

2.1 เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

2.2 เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

2.3 ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการอ่านจับใจความกับความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางได้มาเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

### 3. สมมติฐานการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้ตั้งสมมติฐาน ดังนี้

3.1 ความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนโดยการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สูงกว่าก่อนเรียน

3.2 ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนโดยการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สูงกว่าก่อนเรียน

3.3 ความสามารถในการอ่านจับใจความกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนมีความสัมพันธ์กัน

### 4. ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

#### 4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

4.1.1 *ประชากร* ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 มีจำนวน 4 ห้อง จำนวนนักเรียน 101 คน

4.1.2 *กลุ่มตัวอย่าง* กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling) ซึ่งได้จำนวน 1 ห้อง จำนวนนักเรียน 30 คน

#### 4.2 ตัวแปรที่ใช้ศึกษา

จากวัตถุประสงค์ของการวิจัย ได้ระบุตัวแปรที่ต้องศึกษา ดังนี้

4.2.1 *ตัวแปรอิสระ* ได้แก่ การสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์

4.2.2 *ตัวแปรตาม* ได้แก่ ความสามารถในการอ่านจับใจความและความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์

#### 4.3 ระยะเวลา ระยะเวลาที่ใช้ในการทำวิจัย ใช้เวลาภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

## 5. นิยามศัพท์เฉพาะ

การวิจัยครั้งนี้ใช้นิยามศัพท์ในขอบเขตและความหมาย ดังนี้

**5.1 การสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์** คือ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่นำแนวคิดการปรับรูปของ Sipe (1993) มาปรับตามความเหมาะสมโดยอาศัยประสบการณ์ทางภาษา ที่ได้จากการอ่านจับใจความแล้วเกิดจินตนาการหรือความรู้สึกที่แตกต่างในการคิดริเริ่มสร้างสรรค์เขียนเรื่องใหม่ ดังที่ สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2552) ได้นำเสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 8 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 อ่านชื่อเรื่องแล้วทำความเข้าใจความหมายของชื่อเรื่องโดยยังไม่อ่านเนื้อเรื่อง หากยังไม่เข้าใจให้ใช้พจนานุกรมหาความหมาย

ขั้นที่ 2 อ่านเนื้อเรื่องใช้วิธีอ่านละเอียดทุกถ้อยคำตั้งแต่ต้นจนจบเพื่อความเข้าใจรายละเอียดของเนื้อเรื่อง

ขั้นที่ 3 คิดทบทวนเรื่องราวที่อ่าน โดยไม่ต้องอ่านซ้ำแล้วหาแนวคิดของเรื่องโดยพิจารณาว่าตรงกับชื่อเรื่องที่ตั้งไว้หรือไม่

ขั้นที่ 4 อ่านซ้ำเพื่อทำการวิเคราะห์ในประเด็นที่เห็นด้วยและประเด็นที่ไม่เห็นด้วย ซึ่งจ้องการปรับเปลี่ยนตามที่ตนเห็นว่าเหมาะสม เช่นปรับเปลี่ยนเรื่อง ชื่อเรื่อง สถานที่ พฤติกรรมของตัวละคร

ขั้นที่ 5 จัดบันทึกประเด็นที่ต้องการจะเปลี่ยนแปลง เพื่อเป็นเครื่องเตือนความจำและสะดวกต่อการเขียน

ขั้นที่ 6 ลงมือเขียน เป็นการเขียนเรื่องใหม่โดยอาศัยแนวคิดจากเรื่องเดิมและมีการปรับเปลี่ยนประเด็นต่าง ๆ ตามที่ได้ระบุไว้ในบันทึก

ขั้นที่ 7 อ่านทบทวนงานเขียน เพื่อแก้ไขข้อบกพร่อง

ขั้นที่ 8 นำเสนอผลงานเพื่อแลกเปลี่ยนกันอำระหว่างเพื่อครูผู้สอนเพื่อแก้ไขให้สมบูรณ์และนำเสนอผลงานต่อไป

**5.2 นิทานพื้นบ้านภาคกลาง** หมายถึง นิทานพื้นบ้านจังหวัดนครนายก จังหวัดปราจีนบุรี จังหวัดสระบุรี จังหวัดฉะเชิงเทรา จังหวัดปทุมธานี ซึ่งเนื้อหาของนิทานมาจากการเล่าของปราชญ์ชาวบ้าน ผู้ใหญ่ในหมู่บ้าน อีกทั้งจากหนังสือนิทานพื้นบ้านและเอกสารทางวิชาการซึ่งผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและนำมาเป็นแบบวัดความสามารถและแบบฝึกหัดท้ายแผนการจัดการเรียนรู้

**5.3 เกมมิฟิเคชัน** คือ การนำแนวคิดและกลไกในการออกแบบเกมมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อทำการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับนักเรียน ทำให้นักเรียนตื่นตัว มีความกระตือรือร้นในการเรียน

**5.4 ความสามารถในการอ่านจับใจความ** หมายถึง กระบวนการอ่านที่นักเรียนต้องสามารถจับประเด็นสำคัญ และมีความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน โดยการใช้ภาษาของตนเองในการสรุปแนวคิดของเรื่อง และสามารถจัดเรียงสรุปเหตุการณ์ที่นำไปสู่แนวคิดหรือข้อสรุปโดยการเขียนเรียบเรียงให้สั้นที่สุดเพื่อนำไปสร้างสรรค์เรื่องใหม่ อีกทั้งยังสามารถตอบคำถามตามวัตถุประสงค์ของบลูม (Bloom) จากแบบวัดความสามารถซึ่งเป็นคำถามวัดความรู้-ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า ได้

**5.5 ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์** หมายถึง การเขียนที่มีลักษณะที่การจากกรคิดริเริ่มโดยมีพื้นฐานการอ่านจับใจความ โดยการใช้จินตนาการ องค์ความรู้ และประสบการณ์ทางภาษา เชื่อมโยงกับความคิดสามารถเขียนเรื่องใหม่จากแนวคิดเดิมหรือเปลี่ยนแปลงเนื้อเรื่องไปจากเดิมได้โดยไม่ลอกเลียนแบบต้นฉบับ

## 6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การวิจัยครั้งนี้คาดว่าจะได้รับประโยชน์ ดังนี้

6.1 แนวทางการสร้างเครื่องมือในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์

6.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในอำเภอองครักษ์ จังหวัดนครนายก จะใช้เครื่องมือวิจัยที่เป็นกระบวนการสอนอ่านจับใจความเพื่อพัฒนาการเขียนสร้างสรรค์ ที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้นได้

6.3 ได้แผนการจัดการเรียนรู้และแบบฝึกหัด การใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่มีประสิทธิภาพสำหรับใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น



**หัวข้อวิทยานิพนธ์** ผลการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชัน  
ที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของ  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
องครักษ์

**ชื่อและนามสกุล** นายอิศเรศ สุขชม

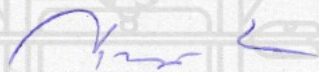
**แขนงวิชา** หลักสูตรและการสอน


**สาขาวิชา** ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

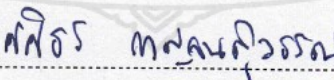
**อาจารย์ที่ปรึกษา** 1. รองศาสตราจารย์ธนรัษฎ์ ศิริสวัสดิ์  
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิธร กาญจนสุวรรณ


วิทยานิพนธ์นี้ได้รับความเห็นชอบให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรระดับปริญญาโท เมื่อวันที่ 20 กันยายน 2565

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

  
..... ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภวรรณ์ เล็กวิไล)

  
..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ธนรัษฎ์ ศิริสวัสดิ์)

  
..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิธร กาญจนสุวรรณ)

  
..... ประธานกรรมการบัณฑิตศึกษา  
(รองศาสตราจารย์ ดร.นราธิป ศรีราม)

**ชื่อวิทยานิพนธ์** ผลการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อ  
ความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์

**ผู้วิจัย** นายอิศเรศ สุขชม **รหัสนักศึกษา** 2612101440 **ปริญญา** ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
(หลักสูตรและการสอน) **อาจารย์ที่ปรึกษา** (1) รองศาสตราจารย์ ธนรัษฎ์ ศิริสวัสดิ์  
(2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศศิธร กาญจนสุวรรณ **ปีการศึกษา** 2564

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบความสามารถการอ่านจับใจความระหว่างก่อนเรียนและ  
หลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อ  
ความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ (2) เปรียบเทียบความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์  
ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับ  
เกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และ (3) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง  
ความสามารถการอ่านจับใจความกับความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยการ  
ใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียน  
เชิงสร้างสรรค์

กลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์  
โดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม จำนวนนักเรียน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีต่อ  
ความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนสร้างสรรค์โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชัน  
แบบทดสอบวัดความสามารถทางการอ่านจับใจความ และแบบทดสอบการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์  
ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที และค่าสัมประสิทธิ์ สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน

ผลการวิจัย พบว่า (1) ความสามารถอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียน โดยใช้  
นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์  
สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (2) ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่าน  
จับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ (3) ความสามารถการ  
อ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อ  
ความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ มีความสัมพันธ์กับความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์  
โดยมีความสัมพันธ์เชิงบวก ( $r = .647^{**}$ ) และมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01

**คำสำคัญ** เกมมิฟิเคชัน ความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ความสามารถการอ่านจับใจความ  
นิทานพื้นบ้านภาคกลาง

**Thesis title:** The Effects of Using Central Region Folktales Together with Gamification on Thai Reading Comprehension Ability and Creative Writing Ability of Grade 6 Students at Ongkharak Demonstration School, Srinakharinwirot University

**Researcher:** Mr. Issaret Sukchom; **ID:** 2612101440;

**Degree:** Master of Education (Curriculum and Instruction);

**Thesis advisors:** (1) Thanarat Sirisawadi, Associate Professor;

(2) Dr. Sasithorn Kanchanasuwan, Assistant Professor; **Academic year:** 2021

### Abstract

The objectives of this research were (1) to compare reading comprehension ability of grade 6 students before and after learning with the use of Central Region folktales together with gamification to develop reading comprehension ability and creative writing ability; (2) to compare creative writing ability of grade 6 students before and after learning with the use of Central Region folktales together with gamification to develop reading comprehension ability and creative writing ability; and (3) to study the relationship of reading comprehension ability with creative writing ability of grade 6 students who learned with the use of Central Region folktales together with gamification to develop reading comprehension ability and creative writing ability.

The research sample consisted of 30 grade 6 students at Ongkharak Demonstration School, Srinakharinwirot University, obtained by cluster sampling. The employed research instruments were learning management plans to develop reading comprehension ability and creative writing ability for the instruction using Central Region folktales together with gamification, a learning achievement test on reading comprehension ability, and a learning achievement test on creative writing ability. Statistics employed for data analysis were the mean, standard deviation, t-test, and Pearson correlation coefficient.

The research findings were as follows: (1) the post-learning reading comprehension ability of grade 6 students who learned from the instruction using Central Region folktales together with gamification to develop reading comprehension ability and creative writing ability was significantly higher than their pre-learning counterpart ability at the .01 level of statistical significance; (2) the post-learning creative writing ability of grade 6 students who learned from the instruction using Central Region folktales together with gamification to develop reading comprehension ability and creative writing ability was significantly higher than their pre-learning counterpart ability at the .01 level of statistical significance; and (3) the reading comprehension ability of grade 6 students learning from the instruction using Central Region folktales together with gamification to develop reading comprehension ability and creative writing ability correlated positively with their creative writing ability ( $r = .647***$ ), which was significant at the .01 level of statistical significance.

**Keywords:** Gamification, Creative writing ability, Reading comprehension ability, Central Region folktales

กิตติกรรมประกาศ



การทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาเป็นอย่างยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ธนรัชฎ์ ศิริสวัสดิ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศศิธร กาญจนสุวรรณ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ และติดตามการทำวิทยานิพนธ์อย่างใกล้ชิดตลอดมา นับตั้งแต่เริ่มต้นจนสำเร็จเรียบร้อยสมบูรณ์รวมทั้งคณะกรรมการสอบทุกท่านที่ได้ให้ความช่วยเหลือ ปรับปรุงข้อบกพร่องต่างๆ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาของท่านเป็นอย่างยิ่งและขอกราบขอบพระคุณอย่างโอกาสนี้ สูงมา ณ โอกาสนี้

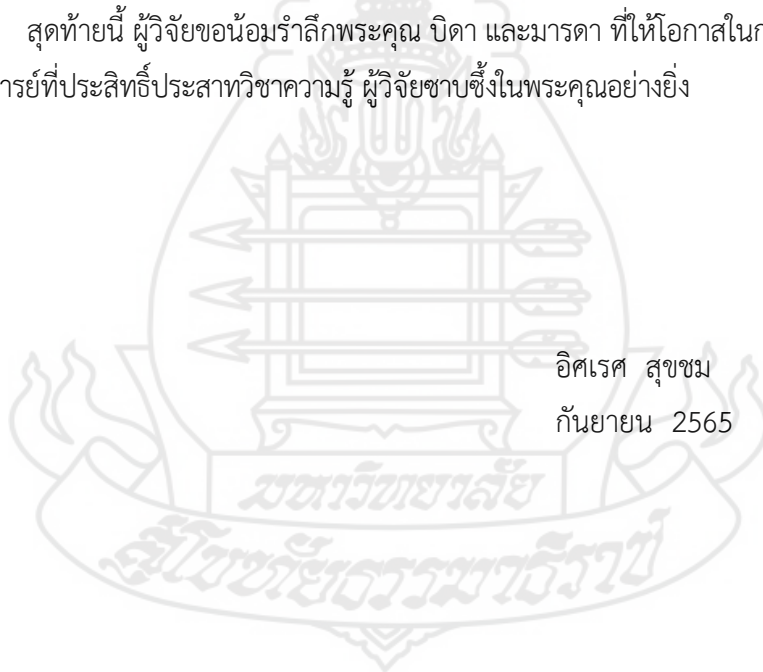
ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ได้กรุณาตรวจสอบ แก้ไขและให้ข้อเสนอแนะที่ดีและเป็นประโยชน์ต่อการสร้างมืองานวิจัย

ขอขอบพระคุณคณะผู้บริหาร อาจารย์ และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการทดลองเครื่องมือเพื่อเก็บรวบรวมผลงานการวิจัยครั้งนี้ นอกจากนี้ ขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ทุกท่านและบุคคลในครอบครัวที่ได้ การสนับสนุน ช่วยเหลือ และคอยให้กำลังใจมาโดยตลอด

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอน้อมรำลึกพระคุณ บิดา และมารดา ที่ให้โอกาสในการศึกษามาโดยตลอด และครูอาจารย์ที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ ผู้วิจัยซาบซึ้งในพระคุณอย่างยิ่ง

อิศเรศ สุขชม

กันยายน 2565



## สารบัญ

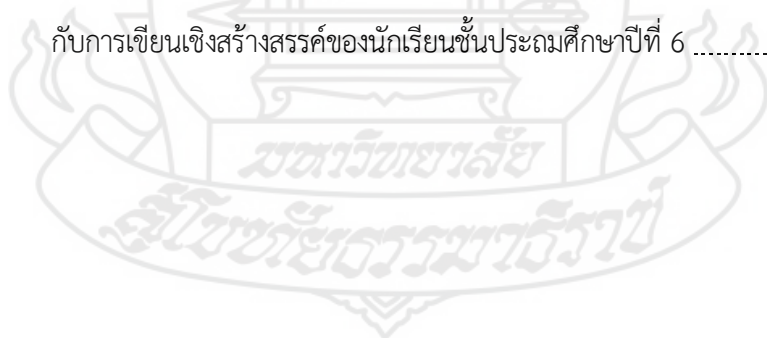
	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ .....	ฉ
สารบัญตาราง .....	ฌ
สารบัญภาพ .....	ญ
บทที่ 1 บทนำ .....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
วัตถุประสงค์การวิจัย .....	5
สมมติฐานการวิจัย .....	6
ขอบเขตการวิจัย .....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ .....	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	8
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง .....	9
แนวคิดเกี่ยวกับการอ่านจับใจความ .....	10
แนวคิดเกี่ยวกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์ .....	23
แนวคิดเกี่ยวกับการอ่านจับใจความเพื่อสร้างสรรค์เรื่องใหม่ .....	39
แนวคิดเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้าน .....	42
แนวคิดเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน .....	49
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	55
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย .....	64
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....	64
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	64
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	65
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	74
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	76
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล .....	77

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	81
ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยการใช้ นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถ ในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 .....	82
ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ความของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยการใช้ นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถ ในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 .....	86
ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการอ่านจับใจความ กับการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 .....	90
บทที่ 5 สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	91
สรุปการวิจัย .....	91
อภิปรายผล .....	94
ข้อเสนอแนะ .....	98
บรรณานุกรม .....	99
ภาคผนวก .....	110
ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย .....	111
ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	116
ค การหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	233
ง กระบวนการสร้างเครื่องมือในการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล .....	247
ประวัติผู้วิจัย .....	273

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3.1 ผลการคัดเลือกนิทานพื้นบ้านภาคกลาง .....	66
ตารางที่ 3.2 เกณฑ์การประเมินการเขียนเชิงสร้างสรรค์ .....	73
ตารางที่ 3.3 ขั้นตอนการทดลอง .....	75
ตารางที่ 4.1 ความสามารถในการอ่านจับใจความแต่ละแผนการเรียนรู้ .....	82
ตารางที่ 4.2 คะแนนความสามารถในการอ่านจับใจความก่อนเรียนและหลังเรียน .....	84
ตารางที่ 4.3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความ ระหว่างคะแนนก่อนเรียน กับหลังเรียน โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น ที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 .....	85
ตารางที่ 4.4 ความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ แต่ละแผนการเรียนรู้ .....	86
ตารางที่ 4.5 คะแนนความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ก่อนเรียนและหลังเรียน .....	88
ตารางที่ 4.6 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ระหว่างคะแนน ก่อนเรียนกับหลังเรียน จากการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น ที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 .....	89
ตารางที่ 4.7 ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถทางการอ่านจับใจความ กับการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 .....	90



## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 4.1 แสดงค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 .....	83
ภาพที่ 4.2 แสดงค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 .....	87





## บทที่ 2

### วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง ผลการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒองครักษ์ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งนำเสนอตามลำดับ ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการอ่านจับใจความ
  - 1.1 ความหมายและความสำคัญการอ่านจับใจความ
  - 1.2 หลักการอ่านจับใจความ และวิธีการอ่านจับใจความ
  - 1.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการอ่านจับใจความ
  - 1.4 รูปแบบการอ่านจับใจความ
  - 1.5 การวัดและประเมินผลการอ่านจับใจความ
2. แนวคิดเกี่ยวกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์
  - 2.1 ความหมายและประโยชน์ของการเขียนเชิงสร้างสรรค์
  - 2.2 องค์ประกอบของการเขียนเชิงสร้างสรรค์
  - 2.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์
  - 2.4 หลักการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์
  - 2.5 การประเมินผลการเขียนเชิงสร้างสรรค์
3. แนวคิดเกี่ยวกับการอ่านจับใจความเพื่อสร้างสรรค์เรื่องใหม่
  - 3.1 ความสัมพันธ์ระหว่างการอ่านจับใจความกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์
  - 3.2 ความเป็นมาของการอ่านจับใจความเพื่อสร้างสรรค์เรื่องใหม่
  - 3.3 กลวิธีในการอ่านจับใจความเพื่อสร้างสรรค์เรื่องใหม่
4. แนวคิดเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้าน
  - 4.1 ความหมายและความสำคัญของนิทานพื้นบ้าน
  - 4.2 ประเภทและลักษณะของนิทานพื้นบ้าน
  - 4.3 การใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อในการพัฒนาทักษะทางภาษา
5. แนวคิดเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน
  - 5.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน

- 5.2 หลักการของเกมมิฟิเคชัน
- 5.3 องค์ประกอบพื้นฐานของเกมมิฟิเคชัน
- 5.4 ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันกับการจัดการเรียนรู้
- 6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 6.1 งานวิจัยในประเทศ
  - 6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

## 1. แนวคิดเกี่ยวกับการอ่านจับใจความ

แนวคิดเกี่ยวกับการอ่านจับใจความในที่นี้จะขอกกล่าวถึงความหมายและความสำคัญของการอ่านจับใจความ หลักการอ่านจับใจความและวิธีการอ่านจับใจความ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการอ่านจับใจความและรูปแบบการอ่านจับใจความและ การวัดผลและประเมินผลการอ่านจับใจความ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

### 1.1 ความหมายและความสำคัญการอ่านจับใจความ

ความหมายและความสำคัญการอ่านจับใจความมีรายละเอียดดังนี้

#### 1.1.1 ความหมายของการอ่านจับใจความ

การอ่านจับใจความเป็นหัวใจในการอ่านหนังสือทุกชนิด เพราะถ้าผู้อ่านไม่สามารถจับใจความได้ก็จะไม่สามารถมองเห็นรายละเอียดของเนื้อความในหนังสือที่อ่านได้ การอ่านจับใจความเป็นการอ่านที่ผู้อ่านต้องเข้าใจในเรื่องที่อ่านและจับประเด็นของเรื่องได้ สามารถแยกข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นได้ ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญและนักการศึกษาได้ให้ความหมายของการอ่านจับใจความไว้ดังนี้

บันลือ พุกษะตะวัน (2532, น. 30) กล่าวว่า การอ่านจับใจความเป็น การอ่านเพื่อทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง เป็นการอ่านเพื่อต้องการทราบว่าเนื้อเรื่องเกี่ยวข้องกับอะไร

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2545, น. 45) ได้ให้ความหมายของการอ่านจับใจความว่า การอ่านจับใจความ คือ การอ่านเข้าใจเนื้อเรื่อง จับใจความสำคัญได้ สามารถสรุปได้ และได้รับความรู้จากสิ่งที่อ่านและสามารถตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้ และสามารถนำความรู้ที่ได้จากการอ่านไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันค้นหาสาระของเรื่องหรือของหนังสือแต่ละเล่มที่เป็นส่วนใจความสำคัญ และส่วนขยายใจความสำคัญของเรื่อง

วันเพ็ญ คุณพิริยะทวี (2548, น. 46) กล่าวว่า การอ่านจับใจความ หมายถึง กระบวนการ อ่านเพื่อทำความเข้าใจความหมายของข้อความหรือเนื้อเรื่อง สามารถอ่านแล้วตอบคำถามได้ถูกต้อง และสามารถลำดับเหตุการณ์ได้ถูกต้อง

กระทรวงศึกษาธิการ (2550, น. 2) กล่าวว่า การอ่านจับใจความเป็นการอ่านเพื่อจับใจความสำคัญหรือข้อคิดต่างๆที่ได้จากการอ่าน ค้นหาความคิดสำคัญของข้อความ หรือเรื่องที่อ่าน เป็นข้อความที่คลุมข้อความอื่นๆ

วิภาวรรณ ไกรคุ้ม (2552, น. 25) ได้กล่าวถึงการอ่านจับใจความไว้ว่า การอ่านจับใจความ คือ การอ่านที่มุ่งค้นหาสาระของเรื่องหรือของหนังสือแต่ละเล่มที่เป็นส่วนใจความสำคัญและส่วนขยายใจความสำคัญของเรื่อง

จะเห็นได้ว่าการอ่านเพื่อจับใจความส่วนใหญ่จะเน้นในเรื่องของความเข้าใจของเนื้อหา ค้นหาแก่นของเรื่อง ค้นหาประเด็นสำคัญจากเรื่องที่อ่านเป็นสำคัญ และสามารถตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้ถูกต้อง สามารถนำประโยชน์จากการอ่านจับใจความไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างดี

จากข้อความดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า การอ่านจับใจความ เป็นการอ่านที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการคิดเพื่อการค้นหาประเด็นสำคัญของเรื่อง ถ่ายทอดจากสารออกมาเป็นความคิด ซึ่งการอ่านจับใจความ จะทำให้เกิดการคิดในระดับต้น คือ รู้-จำ และเข้าใจ อีกทั้งการอ่านจับใจความ จำเป็นต้องฝึกฝนสม่ำเสมอทุกวันนำไปสู่การคิดระดับสูงได้

### 1.1.2 ความสำคัญของการอ่านจับใจความ

การอ่านจับใจความนอกจากจะเป็นทักษะของการแสวงหาความรู้แล้ว นักการศึกษายังได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านจับใจความไว้ดังนี้

ฐะปะนีย์ นาครทรรพ (2547, น. 17) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านจับใจความไว้ว่า มีความสำคัญในชีวิตประจำวันของผู้ใฝ่ใจศึกษาหาความรู้อยู่เสมอ นอกจากนั้น ยังเป็นเครื่องมือสำหรับให้ผู้อ่านได้มาซึ่งความรู้แล้ว ยังช่วยทำให้จิตใจมีความสุขและความเพลิดเพลินอีกด้วย

กอบกาญจน์ วงศ์วิสิทธิ์ (2551, น. 111) กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านจับใจความว่า เป็นทักษะเบื้องต้นที่ผู้อ่านจะต้องฝึกฝนตนเองเพื่อให้สามารถจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ เพราะจะเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้อ่านทำความเข้าใจกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์ที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอมายังผู้อ่าน โดยผู้อ่านควรเริ่มต้น ค้นหาข้อคิดสำคัญที่ปรากฏในเรื่องให้ได้ก่อน แล้วนำข้อคิดที่ได้เหล่านั้นมาประมวลเข้าด้วยกันเพื่อให้ได้ใจความสำคัญของเรื่องนั้น ๆ ผู้อ่านจึงต้องทำ ความเข้าใจเรื่องราวทั้งหมด ทั้งความหมายของคำ ประโยคและเนื้อหาทั้งหมด ซึ่งบางคหฺงความหมายของคำนั้นๆ อาจมีนัยสำคัญทางความหมาย ดังนั้นผู้อ่านต้องทำความเข้าใจกับบริบทของเนื้อหาด้วย

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2552, น. 137) กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านจับใจความสรุปได้ว่า ในยุคข้อมูลข่าวสาร การอ่านจับใจความได้เพิ่มบทบาทความสำคัญมากขึ้น สำหรับนักเรียนที่กำลังศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นช่วงชั้นที่นักเรียนต้องเสาะแสวงหาความรู้เพื่อใช้เป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อระดับสูง นักเรียนต้องใช้การอ่านเป็นเครื่องมือหาความรู้ แต่การที่จะให้เกิดผลดีก็

ต้องได้รับการฝึกฝนให้มีความสามารถค้นหาคำสำคัญและประโยคสำคัญจากสารที่อ่าน อีกทั้งยังสามารถบอกใจความและแนวคิดได้ถูกต้อง

ประทีป วาทิกทินกร (2553, น. 18) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของการอ่านจับใจความ ไว้ว่า การอ่านจับใจความมีความสำคัญอย่างยิ่งในการอ่านทั่วไป การอ่านที่ถูกวิธีจะช่วยให้นักเรียนประสบความสำเร็จในด้านการอ่าน เกิดความเข้าใจ และความคิดในการอ่านและความสนุกสนานบันเทิงจากการอ่าน สรุปได้ว่าการอ่านจับใจความเป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนรู้เป็นการอ่านที่คนเราใช้มากในชีวิตประจำวัน

จากข้อความดังกล่าวสามารถ สรุปได้ว่า การอ่านจับใจความมีความสำคัญยิ่งต่อสังคมปัจจุบัน เพราะการอ่านจับใจความเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญ ที่จะทำให้ผู้อ่านประสบความสำเร็จจากการอ่าน และเป็นทักษะพื้นฐานของการแสวงหาความรู้ การอ่านนอกจากจะเป็นการแสวงหาความรู้จากทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนแล้ว ก็ยังช่วยให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน สามารถทำให้ผู้อ่านเกิดความคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ และคิดสร้างสรรค์ และนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนาตนเองไปสู่การพัฒนาอาชีพที่คุณภาพได้

## 1.2 หลักการอ่านจับใจความและกลวิธีการอ่านจับใจความ

การอ่านจับใจความมีหลักการและกลวิธีการอ่านซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

### 1.2.1 หลักการอ่านจับใจความ

การอ่านจับใจความเป็นสิ่งที่เป็นอย่าง สำหรับการอ่านหนังสือทุกประเภทและยังเป็นพื้นฐานในการอ่านเพื่อแสดงความคิดเห็นเพื่อตีความ เพื่อวิจารณ์ เพื่อสร้างสรรค์ ซึ่งดังนั้นทักษะการอ่านจับใจความจะให้ได้ผลนั้น นักเรียนต้องมีความรู้พื้นฐานในการอ่าน ต้องเข้าใจความหมายของคำ ต้องเข้าใจถึงประโยคถึงข้อความที่ผู้เขียนต้องการสื่อให้ผู้อ่านเข้าใจ ดังนั้นนักเรียนจะต้องมีสมาธิในการอ่าน มีสุขภาพกายและจิตใจดี และต้องหมั่นฝึกฝนทักษะการอ่านจับใจความสม่ำเสมอ อนันท์วิชาการได้กล่าวถึงหลักของการอ่านจับใจความไว้ดังนี้

รัชณี เหมัญกิจและคณะ (2546, น. 96) ได้กล่าวถึง หลักการอ่านจับใจความไว้ว่า ผู้อ่านจะต้องจับใจความของเรื่องและสามารถตอบคำถามได้จากการสังเกตข้อความในเนื้อเรื่องว่า เหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นที่ไหน เกิดขึ้นเมื่อไร ตัวละครที่เกี่ยวข้องมีใครบ้าง จุดเริ่มต้นของเหตุการณ์คืออะไร อะไรเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้เกิดเหตุการณ์ ก่อนและหลัง ผลเกิดเป็นอย่างไรแนวคิดของเรื่องคืออะไร สามารถนำไปใช้ประโยชน์อะไรจากการอ่านไปใช้ในชีวิตประจำวันได้บ้าง คุณธรรมมุ่งเน้นด้านใด

จูไรรัตน์ ลักษณะศิริและบาหยัน อัมสำราญ (2547, น. 45-46) กล่าวไว้ว่า หลักการการอ่าน จับใจความต้องพิจารณาที่ละเอียดรอบคอบหาประโยคใจความสำคัญของแต่ละย่อหน้า ตัดส่วนที่เป็น รายละเอียดออกได้ เช่น ตัวอย่าง สำนวนโวหาร อุปมาอุปไมย (การเปรียบเทียบ) ตัวเลข สถิติ

ตลอดจนคำถามคำพูดของผู้เขียน เป็นส่วนขยายใจความ สำคัญที่สุดคือ ต้องสรุปใจความสำคัญนั้นด้วยสำนวนภาษาของตนเอง

กรมวิชาการ (2546, น. 189) กล่าวว่า หลักการอ่านจับใจความให้บรรลุวัตถุประสงค์ต้องตั้งจุดมุ่งหมายในการอ่านให้ชัดเจน สืบสวนประกอบของหนังสืออย่างคร่าวๆ เช่น ชื่อเรื่อง คำชี้แจงการใช้หนังสือ ภาคผนวก ทำความเข้าใจลักษณะของหนังสือ และใช้ ประสบการณ์หรือภูมิหลังเกี่ยวกับเรื่องที่เคยอ่านมาประกอบเพื่อจะทำให้เกิดความเข้าใจและจับใจความเรื่องที่อ่านได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น

กระทรวงศึกษาธิการ (2550, น. 27) ได้กล่าวว่าหลักการอ่านจับใจความโดยหาประโยชน์สำคัญ นักเรียนควรจะต้องปฏิบัติดังนี้

ขั้นที่ 1 อ่านสำรวจเพื่อตรวจหาคำสำคัญ

ขั้นที่ 2 อ่านละเอียด โดยผู้อ่านอ่านชื่อเรื่องแล้วทำความเข้าใจความหมายของชื่อเรื่องจากนั้นให้อ่านเนื้อเรื่องที่ละเอียดเพื่อให้เข้าใจเพื่อค้นหาประโยชน์สำคัญ

ขั้นที่ 3 บันทึกประโยชน์สำคัญของแต่ละย่อหน้าลงในสมุด

ขั้นที่ 4 อ่านคร่าว ๆ เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในเนื้อเรื่องที่อ่านแต่ละย่อหน้าและตรวจสอบความถูกต้องของประโยชน์สำคัญ

ขั้นที่ 5 ตรวจสอบความถูกต้องในการบันทึกได้แก่ การเขียนสะกดคำความถูกต้องของประโยค

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า หลักการอ่านจับใจความ นักเรียนต้องรู้จุดมุ่งหมายในการอ่านเนื้อหาที่อ่าน ต้องรู้ว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหนเมื่อไร อย่างไร สามารถวิเคราะห์แก่นของเนื้อเรื่องได้ โดยมีกิจกรรมที่ส่งเสริมให้สามารถทบทวนการฝึกอ่านจับใจความ และสรุปใจความสำคัญนั้นด้วยสำนวนของตนเอง

### 1.2.2 วิธีการอ่านจับใจความ

วิธีการอ่านจับใจความต้องเข้าใจความหมายคำศัพท์ เชื่อมโยงประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องที่อ่าน ต้องอ่านเนื้อเรื่องอย่างละเอียดและทำความเข้าใจจนทราบความคิดหลักของเรื่อง การอ่านจับใจความต้องฝึกตั้งแต่เด็ก ครูต้องแนะนำให้นักเรียนรู้จักกลวิธีในการอ่านจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านในแต่ละตอน รู้จักตอบคำถาม ตั้งคำถาม การค้นหาศัพท์ การเรียงลำดับเหตุการณ์ และที่สำคัญต้องมีสมาธิในการอ่านและฝึกฝนอยู่เสมอ จึงจะทำให้การอ่านจับใจความได้ผลดีโดยมีนักวิชาการได้อธิบายดังนี้

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2541, น. 81) ได้นำเสนอวิธีการอ่านจับใจเพื่อจับใจความไว้ดังนี้ วิธีอ่านปกติ ใช้ค้นหาข้อมูลและตอบคำถาม วิธีอ่านสำรวจ เพื่อค้นหาคำสำคัญหรือหัวข้อที่จะนำไปใช้ประโยชน์ วิธีอ่านละเอียด เพื่อตรวจสอบรายละเอียดของเรื่องในทุกประเด็น วิธีอ่านเร็วเป็นการ



อ่านที่ต้องการอ่าน ให้นักเรียนอ่านเรื่องที่แจกแล้วใช้เทคนิคคำถามตามลำดับชั้นการคิด จำ เข้าใจ นำไปใช้วิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า ชั้นปฏิบัติงานเป็นกลุ่มหรือรายบุคคล โดยหาข้อสรุปร่วมกัน ขั้นสุดท้าย คือขั้นหลังเรียน เป็นการวัดและประเมินผลจะช่วยให้ นักเรียนพัฒนาการอ่าน

สมศักดิ์ สินธุระเวชญ์ (2548, น. 26) กล่าวว่าลำดับขั้นตอน วิธีการอ่านจับใจความ นั้น ควรให้นักเรียน รู้ความหมายของคำ ให้อ่านเป็นกลุ่มคำ แล้วนำแต่ละส่วนมาสัมพันธ์กัน เป็นประโยคจนได้ใจความเป็น ตอน เกิดความเข้าใจจากเรื่องง่ายไปหายาก

ธนู ทดแทนคุณ (2549, น. 48) กล่าวว่าวิธีการอ่านจับใจความ ต้องเริ่มต้นจากการพิจารณาคำ ข้อความ ข้อความที่สำคัญที่สุดเรียกว่า ใจความ และส่วนที่เป็นข้อความประกอบเรียกว่า พลความ การอ่านจับใจความควรเริ่มจากการจับใจความจากชื่อเรื่อง เพราะชื่อเรื่องมักจะมีความสัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง หาใจความสำคัญแต่ละย่อหน้า ย่อหน้าแต่ละย่อหน้ามักจะมีใจความสำคัญเพียง ใจความเดียว หรืออาจไม่มีใจความสำคัญเลยก็ได้ทั้งนี้ ใจความสำคัญมักจะอยู่ที่ต้นย่อหน้า หรือไม่ก็ ท้ายย่อหน้าและนำใจความสำคัญของเรื่องมาเรียบเรียง เพื่อให้ได้เนื้อความที่ ครบถ้วน

วิภาวรรณ ไกรคุ้ม (2552, น. 29) เสนอวิธีการอ่านเพื่อวัดความสามารถในการจับใจความ ดังนี้ การตั้งคำถามแบบ เลือกตอบ ชักถามตั้งแต่ความจำ ความเข้าใจ ถึงการวิเคราะห์เรื่องที่อ่าน ทั้งนี้ต้องเหมาะกับวัยและความสามารถของนักเรียน การตั้งคำถามปลายเปิดให้เขียนตอบ การเขียนแผนภาพโครงเรื่องจากการอ่าน การสร้างแผนผังความคิดจากการอ่าน การวาดภาพประกอบเรื่องที่อ่าน การตั้งคำถาม ตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน และการเขียนเรื่องต่อจากการอ่าน การสรุปความคิด ข้อคิด

กล่าวโดยสรุป วิธีการอ่านจับใจความที่มีประสิทธิภาพนั้น นักเรียนจะต้องสามารถจับใจความได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง ซึ่งจะต้องมีกลวิธีในการอ่านเพื่อจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ คือ ครั้งแรกให้อ่านผ่านๆ ไปก่อน เพื่อให้รู้ว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร จุดใดเป็นจุดสำคัญของเรื่อง ต่อไปจึงให้อ่านละเอียดทำความเข้าใจเนื้อเรื่องให้ชัดเจน แล้วตอบคำถามสั้นๆ ทดสอบความเข้าใจ และสุดท้ายจึงเรียบเรียงใจความสำคัญของเนื้อเรื่องด้วยตนเอง ส่วนเรื่องที่น่าสนใจให้นักเรียนฝึกอ่านจับใจความควรเป็นเรื่องที่เหมาะสมกับระดับชั้นเรียนและความสามารถของนักเรียน ครูควรแนะนำให้นักเรียนรู้ว่าใจความสำคัญของเรื่องมักอยู่บรรทัดแรกๆ หรืออยู่ตอนสรุปท้ายเรื่อง ครูควรตั้งคำถามเป็นตอนๆ ให้นักเรียนอ่านข้อความเพื่อหาคำตอบ และฝึกให้เล่าเรื่องย่อ ฝึกให้สรุปความว่าในเรื่องกล่าวถึงใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร ทำไม และเกิดผลอย่างไร แล้วเขียนบันทึกไว้ การอ่านจับใจความต้องฝึกอย่างต่อเนื่อง ฝึกให้ถูกวิธีตั้งแต่ทำนั้ง การเคลื่อนสายตาสายตาจากจุดที่สายตาสายจับ ตัวหนังสือต่อไปเรื่อยๆ พยายามลดการมองย้อนกลับ ศึกษาคำศัพท์เพิ่มขึ้น หัดจับประเด็นสำคัญที่อ่าน มีการบันทึกผลการอ่านทุกครั้ง

### 1.2.3 ลำดับขั้นของการอ่านจับใจความ และกระบวนการอ่านจับใจความ

การอ่านจับใจความโดยยึดแนวทางการพัฒนาการคิดตามลำดับจากขั้นต้นสู่ขั้นกลางและขั้นสูงนั้น กรมวิชาการ (2546, น. 189-190) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการอ่านในใจเพื่อจับใจความ ดังนี้

1. อ่านผ่านๆ โดยตลอด เพื่อให้รู้ว่าเรื่องที่อ่านว่าด้วยเรื่องอะไร จุดใดเป็นจุดสำคัญของเรื่อง

2. อ่านให้ละเอียดเพื่อทำความเข้าใจอย่างชัดเจน ไม่ควรหยุดอ่านระหว่างเรื่อง เพราะจะทำให้ความเข้าใจไม่ติดต่อกัน

3. อ่านซ้ำตอนที่ไม่เข้าใจ และตรวจสอบความเข้าใจบางตอนให้แน่นอนถูกต้อง

4. เรียบเรียงใจความสำคัญของเรื่องด้วยตนเอง

ประพนธ์ เรื่องรณรงค์ (2545, น. 7-13) กล่าวถึง หลักการอ่านจับใจความไว้ดังนี้

1. อธิบายคำบางคำที่มีความหมายพิเศษ หรือคำที่ควรทราบความหมายก่อน เพื่อให้ ไม่ให้เกิดปัญหาในการเข้าใจความหมายในขณะที่จับใจความ

2. ให้นักเรียนรู้จุดมุ่งหมายในการอ่านหรืออาจมีการ เพื่อให้ค้นคว้าหาคำตอบ จะช่วยให้นักเรียนอ่านจับใจความได้ดียิ่งขึ้น

3. มีการสนทนาเกี่ยวกับเค้าโครงเรื่องที่จะอ่านก่อน หรือสนทนาเกี่ยวกับภาพหรือประสบการณ์ ที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อเรื่อง

4. กำหนดเนื้อหาและเรื่องที่อ่านได้เหมาะสมกับระดับของวัยและความสามารถของนักเรียน

5. ควรจัด กิจกรรมต่อเนื่องหลังการอ่าน เช่น การให้ตอบคำถาม การสรุปเรื่องราวเพื่อทดสอบความเข้าใจและความรู้ที่ได้รับ

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2547, น. 174-175) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการอ่านในใจเพื่อจับใจความ ดังนี้

1. ขั้นก่อนอ่าน เป็นขั้นนำก่อนเริ่มต้นเข้าสู่การอ่านจับใจความ ขั้นนี้นักเรียนจะต้องสร้างความรู้สึกลให้สนใจที่จะอ่านสาร โดยกำหนดจุดประสงค์ของการอ่านเพื่อใช้เป็นแนวทางในการเลือกสารเพื่อการอ่านให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ สรรวจพื้นฐานความรู้เดิมเกี่ยวกับประเภทของสารที่จะอ่าน พิจารณาชื่อเรื่องแล้วตั้งสมมติฐานเพื่อทำนายเหตุการณ์ในเรื่อง กำหนดทิศทางและลำดับขั้นของการอ่านในใจเพื่อจับใจความ

2. ขั้นอ่าน เป็นการปฏิบัติตนเพื่อการอ่านจับใจความโดยอ่านชื่อเรื่องเป็นลำดับแรก แล้วพยายามทำความเข้าใจความหมายของชื่อเรื่อง อ่านแต่ละย่อหน้าของเรื่องอย่างรอบคอบเพื่อ

ค้นหาคำกลุ่มคำ และประโยคสำคัญที่เกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับชื่อเรื่องแล้วจับบันทึกไว้ อ่านทบทวนอีกครั้ง ตั้งแต่ต้นจนจบเพื่อเป็นการทบทวนเรื่องราวทั้งหมด

3. ขั้นหลังอ่าน ทบทวนด้วยการเรียงลำดับเรื่องราวทั้งหมดแล้วสรุปเรื่องให้เหลือเฉพาะประเด็นสำคัญ ตอบคำถามตามลำดับขั้นของการอ่านจับใจความ ตรวจสอบความถูกต้องของคำตอบ ถ้ามีข้อผิดพลาดจากเรื่องที่อ่าน ให้อ่านเรื่องซ้ำเพื่อหาคำตอบ และถ้ามีข้อสงสัยควรอ่านเพิ่มเติมจากเอกสารอื่นเพื่อตอบข้อสงสัย

กระบวนการอ่านจับใจความมีคำสำคัญอยู่ 2 คำ คือ คำว่า กระบวนการ และการอ่านจับใจความ ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ได้ให้นิยามของกระบวนการ ไว้ว่า หมายถึง ปรากฏการณ์ธรรมชาติที่ค่อยๆ เปลี่ยนแปลงอย่างมีระเบียบไปสู่ผลอีกอย่างหนึ่ง ส่วนคำว่า อ่านจับใจความ หมายถึง อ่านเข้าใจความหมาย เมื่อนำทั้งสองคำมารวมกันจะหมายถึง ปรากฏการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงเพื่อให้เข้าใจความหมาย ดังที่ สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2554, น. 95) ได้นำหลักการของ บี.เอส.บลูม (B.S. Bloom) ที่ แลปปี้ และฟลัด (Lapp and Flood, 1986, pp. 87-92) มาทำการประยุกต์ใช้ในการฝึกอ่าน ซึ่งมีทั้งหมด 6 ขั้น แต่ละขั้นมีลำดับขั้นของการคิดที่แตกต่างกัน ขั้นที่ 1-3 เป็นการคิดขั้นเบื้องต้น สำหรับขั้นที่ 4-6 เป็นการคิดขั้นสูง ในแต่ละขั้นจะมีจุดมุ่งหมายของการคิดเรียงลำดับจากขั้นที่ 1-6 ดังนี้

ขั้นที่ 1 จำ เป็นขั้นเริ่มแรกของการอ่านที่สมองจะต้องจำเรื่องราวให้ได้ จำความหมายของคำ ให้คำจำกัดความของคำยาก จำชื่อตัวละครและเหตุการณ์สำคัญ

ขั้นที่ 2 เข้าใจ เป็นขั้นที่นักเรียนสามารถเล่าเรื่องที่อ่านด้วยคำพูดของตนเองได้ เข้าใจความคิด ถ้อยคำ ประโยคและข้อความที่ให้คิดสนใจ สรุปเรื่องเป็นมโนทัศน์ โดยใช้คำพูด ของตนเอง

ขั้นที่ 3 นำไปใช้เป็นขั้นที่นักเรียนควรมีการฝึกนำถ้อยคำ ประโยค และเหตุการณ์ที่ได้จากการอ่านไปใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ที่อาจจะเกิดขึ้นใหม่ หรือนำไปใช้แก้ปัญหาในวิชาอื่นๆ

ขั้นที่ 4 วิเคราะห์ เป็นขั้นที่ให้นักเรียนแยกองค์ประกอบย่อยของแนวคิดที่ได้จากการอ่าน การรู้จักแยกความหมายของคำที่มีความหมายหลายอย่าง สามารถบอกได้ว่าองค์ประกอบใดมีความสัมพันธ์กัน หรือไม่เกี่ยวข้องกัน

ขั้นที่ 5 สังเคราะห์ เป็นขั้นที่ให้นักเรียนรู้จักตั้งสถานการณ์ที่คล้ายแนวคิดของเรื่องรู้จักค้นหาลักษณะโครงเรื่องที่คล้ายคลึงกับเรื่องที่เคยอ่าน สุภาษิตหรือคำพังเพยที่มีความหมายเปรียบเทียบแล้วใกล้เคียงกัน อีกทั้งยังสามารถสรุปแนวคิดที่เหมือนกัน และต่างกันได้ด้วย

ขั้นที่ 6 ประเมินค่า เป็นขั้นสูงสุดของการคิด ที่ให้นักเรียนรู้จักตัดสินเรื่องที่อ่านว่าอะไรคือ ส่วนที่จริง และอะไรคือส่วนที่เป็นเท็จ พิจารณาและค้นหาคุณค่าที่ปรากฏในเรื่อง ได้แก่ ความรัก ความกตัญญู ความซื่อสัตย์ และยั้งรวมไปถึงความเป็นเหตุเป็นผลด้วย



นอกจากนั้น นักวิชาการได้เสนอกระบวนการอ่านจับใจความ ไว้ดังนี้ บล็อกแกมเบรลล์ และ เพลสลีย์ (Block, Gambrell and Pressley, 2002, p. 362) กล่าวไว้ว่า การจับใจความเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่าน สาร และบริบท ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเป็นไปในเชิงแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน ผู้อ่านจะเชื่อมโยงใจความของสารสู่ความรู้เดิม ส่วนบริบทเป็นส่วนประกอบสำคัญที่จะทำให้เกิดกระบวนการจับใจความที่ได้ผล ดังนั้น การอ่านที่จะได้ผล จำเป็นต้องมีลำดับขั้นของการคิดตั้งแต่ต้นจนกระทั่งถึงขั้นสูงสุด สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2554, น. 5-23) ได้สรุปไว้ว่า การอ่านจับใจความเป็นกระบวนการซับซ้อนที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยหลายอย่างทั้งที่เกี่ยวข้องกับตัวนักเรียนเองและปัจจัยแวดล้อมอื่นๆ อันจะมีผลกระทบต่อนักเรียนซึ่งเป็นผู้อ่าน ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับนักเรียน ได้แก่ การทำงานของอวัยวะที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน ส่วนปัจจัยแวดล้อม ได้แก่ สังคมและวัฒนธรรมที่แวดล้อมรอบตัวนักเรียน เพื่อให้ผู้อ่านได้รับประโยชน์สูงสุดจากการอ่าน

จากลำดับขั้นของการอ่านจับใจความ จะเห็นได้ว่า กระบวนการอ่านจับใจความเป็นการอ่านที่เกี่ยวข้องกับลำดับขั้นของการคิด 6 ขั้น คือ จำ เข้าใจ นำไปใช้วิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า ครูจึงควรฝึกให้นักเรียนได้ใช้ความคิดทั้ง 6 ขั้น เพื่อให้นักเรียนมีประสิทธิภาพในการอ่านจับใจความ ซึ่งครูผู้สอนจะต้องเริ่มคือให้นักเรียนอ่านชื่อเรื่อง พิจารณาคำหรือกลุ่มคำที่ปรากฏในชื่อเรื่อง เพื่อศึกษาความหมายของคำหรือกลุ่มคำนั้น แล้วตั้งคำถามเพื่อหาคำตอบจากเรื่องที่อ่าน ตามด้วยอ่านเรื่องอย่างคร่าวๆ และเนื้อเรื่องอย่างละเอียดทีละย่อหน้าเพื่อหาคำ หรือกลุ่มคำสำคัญ และให้นักเรียนสรุปประเด็นสำคัญในเรื่องเพื่อนำไปสู่การจับใจความสำคัญของเรื่อง สามารถสรุปเรื่อง วิเคราะห์ แสดงความคิดเห็น และประเมินค่าจากเรื่องที่อ่านได้อย่างสมบูรณ์

### 1.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการอ่านจับใจความ

#### 1.3.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการอ่านจับใจความ

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการอ่านจับใจความ มีอยู่หลากหลายทฤษฎีครูผู้สอนควรที่จะศึกษาอย่างชัดเจน เพื่อที่จะนำความรู้ในส่วนที่เหมาะสมและเกี่ยวข้องกับนักเรียนไปใช้ในการสอน เพราะหากครูไม่ให้ความสนใจทฤษฎีเหล่านี้ ก็อาจจะไม่ทราบวิธีการหรือเทคนิคบางประการที่จะทำให้ผู้อ่านประสบความสำเร็จในการอ่านจับใจความ สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2554) และประภาพรณ เอี่ยมสุภชาติ (2552, น. 277-295) ได้เสนอทฤษฎีดังนี้

1. ทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไดค์ (Thorndike, 1913, p. 344) เน้นทางด้านสติปัญญา โดยกล่าวว่า ผู้มีสติปัญญาดี จะสามารถรับรู้และอ่านจับใจความได้ในเวลาอันรวดเร็วตรงกันข้ามกับผู้ที่มีสติปัญญาไม่ดี จะใช้เวลาในการอ่านเพิ่มขึ้น ดังนั้นการให้นักเรียนได้รับการฝึกฝนบ่อยๆ ก็เป็นวิธีการที่จะช่วยให้นักเรียนมีทักษะในการอ่านจับใจความได้ดี ซึ่งได้นำเสนอกฎ 3 ข้อ คือ

- 1.1 กฎแห่งความพร้อม (law of readiness) แนวคิดเกี่ยวกับความพร้อมเป็นการเน้นให้ความสำคัญของนักเรียนจากความตั้งใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้โดยสภาพความพร้อมนั้นจะ

รวมถึงความพร้อมด้านร่างกาย และความพร้อมด้านจิตใจซึ่งความพร้อมทั้งหมดจะเกิดขึ้นได้จากความพึงพอใจของนักเรียน ดังนั้นครูจึงเป็นผู้กระตุ้นและสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียน จะต้องหากระบวนการ หรือสื่อที่กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นของนักเรียนออกมา

1.2 กฎแห่งการฝึกหัด (law of exercise) คือการสร้างความมั่นคงของการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองที่ถูกต้อง โดยจะต้องเน้นในเรื่องของการฝึกปฏิบัติลงมือทำอย่างสม่ำเสมอ ดังนั้นในการเรียนนั้นผู้สอนจึงต้องเน้นการเรียนรู้ให้นักเรียนปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง เพราะการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอจะทำให้นักเรียนมีความรู้ที่คงทน

1.3 กฎแห่งผล (law of effect) กฎนี้คือการกล่าวถึงผลที่ได้รับเมื่อมีการแสดงพฤติกรรมออกมาประสบการณ์ในการรับรู้จะเกี่ยวข้องกับความรู้สึกพอใจหรือไม่พอใจ หากมีความรู้สึกพอใจนักเรียนก็จะเรียนรู้ต่อไป หากเกิดความไม่พอใจนักเรียนจะต้องได้รับการเสริมแรงจากครูที่จะช่วยให้นักเรียนรู้ดีขึ้น เช่นเดียวกันยิ่งถ้าปฏิบัติสม่ำเสมอฝึกฝนตลอดเวลา เมื่อได้รับการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอก็จะทำให้ผลการเรียนดี

2. ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำของ สกินเนอร์ และ กานเย (Skinner, Gagne, 2009 อ้างถึงใน ประภาพรณ เอี่ยมสุภชาติ, 2555, น. 277-295) การให้สิ่งเร้าและการตอบสนองการกระทำซ้ำๆ จนตอบสนองโดยอัตโนมัติ เน้นการเสริมแรง ดังนั้น การจัดหาเรื่องที่ตรงกับความสนใจจะเป็นสิ่งเร้าที่ช่วยให้เกิดความต้องการที่จะอ่าน ผลที่ได้คือการตอบสนองที่ดี ได้แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ คือ

2.1 การเตรียมการรับรู้ เป็นการทำให้เกิดความสนใจโดยการใช้สื่อต่าง ๆ การทำให้เกิดความคาดหวังโดยบอกเป้าหมายของสิ่งที่จะต้องเรียนรู้ และการนำข้อมูลออกมาจากความทรงจำระยะยาวโดยการให้นักเรียนได้ระลึกถึงสิ่งต่างๆ ที่ได้เรียนรู้มาแล้ว

2.2 การเรียนรู้และการแสดงออก เป็นการเลือกการเรียนรู้ นำความรู้จากหน่วยความจำมาใช้ในการสนองตอบ และการเสริมแรงนักเรียน โดยเลือกเอาสิ่งเร้าที่สำคัญเข้ามา และแปลงสิ่งเร้าเข้าไปในโครงสร้างทางปัญญาเก็บไว้ในความทรงจำระยะยาว

2.3 การถ่ายโยงการเรียนรู้ โดยการให้สัญญาณในการดึงเอาความรู้มาใช้ และการแผ่ขยายการเรียนรู้นำไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ได้อย่างเหมาะสม

3. ทฤษฎีเกสตัลท์ (Gestalt, 2009, p. 240 อ้างถึงใน ประภาพรณ เอี่ยมสุภชาติ, 2552) เน้นความสำคัญของการจัดเตรียม คือ กฎของการรับรู้ที่ประยุกต์เข้ามาสู่การ สอนอ่าน ซึ่งแยกเป็นกฎ 3 ข้อ คือ

- 3.1 กฎของความคล้ายกัน การเรียนรู้คือการเปลี่ยนแปลงการรับรู้ต่อสิ่งต่างๆ
- 3.2 กฎของความชอบ เป็นการเรียนรู้ในลักษณะของการหยั่งเห็น
- 3.3 กฎการต่อเนื่อง การเรียนรู้จะเกิดขึ้นเมื่อนักเรียนเห็นความสัมพันธ์ในลักษณะใหม่ๆ ของสิ่งต่างๆ

3.4 ทฤษฎีการติดต่อระหว่างผู้รับสารกับสาร ของ โกเมซ และ โกเมซ (Gomez. & Gomez, 2007, pp. 224-228) ได้แนะนำหลักในการดำเนินงานโดยใช้ทฤษฎีการติดต่อระหว่างผู้รับสารกับสาร มาใช้ประโยชน์ในการอ่านดังนี้

3.4.1 ให้นักเรียนอ่านสำรวจเพื่อสังเกตคำศัพท์ที่ปรากฏในบทเรียน พิจารณาจากคำที่เป็นตัวหนา หรือคำที่ขีดเส้นใต้ นอกจากนั้นอาจเป็นคำที่อยู่ในเครื่องหมายคำพูด

3.4.2 อ่านปกติเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อเรื่อง และองค์ประกอบที่สำคัญของเรื่องแล้วจึงให้นักเรียนเขียนบันทึกเพื่ออธิบายเนื้อหาในภาพรวม และเขียนคำศัพท์ลงในสมุดด้วย

3.4.3 อ่านละเอียดเพื่อช่วยให้เข้าใจเนื้อเรื่องดียิ่งขึ้น พร้อมทั้งบันทึกเหตุการณ์สำคัญ รวมทั้งบันทึกความหมายของคำศัพท์ตามที่คาดเดา

3.4.4 อภิปรายเนื้อหาที่อ่านรวมทั้งคำศัพท์ที่คาดเดาความหมายไว้เพื่อให้เข้าใจตรงกัน แล้วจึงอ่านเนื้อเรื่องให้ละเอียดอีกครั้งหนึ่ง

3.4.5 ย่อเรื่องให้เหลือเฉพาะใจความที่เป็นประเด็นสำคัญ เรื่องที่ย่อ แล้วให้แลกเปลี่ยนกันอ่านในกลุ่ม เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องก่อนที่จะนำไปเผยแพร่ผ่านทางเว็บไซต์

จากทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการอ่านจับใจความดังกล่าว คือ ทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไคด์ ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ ทฤษฎีเกสตัลท์ และทฤษฎีการติดต่อระหว่างผู้รับสารกับสาร ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กฎแห่งความพร้อม กฎแห่งการฝึกหัด กฎแห่งผล การให้สิ่งเร้า และการตอบสนอง การกระทำซ้ำๆ จนตอบสนองโดยอัตโนมัติ การเสริมแรง และทฤษฎีการติดต่อระหว่างผู้รับสารกับสาร มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการอ่านจับใจความโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อ

#### 1.4 รูปแบบการอ่านจับใจความ

รูปแบบการอ่านจับใจความ หมายถึง ข้อความที่อธิบายให้เข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการอ่านเพื่อจับใจความ การอ่านเรื่องราวต่างๆ จำเป็นที่ผู้อ่านจะต้องคำนึงถึงรูปแบบการอ่านที่ควรเลือกใช้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์เพื่อให้การอ่านมีประสิทธิภาพ ปทุมกาญจน์ ศรีสุวรรณ (2549, น. 17) ได้นำรูปแบบของเกรย์ (Gray) และการอ่านตามทฤษฎีทางจิตวิทยาที่เน้น ความรู้ความเข้าใจของโรเบิร์ต และ ลินเกอร์ (Roberts & Leunger) กล่าวไว้สรุปได้ดังนี้

1. รูปแบบการอ่านที่เน้นทักษะในการอ่าน ของเกรย์ (Gray, 1960, p. 9) อ้างถึงในสุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2554, น. 5-7) การอ่านเกิดจากการทำงานที่เป็นกระบวนการ โดยเริ่มจากสายตา รับรู้ตัวอักษรที่ปรากฏในสาร แล้วส่งให้สมองแปลความหมายของสัญลักษณ์ที่รับรู้ การแปลความหมายเพื่อเข้าใจเรื่องราวเป็นการคิดที่อยู่ระดับเข้าใจ ส่วนการคิดวิเคราะห์เป็นการคิดที่อยู่ในระดับสูงกว่าเข้าใจ จึงเป็นการเน้นทักษะการอ่านควบคู่กับการคิด

2. รูปแบบที่เน้นกระบวนการระหว่างผู้รับสารกับสาร ของ แฮร์ริช และ ฮอดเกซ (Harris & Hodges, 1995, p. 259) อ้างถึงใน สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2554, น. 2-18) มุ่งเน้นความสำคัญของผู้รับสารกับสารที่อ่าน โดยใช้วิธีอ่านหลายวิธี ได้แก่ อ่านสำรวจ อ่านปกติ และอ่านละเอียด การเชื่อมโยงติดต่อกันซ้ำๆ จะช่วยให้ผู้รับสารมีความเข้าใจเนื้อหาดียิ่งขึ้น นักเรียนจะต้องมีแรงจูงใจให้กระทำ ซึ่งเกี่ยวข้องกับแรงจูงใจและกระบวนการค้นกลไกนำสิ่งเร้าเข้าสู่สมอง และการตีความเมื่อสิ่งเร้าเข้าสู่สมอง สิ่งเร้าในที่นี้คือ สารที่เป็นนิทานพื้นบ้านที่ตรงกับความสนใจของนักเรียน เมื่อรับสารจากสิ่งเร้าก็จะมีกระบวนการการส่งสารด้วยการเขียน

3. รูปแบบที่เน้นการอ่านตามทฤษฎีทางจิตวิทยา ของ โรเบิร์ต และ ลีนเกอร์ (Roberts & Leunger) เน้นที่พฤติกรรมความรู้ความเข้าใจและพัฒนาการ สารที่อ่านมีความยากง่ายสอดคล้องกับพัฒนาการของนักเรียน โดยได้มีการปรับความยากง่ายให้ตรงกับระดับของนักเรียน คือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

การนำรูปแบบการอ่านดังกล่าวมาใช้ในการวิจัย คือ ในกิจกรรมการสอน ขั้นตอนการอ่านก่อนการอ่านเรื่อง นักเรียนต้องทำความเข้าใจความหมายของคำในชื่อเรื่อง และ เนื้อเรื่องก่อนที่นักเรียนจะอ่านนิทานพื้นบ้านนั้นอย่างละเอียด จะเกิดความสัมพันธ์ระหว่างภาษาและความคิด ทำให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจแล้วสามารถตีความเป็นเรื่องที่อ่านได้

### 1.5 การวัดและประเมินผลการอ่านจับใจความ

การประเมินผลการอ่านจับใจความมีอยู่หลากหลายวิธีโดยที่ครูผู้สอนจะเลือกใช้วิธีการใดในการประเมินซึ่งสามารถกระทำได้ทั้งก่อนเรียน ระหว่างเรียน หรือหลังเรียน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายสำคัญซึ่งก่อนที่จะทำการประเมินนั้นควรต้องรู้จักเกี่ยวกับการอ่านจับใจความว่าหมายถึง การอ่านที่ไม่ใช่อ่านออกเขียนได้ แต่เป็นการอ่านที่นักเรียนเมื่อได้อ่านแล้วสามารถสรุปสาระสำคัญจากเรื่องที่อ่านได้ทั้งนี้ต้องอาศัยต้องอาศัยพื้นฐานที่ดีจากการฝึกฝนและอาศัยประสบการณ์ที่ดีของนักเรียนเป็นองค์ประกอบโดยการอ่านจับใจความนั้นต้องอาศัยทั้งความสามารถในการคิด พิจารณา ไตร่ตรอง วิเคราะห์และสังเคราะห์สิ่งที่ได้รับจากการอ่านให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2539, น. 95-96) ได้กล่าวว่าการอ่านเป็นกระบวนการที่ซับซ้อนเป็นการทำงานระหว่าง การมองเห็น การแปลความหมาย การสรุปความ ดังนั้นการอ่านที่ได้ผลดีจึงควรมีลำดับขั้นตอนการคิดตั้งแต่เบื้องต้นจนถึงกระทั่งสูงสุด จึงได้นำหลักการประเมินของ Bloom มาประยุกต์ใช้ในการอ่านซึ่งมีทั้งหมด 6 ขั้นตอนดังนี้

1. ด้านความจำ เป็นขั้นแรกของการอ่านที่สมองจะต้องจำเรื่องราวให้ได้ ต้องจดจำความหมายของคำ ให้คำจำกัดความของคำยาก จำชื่อตัวอักษร ตัวละคร และเหตุการณ์สำคัญการที่ครูจะรับรู้ได้ว่านักเรียนสามารถจดจำได้หรือไหมก็ต้องใช้การตั้งคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน การบอกความหมายจากคำในเรื่อง หรือ บอกสถานที่ในเรื่อง



2. ด้านความเข้าใจเป็นขั้นที่นักเรียนสามารถเล่าเรื่องที่อ่านด้วยคำพูดของตนเองได้ เข้าใจความคิดถ้อยคำ ประโยค และข้อความที่ให้คติสอนใจ บอกแนวคิด และสรุปเรื่องได้อย่างเหมาะสม การที่ จะรับรู้ว่าคุณครูมีความเข้าใจเรื่องมากน้อยเพียงใด จะตั้งคำถามให้นักเรียนเล่าเรื่อง โดยใช้คำพูดตนเอง สรุปเรื่อง เรียงลำดับเหตุการณ์ของเรื่อง

3. ด้านการนำไปใช้ เป็นขั้นที่นักเรียนควรนำไปฝึกนำถ้อยคำประโยคและเหตุการณ์ที่ได้ จากการอ่านไปใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่อาจจะเกิดขึ้นใหม่หรือนำไปใช้แก้ปัญหาด้วยวิธีอื่นๆ ดังนั้นคำถามที่จะต้องมักจะเป็นการกำหนดสถานการณ์ให้นักเรียนพิจารณาและนำความรู้ไปใช้ประโยชน์

4. ด้านการวิเคราะห์เป็นขั้นที่ต้องแยกองค์ประกอบย่อยของแนวความคิดที่ได้จากการ อ่าน การรู้จักแยกความหมายของคำที่มีความหมายหลายอย่าง สามารถบอกได้ว่าองค์ประกอบใดมีความสัมพันธ์กันหรือไม่เกี่ยวข้องกันเลย สำหรับการตั้งคำถามนั้นมักจะให้วิเคราะห์นิสัยของตัวละคร มักจะตั้งคำถามโดยมีสถานการณ์ให้นักเรียนเลือกตอบ

5. ด้านการสังเคราะห์ เป็นขั้นที่นักเรียนรู้จักสรุปแนวคิดของเรื่อง ค้นหาลักษณะ โครงเรื่องที่สำคัญคล้ายคลึงกันกับเรื่องที่เคยอ่านหรือ สำนวน สุภาษิต คำพังเพย ที่มีความหมายเปรียบเทียบกัน แล้วใกล้เคียงกัน อีกทั้งยังต้องสามารถสรุปแนวคิดที่เหมือนกันและต่างกันได้ด้วย ดังนั้นการตั้งคำถามเพื่อ ประเมินนักเรียนต้องยกตัวอย่างสถานการณ์ให้นักเรียนวิเคราะห์ว่าตรงกับสำนวน สุภาษิต คำพังเพยหรือ สรุปแนวคิดจากการอ่าน

6. ด้านการประเมินค่า เป็นขั้นสูงสุดของการคิด โดยการให้นักเรียนรู้จักตัดสินเรื่อง ที่อ่านว่าส่วนใดเป็นข้อเท็จ ส่วนใดเป็นข้อคิดเห็น พิจารณาค้นหาคุณค่าของเรื่อง ที่ปรากฏในเรื่อง เช่น ความรัก ความกตัญญู โดยการตั้งคำถาม และให้นักเรียนสังเกตการใช้ถ้อยคำการบรรยายสิ่งทำให้เกิด ภาพพจน์ จากลำดับขั้นตอนทั้ง 6 ข้อสรุปได้ว่าขั้นตอนดังกล่าวเป็นการวัดความสามารถและจากลำดับ ความคิดที่แตกต่างกันออกไปซึ่งมีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียนที่จะนำไปใช้ในการประเมินวัดผลการอ่าน จับใจความสำคัญครั้งตามวัตถุประสงค์เป้าหมายของวิจัย

กรมวิชาการ (2544, น. 88-89) กล่าวว่า การวัดและประเมินผลการอ่านจับใจความไว้ ดังนี้

1. การบูรณาการทักษะทางภาษาทั้งการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และการดูซึ่งแต่ละทักษะมีความสำคัญที่ควรเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน ทักษะทางภาษาทักษะหนึ่งจะส่งผลต่อ การพัฒนาทักษะ ทางภาษาอื่นๆ ด้วย

2. ผู้เรียนต้องได้รับการพัฒนาความสามารถทางภาษาพร้อมกับพัฒนาความคิดเนื่องจาก ภาษาเป็นสื่อของความคิด การติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น ควรจัดให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาตามสถานการณ์จริงทั้งใน และนอกห้องเรียน เพื่อเป็นการฝึกทักษะทางสังคมในสถานการณ์จริง



3. ผู้เรียนต้องเรียนรู้การใช้ภาษาพูดและภาษาเขียนได้อย่างถูกต้องทั้งไวยากรณ์หรือหลักภาษา การสะกดคำ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน

4. ผู้เรียนทุกคนจะได้รับการพัฒนาทักษะทางภาษาเท่ากัน แต่การพัฒนาทางภาษาของแต่ละคนจะไม่เท่ากันตามศักยภาพของนักเรียน วิธีการเรียนรู้ก็ต่างกัน

5. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ต้องจัดให้สอดคล้องกับสภาพท้องถิ่น และช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาทักษะทางภาษาไปพร้อมๆ กับการเรียนรู้วัฒนธรรม เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยความสุข

6. ภาษาไทยเป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้จะต้องใช้ภาษาไทยเป็นเครื่องมือการสื่อสาร การแสวงหาความรู้ ใช้ในการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ การอภิปราย การเขียนรายงาน การตอบคำถาม ครูจะต้องใช้ภาษาที่เป็นแบบแผนถูกต้องเป็นตัวอย่างที่ดีแก่ผู้เรียน

7. บอกรณการประเมินและแนวทางการปฏิบัติที่นำไปสู่การบรรลุซึ่งผลสัมฤทธิ์สูงสุดให้เด็กทราบตั้งแต่เริ่มการสอน

8. ควรมีการประเมินผลก่อนและหลังการอ่านเพื่อครูจะได้ทราบพัฒนาการของผู้เรียนว่ามีมากน้อยเพียงใด

แมน โช และแมนโซ (2001, p. 248) ได้นำเสนอเครื่องมือที่ช่วยในการประเมินความสามารถการอ่านที่เรียกว่า ITI (Informal Textbook Inventory) ซึ่งได้แบ่งข้อคำถามเพื่อวัดระดับความสามารถการอ่านไว้ดังนี้

1. ข้อคำถามวัดความเข้าใจระดับพื้นฐาน เป็นข้อคำถามซึ่งถามเกี่ยวกับความเข้าใจแนวคิดหลัก รายละเอียดสนับสนุน คำศัพท์ในบริบท

2. ข้อคำถามวัดความเข้าใจระดับประยุกต์ เป็นข้อคำถามที่ให้นักเรียนสรุปสิ่งที่อ่านและประเมินตัดสินสิ่งที่อ่านโดยใช้ประสบการณ์ ค่านิยมและความรู้ที่นักเรียนมีอยู่

แฮริส (Harris, 1969, pp. 235-236 อ้างถึงใน ญัฐนิชา บุญสุข, 2546, น. 16) ให้แนวคิดไว้ว่าการทดสอบควรให้ครอบคลุมความสามารถด้านการอ่าน 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านภาษาและสัญลักษณ์คือ ความสามารถในการเข้าใจความหมายส่วนใหญ่ของคำปรากฏในบทอ่าน รู้จักความหมายของคำศัพท์ เข้าใจระบบคำและโครงสร้างประโยค เข้าใจข้อความยาวๆ

2. ด้านความคิด คือสามารถระบุจุดประสงค์ของผู้เขียนความสำคัญของข้อความที่อ่านสามารถสรุปความคิดย่อยๆ และอนุมานสิ่งที่อ่านได้

3. ด้านอารมณ์และลีลาของเนื้ออ่าน คือ สามารถบอกถึงทัศนคติเจตคติของผู้เขียนต่อเรื่องที่อ่านและผู้อ่านสามารถสรุปแนวคิดของเรื่องที่อ่านได้

จิตรลดา บุญเรือง (2552, น. 24) ได้กล่าวไว้ว่า เครื่องมือที่ใช้วัดความเข้าใจในการอ่านจับใจความสำคัญแบ่งเป็น 2 ชนิด คือ

1. แบบทดสอบมาตรฐาน เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการอ่านกับเกณฑ์ปกติ แบบทดสอบนี้ประกอบด้วยข้อความเป็นตอนๆ หรือเรื่องสั้นๆ ให้นักเรียนอ่านแล้วเลือกคำตอบ เรียงจากเรื่อง ที่ง่ายไปหายาก จำกัดเวลา นักเรียนจะได้คะแนนตามความสามารถการอ่านแบบทดสอบคะแนนจะออกมา ในรูปคะแนนดิบ เปอร์เซ็นไทล์ หรือระดับ

2. แบบทดสอบชนิดอิงเกณฑ์ จะคล้ายกับแบบทดสอบมาตรฐาน คือ มีข้อความเป็น ตอนๆ หรือเรื่องสั้นๆ ให้นักเรียนอ่านแล้วเลือกคำตอบ แต่จะไม่เปรียบเทียบความสามารถการอ่านกับ เกณฑ์ปกติหรือนักเรียนกลุ่มอื่นๆ คะแนนขึ้นอยู่กับผลสัมฤทธิ์ทางการอ่าน เกณฑ์ที่นักเรียนมีความสำเร็จ จากการอ่านอยู่ระหว่างร้อยละ 80 และ 90

สุวรรณีย์ ยะหะกร (2554, น. 15-35) ได้กล่าวว่า การวัดและประเมินผลการอ่านจับใจความ ไว้ ดังนี้

1. วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและสาระแกนกลาง
2. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรม/งานที่จะวัดทักษะทางภาษา
3. กำหนดตัวชี้วัดพฤติกรรม วิธีการวัดและเลือกเครื่องมือ ให้สอดคล้องกับทักษะทาง ภาษาที่ต้องการวัด

4. สร้างเครื่องมือและเขียนส่วนประกอบของเครื่องมือได้แก่ ค ขี้แจง ใบงาน แบบ บันทึกรับการให้คะแนน เกณฑ์การให้คะแนน น้ำหนักความสำคัญของตัวชี้วัด

5. ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่สร้างขึ้นโดยผู้เชี่ยวชาญ และการทดลอง

6. ปรับปรุงนำเครื่องมือวัดไปใช้

สรุปได้ว่า วิธีประเมินความสามารถการอ่านจับใจความในการวิจัยครั้งนี้ คือ การใช้ ข้อคำถามในรูปแบบของแบบทดสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ ทั้งหมด 10 เพื่อประเมินความสามารถการอ่าน จับใจความ ซึ่งจะประกอบไปด้วยระดับการคิด 6 ชั้นของ Bloom ได้แก่ ความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

## 2. แนวคิดเกี่ยวกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์

ในที่นี้จะขอกล่าวถึงความหมาย ประโยชน์ องค์ประกอบ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ หลักการ และ การประเมินผลการเขียนเชิงสร้างสรรค์ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

### 2.1 ความหมายของการเขียนเชิงสร้างสรรค์

นักวิชาการได้กล่าวถึงความหมายของการเขียนสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

กรมวิชาการ (2546, น. 275) ให้ความหมายการเขียนเชิงสร้างสรรค์ว่าเป็นการเขียนใน ลักษณะริเริ่ม โดยผู้เขียนจะใช้จินตนาการและประสบการณ์ในการเขียน เด็กที่ฝึกฝนการเขียนเชิงสร้างสรรค์

จะต้องอาศัยประสบการณ์และใช้ทักษะทางภาษา รวมทั้งความสามารถในการสร้างสรรค์สถานการณ์จึงจะสามารถเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี

พวงเพชร เอี่ยมภูงา (2547, น. 21) ได้ให้ความหมายของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ว่าเป็น การที่ผู้เขียนต้องใช้ประสบการณ์ จินตนาการ และความสามารถในการใช้ถ้อยคำ สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบต่างๆ ทั้งร้อยแก้วร้อยกรองเพื่อสร้างความจรรโลงใจให้แก่ผู้อ่านและผู้ฟัง

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2548, น. 3) ได้กล่าวถึงความหมายของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า เป็นการเขียนซึ่งมีลักษณะของการคิดริเริ่ม โดยผู้เขียนจะต้องใช้จินตนาการและประสบการณ์ของตนเอง เชื่อมโยงความคิดในการเขียน

พิสมัย กองธรรม (2552, น. 71) กล่าวถึง ความหมายของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า เป็นการเขียนโดยใช้ความรู้ ประสบการณ์และจินตนาการในการเขียน ผู้เขียนจะต้องมีความคิดดี มีจินตนาการดี มีประมวลคำหลากหลายและใช้ทักษะการใช้ภาษา รวมทั้งความสามารถในการสร้างสรรค์สถานการณ์จึงจะสามารถเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี

สมาพร กอเข้ม (2553, น. 30) กล่าวว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์นั้นเป็นการเขียนจาก จินตนาการที่แสดงออกมาอย่างอิสระ โดยอาศัยประสบการณ์ต่างๆ ถ่ายทอดออกมาเป็นภาษาเขียนของตนเองโดยใช้สำนวนภาษาที่ดี มีความสละสลวยแปลกใหม่ และมีคุณค่าในทางสร้างสรรค์ สามารถสร้างความรู้สึกของผู้อ่านและเป็นงานที่มีคุณค่าทางด้านจิตใจและสติปัญญา

สุทธิวรรณ อินทะกนก (2559, น. 25) กล่าวว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์ คือ การเขียนเชิงถ่ายทอดเนื้อสาระ ความคิด จินตนาการ ความรู้สึก ผ่านการเขียนที่มีความแปลกใหม่ทั้งด้านรูปแบบ เนื้อหา วิธีการเขียน การนำเสนอ มุมมอง โดยอาศัยศิลปะทางภาษา ที่ไม่ลอกเลียนแบบงานเก่า ซึ่งสิ่งเหล่านี้ จะทำให้งานเขียนมีคุณค่า จรรโลงใจ ตลอดจนได้สาระประโยชน์แก่ผู้อ่าน

จากคำกล่าวสรุปได้ว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์ เป็นการเขียนที่มีลักษณะที่การจากการคิดริเริ่มโดยมีพื้นฐานการอ่านจับใจความ โดยการใช้จินตนาการ องค์ความรู้ และประสบการณ์ทางภาษา เชื่อมโยงกับความคิดสามารถเขียนเรื่องใหม่จากแนวคิดเดิมหรือเปลี่ยนแปลงเนื้อเรื่องไปจากเดิมได้โดยไม่ลอกเลียนแบบต้นฉบับและสร้างสรรค์เนื้อหาตามรูปแบบที่ผู้เขียนต้องการ

## 2.2 ประโยชน์ของการเขียนเชิงสร้างสรรค์

การเขียนเชิงสร้างสรรค์ เป็นวิธีการฝึกเขียนที่ผู้เขียนจะได้แสดงออกถึงความคิด ความรู้สึก จากประสบการณ์ที่เคยผ่านมาหรือจากจินตนาการของตนเอง ทำให้นักเรียนรู้สึกมีอิสระทางความคิด สามารถช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความพอใจในผลงานของตนเอง ซึ่งเป็นสิ่งที่จะกระตุ้นให้นักเรียนมาสนใจการเขียนมากยิ่งขึ้น นักวิชาการได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

วรรณิ โสมประยูร (2540, น. 559-560) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

1. พัฒนาทักษะการเขียนคำประโยคและเรื่องราวต่างๆ โดยเด็กสามารถเลือกใช้ภาษาที่ดี ทำให้ผู้อ่านเกิดความซาบซึ้งและสนใจ
2. พัฒนาความสามารถทางภาษาในทักษะการเขียนมากกว่าความถูกต้องตามกฎเกณฑ์ของหลักภาษา
3. เด็กได้แสดงออกอย่างเสรี เป็นการส่งเสริมความสามารถตามธรรมชาติทางวรรณคดีที่มีในตัวเด็ก ให้สร้างผลงานการเขียนที่มีคุณค่าทางภาษาและวรรณคดี
4. เด็กได้แสดงความคิดและความรู้สึกจากประสบการณ์ที่เคยผ่านมาตามความสนใจและความต้องการของตนเอง
5. พัฒนาบุคลิกภาพของเด็ก ให้มีความเชื่อมั่นในตนเองในการแสดงความรู้สึกนึกคิดต่างๆ
6. ส่งเสริมและเร้าใจให้เด็กสนใจและซาบซึ้งในวรรณคดี ซึ่งเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์
7. ส่งเสริมให้เด็กได้ใช้ทักษะการเขียนแสดงออกทางจินตนาการและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

กรมวิชาการ (2546, น. 316) กล่าวถึงประโยชน์ของการเขียนว่า ทำให้นักเรียน ได้รับความรู้ ความคิดอย่างกว้างขวาง สามารถใช้การเขียนถ่ายทอดขนบธรรมเนียมประเพณีและ วัฒนธรรมอันดีงามไปยังผู้อื่น

สุภา พิมพาแป้น (2546, น. 30) กล่าวว่า การสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ ก่อให้เกิดประโยชน์แก่นักเรียน เพราะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกพัฒนาการแสดงออกถึงความรู้ ความสามารถด้านภูมิปัญญา และความสามารถในการใช้ทักษะทางการเขียนเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ เป็น การส่งเสริมในการรักการเขียน การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ตลอดจนนำไปปรับใช้แก้ปัญหา และทำกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตประจำวันได้ นอกจากนี้

เบญจมาศ คุมทรัพย์ (2550, น. 34)กล่าวว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์นอกจากจะเป็นการฝึกทักษะทางเขียนเพื่อพัฒนาศักยภาพทางด้าน การเขียนของนักเรียนแล้วนั้น ยังจะก่อให้เกิดประสิทธิภาพการถ่ายทอดความคิดและการสื่อความหมายให้เกิดประโยชน์ที่ต้องการสูงสุดแล้วยังเป็นการฝึกการคิด เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนให้กว้างขวางยิ่งขึ้นอันจะส่งผลต่อเนื่องไปถึงการพัฒนาคุณภาพของบุคคลากรอีกทางหนึ่งด้วย จะช่วยให้ผู้สอนเข้าใจถึงความแตกต่างของนักเรียนทำให้เกิดความเข้าใจตัวนักเรียนเป็นรายบุคคลจากการอ่านเขียนของนักเรียน

ลักขณา แสงขาว (2553, น. 80) ได้กล่าวถึง ประโยชน์ของการเขียนเชิงสร้างสรรค์สรุปได้ว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์มีประโยชน์มากสำหรับ นักเรียน เพราะช่วยให้นักเรียนสามารถแสดงความรู้ ความคิดได้อย่างอิสระ และครูก็ได้เรียนรู้ ความคิด ความรู้ความเข้าใจจากการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของเด็กนอกจากนั้น

สมาพร กอเข้ม (2553, น. 38) กล่าวถึงการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ว่า เป็นการสอนที่มีประโยชน์มากทั้งสำหรับผู้สอน และนักเรียน โดยเฉพาะนักเรียนคือจะช่วยให้พัฒนาทักษะทางภาษา อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ก่อให้เกิดความสามารถด้านการใช้ภาษาในการถ่ายทอด และแสดงความรู้สึกนึกคิดของตนเอง เกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ตลอดจนสามารถนำทักษะที่ได้รับการฝึกฝนไปใช้ในการแก้ปัญหา และทำ กิจกรรมต่างๆ ในชีวิตประจำวันได้ จึงนับว่าการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ เป็นงานที่มีคุณค่าและมีประโยชน์เป็นอย่างมาก

กล่าวโดยสรุป ประโยชน์ของการเขียนเชิงสร้างสรรค์นั้นจะทำให้นักเรียนได้แสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์อย่างหลากหลาย ได้ใช้จินตนาการของตนเองในการสร้างสรรค์เรื่องราวที่แปลกใหม่นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน สามารถตอบสนองความเป็นธรรมชาติของนักเรียน และเป็นการพัฒนาการเขียนของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น ดังนั้นครูควรหาวิธีการที่จะส่งเสริมให้นักเรียนเกิดพัฒนาการด้านการเขียนให้มากขึ้น

### 2.3 องค์ประกอบของการเขียนเชิงสร้างสรรค์

การเขียนเชิงสร้างสรรค์นั้นมีองค์ประกอบที่หลากหลาย เรื่องของประสบการณ์ของผู้เขียน อารมณ์ ความรู้สึกการใช้ภาษา คำและการเรียบเรียง เหล่านี้ เป็นองค์ประกอบที่สำคัญทำให้การเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนประสบผลสำเร็จตามที่ต้องการ

ดังที่ ถวัลย์ มาศจรัส (2546, น. 33) ได้เสนอองค์ประกอบของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. มีจินตนาการหรือความคิดคำนึง คือ ผู้เขียนจะต้องสร้างจินตนาการตยการคัดเลือกความคิดต่างๆเหล่านั้นให้เกิดภาพในใจของผู้อ่านให้ได้ จะช่วยให้ผู้อ่านได้รสและความรู้สึกคล้ายตามเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับผู้เขียน
2. สำนวนภาษา วลี คือ ผู้เขียนจะต้องเลือกเฟ้น พลิกลีลาถ้อยคำและรูปประโยคให้สละสลวย น่าฟังน่าอ่าน มีท่วงทำนองในการเขียนดี ไม่มีลักษณะกระตบกระเทียบเสียดสีผู้ใดผู้หนึ่ง
3. คุณค่าทางจิตใจและสติปัญญา คือ ต้องมีคุณธรรมในการเขียน มีความรู้สึกต้องการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีก่อให้เกิดความเรื่องปัญญา และเป็นประโยชน์ต่อสังคม

สุภา พิมพาแป้น (2546, น. 22) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ว่ามีอยู่ 4 ประการ คือ

1. ความจริงใจ ผู้เขียนต้องค้นหาและเขียนในสิ่งที่ตนคิดและสนใจจริงๆ หากงานเขียนใดขาดความจริงใจจะทำให้ค่าของงานเขียนนั้นต้อยลงไปมาก
2. อารมณ์ การเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่ดีนั้น เน้นการเสนอจินตนาการ ทักษะคิดและอารมณ์ความรู้สึกมากกว่าการบรรยายข้อเท็จจริง



3. ความคิดริเริ่ม การเขียนเชิงสร้างสรรค์ต้องอาศัยความคิดริเริ่มแปลกใหม่ เพื่อสร้างผลงานใหม่ๆ โดยไม่ลอกเลียนแบบผู้อื่น

4. การสร้างประสบการณ์ การเขียนเชิงสร้างสรรค์ต้องการประสบการณ์เพื่อนำมาเป็นวัตถุดิบและสร้างพื้นฐานความคิดในการเขียน แล้วถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดนั้นไปสู่ผู้อ่าน เพื่อให้ผู้อ่านเกิดภาพขึ้นในความนึกคิดและได้ประสบการณ์ใหม่ๆ จากการอ่านงานเขียนนั้น

กรณีการ์ ต๊ะแสง (2548, น. 29) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ว่ามี 3 ประการคือ

1. มีจินตนาการหรือความคำนึงคือ ผู้เขียนจะต้องสร้างจินตนาการให้เกิดภาพในใจของผู้อ่านซึ่งจะช่วยให้ผู้อ่านรู้สึกคล้อยตามเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับผู้เขียน

2. สำนวนภาษาดี คือ ผู้เขียนจะต้องรู้จักเลือกใช้ถ้อยคำและรูปประโยคที่เหมาะสมมีท่วงทำนองในการเขียนดี

3. ให้คุณค่าทางด้านจิตใจ ผู้เขียนจะต้องมีความรู้สึกดี สร้างความคิดที่ดีประเทืองปัญญา

ศิวกานท์ ปทุมสูติ (2548, น. 92-96) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของกระบวนการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ การสร้างจุดสนใจหรือประเด็นมาพิจารณาเพื่อสร้างสรรค์เรื่อง การวางโครงเรื่อง การหาแง่มุมนำเสนอ และการใช้รูปแบบ โดยจะมุ่งเน้นแนวทางที่เป็นธรรมชาติอย่าง ผสมผสานกับแนวคิดและวิธีการคิด ความยืดหยุ่นที่มุ่งให้เรื่องมีแก่นสารและคุณค่าในเนื้อหา

สมภาพร กอเข้ม (2553, น. 32) กล่าวว่าไว้ว่าองค์ประกอบของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ คือ การคิดอย่างกว้างไกล มีลักษณะของความคิดริเริ่มและความคิดจากจินตนาการ ซึ่งมีส่วนที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ทำให้งานเขียนนั้นเป็นงานเขียนเชิงสร้างสรรค์

กล่าวโดยสรุป องค์ประกอบของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ คือ ผู้เขียนจะต้องมีความคิดริเริ่มจากความบังเอิญและประสบการณ์ มาเขียนสร้างสรรค์เรื่องใหม่ โดยมีองค์ประกอบ เช่น การวางโครงเรื่อง การสร้างประโยค จากความคิดของตนเอง ที่เกิดจากจินตนาการ โดยที่จะต้องทัศนคติที่ดี และอารมณ์ที่มีความสุข เพื่อการสร้างสรรค์งานให้มีคุณภาพและคุณค่า

## 2.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์

การสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ให้ได้ผลดีนั้น จำเป็นต้องอาศัยองค์ประกอบที่เกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้ ครูต้องนำทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนรู้จักเรียบเรียงลำดับความคิด การส่งเสริมพัฒนาความคิด สร้างสรรค์และถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นการเขียนจึงจะช่วยให้การสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ ประสบผลสำเร็จ ซึ่งนักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้กล่าวไว้ดังนี้

สุจริต เพียรชอบ (2538, น. 102) และอารี พันธมณี (2537, น. 112) ได้กล่าวถึงกฎการเรียนรู้ของธอร์นไค์ (Thorndike) สรุปได้ว่า กฎการเรียนรู้ของ Thorndike ประกอบด้วย กฎแห่งความพร้อม หมายถึง สภาพความพร้อมหรือวุฒิภาวะทางร่างกายและจิตใจพร้อมที่จะเรียนของ นักเรียน ได้แก่ ความพร้อมของหู ตา ประสาทและกล้ามเนื้อ ประสบการณ์ที่จะเชื่อมโยงความรู้ใหม่ ตลอดจนความสนใจ ถ้านักเรียนมีความพร้อมก็จะทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ กฎแห่งการฝึกหัด หมายถึง การที่นักเรียนได้ฝึกหัดหรือกระทำซ้ำบ่อยๆ ย่อมทำให้เกิดความสมบูรณ์ถูกต้อง กฎนี้เน้นความมั่นคง ระหว่างการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนอง สิ่งยั่วยุหรือสิ่งกระตุ้นนั้น เรียกว่า สิ่งเร้า และพฤติกรรมที่กระทำตอบสนองต่อสิ่งกระตุ้น เรียกว่า การตอบสนอง และกฎแห่งความพอใจ เมื่อนักเรียนได้รับการยกย่องชมเชยจากผลของการกระทำจะทำให้เกิดความพอใจ และอยากเรียนรู้ เพิ่มมากขึ้น ภาษาไทยเป็นวิชาทักษะที่ต้องมีการฝึกฝน อยู่เสมอจึงจะเกิดความคล่องแคล่ว

สุจริต เพียรชอบ และ สายใจ อินทร์พรชัย (2538, น. 99) ได้กล่าวถึงทฤษฎีการเรียนรู้ของ สกินเนอร์ (Skinner) สรุปได้ดังนี้ การเรียนรู้จากการเสริมแรง ประกอบด้วย แรงจูงใจภายนอก และแรงจูงใจภายใน แรงจูงใจภายนอก คือ แรงจูงใจที่เกิดจากสิ่งเร้าภายนอกที่ควรจัดขึ้น เช่น การสร้างบรรยากาศโดยการจัดชั้นเรียน นอกจากนั้นบุคลิกภาพของครูก็เป็นการสร้างบรรยากาศที่สำคัญ ครูควรมีใบหน้าที่ยิ้มแย้ม ท่าทางกระตือรือร้น เป็นกันเอง และจัดกิจกรรมเพื่อเป็นแรงกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นที่จะเรียน ส่วนแรงจูงใจภายใน คือ แรงจูงใจที่เกิดขึ้นภายในตัวของนักเรียนเองเป็นความรู้สึกอยากร่วมกิจกรรม ซึ่งมักเป็นผลจากแรงจูงใจภายนอก

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2540, น. 15-16) ได้กล่าวถึง ทฤษฎีการอ่านที่เกี่ยวข้องกับการเขียนของ ไวท์ (White) 2 ทฤษฎี ดังนี้

1. ทฤษฎีการอ่านเพื่อการวิเคราะห์รูปแบบ (The Formalistic Theory of Reading) กล่าวถึงความสัมพันธ์การอ่านกับการเขียน คือ เมื่อผู้อ่าน อ่านสาร ข้อความหรือเรื่องราวต่างๆ แล้วจะทำการวิเคราะห์ลักษณะรูปแบบเรื่องที่อ่าน นอกจากนั้นจะทำการวิเคราะห์เหตุการณ์ในเรื่องคุณลักษณะของตัวละคร เพื่อประโยชน์ในการนำมาใช้ในการเขียน ดังนั้น เมื่อผู้อ่านสนใจงานเขียนประเภทใด ก็มักสนใจที่จะเขียนงานประเภทนั้น

2. ทฤษฎีการอ่านวิเคราะห์โครงสร้างทางภาษา (The Post Structural Theory of Reading) เป็นทฤษฎีที่กล่าวว่า เมื่อผู้อ่าน อ่านงานเขียนประเภทต่างๆ จะรู้จักคำศัพท์ ความหมาย ชนิด และหน้าที่ รู้จักโครงสร้างของคำ ประโยค และข้อความที่อ่าน เมื่ออ่านเรื่องใดก็จะเรียนรู้เรื่องนั้น สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการสอนเขียน โดยเริ่มจากกิจกรรมการอ่านแล้วตามด้วยการจัดกิจกรรมการเขียน

สรุปได้ว่า ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์มีดังนี้ ทฤษฎีการอ่านเพื่อการวิเคราะห์รูปแบบ เป็นทฤษฎีที่กล่าวถึงความสัมพันธ์การอ่านกับการเขียน ทฤษฎีการอ่าน

## 2.5 หลักการสอนและแนวทางการส่งเสริมเขียนเชิงสร้างสรรค์

ในที่นี้จะขอกล่าวถึงหลักการและแนวทางการส่งเสริมการเขียนเชิงสร้างสรรค์ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

### 2.5.1 หลักการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์

ในการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์นั้น ต้องมีจุดประสงค์ที่ชัดเจนว่าต้องการเขียนเพื่ออะไร ครูจะต้องจัดกิจกรรมที่เร้าให้นักเรียนเกิดความคิด จินตนาการ มีความกล้าที่จะลงมือ สามารถเรียบเรียงคำโดยใช้ภาษาที่เหมาะสมสื่อความหมายที่ชัดเจน ส่งเสริมให้นักเรียนมีความสุข และมีอิสระในการออกแบบความคิดในการเขียน ครูต้องดูแลเอาใจใส่ จัดบรรยากาศ ตรวจสอบงานพร้อมช่วยเหลือในการแก้ปัญหาหรือปรับปรุงให้นักเรียนเกี่ยวกับเขียน ดังที่นักวิชาการได้อธิบายดังนี้

ณภัทร สระประเทศ (2544, น. 22-24) กล่าวว่าหลักการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์นั้นให้ได้ผลดีนั้นมีหลักการดังนี้ ครูผู้สอนจะต้องคำนึงถึงสิ่งในการจูงใจในการเขียนอันได้แก่ บรรยากาศอบอุ่นเป็นกันเอง กิจกรรมการเรียนการสอนที่สนุกสนาน สื่อการสอนที่เร้าใจและที่สำคัญคือตัวครูผู้สอนต้องสนใจใส่ใจช่วยให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการเขียน

บันลือ พฤษะวัน (2545, น. 5-7) ได้เสนอแนวคิดในการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า การสอนเขียนนั้นจะต้องกำหนดจุดมุ่งหมายให้ชัดเจน จัดกิจกรรมควรมีการสัมพันธ์กลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ต้องจัดลำดับความยากง่ายของกิจกรรมให้เหมาะสมกับนักเรียน ใช้สื่อที่สร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ ทำให้นักเรียนรักในการเขียนและสร้างให้นักเรียนเกิดจินตนาการแสดงความรู้สึกรู้สึกได้อย่างอิสระ

สุภา พิมพาแป้น (2546, น. 26) กล่าวว่า หลักในการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่ทำให้ประสบผลสำเร็จนั้น ครูควรจัดบรรยากาศเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ คอย ชี้แนะให้นักเรียนรู้จักเรียบเรียง ความรู้สึกนึกคิดและพยายามถ่ายทอดสิ่งเหล่านั้นออกมาเป็น เรื่องราวด้วยลายลักษณ์ที่สละสลวยถูกต้องให้ผู้อื่นได้เข้าใจ ครูต้องไม่สกัดกั้นความคิดของ นักเรียน เป็นกันเอง ยอมรับในผลงานความคิดที่แปลกใหม่ และคอยให้คำแนะนำช่วยเหลือ ให้ กำลังใจ ให้การเสริมแรงที่ดี เพื่อให้เด็กได้แสดงออกอย่างเสรี

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2547, น. 5-7) กล่าวว่าในการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์นั้นครูควรมีบุคลิกภาพที่สร้างสรรค์ รู้จักหากิจกรรมใหม่ ๆ ที่เร้าใจมาใช้ในการสอน เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น รับฟังความคิดเห็นของนักเรียน ใช้คำถามให้เกิดคำตอบที่หลากหลาย จัดบรรยากาศในการเรียนรู้ให้เด็กรักในการเขียนไม่เคร่งเครียดเกินไป ให้เริ่มการสอนเขียนจากสิ่งใกล้ตัวของนักเรียนเช่น ชุมชนนิทาน หรือแม้กระทั่งประสบการณ์ สร้างกิจกรรมที่จะทำให้นักเรียนเกิดความคิดแตกฉาน คิดแก้ปัญหา และเกิดความริเริ่มในการคิดอย่างมีอิสระและสร้างสรรค์ จนเกิดเป็นทักษะในการเขียน

ลักษณะ แสงขาว (2553, น. 80-83) ได้ กล่าวถึงแนวทางการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า ครูควรเป็นผู้มีบุคลิกที่สร้างสรรค์ ทั้งบรรยากาศ และกิจกรรมเพื่อสร้างบรรยากาศในการเขียน ควรฝึกนักเรียนตั้งแต่เรื่องง่ายไปยาก และควรได้รับ การฝึกตั้งแต่เด็ก

สมาพร กอซีม (2553, น. 33) เสนอหลักการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ดังนี้

1. จะต้องมีความใหม่ ๆ แตกต่างกันไปหรือมีลักษณะเฉพาะตัว โดยสิ่งแรกที่ต้องคำนึงถึงคือ ผลผลิต และกระบวนการที่ใช้มันต้องใหม่ เช่น หลักการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ เรื่องโคลงกลอน นักเรียนจะต้องผลิตหรือคิดรูปแบบโคลงกลอนใหม่ๆ ได้

2. จะต้องเน้นกระบวนการทางความคิดแบบอเนกนัย ซึ่งเป็นความสามารถในการคิดตอบสนองได้หลายประเภท หลายทิศทาง ไม่เน้นคำตอบที่ถูกต้องสมบูรณ์เพียงคำตอบเดียว

3. การสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ต้องการแรงจูงใจอย่างมากที่จะก่อให้เกิดกระบวนการคิด เช่น ต้องอาศัยบรรยากาศที่ไม่เคร่งเครียด การชมเชย และครูจะต้องใช้กลวิธีที่จะ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิด พัฒนาความคิด และมีอิสระที่จะแสดงความคิดของตนได้อย่างเต็มที่ ซึ่งครูอาจจะใช้วิธีตั้งคำถาม หรือสร้างสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดคำตอบหลายๆ ประการ เพื่อกระตุ้น ให้นักเรียนคิดไปได้หลายๆ แนว ครูควรยอมรับความคิดเห็นของทุกคนโดยไม่ตำหนิหรือเน้น ความถูกต้องสมบูรณ์

4. บทบาทของครูในการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ ควรเป็นผู้ช่วยเหลือและชี้แนะนักเรียนให้เกิดแนวความคิด

5. กระบวนการในการทำงานมีความสำคัญเท่ากับผลงาน กระบวนการนี้เริ่มตั้งแต่ช่วงเวลาเตรียมตัวเมื่อผู้เขียนได้รับปัญหา ช่วงเวลาที่ผู้เขียนขบคิดปัญหา ช่วงเวลาที่มองเห็นปัญหากระจ่างชัด ช่วงเวลาที่เกิดแนวความคิด และช่วงเวลาที่ผลงานสำเร็จและประเมินผล

6. ควรกระตุ้นให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง รู้จักนำความคิดมาสัมพันธ์กับประสบการณ์เดิมและความคิดใหม่ ๆ

7. จะต้องจัดสถานการณ์เพื่อกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ทั้งสถานการณ์ทางกาย เช่น ห้องเรียนที่สะบายสบาย ที่นั่งเหมาะสม อุปกรณ์ครบครัน และจัดสถานการณ์ทางจิตใจด้วยการสร้างบรรยากาศให้เกิดความเชื่อมั่น และความมีอิสระในการคิดหรือเขียน

8. การให้อ่านเรื่องและการเขียนเชิงสร้างสรรค์หลายๆ แบบ จะช่วยให้นักเรียนรู้จักแนวทางในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ยิ่งขึ้น

9. ในการพิจารณางานเขียนเชิงสร้างสรรค์ ครูจะต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ควรเน้นและชมเชยในเรื่องของความแปลกใหม่ ลักษณะเฉพาะตัว ความคิดริเริ่มและความเป็นตัวของตัวเองในแต่ละคน

10. การสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์จะช่วยพัฒนาทักษะการเขียน การวิจารณ์ และการประเมินผลตนเองได้ โดยการแสดงผลงานของแต่ละคนในชั้นเรียนเพื่อให้เพื่อนๆ ได้ช่วยกัน

11. จะต้องอาศัยกระบวนการแบบประชาธิปไตย เช่น การเปลี่ยนบทบาทระหว่างครูกับนักเรียน และการจัดสภาพแวดล้อมในห้องเรียน โดยยึดหลักประชาธิปไตย

จากแนวคิดดังกล่าว สรุปได้ว่า ครูควรพัฒนาการเขียนแบบสร้างสรรค์ให้นักเรียน โดยการจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้แสดงออกทางความคิด กระตุ้นให้นักเรียนคิด ซึ่งตัวครูจะต้องมีคุณลักษณะทางความคิดสร้างสรรค์ มีความยืดหยุ่น และยอมรับความคิดเห็นของนักเรียน รวมทั้งให้การสนับสนุนด้วยสื่อ วัสดุ ให้นักเรียนตามความต้องการความถนัด และความเหมาะสมกับวัยนักเรียน จากแนวคิดของนักการศึกษาดังกล่าวมานี้ จะเห็นว่าสอดคล้องกันในเรื่องการสนับสนุนให้ประสบผลสำเร็จ ซึ่งทางผู้วิจัยเห็นว่าสิ่งที่สำคัญคือการสร้างบรรยากาศให้นักเรียนได้มีอิสระในการคิด ในการเขียน ควรจะมีการเสริมแรงในด้านต่าง ๆ ให้นักเรียนมีความสุขในการเรียน

### 2.5.2 แนวทางการส่งเสริมการเขียนเชิงสร้างสรรค์

การเขียนเชิงสร้างสรรค์ เป็นการที่เขียนที่นักเรียนต้องใช้ประสบการณ์และองค์ความรู้ในการเขียนจึงจะทำให้งานเขียนนั้นออกมาสมบูรณ์ ที่สำคัญคือครูจะต้องเป็นผู้ที่คอยส่งเสริมและสนับสนุนให้นักเรียนเกิดองค์ความรู้ที่จะสามารถสร้างสรรค์งานออกมาได้ ดังที่นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวไว้ดังนี้

บันลือ พฤกษ์วัน (2533, น. 49-55) ได้เสนอแนวทางในการส่งเสริมการเขียนเชิงสร้างสรรค์ว่าเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดดังนี้

1. ส่งเสริมการเขียนบอกชื่อภาพ เขียนอธิบายภาพ
  - 1.1 ให้โอกาสเด็กวาดภาพตามที่ต้องการโดยอิสระ แต่มีเงื่อนไขว่าต้องบอกชื่อภาพได้
  - 1.2 กิจกรรมการส่งเสริมการแสดงออกทางภาษาไม่ควรจำกัดเฉพาะการเขียน ควรจัดกิจกรรมการฝึกและพัฒนาภาษาพูดควบคู่กันหลายลักษณะ
  - 1.3 ส่งเสริมการเขียนบอกรายละเอียดและเขียนบรรยายภาพ
  - 1.4 ส่งเสริมการเขียนโดยเติมคำ บรรยายภาพหรือบอกภาพ
2. การส่งเสริมการเขียนเล่าประสบการณ์และนิทานที่ฟัง
  - 2.1 ส่งเสริมให้เขียนเล่าประสบการณ์ประจำวัน
  - 2.2 ส่งเสริมการเขียนเล่าประสบการณ์หรือเหตุการณ์
  - 2.3 การส่งเสริมการเล่านิทานที่เคยฟังมา
3. ส่งเสริมการเขียนเพื่อแสดงความต้องการของตน เช่น หนังสืออ่านที่ฉันรัก เธอชอบมากที่สุดคุณนั้นเรื่องอะไร เหตุใดจึงชอบ เขียนเล่าเรื่องประกอบด้วย



4. ส่งเสริมการเขียนหรือแสดงความรู้สึกนึกคิดในสถานการณ์ต่าง ๆ (เขียนโดยอิสระ) โดยอาศัยครูช่วยกันกำหนดสถานการณ์ แล้วให้ เด็กเขียนแสดงความรู้สึก ชอบ เกลียด กลัวในเวลาสถานที่ที่ทำให้เกิดความรู้สึกเช่นนี้ และเป็นเพราะสาเหตุใด อาจมีเหตุผลหรือไม่มีเหตุผลก็ได้

ประกาศรี สีหอำไพ (2544, น. 7-8) ได้เสนอว่าการเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่ดีควรมีแนวทางการส่งเสริมการเขียนดังนี้

1. ครูต้องสร้างบรรยากาศโดยเป็นที่รักและเมตตา ยกย่องชมเชยให้มากยกเว้นการตำหนิ

2. ให้อิสระในการทำงานแก่เด็กที่จะทำ จะคิดทั้งรู้จักยืดหยุ่นทั้งเวลาและระเบียบ

3. ส่งเสริมให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงจากการศึกษาสภาพแวดล้อม ให้นักเรียนได้เลือกอ่านเรื่องที่สนใจ

4. ส่งเสริมการอ่าน การประดิษฐ์เศษวัสดุ และการเล่าเรื่องประสบการณ์ การอภิปราย การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสรุปผลโดยให้นักเรียนร่วมกันสรุปผล

5. กระตุ้น ชี้แนะให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น สร้างความแปลกใหม่อยู่เสมอ ส่งเสริมให้มีกิจกรรมที่สนุกสนานเพลิดเพลินอยู่เสมอและส่งเสริมการแสดงออกอย่างกว้างขวาง

กรมวิชาการ (2546, น. 316) กล่าวถึงปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมให้เขียนได้ดี ได้แก่ ความรักและความสนใจที่จะเขียน การอ่านและฟังมากช่วยให้ผู้เขียนมีความคิดกว้างขวางและมีข้อมูลพอที่จะเขียนได้ การเก็บบันทึกข้อมูล รู้จักจดบันทึกเพื่ออ้างอิง การสังเกตและจดจำ เข้าใจเลือกสาระจดจำแนวทางการเขียนมาพัฒนางานเขียนของตน การฝึกการเขียนบ่อยๆ จะเกิดความชำนาญในการคิดเรียบเรียงถ้อยคำสำนวน มีนิสัยรักท่องเที่ยวทำให้มีข้อมูลพอที่จะเขียนบรรยาย และมีมนุษยสัมพันธ์

ถวัลย์ มาศจรัส (2550, น. 3-5) ได้เสนอแนวทางการส่งเสริมการเขียนเชิงสร้างสรรค์ให้ได้ดีและบรรลุประผลสำเร็จดังนี้

1. ครูมีบุคลิกที่สร้างสรรค์ ลักษณะของครูที่มีความคิดและบุคลิกที่สร้างสรรค์นั้นจะต้องปฏิบัติดังนี้

- 1.1 จัดหากิจกรรมเร้าใจใหม่
- 1.2 เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกด้านต่างๆ
- 1.3 รับฟังความคิดเห็นของนักเรียน
- 1.4 ใช้คำถามทำให้เกิดคำตอบหลายอย่าง
- 1.5 กระตุ้นให้แสดงความคิดเห็น
- 1.6 ชมเชยและให้กำลังใจ
- 1.7 มีประชาธิปไตยในการสอน

2. จัดบรรยากาศให้จูงใจ ครูทำได้โดยไม่ให้บรรยากาศในการทำงานไม่เคร่งเครียดเกินไป เพื่อเด็กจะได้ทำงานด้วยความสบายใจ

3. เริ่มจากสิ่งใกล้ตัว นับเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญยิ่งในการสอนเขียนสร้างสรรค์ เพราะจะช่วยสร้างความสนใจของเด็กให้อยากเขียน อยากเล่าในสิ่งที่มีประสบการณ์อยู่ด้วยตัวของเขาเอง ทำให้เกิดแรงบันดาลใจที่จะเขียนต่างๆ อย่างสบายใจ สิ่งใกล้ตัวเด็กที่จะนำมาเขียนอาจเป็นเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน

4. ยั่วยุให้เกิดความแตกฉาน ในการจัดกิจกรรมสำหรับการเขียนสร้างสรรค์ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนสามารถใช้ความคิดพิจารณาได้ตรงตรง สามารถแสดงออกได้อย่างอิสระด้วยความริเริ่มของตน สามารถเสนอแนวทางในการแก้ปัญหาได้หลายทาง

5. สนุกสนานในการเขียน ผู้สอนควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีชีวิตชีวา โดยคำนึงถึงความสามารถและแตกต่างระหว่างบุคคลด้วยเพื่อให้นักเรียนสนุกสนานไม่เบื่อหน่ายนอกจากนี้ ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกทางความคิดและประสบการณ์ต่างๆของเขาอย่างเต็มที่ จะช่วยให้เกิดแรงบันดาลใจรักในการเขียน

6. ฝึกให้นักเรียนเกิดทักษะ ทั้งนี้เนื่องจาก การเขียนเป็นทักษะของการส่งภาษา ซึ่งจะต้องอาศัยการฝึกฝนบ่อย ให้เกิดความแตกต่าง พยายามปรับปรุงข้อบกพร่องให้ดีขึ้น ก็จะช่วยพัฒนามากยิ่งขึ้น

ระดับ จันทรสุขศรี (2551, น. 59) ได้เสนอขั้นตอนการฝึกเพื่อส่งเสริม การเขียนเชิงสร้างสรรค์ ดังนี้

1. อ่านเนื้อเรื่องที่เขียนให้ละเอียด จับประเด็นสำคัญของเรื่องให้ได้
2. วิเคราะห์เนื้อหาโดยแยกองค์ประกอบเป็นประเด็นๆ สำคัญ แล้วนำมาพิจารณาความสัมพันธ์ต่อกันในแต่ละประเด็น

3. นำประเด็นสำคัญมาจัดลำดับความสำคัญ
4. เสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมแนวสร้างสรรค์จากเนื้อเรื่อง
5. ร่างข้อเขียนให้เป็นรายละเอียด
6. ปรับปรุงและขัดเกลาสำนวน โดยเพิ่มเติมรายละเอียดที่ยังขาด ตลอดจนแก้ไขตัวสะกดการันต์

7. นำผลงานติชมแก้ไขอีกครั้ง เขียนเรื่องให้สมบูรณ์

ลักขณา แสงขาว (2553, น. 83) กล่าวถึงการส่งเสริมการเขียนเชิงสร้างสรรค์ 5 ขั้นตอน คือ การเลือกเรื่องที่จะเขียน การกำหนดจุดประสงค์ในการเขียน การวางแผนที่จะสื่อความรู้ ความคิด การวางโครงเรื่อง และการใช้ความสามารถในการถ่ายทอดหรือเขียน

บันลือ พงกษะวัน (2538, น.8 อ้างถึงใน สมาพร กอเข้ม, 2553, น. 34) กล่าวถึง แนวทางส่งเสริมการเขียนอย่างสร้างสรรค์ ดังนี้

1. ครูต้องสร้างบรรยากาศโดยเป็นผู้ที่รัก เมตตา มีความสัมพันธ์กับนักเรียน อย่างใกล้ชิด
2. เข้าใจและให้ความเห็นนอกเหนือใจนักเรียน โดยให้กำลังใจ ยกย่อง ชมเชยให้มาก และงดเว้นการตำหนิ
3. ให้อิสระในการทำงานแก่นักเรียนที่จะทำ จะคิด และรู้จักใช้การยืดหยุ่น ทั้งทางการใช้เวลาและระเบียบ หรือรูปแบบที่มักเคยกำหนดงานให้น้อยลง ควรให้อิสระแก่นักเรียน
4. ส่งเสริมให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากการศึกษาสภาพแวดล้อมและให้ได้มีวัสดุการอ่าน หนังสือนักเรียนหลายประเภทให้เลือกอ่านอย่างอิสระ เพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์ของนักเรียน
5. จากการส่งเสริมการอ่าน ประดิษฐ์วัสดุ และประสบการณ์ทั้งหลายควรให้โอกาสการแลกเปลี่ยน โดยการเล่ารายงาน อภิปราย และสรุปผลโดยเรียนเองเสมอๆ
6. ชี้แนะให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น สร้างความแปลกใหม่ โดยการชี้แนะ ส่งเสริมให้มีกิจกรรมต่างๆ ที่สนุกสนานเพลิดเพลินอยู่เสมอ โดยครูต้องเป็นคนที่ให้ความสนใจในการแสดงออกของนักเรียน และส่งเสริมการแสดงออกอย่างกว้างขวาง

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2554, น. 5-8) ได้ศึกษารวบรวมผลงานการวิจัยเกี่ยวกับแนวทางการเขียนเชิงสร้างสรรค์ซึ่งได้สรุปไว้ว่า “เจตคติและพฤติกรรมของครูมีอิทธิพลต่อการเขียนของเด็ก” ดังนั้นจึงควรรู้รายละเอียดเกี่ยวกับครูดังนี้

1. ครูมีบุคลิกภาพที่สร้างสรรค์ ในการจัดการเรียนการสอนนั้น ครูเป็นผู้ที่อยู่ใกล้ชิดกับเด็กตลอดเวลาด้วยเหตุนี้ ครูควรจะเป็นผู้ที่มีบุคลิกภาพของการเป็นผู้ที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เพื่อจูงใจ และเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับเด็กด้วย ลักษณะของครู ที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์นั้นจะต้องปฏิบัติ ดังนี้
  - 1.1 จัดหากิจกรรมเร้าใจใหม่ๆ
  - 1.2 เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกด้านต่างๆ
  - 1.3 รับฟังความคิดเห็นของทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน
  - 1.4 ใช้คำถามทำให้เกิดคำตอบหลายๆ อย่าง
  - 1.5 กระตุ้นให้แสดงความคิดเห็น
  - 1.6 ชมเชยและให้กำลังใจ
  - 1.7 มีประชาธิปไตยในการสอน



การเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นงานเขียนที่แตกต่างจากงานเขียนอื่นๆ เพราะเป็นงานเขียนที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละบุคคล ดังนั้นการประเมินผลการเขียนเชิงสร้างสรรค์ จึงควรมีหลักเกณฑ์ที่แน่นอนเที่ยงตรง และครอบคลุมเนื้อหาในทุกๆ ด้าน มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้กล่าวถึงการประเมินผลการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

กรมวิชาการ (2539, น. 212)ได้กำหนด หลักเกณฑ์ในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

1. ให้ความแปลกใหม่ หมายถึงความคิดไม่ซ้ำแบบใครเป็นความคิดของผู้เรียนคิดขึ้นเองหรือดัดแปลงอย่างแยกคายด้วยภูมิปัญญาของตนเอง
2. การใช้ภาษาคมคายกะทัดรัด ทั้งนี้เป็นการใช้ภาษาที่ไม่ผิดแผกไปจากระเบียบของภาษาซึ่งเป็นที่ยอมรับกัน
3. สามารถเร้าความรู้สึกของผู้รับสาร อาจจะเป็นความขบขัน ความเศร้า ความปีติยินดี ความพิศวง ความสวยงาม ความซาบซึ้ง ความอาลัย ทางใดทางหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกัน
4. เป็นประโยชน์ไม่ทางตรงก็ทางอ้อม เช่นให้ข้อคิดที่เป็นคติในการดำรงชีวิตชี้ให้เห็นคุณและโทษ แนะนำให้รู้จักสังเกต พิจารณาสິงต่าง ๆ รอบตัวโดยแยกคาย ก่อให้เกิดจินตนาการในทางที่ดีหรือความเพลิดเพลินแก่จิตใจในลักษณะของนันทนาการ

กรรณิการ์ พลยูท (2541) กล่าวถึงการประเมินผลการเขียนเชิงสร้างสรรค์สรุปได้ว่า ครูควรมีหลักเกณฑ์ที่ยุติธรรมครอบคลุมความสามารถทุกด้านของนักเรียน ครูควรจะต้องพิจารณาความสามารถและพัฒนาการเฉพาะตัวของเด็กและที่สำคัญคือ ครูต้องมีเกณฑ์การประเมินผลไม่ตัดสินผลงานนักเรียนตามความรู้สึกของตนเอง

ชาตรี สำราญ (2544 ,น. 164-165) ได้กล่าวถึงการประเมินผลงานการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนไว้ว่าดูจากประเด็นต่อไปนี้

1. การเลือกสรรคำนำมาเขียน
  - 1.1 คำที่นำมาใช้เป็นคำง่าย ๆ ที่นักเรียนทุกคนใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน พูดได้ว่านำภาษามาจากชีวิตจริงมาเขียนเรื่อง โดยไม่มีคำศัพท์ยากๆ คำทุกคำอ่านเข้าใจง่าย ไม่ต้องตีความหรือแปลความ
  - 1.2 คำที่นำมาใช้ สามารถเป็นสื่อสร้างความเข้าใจให้แก่ผู้อ่าน อ่านแล้วมองเห็นภาพได้ชัดเจน
2. การเขียนอย่างมีสุนทรียภาพทางภาษา นักเรียนสามารถเลือกสรรคำที่เร้าใจผู้อ่านเกิดความรู้สึกโดยการเรียงคำในประโยค การเน้นคำในประโยค การสร้างภาพในภาษา
3. สำนวนภาษากระชับเรียบง่าย ใช้คำธรรมดาแต่มีผลต่อความรู้สึกของผู้อ่านความกระชับของภาษา ใช้คำน้อยแต่อ่านเข้าใจ ใจความชัด



4. ความแปลกใหม่ของเรื่อง กลวิธีการเขียน กลวิธีการนำเสนอ การศึกษาค้นคว้าข้อมูล มาประกอบการเขียน เขียนอย่างมีเป้าหมาย

5. การพัฒนานิสัย ส่งงานตรงต่อเวลา ความสะอาดเรียบร้อยของงาน ความรับผิดชอบ ต่อผลงานที่ปรากฏ การศึกษาค้นคว้าข้อมูลมาประกอบการเขียน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2551, น. 63) กล่าวว่า การวัดและการประเมินผลวิชาการเขียนนี้สิ่งสำคัญที่สุดอยู่ที่ การตรวจผลงาน พร้อมการวิจารณ์ เสนอแนะ เพื่อให้นักเรียนได้นำไปปรับปรุงแก้ไข วิธีวัดผลและการประเมินผลงานเขียน ขึ้นอยู่กับกิจกรรมที่ นำเสนอไว้เช่น ถ้าเป็นกิจกรรมการเขียนในห้องเรียน และมีเวลาเขียนเสร็จภายในห้องเรียน ครูอาจพิจารณา คัดเลือกข้อเขียนเด่น แปลกใหม่ นำมาถ่ายทอดให้นักเรียนคนอื่นแสดงความคิดเห็น วิจารณ์ ชื่นชม และ นำไปเป็นแบบอย่างการสร้างสรรค์ผลงานและพัฒนาความคิด

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2552, น. 75) ได้เสนอเกณฑ์ประเมิน การเขียนเรื่องจากความคิดสร้างสรรค์ด้วยการอ่านจับใจความ ดังนี้

คะแนนเต็ม 20 คะแนน แบ่งเป็นส่วนต่างๆ ดังนี้

1. เนื้อหา 4 คะแนน

เนื้อหามีความสัมพันธ์กับชื่อเรื่อง มีประเด็นน่าสนใจ

มีข้อมูลสนับสนุนชัดเจน 4 คะแนน

เนื้อหาสัมพันธ์กับชื่อเรื่อง มีประเด็นน่าสนใจมีข้อมูลสนับสนุน 3 คะแนน

เนื้อหาสัมพันธ์กับชื่อเรื่อง มีข้อมูลสนับสนุน 2 คะแนน

เนื้อหาสัมพันธ์กับชื่อเรื่อง 1 คะแนน

เนื้อหาไม่สัมพันธ์กับชื่อเรื่อง 0 คะแนน

2. ความคิดสร้างสรรค์ 4 คะแนน

ปรับเปลี่ยนเหตุการณ์จากเรื่องเดิม 4 อย่างขึ้นไป 4 คะแนน

ปรับเปลี่ยนเหตุการณ์จากเรื่องเดิม 3 อย่าง 3 คะแนน

ปรับเปลี่ยนเหตุการณ์จากเรื่องเดิม 2 อย่าง 2 คะแนน

ปรับเปลี่ยนเหตุการณ์จากเรื่องเดิม 1 อย่าง 1 คะแนน

คงสภาพเรื่องเดิมทุกประการ 0 คะแนน

3. การใช้ภาษา 4 คะแนน

เรียงลำดับประโยคและเขียนประโยคถูกต้องทุกประโยค

เรียงลำดับประโยคไม่ถูกต้อง 1 ประโยค 4 คะแนน

หรือเขียนประโยคผิด 1 ประโยคเรียงลำดับประโยคไม่ถูกต้อง

2 ประโยค 3 คะแนน

หรือเขียนประโยคผิด 2 ประโยคเรียงลำดับประโยคไม่ถูกต้อง	
3 ประโยค	2 คะแนน
หรือเขียนประโยคผิด 3 ประโยคเรียงลำดับประโยคไม่ถูกต้อง	
4 ประโยคขึ้นไป	1 คะแนน
หรือเขียนประโยคผิด 4 ประโยคขึ้นไป	0 คะแนน
4. อักษรวิธี 4 คะแนน	
สะกดคำ ใช้อักษรย่อ ใช้สัญลักษณ์ เครื่องหมายวรรคตอน ถูกทุกที่	4 คะแนน
สะกดคำ ใช้อักษรย่อ ใช้สัญลักษณ์ เครื่องหมายวรรคตอน ผิดรวมกันไม่เกิน 2 ที่	3 คะแนน
สะกดคำ ใช้อักษรย่อ ใช้สัญลักษณ์ เครื่องหมายวรรคตอน ผิดรวมกันไม่เกิน 4 ที่	2 คะแนน
สะกดคำ ใช้อักษรย่อ ใช้สัญลักษณ์ เครื่องหมายวรรคตอน ผิดรวมกันไม่เกิน 6 ที่	1 คะแนน
สะกดคำ ใช้อักษรย่อ ใช้สัญลักษณ์ เครื่องหมายวรรคตอน ผิดรวมกันมากกว่า 6 ที่	0 คะแนน
5. ความสะอาด 4 คะแนน	
สะอาดและเป็นระเบียบทุกที่	4 คะแนน
มีรอยลบ ขีดฆ่าหรือสกปรก 1-2 ที่	3 คะแนน
มีรอยลบ ขีดฆ่าหรือสกปรก 3-4 ที่	2 คะแนน
มีรอยลบ ขีดฆ่าหรือสกปรก 5-6 ที่	1 คะแนน
มีรอยลบ ขีดฆ่าหรือสกปรก 7 ที่ ขึ้นไป	0 คะแนน

สรุปได้ว่า การประเมินผลการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ควรมีหลักเกณฑ์ที่ยุติธรรม ครอบคลุมถึงความสามารถในทุกๆ ด้านของนักเรียน การประเมินการเขียนสร้างสรรค์ ครูผู้สอนจะต้องมีเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจน ประเมินโดยปราศจากการเปรียบเทียบผลงานของนักเรียนกับนักเรียนคนอื่นๆ ในการประเมินควรให้คำชื่นชมและคำแนะนำให้กับนักเรียนเพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้นักเรียนรักในการเขียนมากยิ่งขึ้น

## 2.7 ความสัมพันธ์ระหว่างการอ่านจับใจความกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์

การอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นทักษะที่มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน นักเรียนที่อ่านเก่งก็จะเขียนได้ดีซึ่งมีนักการศึกษาและนักวิชาการได้ศึกษาและนำเสนอข้อมูลดังนี้

ระดับ จันทรสุขศรี (2551, น. 22) ได้กล่าวไว้ว่า การอ่านกับการเขียนมีความสัมพันธ์กันคือ เมื่อผู้เขียนเขียนข้อความ ผู้อ่านรับสารก็จะอ่านข้อความ เมื่ออ่านแล้วเกิดความรู้สึก ความคิดเห็น ความเข้าใจ หรือไม่ อย่างไร ก็จะส่งสารออกมา ผู้เขียนสารที่คือนอกจากต้องมีความรู้ด้านภาษาที่ต้องเป็นสื่อ ถ่ายทอดแล้ว ยังต้องรู้จักคำทประโยชน์ย่อหน้า ข้อความที่เป็นใจความ แก่นของเรื่องหรือแนวคิด ข้อคิดจากการอ่าน รู้จักวิธีการแยกข้อความหาประโยคใจความ ประโยคสนับสนุนให้รายละเอียด ประโยคข้อความที่เป็นข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็นจากข้อความที่แสดงอารมณ์ความรู้สึก ปัจจัยต่างๆ เหล่านี้ผู้เขียนสารจำเป็นจะต้อง นำไปใช้ในการส่งสารของตนเองเพื่อให้สารนั้นมีคุณค่าต่อผู้อ่าน

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2552, น. 68-69) ได้อธิบายไว้ว่า การสร้างสรรค์เรื่องใหม่เป็นการเขียนที่เกิดการคิดริเริ่มโดยมีพื้นฐานจากการ อ่านจับใจความ เมื่ออ่านแล้วเกิดจินตนาการและความรู้สึกที่แตกต่างจากผู้เขียน ต้องการจะเปลี่ยนแปลงเป็นเรื่องใหม่ทั้งหมด หรืออาจเปลี่ยนเป็นบางอย่างเพื่อให้เป็นไปตามที่ตนต้องการ โดยนำเสนอเป็นงานเรื่องใหม่ที่สร้างสรรค์ขึ้นมา ทั้งนี้อาศัยประสบการณ์ทางภาษาที่ได้จากการ อ่านดังนั้น แนวทางในการอ่านจับใจความเพื่อสร้างสรรค์เรื่องใหม่ ตามลำดับขั้นดังนี้ อ่านชื่อเรื่อง แล้วทำความเข้าใจความหมายของชื่อเรื่อง อ่านเนื้อเรื่อง ใช้วิธีอ่านละเอียดทุกถ้อยคำตั้งต้นจนจบ เพื่อทำความเข้าใจรายละเอียดของชื่อเรื่อง คิดทบทวนเรื่องราวที่อ่านแล้วหาแนวคิดของเรื่อง อ่าน ซ้ำเพื่อทำการวิเคราะห์ในประเด็นที่เห็นด้วย และประเด็นที่ไม่เห็นด้วย ซึ่งต้องการปรับเปลี่ยน ตามที่ตนเห็นว่าเหมาะสม จดบันทึกประเด็นที่ต้องการจะเปลี่ยนแปลง ลงมือเขียนเรื่องใหม่โดย อาศัยแนวคิดจากเรื่องเดิม และมีการปรับเปลี่ยนประเด็นต่างๆ ตามที่ระบุไว้ อ่านทบทวนงานเขียน เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องและนำเสนอผลงาน

สรุปได้ว่า การอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์มีความสัมพันธ์กัน โดยผู้เขียนนำเสนอความรู้ ความคิดด้วยตัวอักษรเพื่อสื่อให้ผู้อ่าน ส่วนผู้อ่านจะเข้าใจความหมาย และได้รับความรู้ ความคิด จากตัวอักษรที่ผู้เขียนนำเสนอไว้ได้ดังนั้นจะต้องเข้าใจแนวทางการเขียน ของผู้เขียน จึงกล่าวได้ว่า กิจกรรมการรับสารด้วยการอ่านจับใจความ และการส่งสารด้วยการเขียนเชิงสร้างสรรค์มีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดและต้องใช้ควบคู่ด้วยกันเสมอ

### 3. แนวคิดเกี่ยวกับการอ่านจับใจความเพื่อสร้างสรรค์เรื่องใหม่

ในที่นี้จะกล่าวถึงความเป็นมาของการอ่านจับใจความเพื่อสร้างสรรค์เรื่องใหม่ กลวิธีในการอ่านจับใจความเพื่อสร้างสรรค์เรื่องใหม่ และความสัมพันธ์ระหว่างการอ่านจับใจความกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

#### 3.1 ความเป็นมาของการอ่านจับใจความเพื่อสร้างสรรค์เรื่องใหม่

จะกล่าวถึงความเป็นมาและหลักการปรับรูปนิทาน จากการอ่านสู่การเขียนซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

### 3.1.1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการอ่านจับใจความเพื่อสร้างสรรค์เรื่องใหม่

การอ่านจับใจความเพื่อสร้างสรรค์เรื่องใหม่เกิดจากแนวคิด การปรับรูปซึ่งผู้คิดค้นคือ Sipe (1993) คือการปรับรูปนิทานจากการอ่านสู่การเขียน ด้วยเหตุผลที่ว่านักเรียนมักจะรู้จักและคุ้นเคยกับนิทานประเภทต่างๆ ครูจึงควรดึงเอาเหตุการณ์บางตอนของเรื่อง เข้าสู่มิติใหม่ โดยการแนะนำให้นักเรียนสร้างเรื่องของตนเองขึ้นมา ด้วยการสร้างจินตนาการจากการอ่านสู่การเขียนเชิงสร้างสรรค์ ด้วยการเขียนเรื่องใหม่ แต่ในการสอนใช้แนวคิดจากเรื่องทีอ่าน

จะแบ่งเป็น 4 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นแนะนำ คือ การแนะนำให้นักเรียนรู้จักเกี่ยวกับแนวคิดการปรับรูป วิธีการเรียนรู้ ประโยชน์ และหลักการของการปรับรูปก่อนจะเริ่มบทเรียนทุกครั้ง
2. ขั้นให้ตัวอย่าง คือ ครูผู้สอนจะแจกตัวอย่าง นิทาน ให้นักเรียนอ่านอย่างละเอียดจนจบ หลังจากนั้นมอบหมายให้นักเรียนทำงานกลุ่มช่วยกันปรับสู่การเขียน
3. ขั้นปฏิบัติ คือ ครูผู้สอนแจกนิทานให้นักเรียนอ่าน หลังจากนั้น ให้นักเรียนเสนอแผนภูมิความแตกต่าง เขียนเรื่องใหม่พร้อมวาดภาพประกอบ
4. ขั้นการวัดผล คือ ให้นักเรียนนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับผลงานพิจารณาจาก การดำเนิน ภาษา การเขียนคำ ประโยค

แต่สิ่งที่ครูควรเน้นย้ำคือ ครูต้องยกตัวอย่างนิทานที่มีเนื้อเรื่อง และ ตัวละครที่มีลักษณะแตกต่างกัน เมื่อนักเรียนอ่านแล้วจะได้เกิดอารมณ์สนุกสนานกับนิทานเหล่านั้น ทำให้เกิดภาพพจน์ ตามมาด้วยความคิดสร้างสรรค์ รู้จักการเปรียบเทียบเรื่องทีอ่าน ทั้งนี้โดยการพิจารณาตั้งแต่ชื่อเรื่อง การดำเนินเรื่อง นิสัยของตัวละคร และแนวคิดของเรื่อง

### 3.1.2 หลักของการปรับรูปนิทานจากการอ่านสู่การเขียน

ในการปรับรูปนิทานจากการอ่านสู่การเขียนมีหลักการดังนี้

1. การปรับรูปนิทานทีอ่านจากภาษาสมัยโบราณให้เข้าสู่ยุคปัจจุบัน เช่น ข้า เป็น ผม โดยยึดลำดับขั้นและความเหมาะสมในการใช้คำ
2. การเพิ่มหรือลดเหตุการณ์ในเนื้อเรื่องให้เหมาะสม เช่น สโนไวท์กับคนแคระทั้ง 7 ที่อยู่ในป่ามีแต่ต้นไม้ใหญ่หนาทึบ ซึ่งปัจจุบันไม่มี จึงเปลี่ยนจาก ป่า เป็น เมืองนิวยอร์ก เปลี่ยน คนแคระทั้ง 7 เป็นนักดนตรี

3. การปรับเปลี่ยนเหตุการณ์ในเรื่องให้มีลักษณะที่ตรงข้ามกับเรื่องเดิม เช่น ราชสีห์กับหนู ตัวอย่างในเรื่อง ราชสีห์คือผู้กล้าหาญอยู่ในป่า เป็น ราชสีห์ที่อยู่แต่ในสวนสัตว์ ไม่เคยล่าเหยื่อ ไม่รู้จักป่า เพราะมีแต่คนเอาอาหารมาให้กินทุกวัน ซึ่ง ในตอนนี้ นักเรียนควรจะอ่านแล้วพิจารณาจุดเด่นของเรื่องเพื่อให้เข้ากับสถานการณ์ปัจจุบัน

4. การปรับเปลี่ยนเวลา สถานที่ สภาพแวดล้อม เช่น จากกลางวัน ให้เป็นกลางคืน จากชนบทเป็นในเมือง

5. เปลี่ยนลักษณะอาชีพ เพศ และอุปนิสัยของตัวละครให้ตรงกันข้ามกับเรื่องเดิม

6. การรักษาส่วนสำคัญของเหตุการณ์ในเรื่องไว้ แล้วปรับเฉพาะรายละเอียดส่วนใหญ่ เช่น จากตัวอย่าง กบเลือกนาย ให้เนื้อเรื่องคงเดิม แต่เปลี่ยนจากขอนไม้ที่เทวดาส่งมาให้ เป็น แพนไม้ไผ่หรือจากเรื่อง ไก่ได้พลอย เป็นไก่ได้เพชร หรือ ทับทิม แต่เนื้อเรื่องแบบเดิม

7. การเปลี่ยนแปลงภาพแต่ให้เนื้อเรื่องคงเดิม โดยให้สอดคล้องกับปัจจุบัน

กล่าวโดยสรุปคือ หลักการปรับรูปนิทานจากการอ่านสู่การเขียนเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นเรื่องของการอ่านจับใจความของนิทาน หลังจากนั้นนักเรียนจะเกิดความคิดที่สร้างสรรค์ในการปรับเปลี่ยนนิทานให้ไปในทิศทางที่ดียิ่งขึ้น หรือปรับเปลี่ยนไปจากเดิม ซึ่งนั่นแสดงให้เห็นถึง กระบวนการเรียนรู้เรื่องของการเขียนเชิงสร้างสรรค์อย่างชัดเจน

### 3.2 กลวิธีในการอ่านจับใจความเพื่อสร้างสรรค์เรื่องใหม่

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2550, น. 68-69) ได้อธิบายถึงการอ่านจับใจความเพื่อพัฒนาการสร้างสรรค์เรื่องใหม่ดังนี้ การสร้างสรรค์เรื่องใหม่เป็นการเขียนที่เกิดจากการคิดริเริ่มโดยมีพื้นฐานจากการอ่านจับใจความ เมื่ออ่านแล้วเกิดจินตนาการและความรู้สึกที่แตกต่างจากผู้เขียน ต้องการเปลี่ยนแปลงเป็นเรื่องใหม่ทั้งหมด หรืออาจจะต้องการเปลี่ยนแปลงเป็นบางอย่างเพื่อให้เป็นไปตามที่ตนเองต้องการ โดยนำเสนอเป็นงานเรื่องใหม่ที่สร้างสรรค์ขึ้นมาทั้งนี้อาศัยประสบการณ์ทางภาษาที่ได้จากการอ่านจับใจความดังนั้น กลวิธีในการอ่านจับใจความเพื่อสร้างสรรค์เรื่องใหม่ จึงควรปฏิบัติดังนี้

ขั้นที่ 1 อ่านชื่อเรื่อง แล้วทำความเข้าใจความหมายของชื่อเรื่อง โดยที่ยังไม่อ่านเนื้อเรื่อง หากยังไม่เข้าใจให้ใช้พจนานุกรมหาความหมาย

ขั้นที่ 2 อ่านเนื้อเรื่อง ใช้วิธีอ่านละเอียดทุกถ้อยคำตั้งแต่ต้นจนจบเพื่อทำความเข้าใจรายละเอียดของเนื้อเรื่อง

ขั้นที่ 3 คิดทบทวนเรื่องราวที่อ่าน โดยไม่ต้องอ่านซ้ำ แล้วหาแนวคิดของเรื่อง โดยพิจารณาว่าตรงกับชื่อเรื่องที่ตั้งไว้หรือไม่

ขั้นที่ 4 อ่านซ้ำเพื่อทำการวิเคราะห์ในประเด็นที่เห็นด้วย และประเด็นที่ไม่เห็นด้วย ซึ่งต้องการปรับเปลี่ยนตามที่ตนเห็นว่าเหมาะสม เช่น ปรับเปลี่ยนสถานที่ ชื่อเรื่อง และพฤติกรรมตัวละคร



ขั้นที่ 5 จัดบันทึกประเด็นที่ต้องการจะเปลี่ยนแปลงเพื่อเป็นเครื่องเตือนความจำและสะดวกต่อการเขียน

ขั้นที่ 6 ลงมือเขียน เป็นการเขียนเรื่องใหม่โดยอาศัยแนวคิดจากเรื่องเดิมและมีการปรับเปลี่ยนประเด็นต่างๆ ตามที่ระบุไว้ในบันทึก

ขั้นที่ 7 อ่านบททวนงานเขียน เพื่อแก้ไขข้อบกพร่อง

ขั้นที่ 8 นำเสนอผลงานเพื่อแลกเปลี่ยนกันอ่านระหว่างเพื่อน และครูผู้สอนเพื่อแก้ไขให้สมบูรณ์

กล่าวโดยสรุปการอ่านจับใจความเพื่อสร้างสรรค์เรื่องใหม่ควรปฏิบัติตามขั้นตอนทั้ง 8 ขั้นตอน คือ อ่านชื่อเรื่องให้เข้าใจ และอ่านเนื้อเรื่องให้ละเอียด คิดบททวนเรื่องราวโดยไม่ต้องอ่านซ้ำ หากยังพลาดประเด็นสำคัญก็อ่านซ้ำไปอีกครั้ง จัดบันทึกประเด็นที่ต้องการเปลี่ยนแปลง ลงมือเขียนโดยปรับเปลี่ยนประเด็นที่เห็นว่าควรเปลี่ยน อ่านบททวน แล้วแลกเปลี่ยนกันอ่านระหว่างเพื่อนและครูผู้สอนเพื่อแก้ไขให้สมบูรณ์

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำกลวิธีนี้มาใช้ในการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์

#### 4. แนวคิดเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้าน

ในที่นี้จะกล่าวถึง ความหมายของนิทานพื้นบ้าน ความสำคัญของนิทานพื้นบ้าน ลักษณะของนิทานพื้นบ้าน ประเภทของนิทานพื้นบ้าน

##### 4.1 ความหมายของนิทานพื้นบ้าน

นิทานพื้นบ้านเป็นเรื่องราวที่ชาวบ้านเล่ากันสืบต่อมาด้วยปากต่อปากซึ่งมีนักวิชาการหลายท่านให้ความหมายไว้ดังนี้

กุหลาบ มลลิกะมาส (2518, น. 99-100) ได้ให้ความหมายของนิทานพื้นบ้านไว้ว่าเป็นการเล่าเรื่องราวที่เล่าผ่านกันปากต่อปาก และส่วนใหญ่มักเกิดในท้องถิ่นของตนเอง และไม่มีการปรากฏชื่อผู้เล่า

กิ่งแก้ว อรรถากร (2519, น. 12) ได้กล่าวถึงความหมายของนิทานพื้นบ้านไว้ว่า เป็นเรื่องราวที่เล่าสืบทอดกันมาแบบวิธีมุขปาฐะ ที่เกิดขึ้นในท้องถิ่นของผู้เล่า และปัจจุบันมีการบันทึกเก็บเอาไว้ซึ่งนิทานพื้นบ้านนับว่าเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญยิ่งของประเทศไทย

วิเชียร เกษประทุม (2547, น. 3) กล่าวไว้ว่า นิทานพื้นบ้านนั้นเป็นเรื่องเก่าที่เล่าสืบทอดกันมาด้วยปากต่อ ปาก โดยใช้คำธรรมดาเป็นร้อยแก้ว

ธวัช ปุณโณทก (2552, น. 2) ได้กล่าวไว้ว่า นิทานพื้นบ้านเป็นเรื่องเล่าสืบทอดกันมาด้วยปากต่อปาก และไม่ทราบว่าใครเป็นผู้แต่งหรือผู้เล่าครั้งแรก เรื่องราวของนิทานพื้นบ้านจะแพร่กระจายอยู่ในสังคม และเล่าสืบทอดกันมาจากรุ่นปู่ผ่านสู่รุ่นพ่อ รุ่นลูก รุ่นหลาน ต่อไปไม่รู้จบสิ้น ถึงแม้ว่าภายหลังจะมีการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรทั้ง ร้อยแก้วและร้อยกรอง โดยนำเค้าโครงเรื่องจากนิทานเดิมที่เล่าสืบทอดต่อกันมา

ประคอง นิมมานเหมินทร์ (2555, น. 1-28) ได้กล่าวไว้ว่า นิทานพื้นบ้านเป็นเรื่องเล่าที่สืบทอดกันมาตั้งแต่บรรพบุรุษ ส่วนใหญ่เป็นที่มาของเพลงพื้นบ้าน และวรรณกรรมลายลักษณ์ของนิทานในท้องถิ่น เช่น เรื่องสังข์ทอง ปลาบู่ทอง หรือ โสนน้อยเรือนงาม หรือ อาจมีที่มาจากต่างประเทศแต่คนไทยรับเข้ามาไว้ในวัฒนธรรมไทยอย่างกลมกลืน เช่น มหากาพย์ รามายณะของอินเดีย

กล่าวโดยสรุปนิทานพื้นบ้าน คือ เรื่องราวที่เล่าต่อกันมาจากบรรพบุรุษโดยใช้วิธีการเล่าแบบมุขปาฐะ และไม่มีปรากฏผู้แต่ง สำหรับเนื้อหานิทานนั้น มักจะเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต แสดงถึงความคิด ความเชื่อของคนไทยในอดีต สำหรับตัวเนื้อหานิทาน อาจจะมีหลายสำเนา ขึ้นอยู่กับ ความทรงจำของผู้เล่า วัฒนธรรมท้องถิ่น และประเพณีความเชื่อในสมัยนั้น แต่ส่วนใหญ่ นิทานพื้นบ้าน จะแฝงข้อคิดและคุณธรรมอยู่เสมอ จึงทำให้ผู้อ่านได้รับทั้งความบันเทิง ความรู้ และความสนุกสนาน

#### 4.2 ความสำคัญของนิทานพื้นบ้าน

นิทานพื้นบ้านเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในท้องถิ่น เกิดจากการเล่าสืบทอดต่อกันมาเป็นเวลาช้านาน ซึ่งนับว่าเป็นมรดกทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนไทยซึ่งมีนักวิชาการและผู้สนใจได้อธิบายถึงความสำคัญของนิทานพื้นบ้านดังนี้

กิ่งแก้ว อรรถากร (2541, น. 28) ได้กล่าวว่า นิทานคือสื่อที่จะใช้ในการเสริมสร้างบุคลิกภาพ รวมทั้งพลังโน้มน้าวทางด้านทัศนคติและพฤติกรรมของแต่ละบุคคลและสังคมได้พอสมควร การแก้ปัญหาด้านจริยธรรม ทำให้บุคคลได้ยึดมั่นในศีลธรรมจรรยาอันเป็นความเชื่อถือและแนวปฏิบัติ ในขณะที่นิทานพื้นบ้านก็สร้างความเพลิดเพลินสนุกสนาน สานสัมพันธ์ที่ดีให้เกิดขึ้นอีกด้วย

สุกัญญา ภัทรราชย์ (2544, น. 20) ได้กล่าวว่าความสำคัญนิทานพื้นบ้านเป็นเครื่องมือที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมที่แสดงออกถึงวิถีชีวิตของมนุษย์ ความคิด และความเชื่อ นิทานพื้นบ้านให้ความบันเทิงใจและสร้างสรรค์จินตนาการแก่ผู้อ่านผู้ฟัง

วิเชียร เกษประทุม (2547, น. 9-10) กล่าวไว้ว่า นิทานพื้นบ้านให้ ความสนุกสนานเพลิดเพลินเป็นการผ่อนคลายความเครียด ช่วยกระชับความสัมพันธ์ในครอบครัว ให้การศึกษาและเสริมสร้างจินตนาการซึ่งเป็นส่วนสำคัญสำหรับความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ ยังให้ข้อคิดและคติเตือนใจเปรียบเสมือนเครื่องมือปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมที่เป็นบรรทัดฐานของ สังคม อีกทั้งช่วยสะท้อนให้เห็นสภาพของสังคมในอดีตในหลายๆ ด้าน เช่น วิถีชีวิตของสังคม ตลอดจนประเพณี ค่านิยมและความเชื่อ

กนกวรรณ ศรีชุมพวง (2550, น. 18) ได้กล่าวถึงความสำคัญ ของนิทานพื้นบ้านไว้ว่า เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นซึ่งนับเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง ใน สมัยก่อนใช้นิทานเป็นเครื่องมือในการ สั่งสอนอบรมบุตรหลาน แสดงให้เห็นว่านิทานพื้นบ้านเป็น ทรัพยากรที่มีคุณค่าของท้องถิ่น ส่วน ธวัช ปุณโณทก (2552, น. 3) กล่าวไว้ว่า นิทานพื้นบ้านจะเป็นสื่อที่ดีในการพัฒนา ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และความบันเทิง มีแนวทางในการดำเนินชีวิต และสร้างความรักความผูกพันภายในครอบครัว

สรุปได้ว่า นิทานพื้นบ้านมีอิทธิพลต่อสังคมมีส่วนร่วมในการถ่ายทอดภูมิปัญญา วัฒนธรรม ประเพณี และความเชื่อต่างๆ ซึ่งนิทานพื้นบ้านจะเป็นสื่อที่กระชับความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก ในครอบครัว ในชุมชน และ ในสังคม อีกทั้งนิทานพื้นบ้านยังสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน และสร้าง จินตนาการให้เกิดแก่นักเรียน ที่สำคัญนิทานพื้นบ้านให้คติธรรม คติสอนใจแก่นักเรียนอีกด้วย

### 4.3 ลักษณะของนิทานพื้นบ้าน

นิทานพื้นบ้านมีลักษณะที่เป็นการบอกเล่าโดยใช้วาจา และมีการเล่าสืบทอดกันมารุ่นต่อ รุ่น โดยที่ไม่ทราบผู้แต่งคนแรก ลักษณะของนิทานพื้นบ้านมักจะมีการเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพท้องถิ่น นั้นๆ ต่อมาในภายหลังได้มีการบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อเป็นหลักฐานตั้งที่นักวิชาการและผู้สนใจได้ ศึกษาเรื่องนี้

กุหลาบ มัลลิกะมาส (2505, น. 99-100 อ้างถึงใน เสาวลักษณ์ อนันตศานต์, 2548, น. 26)กล่าวไว้ว่าลักษณะของนิทานพื้นบ้านมีดังนี้

1. มีลักษณะที่เล่าเรื่องด้วยถ้อยคำแบบธรรมดา เรียบง่าย เป็นร้อยแก้วไม่ใช่ร้อยกรอง
2. เป็นเรื่องเล่าที่เล่ากันแบบปากต่อปาก ซึ่งเป็นเวลาช้านาน ต่อมาฟังจะเริ่มมีการจด บันทึกไว้เป็นหลักฐาน
3. นิทานพื้นบ้านจะไม่ปรากฏผู้แต่ง ที่ชัดเจนอ้างอิง แต่ว่าเป็นเรื่องเก่าแก่จากอดีต ฟัง มาจากผู้เล่าอีกที

วิเชียร ณ นคร (2531, น. 25-28) ได้กล่าวถึงลักษณะที่สำคัญของนิทานพื้นบ้านไว้ดังนี้

1. เป็นเรื่องเล่าสืบทอดกันมาเป็นเวลานานโดยการใช้วิธีการเล่าแบบมุขปาฐะคือการเล่า สู่กันมา จนไม่อาจจะทราบได้ว่าใครเป็นผู้แต่งเป็นคนแรก
2. เป็นเรื่องที่นิยมเล่าด้วยภาษาร้อยแก้วกล่าวว่ามีเนื้อเรื่องมากกว่าของคำ
3. นิทานมีการดำเนินเรื่อง อย่างง่ายๆกล่าวคือ มีลีลาในการดำเนินเรื่องคล้ายคลึงกัน แทบทุกเรื่อง เมื่อเปิดเรื่องก็มักจะกล่าวถึงตัวละครเอก พฤติกรรมของตัวละครเอก การพบอุปสรรคและการ แก้ปัญหาอุปสรรคจนเป็นผลสำเร็จ จุดสุดยอดของเรื่องมักอยู่ที่ฉากรองสุดท้ายหรือแกสุดท้าย เมื่อคลี่คลาย ปัญหาอุปสรรคสำเร็จเรื่องก็จะจบลง
4. มีลักษณะโครงเรื่องที่ไม่ซับซ้อน เมื่อเริ่มเรื่อง เรื่องจะไปข้างหน้าเรื่อยๆไม่ค่อยมีการ เล่าเรื่องย้อนหลังหรือเหตุการณ์ปลายเรื่องมาเป็นจุดเริ่มเรื่องดังเช่น เรื่องสั้น หรือ ละคร สมัยใหม่

ประคอง นิมมานเหมินทร์ (2550, น. 80) กล่าวว่า ลักษณะของนิทานพื้นบ้านคือเป็นเรื่องเล่าสืบทอดกันมา ไม่ทราบผู้แต่ง แล้วส่วนใหญ่ใช้วิธีการเล่าปากต่อปาก ในระยะหลังได้มีการบันทึกเอาไว้ เช่น พ่อเล่าให้ลูกฟัง ทวดเล่าให้หลานฟัง แล้วทวดก็ฟังมาจากผู้อื่นเล่าอีกที ซึ่งในแต่ละท้องถิ่น จะใช้ภาษาถิ่นในการเล่า เช่น ใช้ภาษาไทยกลาง ใช้ภาษาถิ่นเหนือ ใช้ภาษาถิ่นใต้ ใช้ภาษาถิ่นอีสานและลาว

จากที่กล่าวมาแล้วสรุปได้ว่า ลักษณะของนิทานพื้นบ้านคือ นิทานที่เกิดจากการเล่าสืบทอดกันมาด้วยรูปแบบมุขปาฐะคือการเล่าแบบปากต่อปากโดย ไม่ปรากฏผู้แต่งคนแรกคือใคร นิทานพื้นบ้านส่วนใหญ่จะมีโครงเรื่องไม่ซับซ้อน ใช้ถ้อยคำง่ายๆเล่าแบบตรงไปตรงมา เนื้อหานิทานส่วนใหญ่มักจะเป็นเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นในชุมชนหรือจากจินตนาการของผู้เล่าก็ได้ แต่เนื้อหานิทานพื้นบ้านมักจะมีข้อคิดและคติเตือนใจแฝงในเนื้อเรื่องเสมอ และภายหลังก็มีการจด บันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษรในเวลาต่อมา

### 4.3 ประเภทของนิทานพื้นบ้าน

นิทานพื้นบ้านที่เล่าสืบทอดกันมาในสังคมวัฒนธรรมไทยนั้น แบ่งออกได้เป็น หลายประเภทเช่น อาศัยรูปแบบเกณฑ์ แบ่งตามโครงเรื่อง แบ่งตามแบบเรื่อง ซึ่งมีนักวิชาการได้แบ่งประเภทของนิทานพื้นบ้านดังนี้

ธวัช ปุณโณทก (2525, น. 174) แบ่งประเภทนิทานพื้นบ้านได้ดังนี้

1. นิทานพระพุทธศาสนา ได้แก่เรื่อง เรื่องชาดก ท้าวสีหน ตำนานพื้นพระบาง เป็นต้น
2. นิทานคติธรรม เป็นเรื่องที่ให้ประโยชน์ด้านจิตใจเช่น กำพริ้วผีน้อย นางผมหอม
3. นิทานชีวิต เป็นนิทานขนาดยาวพูดถึงการผจญภัย ความขัดแย้งที่เกิดจากอารมณ์และความปรารถนาของมนุษย์ เช่น การกระเจด จำปาสีตัน
4. นิทานคำสอน เป็นนิทานที่เนื้อหายึดคตินิยมทางพุทธศาสนาและผสมผสานกับเรื่องความเชื่อในวิญญาณ เช่น พระยาคำกว้างสอนไพร่ ย่าสอนหลาน

ประคอง นิมมานเหมินทร์ (2547, น. 9-15) จัดแบ่งเนื้อหานิทานพื้นบ้านไทยตามนักคติชนวิทยาออกเป็น 11 ประเภท คือ

1. นิทานเทพปกรณัม หรือตำนานปรัมปรา เป็นเรื่องเล่าถึงกำเนิดจักรวาล โลก มนุษย์ สัตว์และพืชเพื่ออธิบายปรากฏการณ์ธรรมชาติ เช่น ลม ฝน จันทรคราส สุริยุคราส ไฟแลบ ฟ้าร้อง หรือตำนานสร้างโลก เช่น เรื่องปู่สังกะสาย่าสังกะสี หรือปู่สังสีและย่าสาบไส้ นอกจากนี้ นิทานประเภทนี้ยังใช้อธิบายที่มาของพิธีกรรม เช่น ตำนานข้าว ตำนานขอฝน
2. นิทานมหัศจรรย์ เป็นนิทานเกี่ยวกับของวิเศษ สิ่งมหัศจรรย์ และสิ่งต่างๆ ที่มนุษย์ใฝ่ฝันอยากได้ อยากเป็น การแปลงตัว การเหาะเหินเดินอากาศ และการเนรมิตของวิเศษ เช่น นิทานจักรๆ วงศ์ๆ มีเจ้าหญิง เจ้าชาย มีของวิเศษหรือสัตว์เป็นผู้คอยช่วยเหลือ พระเอกในบางเรื่อง สามารถเหาะเหินเดินอากาศได้ เช่น เรื่องสังข์ทอง ปลาบู่ทอง โสนน้อยเรือนงาม นางสิบสอง พระสุ ธน-มโนห์รา เป็นต้น

3. นิทานชีวิต มีลักษณะเป็นเรื่องราวที่เชื่อว่าเกิดขึ้นจริง มีบุคคลและสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ บางเรื่องมีลักษณะเป็นนิทานประจำถิ่นด้วย เช่น ไกรทอง เป็นนิทานประจำจังหวัดพิจิตร เรื่องขุนช้างขุนแผน เป็นนิทานประจำถิ่นจังหวัดสุพรรณบุรี และจังหวัดกาญจนบุรี เป็นต้น

4. นิทานประจำถิ่น เป็นนิทานที่เล่าสืบทอดกันมาในท้องถิ่นต่างๆ และเชื่อกันว่า เคยเกิดขึ้นจริงๆ เนื้อเรื่องมักเกี่ยวข้องกับหรืออธิบายความเป็นมาของสิ่งต่างๆ หรือสถานที่ที่มีอยู่ใน ท้องถิ่น 2 ประการ คือ สิ่งที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น ภูเขา เกาะ หิน ถ้ำ ลำธาร ฯลฯ และสิ่งที่มีมนุษย์ สร้างขึ้น เช่น สถาปัตยกรรม นิทานเรื่องพระร่วง ที่เชื่อกันว่าเป็นผู้สร้างสวนขวัญสระอโนดาตใน สุโขทัย หรือเรื่องท้าวแสนปม และเรื่องพระยากง-พระยาพาน นิทานประจำถิ่นของจังหวัดนครปฐม ที่เล่าเรื่องปฐมเหตุแห่งการสร้างพระปฐมเจดีย์ และเรื่องตาม่องล่าย นิทานประจำถิ่นแถบชายทะเล ตะวันออกของอ่าวไทย ตั้งแต่จังหวัดตราด จันทบุรี เพชรบุรี ไปจนถึงประจวบคีรีขันธ์ ซึ่งอยู่ทาง ชายฝั่งตะวันตก โดยเล่าตำนานของเกาะสาเก เขาแม่รำพึง หอยพลูมวน ฯลฯ

5. นิทานคติสอนใจ เป็นเรื่องเกี่ยวกับคุณค่าของจริยธรรมและผลแห่งกรรม หากทำกรรมดีย่อมได้ดี ทำกรรมชั่วย่อมได้ชั่ว กรรมดี ได้แก่ ความกตัญญู ความเมตตา กรุณา ความ ซื่อสัตย์ และความเลื่อมใสศรัทธาในพระศาสนา ส่วนกรรมชั่ว ได้แก่ ความอกตัญญู ความใจร้าย โหดเหี้ยม ความทุจริตและความไม่เลื่อมใสศรัทธาในพระศาสนา เช่น นิทานเรื่องลูกอกตัญญู ของ หมู่บ้านในตำบลนาป่า อำเภอมือง จังหวัดชลบุรี เป็นต้น

6. นิทานอธิบายสาเหตุ เป็นนิทานที่เล่าถึงสาเหตุที่มนุษย์ สัตว์ และพืช มีลักษณะรูปร่าง สีขน ความประพฤติต่างๆ กัน เช่น เหตุที่งูเหลือม ไม่มีพิษ เหตุที่เต่ามีกระดองเป็นลวดลาย ทำไมกา จึงมีขนสีดำ ส่วนนกยูงมีขนสีเหลือบสวยงาม

7. นิทานเรื่องสัตว์ เป็นเรื่องเกี่ยวกับลักษณะอุปนิสัยของสัตว์เช่น แมวชอบกิน หนู สัตว์โง่ สัตว์เจ้าเล่ห์ เช่น ลิง กระจ่าง เต่า หอย จระเข้

8. นิทานเรื่องผี เช่น ผีคนตาย ผีบ้านผีเรือน ผีประจำต้นไม้ ผีป่า ผีที่สิงอยู่ในร่าง ของคน และผีเบ็ดเตล็ด

9. นิทานมุขตลก มี 2 ประเภท คือ มุขตลกหยาบโหล่น และมุขตลกไม่หยาบโหล่น มุขตลกหยาบโหล่น ส่วนใหญ่ล้อเลียนผู้ประพฤติพรหมจรรย์ ได้แก่ พระ ชี ล้อเลียนเครือญาติ เช่น ลูกเขยกับแม่ยาย พี่เขยกับน้องเมีย หรือพ่อผู้กับลูกสะใภ้ ส่วนมุขตลกไม่หยาบโหล่น มักมีแนวคิดเกี่ยวกับความฉลาด ความโง่ หรือความเป็น ความเกียจคร้าน บางครั้งก็เป็นเรื่องเกี่ยวกับคนต่างชาติ ต่างถิ่นด้วย

10. นิทานเรื่องโกหก เป็นเรื่องเหลือเชื่อเกี่ยวกับสิ่งใหญ่โต เช่น เรื่องอ้ายงัมฟ้า ของภาคเหนือ มีรูปร่างสูงใหญ่เกือบจรดฟ้า หรือเรื่องตะขาบใหญ่กินข้างของบ้านใน จังหวัดชลบุรี เรื่องโกหก อีกประเภทหนึ่งเกี่ยวกับความสามารถพิเศษหรือมีพลังมหาศาล เช่น เรื่องอ้ายเจ็ดไห ของ ภาคเหนือ ซึ่งกินข้าวที่เดียวหมดไปเจ็ดไห ทั้งๆ ที่เป็นทารกเพิ่งเกิด เขาเป็นคนที่กำลังวังชามากจน สามารถยกเรือสำเภาได้



เรื่องโกหกประเภทที่สาม เป็นเรื่องเกี่ยวกับเหตุการณ์อันผิดวิสัย หรือเหตุ บังเอิญอย่างเหลือเชื่อ เช่น เรื่อง นกสองฝูง

11. นิทานเข้าแบบ มี 2 ประเภท คือ นิทานไม่รู้จบ คือ นิทานที่เล่าไปได้เรื่อยๆ ไม่มีวันจบ เช่น เรื่องชาวประมงทอดแห และนิทานลูกโซ่ เล่าถึงพฤติกรรมของตัวละครที่เกี่ยวข้องกัน เป็นลูกโซ่ เช่น เรื่องชายกับตา

วิเชียร เกษประทุม (2550, น. 3-5) ได้อธิบายถึงประเภทของนิทานพื้นบ้านว่า โดยปกติผู้เล่านิทานเองมักจะไม่สนใจเลยว่านิทานพื้นบ้านที่เขาเล่านี้เป็นนิทานประเภทใด การจำแนกนิทานพื้นบ้านออกเป็นประเภทต่างๆ นั้นเป็นการจำแนกของนักคติชนวิทยาเพื่อประโยชน์ในการศึกษาซึ่งในการแบ่งนั้นอาจจะเหมาะสมเฉพาะนิทานในบางถิ่นบางชาติเท่านั้นไม่สามารถครอบคลุมนิทานในท้องถิ่นอื่นๆ ได้ซึ่งแบ่งประเภทของนิทานพื้นบ้าน ออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. แบ่งนิทานตามเขตพื้นที่ (area) เป็นการแบ่งโดยอาศัยเขตแดนทางภูมิศาสตร์ เช่น เขตอินเดียเขตประเทศที่นับถือศาสนาอิสลาม เขตประเทศอังกฤษ เป็นต้น

2. แบ่งตามรูปแบบของนิทาน (form) แบ่งได้เป็น 5 ประเภท ดังนี้

2.1 นิทานปรัมปรา มีลักษณะค่อนข้างยาว มีสารัตถะหลายสารัตถะประกอบอยู่ในนิทานนั้น เนื้อเรื่องประกอบด้วยอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ตลอดจนอำนาจอันพิสดารของตัวเอกของเรื่องเป็นผู้มีคุณสมบัติพิเศษเช่นเป็นผู้มีอำนาจมีบุญหรือมีฤทธิ์เดชที่สามารถเอาชนะศัตรูหรืออุปสรรคใดๆ ทั้งหมดในชั้นปลาย

2.2 นิทานท้องถิ่น มีขนาดสั้นกว่านิทานปรัมปรามักเป็นเรื่องเหตุการณ์เดียวและเกี่ยวกับความเชื่อขนบธรรมเนียมประเพณีโซกลาง หรือคตินิยมอย่างใดอย่างหนึ่งอันเป็นพื้นฐานของคนในแต่ละท้องถิ่น แม้ว่าจะเป็นเรื่องแปลกพิสดารหรือพันวิสัยความเป็นจริงไปบ้างแต่ก็ยังเชื่อกันว่าเรื่องเหล่านี้เกิดขึ้นจริง มีเค้าความจริงมีตัวละครจริงๆ มีสถานที่เกิดจริงที่กำหนดแน่นอนอนนิทานท้องถิ่นจำแนกออกได้ดังนี้

2.2.1 นิทานอธิบาย เช่น อธิบายปรากฏการณ์ต่าง ๆ ของธรรมชาติอธิบายสาเหตุของความเชื่อโดยเฉพาะอย่างยิ่งที่เกี่ยวกับสถานที่ตลอดจนโบราณสถานที่สำคัญ

2.2.2 นิทานเกี่ยวกับความเชื่อต่างๆ เช่น โซกลางเรื่องผีตลอดจนเรื่องเกี่ยวกับไสยศาสตร์

2.2.3 นิทานเกี่ยวกับสมบัติที่ฝังไว้และลายแทงแนะให้ไปหาสมบัตินั้น ๆ

2.2.4 นิทานวีรบุรุษ คือเรื่องที่กำลังถึงคุณธรรมความฉลาดความสามารถและความกล้าหาญของบุคคล มักมีกำหนดสถานที่ที่แน่นอนว่าเป็นที่ใด และมีกำหนดเวลาของเรื่องที่แน่ชัด

2.2.5 นิทานคติสอนใจเป็นเรื่องสั้น ๆ ไม่สมจริงมีเจตนาจะสอนความประพฤติอย่างใดอย่างหนึ่ง

2.2.6 นิทานเกี่ยวกับนักบวชต่าง ๆ เป็นเรื่องเกี่ยวกับบอภินิหารของผู้บวชที่เจริญ  
ภาวนาจนมีอานแก่กล้ามีฤทธิ์พิเศษ

2.3 นิทานเทพนิยาย หมายถึง นิทานที่มีเวทदानางฟ้าเป็นตัวละครในเรื่องนั้น เช่น  
พระอินทร์หรือเป็นแต่เพียงกึ่งเทพดา เช่น เจ้าป่าเจ้าเขา เจ้าแม่ต่างๆและมักมีส่วนสัมพันธ์กับความเชื่อทาง  
ศาสนาและพิธีกรรมทางศาสนา

2.4 นิทานเรื่องสัตว์มีตัวละครในเรื่องเป็นสัตว์ทั้งที่เป็นสัตว์ป่า สัตว์บ้าน และบาง  
เรื่องก็มีคนเกี่ยวข้ออยู่ด้วยไม่ใช่มีแต่สัตว์ล้วน ๆ แต่ทั้งคน และสัตว์นั้นจะพูดโต้ตอบกันเสมือนหนึ่งว่าเป็น  
มนุษย์แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

2.4.1 นิทานประเภทสอนคติธรรม ต่างกับนิทานคติสอนใจตรงที่ว่านิทาน  
ประเภทนี้ตัวเอกของเรื่องจะต้องเป็นสัตว์เสมอ

2.4.2 นิทานประเภทเล่าซ้ำหรือเล่าไม่รู้จบ นิทานชนิดนี้มีเรื่องและวิธีการเล่า  
เป็นแบบเฉพาะมีการเล่าซ้ำวนไม่รู้จบ

2.5 ทานตลกขบขันมักเป็นเรื่องสั้น ๆ จุดสำคัญของเรื่องอยู่ที่มีเรื่องที่ไม่น่าจะจะเป็นไป  
ได้ต่าง ๆ อาจเป็นเรื่องเกี่ยวกับความโง่กลโง่การแก้ผิด การแสดงปฏิกิริยาไหวพริบ การพนันชั้นต่อการ  
เดินทางและการผจญภัยที่ก่อเรื่องผิดปกติในแง่ขบขันต่าง ๆ ซึ่งการแบ่งนิทานตามรูปแบบของนิทานตลก  
ขบขันนิยมนำมาใช้แบ่งนิทานของไทยกันมาก

3. แบ่งตามชนิดของนิทาน (type index) เป็นการแบ่งแยกนิทานให้ละเอียดมากขึ้นแบ่ง  
ออกเป็น 3 ประเภท คือ

3.1 นิทานเกี่ยวกับสัตว์แยกออกได้เป็นสัตว์ป่าสัตว์บ้าน

3.2 นิทานชาวบ้านทั่วไป แยกออกได้อีกหลายแบบ เช่น นิทานเกี่ยวกับเวทมนตร์  
คาถา นิทานทางศาสนา

3.3 นิทานตลกขบขันแยกออกไปได้หลายชนิด เช่น นิทานเกี่ยวกับคนโง่นิทาน  
เกี่ยวกับสามีภรรยา นิทานโกหก

4. แบ่งนิทานตามสารัตถะ (motif index) เป็นการแบ่งเพื่อจัดหมวดหมู่จัดระเบียบของ  
นิทานให้ชัดเจน ประกอบด้วยลักษณะสำคัญ 3 ประการคือ

4.1 ตัวสำคัญในเรื่องนิทานจะต้องแปลกพิสดารกว่าตัวอื่น ๆ ในเรื่องอาจเป็นเทพดา  
สัตว์ประหลาดหรือคนที่มีความแปลกพิเศษออกไปอย่างใดอย่างหนึ่ง

4.2 มีข้อสำคัญหรือสิ่งสำคัญอย่างใดอย่างหนึ่งที่จะเป็นต้นเหตุให้เรื่องนิทานนั้น  
เกิดขึ้นและดำเนินไปอาจเป็นสิ่งของ เวทมนตร์คาถาความเชื่อถือ หรือขนบธรรมเนียม

4.3 สารัตถะหนึ่งมีเหตุการณ์เดียว ถ้านิทานเรื่องหนึ่ง ๆ ประกอบด้วยเหตุการณ์  
หลายๆเหตุการณ์เท่ากับว่าในนิทานเรื่องนั้นมีหลายสารัตถะ

ธวัช ปุณโณทก (2552, น. 15-18) จัดกลุ่มนิทานพื้นบ้านที่มีเนื้อหาหรือรูปแบบ คล้ายกัน เป็น 7 ประเภท คือ

1. นิทานมหัศจรรย์ คือ นิทานจักรๆ วงศ์ๆ หรือนิทานประโลมโลก
2. นิทานวีรบุรุษ เป็นนิทานที่มีโครงเรื่องตามแนวปาฏิหาริย์ แต่ได้อ้างอิงชื่อ บุคคลในประวัติศาสตร์ บุคคลที่เป็นวีรบุรุษประจำชาติ เช่น เรื่องพระร่วง
3. นิทานประจำถิ่น เป็นนิทานที่อธิบายความเป็นมาของท้องถิ่น แม้ว่าแนวเรื่องจะเป็นแนวปาฏิหาริย์ แต่ก็ปรากฏชื่อสถานที่ในท้องถิ่นจริง หรือมีหลักฐานเป็นสิ่งสำคัญของท้องถิ่น นั้นๆ จริง เช่น เรื่องพระยาแกงพระยาพาน (พระปฐมเจดีย์)
4. นิทานอธิบายเหตุ เป็นนิทานที่อธิบายปรากฏการณ์ธรรมชาติ อธิบายรูปร่าง ของสัตว์ และอธิบายความเป็นมาของพิธีกรรมต่างๆ เช่น ทำไมเมล็ดข้าวจึงเล็ก
5. นิทานเทพปรณหรือเทพนิยาย เป็นนิทานที่เล่าความเป็นมาของโลก การ กำเนิดของโลกและจักรวาลตามทัศนะความเชื่อของคนไทยและสรรพสิ่งต่างๆ ในโลก อธิบาย ปรากฏการณ์ธรรมชาติที่อิงอยู่กับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เช่น เรื่องเมฆลารามสุร
6. นิทานสอนใจ บางครั้งก็เรียกว่า “นิทานคติธรรม” แนวเรื่องจะยึดเรื่องคุณธรรม ความกตัญญู ความซื่อสัตย์ของตัวเอง และชี้ให้เห็นว่าการประกอบคุณงามความดีจะได้รับผลดีทั้ง ปัจจุบันและอนาคต มักจะนำเค้าเรื่องมาจากชาดก
7. นิทานมุขตลก เป็นนิทานสั้นๆ ตอนเดียวหรือสองตอนจบ โดยมุ่งจะให้ความ ขบขันกับผู้ฟัง เช่น เรื่องล้อเลียนนักบวช เรื่องตลกคนพิการ

สรุปได้ว่า นิทานพื้นบ้านคือ นิทานที่เล่าสืบทอดกันมาในสังคมวัฒนธรรม ไทยนั้น แบ่งออกได้หลายประเภทตามลักษณะของเนื้อเรื่อง ลักษณะตัวละคร รูปแบบของการเล่า ของนิทานแต่ละประเภทในภาคต่างๆ ของประเทศไทย ตลอดจนวัตถุประสงค์ของการเล่า นักคิด ชนวิทยาจึงแบ่งนิทานไทยพื้นบ้านเป็นประเภทต่างๆ ดังนี้ นิทานเทพปรณ หรือตำนานปรัมปรา นิทานมหัศจรรย์ นิทานชีวิต นิทานประจำถิ่น นิทานคติสอนใจ นิทานอธิบายสาเหตุ นิทานเรื่อง สัตว์ นิทานเรื่องผี นิทานมุขตลก นิทานเรื่องโกหก และนิทานเข้าแบบ เป็นนิทานที่ใช้สนทนา บรรยายเพลิดเพลิน แทรกความรู้ คติเตือนใจ เสริมปัญญาความรู้ และยังเป็นการศึกษาให้นักเรียนรู้จักคิด รู้จักจับใจความสำคัญ อีกทั้งยังเป็นการลดช่องว่างระหว่างผู้ใหญ่กับเด็กด้วย ซึ่งเป็นสิ่งที่เหมาะสมที่ จะนำมาใช้ในการเรียนการสอนได้ดี

## 5. แนวคิดเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชั่น

การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบของการออนไลน์ในปัจจุบันทำให้ขาดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและนักเรียนอีกทั้งยังทำให้นักเรียนเกิดการเบื่อหน่ายในการเรียนรู้รูปแบบออนไลน์ ซึ่งการนำแนวคิด

โดยใช้กลไกของเกม มาประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ ก่อเกิดการสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและนักเรียน ซึ่งเกมมิฟิเคชันเป็นหนึ่งในเครื่องมือทางการตลาดที่ถูกใช้อย่างกว้างขวางในต่างประเทศ แต่สำหรับภาคการศึกษานั้น ในประเทศไทยหรือแม้แต่ในเอเชีย เกมมิฟิเคชัน ถือเป็นเรื่องใหม่ที่ยังไม่ได้รับความสนใจ ซึ่งแท้จริงแล้ว เกมมิฟิเคชัน คือหนึ่งในทางออกที่สามารถยกระดับการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นในที่นี่จะกล่าวถึง ความหมายของเกมมิฟิเคชัน หลักการของเกมมิฟิเคชัน องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน และประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันกับการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

### 5.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน

นักวิชาการได้กล่าวถึงความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ดังนี้

Karl, M. Kapp. (2012, pp. 9-49) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า การใช้กลศาสตร์ สุนทรียศาสตร์ และหลักการของการคิดเกมมาเป็นฐานในการออกแบบกิจกรรมที่กระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วม เสริมสร้างแรงจูงใจในการทำงานส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ และการคิดแก้ปัญหา และสร้างสรรค์

ชนัตถ์พูนเดช และ ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์ (2559, น.3 31-338) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เกมมิฟิเคชัน คือ การนำเอาหลักการพื้นฐานในการออกแบบเกม กลไกการเล่นเกม มาใช้ในบริบทอื่นที่ไม่ใช่การเล่น เกม โดยแนวคิดนี้เป็นวิธีที่ช่วยเพิ่มความผูกพันแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ที่ได้รับความนิยมและประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากในภาคธุรกิจ รวมทั้งในวงการการศึกษาได้มีการศึกษาวิจัยเพื่อนำเอาแนวคิดนี้มาช่วยยกระดับคุณภาพของนักเรียนเช่นกัน การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการการเรียนรู้นี้เป็นหนึ่งในวิธีการและเทคนิคทางการศึกษาที่สามารถสร้างแรงจูงใจและความผูกพันในการเรียนของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

กุลชัย กุลตวนิช และรัตตมา รัตน์วงศา (2559, น. 97-104) ให้ความหมายไว้ว่า เกมมิฟิเคชันเป็นการนำแนวคิด องค์ประกอบและกลไกของเกมมาประยุกต์ใช้ในบริบทอื่นๆ ที่ไม่ใช่เกม เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม สร้างแรงจูงใจและเพิ่มการมีส่วนร่วมทางดิจิทัลเพื่อให้บรรลุผลตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

อรรหาวิ เจ๊ะสะแม, นันทวัน นาคอร่าม และสำราญ ผลดี (2560, น. 14-23) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันว่าเป็นแนวคิดของการนำองค์ประกอบของเกม ไม่ว่าจะเป็นแต้ม ระดับที่เล่น เก็บค่าประสบการณ์ ผ่านภารกิจและเงื่อนไขต่าง ๆ รับของรางวัลและเพิ่มสถานะให้เก่งขึ้นกว่าเดิมมาปรับใช้ในสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่นอกเหนือจากเกม ซึ่งรวมไปถึงการตลาดและกลยุทธ์ทางดิจิทัลต่าง ๆ การนำเอาแนวคิดที่เกี่ยวกับเกมและการออกแบบเกมมาประยุกต์ใช้ในการจูงใจและทำให้นักเรียนสนใจที่จะเรียนรู้ผ่านความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายใดเป้าหมายหนึ่ง ส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปของการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ นักเรียนได้เล่นและเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน

สรุปความหมายได้ว่า การนำแนวคิดและกลไกในการออกแบบเกมมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อทำการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับนักเรียน ทำให้นักเรียนตื่นตัว มีความกระตือรือร้นในการเรียน

## 5.2 องค์ประกอบพื้นฐานของเกมมิฟิเคชัน

การจัดการเรียนการสอนที่นำเอาแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ เป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นเพื่อที่จะสร้างแรงจูงใจและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน สิ่งที่สำคัญคือ ครูผู้สอนจะต้องศึกษาองค์ประกอบที่สำคัญของเกมมิฟิเคชัน ซึ่งนักวิชาการและนักการศึกษาได้เสนอไว้ดังนี้

Karl M. Kapp (2012, pp. 9-12) เกมมิฟิเคชันเป็นการนำเอากลไกของเกมมาสร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้ เพื่อสร้างแรงจูงใจและความน่าตื่นตื้นเต้นในการเรียนรู้ ทำให้เกิดเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดีมีกระบวนการที่ง่ายต่อการเข้าใจในสิ่งที่ซับซ้อน โดยใช้เหตุการณ์ในชีวิตประจำวันในความเป็นจริงมาจัดเป็นกิจกรรมในลักษณะของเกมซึ่งมีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 9 องค์ประกอบ ดังนี้

1. เกมเป็นฐาน (Game-based) เกมถือเป็นโครงสร้างหลักของเกมมิฟิเคชันซึ่งมีเป้าหมาย เพื่อสร้างระบบที่นักเรียนผู้เล่นหรือผู้ใช้งานมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ทำภายใต้กฎเกณฑ์การติดต่อสื่อสารและการตอบสนองของระบบซึ่งส่งผลก่อให้เกิดปฏิกริยาทางอารมณ์เพื่อสร้างกิจกรรมที่ผู้ใช้ต้องการที่จะทุ่มเทความสามารถเวลาและพลังงานของตน

2. กลไกของเกม (Mechanics) กลไกของการเล่นเกม ประกอบไปด้วย ระดับ (Levels) ได้รับเหรียญตรา แต้มพิเศษ คะแนน และการจำกัดเวลา

3. สุนทรียภาพ (Aesthetics) ส่วนติดต่อผู้ใช้ของระบบจะต้องน่าสนใจ และสื่อถึงประสบการณ์ที่ผู้ใช้งานจะได้รับ ซึ่ง ส่งผลอย่างมากต่อความสมัครใจในการใช้ระบบที่พัฒนาด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

4. แนวความคิดแบบเกม (Game Thinking) ถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันไปประยุกต์ใช้แนวความคิดแบบเกมนี้คือการคิดเชื่อมโยงประสบการณ์ ในชีวิตประจำวันไปใช้ในกิจกรรมซึ่งมีองค์ประกอบของการแข่งขัน การร่วมมือ การสืบเสาะค้นหาและการดำเนินเรื่อง

5. มีส่วนร่วม (Engage) เป้าหมายที่ชัดเจนของกระบวนการที่ออกแบบโดยเกมมิฟิเคชันคือ เพื่อให้ได้รับความสนใจจากผู้ใช้และทำให้ผู้ใช้เข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการนั้น พฤติกรรมมีส่วนร่วมของผู้ใช้จำเป็นเป้าหมายหลักของเกมมิฟิเคชัน

6. กลุ่มเป้าหมาย (People) เป็นไปได้ทั้งนักเรียนกลุ่ม ลูกค้าหรือผู้ใช้ซึ่งกลุ่มคนเหล่านี้จะถูกจูงใจให้เข้าไปมีส่วนร่วมใน กระบวนการหรือกิจกรรมที่ออกแบบขึ้นส่งผลให้เกิดการกระทำต่อไป



7. การกระตุ้นการกระทำ (Motivate Action) แรงจูงใจ คือ กระบวนการของการใช้พลังงานและความสนใจอย่างมีทิศทางโดยมีเจตนาเพื่อให้เกิดพฤติกรรมหรือการกระทำตามมาความท้าทายของกิจกรรมต้องไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป การสร้างให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมในการทำงานหรือกิจกรรมถือเป็นอีกหนึ่งหลักสำคัญของเกมมิฟิเคชัน

8. ส่งเสริมการเรียนรู้ (Promote Learning) เกมมิฟิเคชันสามารถนำมาใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เช่น การให้คะแนนสำหรับการทำกิจกรรมการแนะนำข้อเสนอแนะเพื่อแก้ไข ข้อผิดพลาดการกระตุ้นการทำงานร่วมกันด้วยกิจกรรมที่ออกแบบ โดยผสมผสานเกมมิฟิเคชันที่ทั้งส่งเสริมและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้

9. การแก้ปัญหา (Solve Problems) เกมมิฟิเคชันมีศักยภาพสูงที่ช่วยในการแก้ปัญหาธรรมชาติของเกมที่มีมุ่งเน้นความร่วมมือในการแก้ปัญหากลุ่ม รวมถึงธรรมชาติของเกมด้านการแข่งขันซึ่งเป็นแรงจูงใจให้สมาชิกในกลุ่มพยายามที่จะแก้ไขปัญหาให้ดีที่สุด เพื่อให้สามารถไปถึงเป้าหมายหรือเพื่อที่จะ เป็นผู้ชนะ

วรวิสุทธิ ภิญโญยาง (2556) ได้เสนอองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันไว้ดังนี้

1. คะแนนสะสม (Point) เป็นผลที่เกิดจากสะสมแต้มคะแนนที่มาจากเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ เป็นเครื่องมือใช้วัดความสำเร็จจากการทำงานได้

2. เหรียญตรา (Badges) เป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงความสามารถพิเศษบางอย่าง เป็นสิ่งที่จะได้รับก็ต่อเมื่อปฏิบัติกิจกรรมอย่างเต็มที่ที่กำหนดไว้จนสำเร็จ

3. ระดับชั้น (Level) เป็นการกำหนดให้ผู้เล่นต้องใช้ความพยายามในการเอาชนะหรือแก้ปัญหาต่าง ๆ เนื่องจากเกมจะมีระดับความยากเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ หากสามารถเอาชนะได้ก็จะเกิดความภาคภูมิใจ

4. ตารางอันดับ (Leaderboard) เป็นการแสดงอันดับผู้เข้าแข่งขันจากการสะสมแต้มคะแนนในช่วงระยะใดระยะหนึ่ง เพื่อกระตุ้นให้ผู้เล่นเกิดแรงขับในการแข่งขันกับผู้อื่นภายในเกม

5. ความท้าทาย (Challenges) เป็นภารกิจที่ยากเกินที่จะทำคนเดียว ดังนั้นจึงเป็นภารกิจที่ต้องชักชวนเพื่อน ๆ ให้มาร่วมกันทำกิจกรรม

ภาสกร ไหลสกุล (2557) กล่าวว่า หัวใจสำคัญของเกมมิฟิเคชันมีองค์ประกอบ 2 ส่วน ดังนี้

1. กลไกของเกม (Game Mechanics) คือ กฎเกณฑ์และการโต้ตอบต่าง ๆ ในเกมที่จะทำให้เกิดความสนุกสนานเกิดขึ้น ซึ่งสามารถนำไปใช้กับสิ่งที่ไม่ใช่เกมให้เกิดเป็นเกมขึ้นมาได้ ซึ่งจะมีอยู่หลายรูปแบบ หรือบางครั้งก็ผสมผสานกัน เช่น คะแนน (Points) ระดับ (Levels) ความท้าทาย (Challenges) สินค้าเสมือน (Virtual Goods and Spaces) กระดานจัดอันดับ (Leaderboards) การให้ของรางวัล (Gifts and Charity) เป็นต้น

2. พลวัตของเกม (Game Dynamics) คือ การขับเคลื่อนของเกมโดยพฤติกรรมของมนุษย์ซึ่งอาจหมายถึง ความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ เช่น ต้องการเป็นผู้ชนะ ต้องการได้รับรางวัลตอบแทนหรือสัญลักษณ์เชิงสมมุติ

จุฑามาศ มีสุข (2558, น. 81-90) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันมี 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1. แนวคิดและกลไกของเกม
2. พฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดขึ้น
3. กลุ่มเป้าหมาย
4. รางวัลจูงใจ
5. เกณฑ์ในการวัดพฤติกรรม

โดยในงานที่วิจัยนี้ ผู้วิจัยได้เลือกองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันเพื่อมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้ 1. คะแนน 2. เหรียญตรา 3. ระดับชั้น 4. กระดานจัดอันดับ 5. รางวัล 6. กฎกติกา 7. เวลา 8. ผลป้อนกลับ

#### 5.4 ข้อดีของเกมมิฟิเคชันกับการจัดการเรียนรู้

ส่วนใหญ่จะนำเกมมิฟิเคชันไปใช้ในวงการธุรกิจ แต่แท้จริงแล้วการนำแนวคิดของเกมมิฟิ-เคชันมาประยุกต์ในกิจกรรมการเรียนการสอน ก่อให้เกิดประโยชน์ ดังต่อไปนี้

Hsin-Yuan Huang Wand Soman D. A (2013) กล่าวถึงข้อดีของการนำเกมมิฟิเคชันว่า

1. ทำให้ห้องเรียนมีชีวิตชีวา ลดบรรยากาศตึงเครียดในห้องเรียน
2. สามารถประยุกต์ใช้เข้ากับการเรียนการสอนทุกระดับและทุกสาขาวิชา
3. การออกแบบสภาพแวดล้อมของเกมมีผลต่อสภาพและการเสาะหาของนักเรียนส่งผลต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักเรียน
4. เกมสามารถกระตุ้นเร้าความสนใจให้กับนักเรียนและสร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้ให้กับนักเรียน

5. การมีส่วนร่วมและศักยภาพในการแก้ปัญหาของนักเรียน

6. เป็นผลสำคัญที่เกิดจากธรรมชาติและการออกแบบเกม

Deese (1979) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันไว้ ดังนี้

1. ส่งเสริมกระบวนการคิด
2. เพิ่มระดับการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
3. ไม่มีข้อจำกัดในการเรียนรู้

Lee and Hammer (2014, pp. 335-336) กล่าวว่า ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันมีดังนี้

1. จูงใจให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
2. เป็นเครื่องมือของครูในการแนะแนวและให้รางวัลแก่นักเรียน

3. ทำให้การเรียนรู้เป็นประสบการณ์ที่สนุกสนาน อันจะนำนักเรียนไปสู่การเรียนรู้ที่เหมาะสมได้

สุคนธา ทองรักษ์ (2558) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันช่วยสร้างแรงจูงใจให้บุคคลเกิดความกระตือรือร้นต่อการศึกษาค้นคว้า ทำให้สามารถเรียนรู้ จดจำ เข้าใจ และนำไปใช้จุทามาต มีสุข (2558) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันมีประโยชน์ดังนี้

1. ส่งเสริมการเรียนรู้ กระบวนการคิดแก้ปัญหาและพฤติกรรมมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
2. ทำให้บุคคลเกิดแรงจูงใจ
3. ช่วยพัฒนาและปรับปรุงพฤติกรรมของบุคคล
4. พัฒนาความฉลาดทางอารมณ์หรืออีคิวของนักเรียน

เบญจภักดิ์ จงหมื่นไวย์, กริช กองศรีมา, แสงเพชร พระฉาย, สายสุนีย์ จัปโจร และอรัญชยุภระเดื่อง (2561, น. 34-43) ได้กล่าวว่า หลักกลไกของเกม ทำให้นักเรียนมีความตื่นตัวมีความกระตือรือร้นในการเรียน โดยแนวคิดเกมมิฟิเคชันสามารถประยุกต์ใช้เข้ากับการเรียนการสอนทุกระดับและทุกสาขาวิชา รวมทั้งสามารถบูรณาการโครงสร้างของเกมมาใช้ในการออกแบบบทเรียน ทำให้เนื้อหามีความน่าสนใจและส่งเสริมให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมมีส่วนร่วมกับการเรียนได้

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม (2563, น. 76-90) ได้ระบุว่า การเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันประกอบด้วยองค์ประกอบที่เป็นประโยชน์ และน่าสนใจอาทิเช่น

1. มีระบบการสะสมแต้มเพื่อแลกของรางวัลที่สามารถจูงใจให้นักเรียนเกิดความสนใจได้
2. รางวัลต่าง ๆ อยู่ในความสนใจของนักเรียน รวมถึงรางวัลที่มีระดับความยากง่ายของการได้มาที่แตกต่างกันจึงทำให้นักเรียนเกิดความท้าทาย
3. สื่อการเรียนรู้รวมถึงสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ถูกออกแบบให้มีสีสันสวยงามเหมาะสมกับวัยของนักเรียน
4. กิจกรรมต่าง เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีการแข่งขัน การร่วมมือทำงานเป็นกลุ่มการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน เกิดความท้าทาย สนุกสนาน และในขณะเดียวกันก็แฝงเนื้อหาการเรียนรู้ที่พัฒนานักเรียนในทักษะต่าง ๆ
5. การจัดการเรียนรู้มีการจัดลำดับประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงความรู้ที่มีอยู่เดิมกับการเรียนรู้ใหม่ ทำให้นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนการสอน ไม่ซับซ้อนเกิดความมั่นใจในการเรียนและกล้าแสดงออกในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ
6. การจัดอันดับคะแนนส่งเสริมให้นักเรียนแต่ละคนยอมรับความสามารถของตนเองและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ในขณะเดียวกันกิจกรรมการเรียนการสอนยังส่งเสริมการทำงานกลุ่ม ให้นักเรียนมีโอกาสได้ร่วมงานกับคนที่มีความสูงกว่า จึงทำให้นักเรียนสามารถยอมรับความสามารถของผู้อื่น

ดังนั้นสรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชันมีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากนักเรียนมีความสนุกสนานและดึงดูดความสนใจในการเรียนรู้เกิดแรงจูงใจในการเรียน ทำให้สามารถเรียนรู้ จดจำ เข้าใจ และมีปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียน เป็นอย่างดี

## 6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในที่นี้จะกล่าวถึงงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

### 6.1 งานวิจัยในประเทศ

งานวิจัยในประเทศจะขอกกล่าวถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ดังนี้

#### 6.1.1 งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการอ่านจับใจความ

กนกวรรณ ศรีชุมพวง (2550) ได้ศึกษาผลการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคใต้ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจับใจความภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียน ประชาวิทยา จังหวัดตรัง มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจับใจความ ภาษาไทย ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียน โดยใช้นิทานพื้นบ้าน ภาคใต้ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประชาวิทยา จังหวัดตรัง ภาคเรียน ที่ 2 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 35 คน ได้จากการสุ่มแบบกลุ่ม ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียน โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคใต้เป็นสื่อการเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านจับใจความ ภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สุรีย์ ชินวะโร (2553) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทานพื้นบ้านเพื่อพัฒนาการอ่านจับใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านวังผา จังหวัดเลย มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนด้วยนิทานพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความ กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนโรงเรียนบ้านวังผา ภาคเรียน ที่ 2 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 32 ได้จากการสุ่มแบบกลุ่ม ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียน ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทานพื้นบ้านเพื่อพัฒนาการอ่านจับใจความหลังเรียนคะแนนสูงกว่าก่อนเรียนทางระดับสถิติอยู่ที่ .05

จิ้น คำแก้ว (2556) ได้ศึกษาผลการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านมุสลิมปัตตานีที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนบ้านต้นสน จังหวัดปัตตานี มีวัตถุประสงค์ เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความวิชาภาษาไทยโดยใช้นิทานพื้นบ้านมุสลิมปัตตานีเป็นสื่อการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนบ้านต้นสน จังหวัดปัตตานี ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนบ้านต้นสน จังหวัดปัตตานี ภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2556 จำนวน 28 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการอ่านจับใจความวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนบ้านต้นสน จังหวัดปัตตานี ที่เรียนโดยใช้นิทานพื้นบ้านมุสลิมปัตตานี หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กณนิฐา ไกรนรา ( 2564 ) ได้ศึกษาผลการใช้วิธีสอนอ่านแบบ SQ5R ร่วมกับนิทานพื้นบ้านจังหวัดสุราษฎร์ธานีที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มเครือข่ายสินปุน-ตาปีจังหวัดสุราษฎร์ธานี นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้วิธีสอนอ่านแบบSQ5R ร่วมกับนิทานพื้นบ้านจังหวัดสุราษฎร์ธานี กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังเรียนในภาคเรียนที่ 2ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนบ้านบางรูป ในกลุ่มเครือข่ายสินปุน-ตาปี จังหวัดสุราษฎร์ธานี จำนวน 39 คน ได้มาจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน ผลการวิจัยปรากฏว่า ความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้วิธีสอนอ่านแบบ SQ5R ร่วมกับนิทานพื้นบ้านจังหวัดสุราษฎร์ธานี หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากงานวิจัยข้างต้น พบว่า นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อในการพัฒนาการอ่านจับใจความ ทางกรอ่านจับใจความของนักเรียนสูงขึ้น

### **6.1.2 งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์**

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์มีดังนี้

ชาติชาย ทนะขว้าง (2551) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาแบบฝึกการเขียนเชิงสร้างสรรค์จากสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม อำเภอ ท่าวังผา จังหวัดน่าน มีความมุ่งหมายเพื่อพัฒนาแบบฝึกการเขียนเชิงสร้างสรรค์จากสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม อำเภอท่าวังผา จังหวัดน่าน กลุ่ม ตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม อำเภอท่าวังผา จังหวัดน่าน จำนวน 40 คน ประจําภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม ใช้เวลาในการ ทดลอง 20 คาบ คาบละ 50 นาที ผลการวิจัยพบว่า 1) แบบฝึกการเขียนเชิงสร้างสรรค์จากสื่อ สิ่งพิมพ์ มีประสิทธิภาพ 81.27/85.13 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบ ฝึกการเขียนเชิงสร้างสรรค์จากสื่อสิ่งพิมพ์



มีความสามารถทางการเขียนเชิงสร้างสรรค์หลังการ เรียนสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผ่องพรรณ แก้วกล้า (2552) ได้ศึกษาการใช้ชุดกิจกรรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อสร้างชุดกิจกรรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการสอนการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้ชุดกิจกรรมพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ และ 3) เพื่อศึกษาพฤติกรรมทางการเขียนเชิงสร้างสรรค์ จากการใช้ชุดกิจกรรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคือ นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต-มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ปีการศึกษา 2554 จำนวน 65 คน ผลการศึกษาพบว่า 1) ได้ชุดกิจกรรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเขียนเชิงสร้างสรรค์ จำนวน 10 ชุด 2) นักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมพัฒนาความคิด สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการเขียนเชิงสร้างสรรค์มีคะแนนเฉลี่ยทางการเขียนเชิงสร้างสรรค์ หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน 3) นักเรียนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมทางการเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่แสดงออกมามาก ที่สุด ระหว่างปฏิบัติการคือ มีความสนุกสนาน ร่าเริง ในการเขียน และรองลงมาคือ แสดง ความรู้สึกผ่านงานเขียนด้วยอารมณ์ขัน เศร้า ยินดี พิศวง ซาบซึ้ง คิดเป็นร้อยละ 71.85 และ 62.62 ตามลำดับ

นงลักษณ์ เดชะ (2553, น. 67) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อนิทานเพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนตรุณราชบุรีวิทยา จังหวัดเชียงราย เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อนิทาน ประชากรที่ใช้ในการทำวิจัยคือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนตรุณราชบุรีวิทยา จังหวัดเชียงราย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 30 คน ผลการวิจัย พบว่า 1) ความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อนิทาน หลังจากจัดการกิจกรรมการเรียนรู้มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นร้อยละ 66.81 2) นักเรียนมีความพึงพอใจจากการจัดการกิจกรรมโดยใช้นิทานเป็นสื่ออยู่ระดับมากที่สุด

สมภาพร กอเข้ม (2553) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การสร้างแบบฝึกการเขียนเชิงสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาการเขียนเรียงความสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดลุ่ม มหาชัย-ชุมพล มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างแบบฝึกการเขียนเชิงสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาการเขียน เรียงความสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 กลุ่ม ตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/3 โรงเรียนวัดลุ่มมหาชัยชุมพล สังกัดเทศบาลนคร ระยอง ตำบลท่าประดู่ อำเภอเมือง จังหวัดระยอง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 30 คน ซึ่ง ได้มาโดยวิธีสุ่มห้องเรียนด้วยการ

จับฉลาก (Cluster Sampling) ผลการวิจัยพบว่า แบบฝึกการเขียนเชิงสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาการเขียนเรียงความสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดลุ่มมหาชัยชุมพล มีประสิทธิภาพ 86.22/88.34 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

จากผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่กล่าวมานี้ ส่วนใหญ่จะมีการจัดกระทำสิ่งเร้าเพื่อกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และแสดงออกทางการเขียน ซึ่งสิ่งเร้าที่ใช้เป็นสื่อจึงควรได้ศึกษาและจัดกระทำ สิ่งเร้าเพื่อกระตุ้นนักเรียนในทุกๆ ประเภทให้ครบถ้วน จะทำให้นักเรียนมีความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้น และเป็นการพัฒนาศักยภาพของนักเรียนอย่างเต็มความสามารถ ซึ่งได้แก่ แบบฝึก ชุดกิจกรรม และสื่อสิ่งพิมพ์ ซึ่งสิ่งเร้าดังกล่าวสามารถพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์

### 6.1.3 งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างการอ่านกับการเขียน

อัคราวดี ปราศภย์ (2548) ได้ทำการวิจัยเรื่องการใช้สารภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นสื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขาช่องลม จังหวัดระยอง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขาช่องลม จังหวัด ระยอง จำนวน 27 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการเรียนรู้ 15 แผน แบบฝึกหัดการอ่าน และการเขียน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านและการเขียนก่อนเรียนและหลังเรียน ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนด้านพุทธิพิสัยมีคะแนนเฉลี่ย 7.09 ด้าน ทักษะพิสัยมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 99.51 และด้านจิตพิสัยมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 98.02 ส่วนการพัฒนาทักษะ การเขียนของนักเรียนด้านพุทธิพิสัยมีคะแนนเฉลี่ย 7.59 ด้านทักษะพิสัยมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 93.58 และ ด้านจิตพิสัยมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 98.02 2) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 3) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมี นัยสำคัญที่ระดับ .05 4) ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านและการเขียนมีความสัมพันธ์กันที่ระดับ 51 โดยมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พิสมัย กองธรรม (2552) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ ซี ไอ - อาร์ ซี ผสมผสานกับวิธีชินเนคติกส์ ต่อความสามารถการอ่านจับใจความและการเขียนเชิง สร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบ ความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนแบบร่วมมือแบบ ซี ไอ อาร์ ซี ผสมผสานกับวิธีชินเนคติกส์ ระหว่างก่อนเรียนและหลัง เรียน โดยดำเนินการวิจัยแบบแผนการวิจัยกลุ่มเดียว ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนบ้านจับไม้ อำเภอกงไกร จังหวัดหนองคาย จำนวน 21 คน ที่ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่เรียนแบบร่วมมือแบบ ซี ไอ อาร์ ซี ผสมผสาน กับวิธีชินเนคติกส์ ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 21.29 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 53.23

หลังเรียนมี ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 31.38 คิดเป็นร้อยละ 78.45 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่าง มีนัยสำคัญที่ระดับ .05

วิไลวรรณ อุ่นจันทร์ (2553) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ การเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการจัด กิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีพหุปัญญากับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ผังกราฟิก มีความมุ่งหมาย เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีพหุปัญญาและแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ผังกราฟิก กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดย ประยุกต์ใช้ทฤษฎีพหุปัญญาและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ผังกราฟิก ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 3) เปรียบเทียบความสามารถการอ่านเชิงวิเคราะห์และการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีพหุ ปัญญาและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ผังกราฟิก และ 4) เปรียบเทียบความสามารถการอ่าน เชิงวิเคราะห์และการเขียนเชิงสร้างสรรค์ หลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการจัด กิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีพหุ ปัญญาและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ผังกราฟิก กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 62 และ 1/3 โรงเรียนเซกา อำเภอเซกา จังหวัดหนองคาย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 2 ห้อง ห้องเรียนละ 40 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบ กลุ่ม ผลการวิจัยปรากฏดังนี้ 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีพหุปัญญาและ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ผังกราฟิก กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.86/81.18 และ 83.82/81.14 ตามลำดับ 2) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีพหุปัญญาและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ผังกราฟิก กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.6904 และ 0.6857 หมายความว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ 69.04 และ 68.57 ตามลำดับ 3) นักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีพหุปัญญาและกลุ่มที่รับการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ผังกราฟิก มีความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์และการเขียนเชิง สร้างสรรค์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แต่มีความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์และการเขียนเชิงสร้างสรรค์หลังเรียนไม่แตกต่างกัน

พิมพ์พรรณ พูลสวัสดิ์ (2556) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้นิทานพื้นบ้านจังหวัดสระแก้วพัฒนาการอ่านจับใจความสู่การเขียนสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนปิกิริม จังหวัดสระแก้วมีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ การอ่านจับใจความก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้นิทานพื้นบ้านจังหวัดสระแก้วเป็นสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนปิกิริม จังหวัดสระแก้ว (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ การเขียนเชิงสร้างสรรค์ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้นิทานพื้นบ้านจังหวัดสระแก้วเป็นสื่อ ของนักเรียนดังกล่าว และ (3) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนผลสัมฤทธิ์

การอ่านจับใจความกับคะแนนผลสัมฤทธิ์ การเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนดังกล่าว กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนปึกgrim อำเภออรัญประเทศจังหวัดสระแก้ว ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม ผลการวิจัยพบว่า (1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนปึกgrim ที่เรียนโดยใช้นิทานพื้นบ้านจังหวัดสระแก้วเป็นสื่อ มีผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2) นักเรียนที่เรียนโดยใช้นิทานพื้นบ้านจังหวัดสระแก้วเป็นสื่อผลสัมฤทธิ์ การเขียนเชิงสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (3) คะแนนผลสัมฤทธิ์ การอ่านจับใจความกับคะแนนผลสัมฤทธิ์ การเขียนเชิงสร้างสรรค์ก่อนเรียนของนักเรียนไม่ มีความสัมพันธ์กัน ส่วนคะแนนผลสัมฤทธิ์ การอ่านจับใจความกับคะแนนผลสัมฤทธิ์ การเขียนเชิงสร้างสรรค์หลังเรียนของนักเรียน มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05

จากงานวิจัยข้างต้น พบว่า การอ่าน และการเขียนมีความสัมพันธ์กัน เป็นกระบวนการที่ส่งเสริมซึ่งกันและกัน ดังนั้นการจะพัฒนา ความสามารถทางด้านใดด้านหนึ่งไม่สามารถจะกระทำโดยเอกเทศได้ ดังนั้นจึง ควรพัฒนาทั้งการอ่านและ การเขียนควบคู่กันไป

#### **6.1.4 งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการใช้นิทานพื้นบ้านเป็นสื่อพัฒนาการอ่านและการเขียน**

อรทัย ชีตารักษ์ (2546) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้นิทานพื้นบ้านภาคเหนือเป็นสื่อการเรียน เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านแม่โป่ง จังหวัดเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียน โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคเหนือ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียน โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคเหนือ 3) ศึกษาเจตคติต่อการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคเหนือ และ 4) ศึกษาเจตคติต่อการเขียนภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคเหนือ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านแม่โป่ง จังหวัดเชียงใหม่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่เรียน โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคเหนือเป็นสื่อการเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) นักเรียน ที่เรียนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคเหนือเป็นสื่อการเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) นักเรียนที่เรียนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคเหนือ เป็นสื่อการเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการอ่านภาษาไทยในระดับค่อนข้างดี 4) นักเรียนที่เรียน โดยใช้นิทาน พื้นบ้านภาคเหนือเป็นสื่อการเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเขียนภาษาไทยในระดับค่อนข้างดี



ปทุมกาญจน์ ศรีสุวรรณ (2549) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้วรรณกรรมท้องถิ่นเป็นสื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในอำเภอทุ่งยางแดง จังหวัดปัตตานี จำนวน 28 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผน การเรียนรู้ จำนวน 17 แผน 2) แบบฝึกหัดการอ่านและการเขียนที่ใช้วรรณกรรมท้องถิ่น จำนวน 16 เรื่อง 3) แบบสังเกตพฤติกรรมการอ่านและการเขียน 4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านและ การเขียนก่อนเรียนและหลังเรียน ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนของ นักเรียนด้านพุทธิพิสัยมีคะแนนเฉลี่ย 6.72 และ 7.14 ด้านทักษะพิสัยมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 98.89 และ 97.99 ส่วนด้านจิตพิสัยทั้งทักษะการอ่านและการเขียนมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 98.71 เท่ากัน 2) คะแนนผลสัมฤทธิ์ ในการอ่านหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) คะแนนผลสัมฤทธิ์ใน การเขียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) ผลสัมฤทธิ์ในการอ่าน และเขียนมีความสัมพันธ์กันที่ระดับ .92 โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

#### 6.1.5 งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่น

จุฑามาศ มีสุข (2558) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชั่น สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 30 คน โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียน แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบวัดความพึงพอใจเป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูลผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชั่นมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมกับการเรียนอย่างสม่ำเสมอ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ณัฐดนัย คุณกมฺุท (2560) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน โดยใช้เทคนิค SQ4R ร่วมกับกลยุทธ์เกมมิฟิเคชั่นเพื่อส่งเสริมการอ่านจับใจความ วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนารูปแบบห้องเรียนกลับด้านโดยใช้เทคนิคโดยใช้เทคนิค SQ4R ร่วมกับกลยุทธ์เกมมิฟิเคชั่นเพื่อส่งเสริมการอ่านจับใจความ 2) เพื่อตรวจสอบความตรงและความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้ และ 3) เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้รูปแบบการวิจัยในครั้งนี้ โดยดำเนินการเก็บข้อมูลจากนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า การนำรูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมานั้นทำให้นักเรียนมีคะแนนความสามารถการอ่านจับใจความหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วรพงษ์ แสงประเสริฐ (2563) ทำการวิจัยเรื่อง ผลการสอนการอ่านโดยใช้เกมมิฟิเคชั่นที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจและเจตคติที่มีต่อการสอนอ่านของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนและหลังใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่น ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย และเพื่อศึกษา



เจตคติของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีต่อการสอนอ่านภาษาอังกฤษ ดำเนินการวิจัยโดยการเก็บข้อมูลจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้ทักษะการอ่านโดยใช้เกมมิฟิเคชันหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเจตคติของนักเรียนต่อการสอนอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมิฟิเคชันโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $M = 4.51, SD = .08$ )

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม (2563) ทำวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งทอง จังหวัดพิจิตร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 18 คน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน อยู่ในระดับมาก

## 6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

### 6.2.1 งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวกับนิทานพื้นบ้าน

คอนราด (Konrad, 1989) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการคิดด้วยนิทานพื้นบ้านที่มาจากวัฒนธรรมต่างๆ กัน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้นิทานพื้นบ้านที่มาจากวัฒนธรรมต่างๆ ในการส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดและสนับสนุนการใช้กระบวนการคิดระดับสูง 3 ขั้นตอน ของบลูม นอกจากนี้ ยังศึกษาถึงความเหมาะสมและคุณค่าของการใช้นิทานพื้นบ้านในชั้นเรียน ใน สังคมที่มีหลายวัฒนธรรม การทดลองใช้เวลา 6 สัปดาห์ในชั้นเรียนระดับ 3 และใช้กรอบคำถาม ตามลำดับขั้น การเรียนรู้ของบลูม การทดลองประกอบด้วยให้นักเรียนฟังนิทานแต่ละเรื่อง จากนั้นจึงเปิดอภิปรายโดยใช้คำถาม 6 ระดับของบลูม เมื่ออภิปรายจบแล้วจึงให้นักเรียนเขียน หรือวาดรูปเพื่อตอบคำถามประเภทวิเคราะห์ สังเคราะห์และการประมาณค่า ผลการวิจัยพบว่า การบูรณาการทักษะการคิดด้วยนิทานพื้นบ้านและเทพนิยายต่างๆ มีประโยชน์ต่อการสอนนักเรียน ระดับ 3 ในการที่จะปรับปรุงทักษะการคิด รวมทั้งการฟัง การอ่านและการเขียน ความสำเร็จในการศึกษาครั้งนี้คือ นักเรียน ครู ผู้ปกครอง เห็นด้วยกับประโยชน์ที่ได้รับและจากการสังเกตของครู และผู้ปกครองพบว่า นักเรียนให้ความร่วมมืออย่างดียิ่งทั้งในและนอกห้องเรียนและมีแผนที่จะ ดำเนินโครงการนี้ซ้ำอีก โดยปรับปรุงให้ดีขึ้นเพื่อใช้กับนักเรียนระดับ 3 ในปีการศึกษาต่อไป

กัททรี (Guthrie, 1997) ได้ศึกษาการนำนิทานพื้นเมืองของเคนทักกี (Kentucky) สหรัฐอเมริกา มาใช้เป็นแหล่งความรู้ในการจัดโปรแกรมการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ในระดับชั้น มัธยมศึกษา

ในรัฐเคนตักกี กลุ่มตัวอย่างเป็นหัวหน้าหมวดวิชาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในรัฐ เคนตักกี ประเทศสหรัฐอเมริกา จำนวน 30 คน จากหัวหน้าหมวดทั้งหมด 152 คน ผลการวิจัยปรากฏว่า ร้อยละ 40 เสนอให้ใช้นิทานพื้นเมืองในการจัดโปรแกรมการสอน และร้อยละ 60 เห็นว่า นิทาน พื้นเมืองเป็นสิ่งมีค่ามาก การเรียนรู้ของบลูม การทดลองประกอบด้วยการให้นักเรียนฟังนิทานแต่ละ เรื่อง จากนั้นจึงเปิดอภิปราย โดยการใช้คำถาม 6 ระดับของบลูม เมื่ออภิปรายจบแล้วจึงให้นักเรียน เขียนหรือวาดรูปเพื่อตอบคำถาม ประเภทวิเคราะห์ สังเคราะห์และการประมาณค่า ผลการวิจัยพบว่า การบูรณาการทักษะการคิดด้วยนิทานพื้นบ้านและเทพนิยายต่างๆ มีประโยชน์ต่อการสอนนักเรียน ระดับ 3 ในการที่จะปรับปรุงทักษะการคิดรวมทั้งการฟัง การอ่านและการเขียน ความสำเร็จในการศึกษาครั้งนี้คือ นักเรียน ครู ผู้ปกครอง เห็นด้วยกับประโยชน์ที่ได้รับและจากการสังเกตของครู และผู้ปกครองพบว่า นักเรียนให้ความร่วมมืออย่างดียิ่งทั้งในและนอกห้องเรียนและมีแผนที่จะ ดำเนินโครงการนี้ซ้ำอีก โดยปรับปรุงให้ดีขึ้นเพื่อใช้กับนักเรียนระดับ 3 ในปีการศึกษาต่อไป

### 6.2.2 งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน

Dominquez, De-Morcos, Fernandez-Sanz, Pegas, and Jose-Javier (2012) ได้พัฒนาระบบการเรียนการสอนแบบอีเลิร์นนิ่งด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาในมหาวิทยาลัย ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันผ่านระบบอีเลิร์นนิ่งทำให้นักเรียนมีความท้าทาย มีคะแนนในการทำแบบฝึกหัดและมีแรงจูงใจในการเรียนเพิ่มขึ้นด้วย

Gabriel (2013) ได้ศึกษาผลของการปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาโท ด้วยการให้คะแนน แสดงอันดับ ผู้นำผลการวิจัยพบว่า เทคนิคเกมมิฟิเคชันทำให้นักเรียนมีความสนใจมากขึ้นและมีช่วยกระตุ้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านบทเรียนออนไลน์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

Banfield and Wilkerson (2014) ได้ศึกษาถึงการเพิ่มแรงจูงใจภายใน และความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองของนักเรียนโดยผ่านการใช้รูปแบบการสอนด้วยแนวคิดของเกมมิฟิเคชัน โดยทดลองใช้รูปแบบการสอนนี้กับนักศึกษาในระดับปริญญาตรีที่เรียนในวิชาการบริหารจัดการระบบและความปลอดภัย (System administration and security) ซึ่งผลการศึกษาพบว่า นักเรียนร้อยละ 96 มีแรงจูงใจภายใน และความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองในระดับที่สูงเมื่อใช้รูปแบบการสอนตามแนวคิดของเกมมิฟิเคชัน

จากงานวิจัยดังกล่าว สรุปได้ว่าการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันน่าจะสามารถพัฒนาการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนได้ และความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถการอ่านจับใจความและความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์มีผลสัมพันธ์ต่อกัน ควรที่จะพัฒนาควบคู่กันและที่สำคัญคือจะต้องมีสื่อที่นักเรียนชื่นชอบ สนใจจึงจะสามารถ

พัฒนาความสามารถด้านต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม โดยการนำนิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น



## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒองครักษ์ ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิจัย โดยใช้ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

**1.1 ประชากร** ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 มีจำนวน 4 ห้อง จำนวนนักเรียน 101 คน

**1.2 กลุ่มตัวอย่าง** กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling) ซึ่งได้จำนวน 1 ห้อง จำนวน 30 คน

#### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

**2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย** มีดังนี้

**2.1.1 แผนการจัดการเรียนรู้การสอนอ่านจับใจความเพื่อพัฒนาการเขียนสร้างสรรค์โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชัน** แผนการจัดการเรียนรู้เตรียมความพร้อมเพื่อการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ 1 แผน ใช้เวลา 2 ชั่วโมงและแผนการจัดการเรียนรู้สำหรับ

ใช้สอน การอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อ จำนวน 9 แผน ใช้เวลาสอน 18 ชั่วโมง รวม 10 แผน ใช้เวลาสอนทั้งหมด 20 ชั่วโมง ซึ่งมีแบบวัดความสามารถ การอ่านจับใจความแบบปรนัย 4 ตัวเลือก แผนละ 10 ข้อ และเป็นแบบวัดความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์แผนละ 1 ข้อ

### 2.1.2 แบบวัดความสามารถทางการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์

ประกอบด้วย

1) แบบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความและความสามารถการเขียนสร้างสรรค์ก่อนเรียน ประกอบด้วยแบบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความเรื่อง กำเนิดงูพิษ แบบปรนัย 4ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ และแบบวัดความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์จำนวน 1 ข้อ

2) แบบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความและความสามารถการเขียนสร้างสรรค์หลังเรียน ประกอบด้วย แบบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความ เรื่อง บึงพระอาจารย์ แบบปรนัย 4ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ และแบบวัดความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์จำนวน 1 ข้อ

## 3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ก่อนการสร้างเครื่องมือ แผนการจัดการเรียนรู้การใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น ผู้วิจัยได้ดำเนินการคัดเลือกนิทานพื้นบ้านภาคกลาง และสร้างแบบฝึกหัดท้ายเรื่องจากนิทานพื้นบ้านภาคกลาง ซึ่งเป็นส่วนประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

### 3.1 การคัดเลือกนิทานพื้นบ้านภาคกลาง ดำเนินการดังนี้

3.1.1 ศึกษานิทานพื้นบ้านภาคกลางจากเรื่องเล่าที่ถ่ายทอดจากปราชญ์ชาวบ้านในจังหวัดนั้นได้แก่ นครนายก ปราจีนบุรี สระบุรี ฉะเชิงเทรา ปทุมธานี มาถอดความจากการสัมภาษณ์ และจากวิจัยที่รวบรวมเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้าน และรวมถึงวรรณกรรมพื้นบ้านที่มีผู้รวบรวมไว้ซึ่งถ่ายทอดเป็นภาษาถิ่นและภาษาไทยมาตรฐาน เพื่อหาระดับความยากง่ายโดยศึกษานิทานทั้งหมด 38 เรื่อง

3.1.2 นำนิทานที่คัดเลือกไว้มาเรียบเรียงภาษาและเนื้อหาบางส่วนให้เหมาะสมโดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับเนื้อหา ความยากง่ายของเนื้อเรื่องและเหมาะสมกับวัยของนักเรียนหลังจากนั้นส่งให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจพิจารณาก่อนจะนำส่งผู้เชี่ยวชาญต่อไป

3.1.3 นำนิทานพื้นบ้านภาคกลางเสนอผู้เชี่ยวชาญทั้ง3ท่านที่มีความรู้ด้านคติชนวิทยา ด้านภาษาไทย และด้านนิทานพื้นบ้านเพื่อหาความเหมาะสม และความสอดคล้องของเนื้อหาในการนำไปใช้เพื่อพัฒนาการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ซึ่ง เนื้อหาที่มีความเหมาะสมมาก สำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งได้คัดเลือกตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญโดยจะพิจารณาชื่อเรื่อง



เนื้อเรื่อง ลักษณะตัวละคร แก่นเรื่อง ฉาก องค์ประกอบของเรื่อง และความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน ซึ่งได้มาจำนวน 18 เรื่อง หลังจากนั้นนำไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำให้ถูกต้องและสมบูรณ์

3.1.4 นำนิทานทั้ง 18 ที่ผ่านการคัดเลือกแล้ว ไปให้นักเรียนในระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน อ่านและทำแบบสำรวจความสนใจนิทานพื้นบ้านภาคกลาง โดยให้นักเรียนเลือกเรื่องที่ชื่นชอบและให้ความสนใจมากที่สุดคนละ 10 เรื่อง หลังจากนั้นคัดเลือกนิทานที่นักเรียน ชื่นชอบและให้ความสนใจซึ่งมาได้ทั้งหมด 12 เรื่องดังนี้

ตารางที่ 3.1 ผลการคัดเลือกนิทานพื้นบ้านภาคกลาง

ลำดับที่	ชื่อเรื่องนิทานพื้นบ้านภาคกลาง	คิดเป็นร้อยละ
1	บึงพระอาจารย์	76.66
2	ดาวลูกไก่	76.66
3	กำเนิดงูพิษ	76.66
4	นกกระจอก	63.33
5	กระรอกเจาะมะพร้าว	63.33
6	น้ำตกลีลาวดี	60.00
7	อีกก้านกยุง	60.00
8	เสาร้องไห้	60.00
9	สระวิเศษ	56.66
10	ท้าวกกขนาก	50.00
11	กระต่ายบนดวงจันทร์	50.00
12	พญาหงส์ทอง	50.00
13	งูเหลือม	46.66
14	ตาเหลวตกลาไหล	46.66
15	เต่าไม่มีกระดูกหุ้มเนื้อ	46.66
16	หมาป่าโซคดี	40.00
17	กล้วยไข่เจ็ดหัว	40.00
18	มหาเศรษฐีใจบุญ	36.33

3.1.5 นำนิทานที่นักเรียนชอบมากที่สุด 12 เรื่อง ไปเรียบเรียงปรับภาษาให้เหมาะสมกับระดับชั้นเรียน ปรับนิทานให้ได้ความยาวเรื่องละ 300-500 คำ นำไปดำเนินการดังนี้ 1) นำไปสร้างแบบฝึกหัดทำแผนการเรียนรู้จำนวน 10 แผน โดยใช้นิทานแผนละ 1 เรื่อง รวม 10 เรื่อง 2) นำนิทานพื้นบ้านภาคกลางไปสร้างแบบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความก่อนเรียนจำนวน 1 เรื่องและหลังเรียนจำนวน 1 เรื่อง รวม 2 เรื่อง 3) นำนิทานพื้นบ้านภาคกลางไปสร้างแบบวัดความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ก่อนเรียนจำนวน 1 เรื่องและหลังเรียนจำนวน 1 เรื่อง รวม 2 เรื่อง และ 4) นำนิทานพื้นบ้านภาคกลาง 1 เรื่อง ไปใช้ในแผนเตรียมความพร้อมวิธีการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชั่นที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์

### 3.2 การสร้างเครื่องมือ ดำเนินการดังนี้

3.2.1 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้การใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชั่นที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ดำเนินการดังนี้

1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา ศึกษาตัวชี้วัดมาตรฐาน ตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยดังนี้

สาระที่ 1 อ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

ตัวชี้วัด

ที่อ่าน  
ท 1.1 ป.6/3 อ่านเรื่องสั้นๆ อย่างหลากหลายโดยจับเวลาแล้วถามเกี่ยวกับเรื่อง

ท 1.1 ป.6/4 แยกข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นจากเรื่องที่อ่าน

ที่อ่าน  
ท 1.1 ป.6/5 อธิบายการนำความรู้และความคิดจากเรื่องที่อ่านไปตัดสินใจ  
แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต

ท 1.1 ป.6/ 8 อ่านหนังสือตามความสนใจและอธิบายคุณค่าที่ได้รับ

สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่างๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด

ท 2.1 ป.6/5 เขียนย่อความจากเรื่องที่อ่าน

ท 2.1 ป.6/8 เขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรม  
ไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ตัวชี้วัด

ท 5.1 ป.6/1 แสดงความคิดเห็นจากวรรณคดีหรือวรรณกรรมที่อ่าน

ท 5.1 ป.6/2 เล่านิทานพื้นบ้านท้องถิ่นตนเองและนิทานพื้นบ้านของท้องถิ่น

อื่น

ท 5.1 ป.6/3 อธิบายคุณค่าของวรรณคดี และวรรณกรรมที่อ่านและนำไปประ  
ยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

2) ศึกษาเอกสารทางวิชาการที่เกี่ยวข้องกับ แนวการสอนอ่านจับใจความ  
การสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ ขั้นตอนการ วิธีการสอน รูปแบบและข้อเสนอแนะต่างในการที่จะนำไป  
ประยุกต์ เพื่อนำไปใช้ในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

3) ศึกษาวิธีการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ จากเอกสารวิชาการต่าง ๆ ได้แก่  
คู่มือครู คู่มือการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หนังสือคู่มือการสอนอ่านและเขียน  
ของกระทรวงศึกษาธิการ และจัดทำกรอบแผนการเรียนรู้ซึ่งในแต่ละแผนจะประกอบด้วย

(1) แนวคิด/สาระสำคัญ

(2) จุดประสงค์การเรียนรู้

(3) สาระการเรียนรู้

(4) กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 อ่านชื่อเรื่องแล้วทำความเข้าใจความหมายของชื่อเรื่องโดยยัง  
ไม่อ่านเนื้อเรื่อง หากยังไม่เข้าใจให้ใช้พจนานุกรมหาความหมาย

ขั้นที่ 2 อ่านเนื้อเรื่อง ใช้วิธีอ่านละเอียดทุกถ้อยคำตั้งแต่ต้นจนจบเพื่อ  
ความเข้าใจรายละเอียดของเนื้อเรื่อง

ขั้นที่ 3 คิดทบทวนเรื่องราวที่อ่าน โดยไม่ต้องอ่านซ้ำแล้วหาแนวคิดของ  
เรื่องโดยพิจารณาว่าตรงกับชื่อเรื่องที่ตั้งไว้หรือไม่

ขั้นที่ 4 อ่านซ้ำเพื่อทำการวิเคราะห์ในประเด็นที่เห็นด้วยและประเด็นที่  
ไม่เห็นด้วย ซึ่งต้องการปรับเปลี่ยนตามที่ตนเห็นว่าเหมาะสม เช่นปรับเปลี่ยนเรื่อง ชื่อเรื่อง สถานที่  
พฤติกรรมของตัวละคร

ขั้นที่ 5 จดบันทึกประเด็นที่ต้องการจะเปลี่ยนแปลง เพื่อเป็นเครื่องเตือน  
ความจำและสะดวกต่อการเขียน

ขั้นที่ 6 ลงมือเขียน เป็นการเขียนเรื่องใหม่โดยอาศัยแนวคิดจากเรื่องเดิม และมีการปรับเปลี่ยนประเด็นต่าง ๆ ตามที่ได้ระบุไว้ในบันทึก

ขั้นที่ 7 อ่านทบทวนงานเขียน เพื่อแก้ไขข้อบกพร่อง

ขั้นที่ 8 นำเสนอผลงานเพื่อแลกเปลี่ยนกันอ่าระหว่างเพื่อครูผู้สอนเพื่อแก้ไขให้สมบูรณ์และนำเสนอผลงานต่อไป

(5) สื่อการเรียนการสอน

(6) การวัดผลและประเมินผล

4) ศึกษาวิธีการ หลักการ แนวคิด ทฤษฎีและเทคนิคการสอน ด้วยการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์

5) สร้างแผนการจัดการเรียนรู้การใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยจัดทำแผนเพื่อเตรียมพร้อม การใช้รูปแบบ การใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ จำนวน 1 แผน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับนักเรียน และหลังจากนั้นสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 10 แผน ใช้เวลาในการสอนครั้งละ 2 ชั่วโมง โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางจำนวน 1 แผนต่อ 1 เรื่อง ซึ่งในแผนการจัดการเรียนรู้จะประกอบไปด้วยแบบฝึกหัดวัดความสามารถในการอ่านจับใจความ จำนวน 10 ข้อ และแบบฝึกหัดวัดความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์ จำนวน 1 ข้อ ซึ่งแบบฝึกหัดวัดความสามารถในการอ่านจับใจความนั้นจัดทำตามแนวคิดของบลูม (Bloom) คือการวัดพฤติกรรม ความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ จำนวน 6 ข้อ และการวิเคราะห์ สังเคราะห์ การประเมินค่า จำนวน 4 ข้อ ดังปรากฏในแผนต่อไปนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 การเตรียมความพร้อมในการอ่านจับใจความสู่การเขียนเชิงสร้างสรรค์ เรื่อง ดาวลูกไก่

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 นกกระจอก

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 น้ำตกลูกสาว

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เสาร์องให้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 สระวิเศษ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 กระจต่ายบนดวงจันทร์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 อีกากับนกยูง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 ท้าวทศนาถ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 พญาหงส์ทอง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 กระรอกเจาะมะพร้าว

6) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบรูปแบบเนื้อหา ตลอดจนขอคำแนะนำในการแก้ไขปรับปรุงก่อนส่งผู้เชี่ยวชาญ

7) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านซึ่งประกอบไปด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอนภาษาไทย ด้านเนื้อหาการสอนภาษาไทย และด้านการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ตรวจสอบ ความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสม ความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อนำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญโดยผู้เชี่ยวชาญได้ให้คำชี้แนะในส่วนของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน พร้อมด้วยแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) (บุญชม ศรีสะอาด, 2553 น. 121) ซึ่งมี 5 ระดับ โดยใช้เกณฑ์ ดังนี้

4.51 – 5.00 คะแนน หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

3.51 – 4.50 คะแนน หมายถึง เหมาะสมมาก

2.51 - 3.50 คะแนน หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

1.51 - 2.50 คะแนน หมายถึง เหมาะสมน้อย

1.00 - 1.50 คะแนน หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

ผลการประเมินแผนจัดกิจกรรมการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของผู้เชี่ยวชาญ พบว่ามีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมอยู่ในระดับ 4.60 โดยผู้เชี่ยวชาญเสนอให้ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะโดยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

(1) แผนการจัดการเรียนรู้ต้องปรับแก้ไขคำถูกคำผิด

(2) จุดประสงค์การเรียนรู้ให้ระบุให้ชัดเจนว่าต้องการนักเรียนต้องได้สิ่งใด

(3) เขียนรายละเอียดในการทำกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนให้ชัดเจน ขั้นตอนการ

ดำเนินกิจกรรม

(4) ควรเพิ่มกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชันให้มากขึ้น

8) ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

9) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ-องครักษ์ อำเภองครักษ์ จังหวัดนครนายก จำนวน 30 คน จำนวน 10 แผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อหาข้อบกพร่องเกี่ยวกับเวลาสถานการณ์ ลักษณะกิจกรรมและปริมาณเนื้อหาว่ามีความเหมาะสมเพียงใด อีกทั้งลำดับขั้นตอนการสอน เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมก่อนนำไปทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่าง

10) ปรับปรุงแก้ไขหลังจากได้นำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้



- (1) แก้ไขระยะเวลาในการจัดกิจกรรมให้เหมาะสม
- (2) ปรับเปลี่ยนการสรุปทเรียนให้ชัดเจน
- (3) ปรับปรุงเรื่องวิดิทัศน์ให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน

11) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ทดลองใช้แล้วไปปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องจัดพิมพ์เป็นเครื่องมือในการวิจัยและนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

12) นำแผนการจัดการเรียนรู้โดย การใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชั่นที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ฉบับสมบูรณ์จัดพิมพ์ แล้วไปดำเนินการสอนนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเพื่อทำการศึกษาต่อไป

### 3.2.2 แบบวัดความสามารถทางการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์

ดำเนินการดังนี้

แบบวัดความสามารถทางการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สร้างขึ้นจากเนื้อหา นิทานพื้นบ้านภาคกลาง ซึ่งจะแบ่งเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 แบบวัดความสามารถทางการอ่านจับใจความ โดยมีการสร้างคำถามเพื่อวัดความสามารถในการอ่านจับใจความโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลาง ฉบับละ 10 ข้อ เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก

1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยกับสาระการเรียนรู้ สาระที่ 1 การอ่านจับใจความ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2) ศึกษาแนวทางการจัดทำข้อสอบด้านการอ่านจับใจความ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามแนวคิดของบลูม (Bloom) และกำหนดแผนผังการสร้างแบบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความ ตามแนวคิดของบลูม (Bloom) เนื้อหาพฤติกรรมที่ต้องการวัด โดยวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ทางพฤติกรรม ดังแผนการวิเคราะห์การสร้างแบบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความ

3) กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ กำหนดเนื้อหาและแบบวัดความสามารถที่จะสร้างกำหนดแผนผังการสร้างแบบวัดความสามารถ โดยการให้น้ำหนักคะแนน เนื้อหาพฤติกรรมที่ต้องการวัดและจำนวนแบบวัดความสามารถ

4) สร้างแบบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความ แบบเลือกตอบชนิด 4 ตัวเลือก โดยการนำนิทานพื้นบ้านภาคกลาง จำนวน 2 เรื่อง มาสร้างเป็นแบบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญก่อนเรียนจำนวน 1 เรื่อง และหลังเรียนจำนวน 1 เรื่อง เรื่องละ 10 ข้อ

5) นำแบบทดสอบส่งให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไข

6) นำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจพิจารณาถึงรูปแบบการใช้ภาษา ความเที่ยงตรงของเนื้อหา โดยพิจารณาความสอดคล้องระหว่างคำถามเนื้อสาระและจุดประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งได้ค่า IOC ระหว่าง 0.67-1.00

7) ปรับปรุงแก้ไข ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญดังนี้

พิจารณาตรวจสอบการเว้นวรรคของนิทาน และตรวจสอบคำในการพิมพ์ให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ของภาษาไทย

พิจารณาให้ปรับข้อความให้เหมาะสมกับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

พิจารณาการเรียบเรียงประโยคให้กระชับเข้าใจได้ง่ายขึ้น

8) นำแบบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความทั้ง 2 ฉบับที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ เพื่อหาคุณภาพกับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน แล้วนำคะแนนไปวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก(r) และค่าความยากง่าย (p) และค่าความเที่ยง ดังนี้

8.1) แบบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความก่อนเรียน ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.31-0.88 และค่าความยาก (p) อยู่ระหว่าง 0.31-0.75 และค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.89

8.2) แบบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความหลังเรียน ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.2-0.88 และค่าความยาก (p) อยู่ระหว่าง 0.38-0.75 และค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.91

9) นำแบบวัดความสามารถที่มีคุณภาพแล้ว ไปใช้วัดความสามารถการอ่านจับใจความกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต่อไป

ตอนที่ 2 แบบวัดความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์ โดยใช้เนื้อหา แนวคิด จากนิทานพื้นบ้านภาคกลางเรื่องเดียวกับการแบบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความ ซึ่งแบบวัดการเขียนเชิงสร้างสรรค์มีจำนวน 1 ข้อ โดยปรับเปลี่ยนเหตุการณ์ พฤติกรรมของตัวละคร ฉาก บรรยายภาค จากนิทานพื้นบ้านภาคกลางเรื่องี่อ่าน มีขั้นตอนดำเนินการดังนี้

1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยกับสาระการเรียนรู้ สาระที่ 2 การเขียนเชิงสร้างสรรค์ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2) ศึกษาการสร้างแบบวัดความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ด้วยการอ่านจับใจความจากหนังสือคู่มือการเรียนการสอนภาษาไทย เรื่อง สร้างเด็กไทยอ่านเก่ง อ่านเร็ว สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2552, น. 75-76)

3) สร้างแบบวัดความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์จากแนวคิดของนิทานพื้นบ้านภาคกลางโดยให้นักเรียนเขียนเชิงสร้างสรรค์ แบบทดสอบก่อนเรียนเรื่อง บึงพระอาจารย์ และแบบทดสอบหลังเรียนเรื่อง กำเนิดงูพิษ โดยแบบทดสอบแต่ละฉบับ ฉบับละ 1 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน

4) สร้างเกณฑ์การประเมินการเขียนเชิงสร้างสรรค์เพื่อให้สอดคล้องกับลักษณะของการวัดการประเมินการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ดังนี้

ตารางที่ 3.2 เกณฑ์การประเมินการเขียนเชิงสร้างสรรค์

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4	3	2	1
1. ด้านเนื้อหา (2)	เนื้อหามีความสัมพันธ์กับชื่อเรื่อง มีการเรียงลำดับใจความที่ต่อเนื่องสอดคล้องกัน 3 ประเด็นขึ้นไป	เนื้อหามีความสัมพันธ์กับชื่อเรื่อง มีการเรียงลำดับใจความที่ต่อเนื่องสอดคล้องกัน 2 ประเด็น	เนื้อหามีความสัมพันธ์กับชื่อเรื่อง มีการเรียงลำดับใจความที่ต่อเนื่องสอดคล้องกัน 1 ประเด็น	เนื้อหาไม่มีความสัมพันธ์กับชื่อเรื่อง ไม่มีชื่อเรื่องไม่มีเรียงลำดับใจความที่ต่อเนื่อง
2. ด้านความคิดสร้างสรรค์ (4)	ปรับเปลี่ยนจากเรื่องเดิม 5 อย่างขึ้นไป	ปรับเปลี่ยนจากเรื่องเดิม 3-4 อย่าง	ปรับเปลี่ยนจากเรื่องเดิม 1- 2 อย่าง	ไม่มีการเปลี่ยนแปลงคงสภาพเดิมทุกประการ
3. การใช้ภาษา (3)	ใช้ภาษาสละสลวย เรียงลำดับประโยคถูกต้องตามหลักภาษา	ใช้ภาษาสละสลวย เรียงลำดับประโยคไม่ถูกต้องตามหลักภาษา 1 ประโยค	ใช้ภาษาสละสลวย เรียงลำดับประโยคไม่ถูกต้องตามหลักภาษา 2-3 ประโยค	ใช้ภาษาสละสลวย เรียงลำดับประโยคไม่ถูกต้องตามหลักของภาษาประโยคตั้งแต่ 4 ประโยคขึ้นไป
4. การเขียนคำ (1)	สะกดคำใช้สัญลักษณ์ อักษรย่อ เครื่องหมายวรรคตอนถูกต้องทุกคำ	สะกดคำใช้ สัญลักษณ์ อักษรย่อ เครื่องหมายวรรคตอนผิด 1-2 ที่	สะกดคำใช้สัญลักษณ์ อักษรย่อ เครื่องหมายวรรคตอนผิด 3-4 ที่	สะกดคำใช้สัญลักษณ์ อักษรย่อ เครื่องหมายวรรคตอนผิด 5 ที่ขึ้นไป
รวมคะแนน 20				

5) นำแบบวัดความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้นพร้อมเกณฑ์การประเมินที่กำหนดให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไข

6) นำแบบวัดความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้นพร้อมเกณฑ์การประเมินที่กำหนดให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่านตรวจสอบความตรงด้านเนื้อหา โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยมีผลวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ได้ค่า

(IOC) เท่ากับ 1.00 และค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินการเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้ค่า (IOC) เท่ากับ 0.95

7) ปรับปรุงแก้ไข ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญดังนี้

เกณฑ์การประเมินในการเขียนเชิงสร้างสรรค์บางข้อให้ปรับเกณฑ์ให้สอดคล้องกับความยากง่ายให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน

ปรับเปลี่ยนน้ำหนักคะแนนด้านความคิดสร้างสรรค์ให้เพิ่มขึ้นและเขียนอธิบายให้ชัดเจนเพื่อนักเรียนจะได้เข้าใจก่อนจะลงมือทำแบบวัดความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์

8) นำแบบวัดความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์ทั้ง 2 ฉบับที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ เพื่อหาคุณภาพกับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน แล้วตรวจด้วยเกณฑ์ให้คะแนนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อนำคะแนนไปวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก(r) และค่าความยากง่าย (p) และค่าความเที่ยง ดังนี้

8.1) แบบวัดความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์ก่อนเรียน ค่าอำนาจจำแนก (r) เท่ากับ 0.34 และค่าความยาก (p) เท่ากับ 0.60

8.2) แบบวัดความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์หลังเรียน ค่าอำนาจจำแนก (r) เท่ากับ 0.31 และค่าความยาก (p) เท่ากับ 0.58

9) นำแบบวัดความสามารถทั้งสองฉบับไปหาค่าความเที่ยง โดยใช้สูตรการหาสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) พบว่าแบบทดสอบก่อนเรียนวัดความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์เรื่อง บึงพระอาจารย์ และแบบทดสอบหลังเรียนวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์เรื่อง กำเนิดงูพิษ มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.70

10) นำแบบวัดความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์ที่มีคุณภาพแล้ว ไปใช้วัดความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต่อไป

#### 4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

รูปแบบการวิจัยเรื่อง ผลการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒอมครักษ์ เป็นรูปแบบวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi – Experimental Research) มีแบบแผนการวิจัยเป็นแบบ The One-Group Pratest-Posttest Design วรณณี แกมเกต (2555) โดยมีรูปแบบดังนี้

E	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
---	----------------	---	----------------

E กลุ่มทดลอง

O<sub>1</sub> การทดสอบก่อนเรียน

X การสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์

O<sub>2</sub> การทดสอบหลังเรียน

ซึ่งในการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนการสอนการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ แบบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความ แบบวัดความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์ ก่อนเรียนและหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อวิธีการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่ผ่านการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญ ไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒองค์รักษ์ อำเภองครักษ์ จังหวัดนครนายก จำนวน 30 คน ดังนี้ ซึ่งประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้โดยการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ จำนวน 10 แผน จำนวน 10 แผน จำนวน 4 สัปดาห์ ใช้เวลาการสอนแผนละ 2 ชั่วโมง การเก็บข้อมูลเป็นไปตามลำดับดังนี้

ตารางที่ 3.3 ขั้นตอนการทดลอง

สัปดาห์	แผนการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมดำเนินการทดลอง
1	-	ทดสอบก่อนเรียน
	-	สอนแผนเตรียม
	1	ดาวลูกไก่
	2	นกกระจอก
2	3	น้ำตกลูกสาว
	4	เสาร้องไห้
	5	สระวิเศษ
3	6	กระต่ายบนดวงจันทร์
	7	อีกก้านกยุง
	8	ท้าวกษณา
4	9	พญาหงส์ทอง
	10	กระรอกเจาะมะพร้าว
	-	ทดสอบหลังเรียน



จากนั้นทำการเก็บรวบรวมข้อมูล เรียบเรียงข้อมูลที่รวบรวมได้เตรียมวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

## 5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ ดังนี้

4.1 เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิพีเคชั่นที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้ค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนความสามารถในการอ่านจับใจความ และค่าทดสอบค่าที

4.2 เปรียบเทียบความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิพีเคชั่นที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้ค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์ และค่าทดสอบค่าที

4.3 ศึกษาความสัมพันธ์รูปแบบของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) ระหว่างความสามารถในการอ่านจับใจความกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีเกณฑ์การหาค่าความสัมพันธ์ระหว่างสองตัวแปร ชูศรี วงศ์รัตน์ (2544, น. 134) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 0.80 - 1.00 กำหนดให้หมายถึง มีความสัมพันธ์ สูงมาก

ค่าเฉลี่ย 0.60 - 0.79 กำหนดให้หมายถึง มีความสัมพันธ์ ค่อนข้างสูง

ค่าเฉลี่ย 0.40 - 0.59 กำหนดให้หมายถึง มีความสัมพันธ์ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 0.20 - 0.39 กำหนดให้หมายถึง มีความสัมพันธ์ ค่อนข้างน้อย

ค่าเฉลี่ย 0.00 - 0.19 กำหนดให้หมายถึง มีความสัมพันธ์ น้อยมาก

## 6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าที (t-test) และสถิติที่ใช้ในการหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

### 5.1 สถิติในการหาคุณภาพเครื่องมือ

5.1.1 ค่าความสอดคล้องของแบบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความ โดยใช้สูตร ดังนี้ พิสนุ พงศรี(2549,น.139)

$$IOC = \frac{\sum R}{n}$$

เมื่อ IOC แทน ค่าความสอดคล้องของเนื้อหาแผนการเรียนรู้  
 $\sum R$  แทน ผลรวมคะแนนการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ  
 $n$  แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

5.1.2 ค่าอำนาจจำแนก ( $r$ ) โดยใช้สูตร

$$r = \frac{R_H - R_L}{\frac{n}{2}}$$

เมื่อ  $r$  แทน ค่าอำนาจจำแนก  
 $R_H$  แทน จำนวนผู้สอบที่ตอบถูกในกลุ่มสูง  
 $R_L$  แทน จำนวนผู้สอบที่ตอบถูกในกลุ่มต่ำ  
 $n$  แทน จำนวนผู้เข้าสอบกลุ่มสูงหรือกลุ่มต่ำ

5.1.3 ค่าความยากง่าย ( $p$ ) โดยใช้สูตร

$$p = \frac{R_H + R_L}{N_H + N_L}$$

เมื่อ  $p$  แทน ค่าความยากของข้อสอบ  
 $R_H$  แทน จำนวนคนในกลุ่มสูงตอบข้อสอบถูก  
 $R_L$  แทน จำนวนคนในกลุ่มต่ำตอบข้อสอบถูก  
 $N_H$  แทน จำนวนคนสอบทั้งหมดในกลุ่มสูง  
 $N_L$  แทน จำนวนคนสอบทั้งหมดในกลุ่มต่ำ

181) ดังนั้น

5.1.4 ค่าความเที่ยง (Reliability) โดยใช้สูตร KR-20 (พิสนุ พงศ์รี, 2550, น. 180-

$$KR-20 = \frac{k}{k-1} \frac{[1-\sum pq]}{S^2}$$

เมื่อ	KR-20	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์ของความเที่ยง
	k	แทน	จำนวนข้อสอบ
	pq	แทน	ผลคูณของสัดส่วนผู้ตอบถูกข้อนั้นคูณกับสัดส่วนของผู้ตอบข้อนั้นผิด
	$S^2$	แทน	ความแปรปรวนของคะแนน
โดย	$S^2$	=	$\frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}$
เมื่อ	$S^2$	แทน	ความแปรปรวนของเครื่องมือทั้งฉบับ
	n	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด
	X	แทน	จำนวนผู้ตอบคำถามถูก

## 5.2 สถิติพื้นฐาน

### 5.2.1 ค่าร้อยละ

$$p = \frac{fx100}{n}$$

เมื่อ	p	แทน	ค่าร้อยละ
	f	แทน	ความถี่ของข้อมูลที่ต้องการทราบค่าร้อยละ
	n	แทน	จำนวนความถี่ทั้งหมด

### 5.2.2 ค่าเฉลี่ย โดยใช้สูตรดังนี้ (พิสนุ พงศ์รี, 2550, น. 163)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

เมื่อ	$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน	ผลรวมคะแนนทั้งหมด
	n	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

5.2.3 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้สูตรดังนี้ (พิสนุ พงศ์ศรี, 2550, น. 165-166)

$$S.D. = \sqrt{\frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ S.D.	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
$(\sum X)^2$	แทน	ผลรวมคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
$n$	แทน	จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง

### 5.3 สถิติที่ใช้ในทดสอบสมมุติฐาน

5.3.1 การทดสอบค่าที (T-Test Dependent) โดยใช้สูตร ดังนี้ (พิสนุ พงศ์ศรี, 2550, น. 174)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}}$$

t	หมายถึง	ค่าสถิติที่จะใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤตเพื่อทราบความนัยสำคัญ
D	หมายถึง	ค่าผลต่างระหว่างคู่ขนาน
n	หมายถึง	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

### 5.3.2 สถิติที่ใช้วิเคราะห์หาค่าความสัมพันธ์

การวิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์ของความสามารถในการอ่านจับใจความและความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์ การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้การวิเคราะห์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) หาค่าความสัมพันธ์ของตัวแปร 2 ตัว โดยที่ตัวแปรแต่ละตัวมีระดับการวัดของข้อมูลแตกต่างกัน (วิเชียร เกตุสิงห์, 2541, น. 72) ใช้สูตรดังนี้

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

เมื่อ $r_{xy}$	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์สัมพันธ์
$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนน X
$\sum Y$	แทน	ผลรวมของคะแนน Y
$\sum X^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนชุด X แต่ละตัวยกกำลังสอง

$\sum Y^2$  แทน ผลรวมของคะแนนชุด Y แต่ละตัวยกกำลังสอง

$\sum XY$  แทน ผลรวมของผลคูณระหว่าง X และ Y ทุกคู่

n แทน จำนวนคนหรือกลุ่มตัวอย่าง

#### การแปลความหมายค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์

ค่าสหสัมพันธ์ ตั้งแต่ 0-.20 มีความสัมพันธ์ในระดับต่ำมาก

ค่าสหสัมพันธ์ ตั้งแต่ .21-.40 มีความสัมพันธ์ในระดับต่ำ

ค่าสหสัมพันธ์ ตั้งแต่ .41-.60 มีความสัมพันธ์ในระดับปานกลาง

ค่าสหสัมพันธ์ ตั้งแต่ .61-.80 มีความสัมพันธ์ในระดับสูง

ค่าสหสัมพันธ์ มากกว่า .80 มีความสัมพันธ์ในระดับสูงมาก





## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัย เรื่อง ผลการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒองค์รักษ์ ผู้วิจัยได้เสนอการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการอ่านจับใจความกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

#### สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้เกิดความเข้าใจในการแปลความหมายและเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลให้ถูกต้อง ตลอดจนการสื่อความหมายที่ถูกต้องตรงกัน

N แทน จำนวนนักเรียน

M แทน คะแนนเฉลี่ย (Mean)

SD แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน (Standard Deviation)

t แทน ค่าสถิติที่จะใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤติเพื่อทราบความมีนัยสำคัญ

Df แทน ระดับขั้นของความเสรี

$\bar{D}$  แทน ค่าความต่าง (คะแนนการพัฒนา)

P แทน ค่าความยาก

r แทน ค่าสัมประสิทธิ์สัมพันธ์

ผู้วิจัยได้ทดลองการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน

**ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิพีเคชั่นเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**

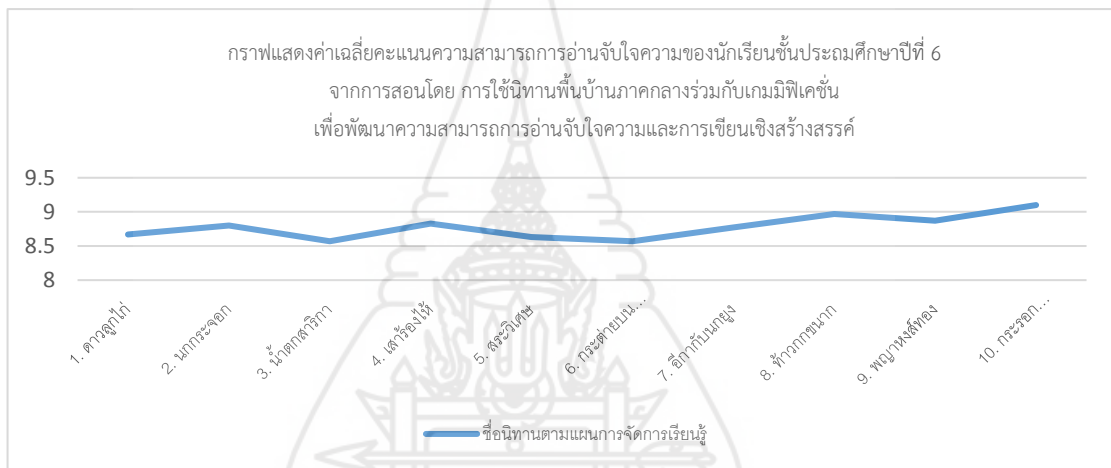
การศึกษาการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิพีเคชั่นที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาและมีผลการศึกษา ดังนี้

1.1 ผลคะแนนความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญแต่ละแผนการเรียนรู้ จากการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยวิธีการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิพีเคชั่นที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 คะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดท้ายแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 10 แผน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนนนักเรียนมีความสามารถในการอ่านจับใจความ ปรากฏดังตารางที่ 4.1 ดังนี้

ตารางที่ 4.1 ความสามารถในการอ่านจับใจความแต่ละแผนการเรียนรู้

แบบฝึกหัดท้ายแผนที่	ชื่อนิทาน	M	SD
1	เรื่อง ดาวลูกไก่	8.67	1.65
2	เรื่อง นกกระจอก	8.80	1.56
3	เรื่อง น้ำตกสาริกา	8.57	0.90
4	เรื่อง เสาร์้องไห้	8.83	0.99
5	เรื่อง สระวิเศษ	8.63	1.61
6	เรื่อง กระท่ายบนดวงจันทร์	8.57	1.50
7	เรื่อง อีกากับนกยูง	8.77	1.10
8	เรื่อง ทำวอกขนาก	8.97	0.81
9	เรื่อง พญาหงส์ทอง	8.87	0.94
10	เรื่อง กระรอกเจาะมะพร้าว	9.10	0.88
เฉลี่ยรวม		8.78	0.17

จากตารางที่ 4.1 พบว่าวิธีการอ่านจับใจความ โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นพบว่านักเรียนทั้ง 30 คนมีคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดท้ายเรื่องจากแผนการเรียนรู้ทั้ง 10 แผน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.78 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.17 และมีคะแนนพัฒนาสูงสุด ได้แก่ แบบฝึกหัดท้ายเรื่องที่ 10 เรื่องกระรอกเจาะมะพร้าว มีค่าเฉลี่ย 9.10 รองลงมา ได้แก่ แบบฝึกหัดท้ายเรื่องที่ 8 เรื่องทำวอกขนกนาก มีค่าเฉลี่ย 8.97 และรองลงมาอีกแบบฝึกหัด ได้แก่ แบบฝึกหัดท้ายเรื่องที่ 9 เรื่อง พญาหงส์ทอง มีค่าเฉลี่ย 8.87 ซึ่งข้อมูลจากตารางนำมาแสดงความสัมพันธ์เป็นกราฟ พบว่านักเรียนมีความสามารถในการอ่านจับใจความเพิ่มขึ้น ซึ่งสามารถแสดงเป็นกราฟได้ดังนี้



ภาพที่ 4.1 แสดงค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการอ่านจับใจความ  
ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1.2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความก่อนและหลังโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความก่อนเรียนและหลังเรียนจากคะแนนเต็ม 10 คะแนนนักเรียนมีความสามารถในการอ่านจับใจความดังปรากฏในตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 คะแนนความสามารถในการอ่านจับใจความก่อนเรียนและหลังเรียน

คนที่	คะแนนทดสอบก่อนเรียน	คะแนนทดสอบหลังเรียน	คะแนนพัฒนา (D)
1	6	7	1
2	7	10	3
3	5	10	5
4	7	10	3
5	8	10	2
6	8	10	2
7	7	8	1
8	7	8	1
9	6	8	2
10	7	10	3
11	7	10	3
12	8	10	2
13	7	10	3
14	8	10	2
15	5	8	3
16	8	10	2
17	8	10	2
18	7	9	2
19	4	9	5
20	8	10	2
21	5	9	4
22	7	10	3
23	6	9	3
24	6	9	3
25	4	8	4
26	8	10	2
27	8	10	2

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

คนที่	คะแนนทดสอบก่อนเรียน	คะแนนทดสอบหลังเรียน	คะแนนพัฒนา (D)
28	9	10	1
29	6	8	2
30	7	10	3
เฉลี่ย	6.80	9.33	2.53

จากตารางที่ 4.2 พบว่า คะแนนของความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ก่อนเรียน ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.80 และหลังเรียนได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.33 ค่าคะแนนพัฒนาเฉลี่ยรวมมีค่าเท่ากับ 2.53

1.3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความก่อนและหลัง โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความก่อนเรียนและหลังเรียนจากคะแนนเต็ม 10 คะแนนนักเรียนมีความสามารถในการอ่านจับใจความดังปรากฏในตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความ ระหว่างคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ความสามารถการอ่าน จับใจความ	N	M	SD	$\bar{D}$	df	t	P
ก่อนเรียน	30	6.80	1.27				
หลังเรียน	30	9.33	0.92	2.53	29	13.32	.000**

\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01

จากตารางที่ 4.3 พบว่านักเรียนมีความสามารถในการอ่านจับใจความ โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01



**ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ความของนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้นิทานพื้นบ้าน  
ภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่าน  
จับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**

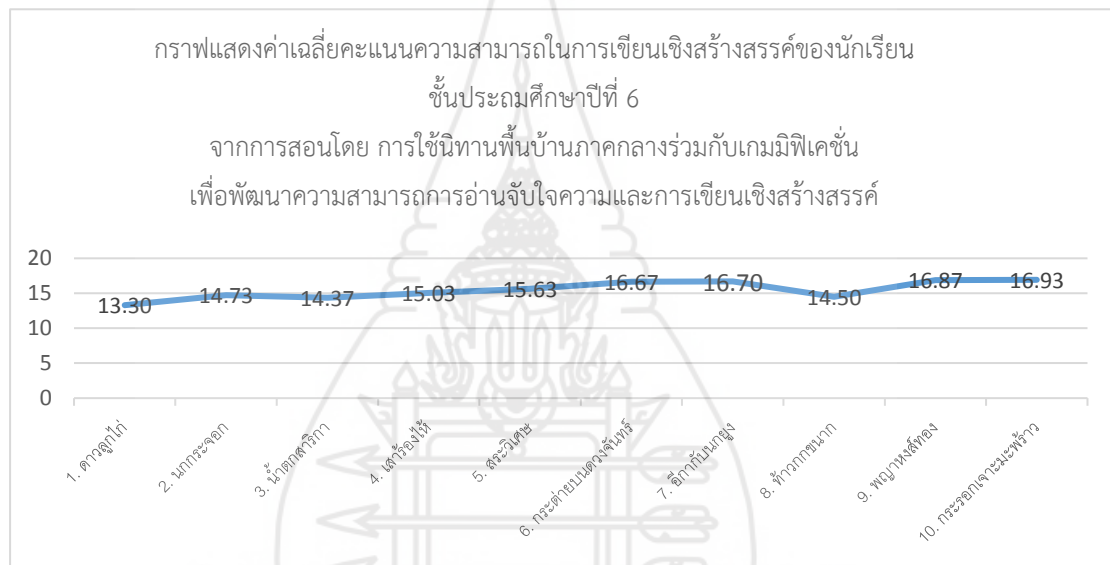
การศึกษาการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ความของนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับ  
เกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาและมีผลการศึกษา ดังนี้

2.1 ผลคะแนนความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์แต่ละแผนการเรียนรู้ จากการใช้  
แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการ  
อ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 คะแนนที่ได้จากการทำ  
แบบฝึกหัดท้ายแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 10 แผน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนนนักเรียนมีความสามารถ  
ในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ปรากฏดังตารางที่ 4.4 ดังนี้

ตารางที่ 4.4 ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ แต่ละแผนการเรียนรู้

แบบฝึกหัดท้ายแผนที่	ชื่อนิทาน	M	SD
1	เรื่อง ดาวลูกไก่	13.30	1.93
2	เรื่อง นกกระจอก	14.73	1.28
3	เรื่อง น้ำตกสาริกา	14.37	1.25
4	เรื่อง เสาร์องให้	15.03	1.16
5	เรื่อง สระวิเศษ	15.63	0.89
6	เรื่อง กระท่ายบนดวงจันทร์	16.67	1.06
7	เรื่อง อีกากับนกยูง	16.70	0.75
8	เรื่อง ทำวอกขนาก	14.50	1.01
9	เรื่อง พญาหงส์ทอง	16.87	0.86
10	เรื่อง กระรอกเจาะมะพร้าว	16.93	1.14
<b>เฉลี่ยรวม</b>		<b>15.47</b>	<b>1.27</b>

จากตารางที่ 4.4 พบว่าวิธีการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับ เกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นพบว่านักเรียนทั้ง 30 คน มีคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดท้ายเรื่อง จากแผนการเรียนรู้ทั้ง 10 แผน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.47 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.27 และมีคะแนน พัฒนาสูงสุด ได้แก่ แบบฝึกหัดท้ายเรื่องที่ 10 เรื่องกระรอกเจาะมะพร้าว มีค่าเฉลี่ย 16.93 รองลงมา ได้แก่ แบบฝึกหัดท้ายเรื่องที่ 9 เรื่องพญาหงส์ทอง มีค่าเฉลี่ย 16.87 และรองลงมาอีกแบบฝึกหัด ได้แก่ แบบฝึกหัด ท้ายเรื่องที่ 7 เรื่องอึกกับนกยูง มีค่าเฉลี่ย 16.70 ซึ่งข้อมูลจาดตารางนำมาแสดงความสัมพันธ์เป็นกราฟ พบว่านักเรียนมีความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ซึ่งสามารถแสดงเป็นกราฟได้ดังนี้



ภาพที่ 4.2 แสดงค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน  
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ก่อนและหลัง โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ก่อนเรียนและหลังเรียนจากคะแนนเต็ม 20 คะแนนนักเรียนมีความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ดังปรากฏในตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.5 คะแนนความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ก่อนเรียนและหลังเรียน

คนที่	คะแนนทดสอบก่อนเรียน	คะแนนทดสอบหลังเรียน	คะแนนพัฒนา (D)
1	10	17	7
2	14	19	5
3	12	19	7
4	13	17	4
5	14	19	5
6	14	19	4
7	14	17	3
8	13	18	5
9	10	18	8
10	14	20	6
11	14	20	6
12	14	19	5
13	12	19	7
14	15	20	5
15	12	18	6
16	13	20	7
17	14	20	6
18	13	19	6
19	10	19	9
20	14	19	5
21	10	18	8
22	12	20	8
23	12	19	7
24	12	19	7
25	12	20	8
26	15	20	5
27	14	20	6
28	15	20	5
29	12	18	6
30	14	20	6
เฉลี่ย	12.90	18.96	6.06

จากตารางที่ 4.5 พบว่า คะแนนของความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ก่อนเรียนได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 12.90 และหลังเรียนได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 18.96 ค่าคะแนนพัฒนาเฉลี่ยรวมมีค่าเท่ากับ 6.06

ตารางที่ 4.6 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ระหว่างคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน จากการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ความสามารถการเขียน เชิงสร้างสรรค์	N	M	SD	$\bar{D}$	df	t	P
ก่อนเรียน	30	12.90	1.51				
				6.06	29	24.78	.000**
หลังเรียน	30	18.96	0.98				

\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01

จากตารางที่ 4.6 พบว่านักเรียนมีความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้วิธีการสอนการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ข้อสังเกต/ข้อค้นพบ จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ พบว่า

1. ด้านสื่อ เมื่อใช้นิทานพื้นบ้านเป็นแบบฝึกหัดท้ายบทนักเรียนจะสนุกสนานกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยเฉพาะเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับสัตว์หรือเทพนิยายที่มีเวทมนตร์ ซึ่งจะทำให้ นักเรียนเขียนและสร้างสรรค์ผลงานออกได้อย่างดีเยี่ยมซึ่งจะต่างกับเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับ มนุษย์อย่างเห็นได้ชัดเจน

2. ด้านบรรยากาศในการเรียนการสอน โดยปกติแล้วการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์ นักเรียนจะไม่ตอบคำถาม และเป็นแบบฝึกหัดซ้ำในรูปแบบเดิม ซึ่งจะทำให้ นักเรียนเบื่อหน่าย แต่เมื่อมีการนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนต้องการคะแนนสะสม จึงมีการแสดงความคิดเห็น การพูดคุยซักถามในชั้นเรียน และทำผลงานท้ายบทเรียนออกได้เป็นอย่างดี โดยจะใช้ สิ่งที่นักเรียนต้องการนำมาเป็นของรางวัลเช่น บัตรเติมเงิน Truemoney

3. ด้านนักเรียน จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนจะสังเกตเห็นถึงกระบวนการเขียนสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่โดยนักเรียนมักจะมีการวาดภาพระบายสีเพิ่มเติมในแบบฝึกหัดเหมือนนักเรียนสร้างนิทานเป็นของตนเองโดยไม่ใช่แค่การเขียนแต่นักเรียนยังสร้างสรรค์วาดภาพอีกด้วย

4. ด้านเนื้อหา จากการตรวจแบบฝึกหัดท้ายเรื่องของทุกแผนการจัดการเรียนทำให้เห็นถึงความสำคัญของการเลือกเนื้อหาที่ที่เหมาะสมกับวัย โดยจะต้องไม่ยาวมาก ตัวละครไม่สลับซับซ้อน เนื่องจากเวลานักเรียนนำเรื่องมาเขียนสร้างสรรค์เรื่องใหม่จะทำให้นักเรียนเขียนได้ไม่ครบถ้วนและไม่สมบูรณ์เนื่องจากเนื้อหาในเรื่องที่ยาวเกินไป

### ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการอ่านจับใจความกับความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถทางการอ่านจับใจความกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ จากคะแนนของแบบทดสอบหลังเรียน ปรากฏผลดังตารางที่ 4.7

ตารางที่ 4.7 ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถทางการอ่านจับใจความกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

(n=30)

ความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการอ่านจับใจความกับความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์	ความสามารถในการอ่านจับใจความ	ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์
ความสามารถในการอ่านจับใจความ	1	.647**
ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์	.647**	1

\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01

จากตารางที่ 4.7 พบว่า ค่าความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการอ่านจับใจความกับความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ มีความสัมพันธ์กันโดยจำแนกเป็นประเด็น ดังนี้

ความสามารถในการอ่านจับใจความมีความสัมพันธ์กับความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยมีความสัมพันธ์เชิงบวก ( $r = .647^{**}$ ) มีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01



## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชั่นที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ ได้สรุปการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ ดังนี้

#### 1. สรุปการวิจัย

##### 1.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1.1.1 เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชั่นที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1.1.2 เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชั่นที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1.1.3 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการอ่านจับใจความกับความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชั่นที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

##### 1.2 วิธีดำเนินการวิจัย

1.2.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 มีจำนวน 4 ห้อง จำนวนนักเรียน 101 คน

1.2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling) ซึ่งได้จำนวน 1 ห้อง จำนวนนักเรียน 30 คน

##### 1.2.3 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1) ตัวแปรอิสระ (independent variable) ได้แก่ การสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชั่นที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์

2) ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่ ความสามารถในการอ่านจับใจความ ความสามารถการเขียนสร้างสรรค์

### 1.3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

1) แผนการจัดการเรียนรู้การสอนอ่านจับใจความเพื่อพัฒนาการเขียนสร้างสรรค์ โดยใช้ชั้นทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ซึ่งมีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมอยู่ในระดับ 4.60 แผนการจัดการเรียนรู้เตรียมความพร้อมเพื่อ การอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ 1 แผน ใช้เวลา 2 ชั่วโมงและแผนการจัดการเรียนรู้สำหรับใช้สอน การอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้ชั้นทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อ จำนวน 9 แผนใช้เวลาสอน 18 ชั่วโมง รวม 10 แผน ใช้เวลาสอนทั้งหมด 20 ชั่วโมง ซึ่งมีแบบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความ แผนละ 10 ข้อ และเป็นแบบวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์แผนละ 1 ข้อ

2) แบบวัดความสามารถทางการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย

(1) แบบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความและความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ก่อนเรียน ประกอบด้วยแบบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความเรื่อง บึงพระอาจารย์ จำนวน 10 ข้อซึ่งมีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.31-0.88 และค่าความยาก (p) อยู่ระหว่าง 0.31-0.75 และค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.89 และแบบวัดความสามารถการเขียนสร้างสรรค์จำนวน 1 ฉบับมีค่าอำนาจจำแนก (r) เท่ากับ 0.34 และค่าความยาก (p) เท่ากับ 0.60

(2) แบบวัดความสามารถทางการอ่านจับใจความและความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์หลังเรียน ประกอบด้วย แบบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความ เรื่อง กำเนิดงูพิษ จำนวน 10 ข้อซึ่งมี ค่าอำนาจจำแนก (r)อยู่ระหว่าง 0.2-0.88 และค่าความยาก (p) อยู่ระหว่าง 0.38-0.75 และค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.91 และแบบวัดความสามารถการเขียนสร้างสรรค์จำนวน 1 ฉบับ มี ค่าอำนาจจำแนก (r) เท่ากับ 0.31และค่าความยาก (p) เท่ากับ 0.58

1.3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล ในการวิจัยครั้งนี้เป็นรูปแบบวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi – Experimental Research) มีแบบแผนการวิจัยเป็นแบบ The One-Group Pratest-Posttest Design ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

- 1) นำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องบึงพระอาจารย์ ทดสอบกับนักเรียน
- 2) เตรียมความพร้อมโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 แผน 2 ชั่วโมง
- 3) ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2-10 ใช้เวลาครั้งละ 2 ชั่วโมง จำนวน 9 ครั้ง และทำแบบฝึกหัด
- 4) นำแบบทดสอบหลังเรียนเรียน เรื่อง กำเนิดงูพิษ ทดสอบกับนักเรียน

5) นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน แบบฝึกหัดการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

**1.3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล** ในการวิจัยเรื่องนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติ ดังนี้

1) รวบรวมข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติพื้นฐานได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบน-มาตรฐานค่า T-test

2) เปรียบเทียบความสามารถของนักเรียนที่ได้จากทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้สถิติ (T-Test Dependent )

3) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation)

#### 1.4 สรุปผลการวิจัย

จากการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปรากฏผลการวิจัยดังนี้

**1.4.1 ความสามารถในการอ่านจับใจความหลังเรียน โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์** ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

**1.4.2 ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ หลังเรียน โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์** ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

**1.4.3 ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการอ่านจับใจความกับความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6** พบว่า ความสามารถในการอ่านจับใจความ กับความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ มีความสัมพันธ์เชิงบวกอยู่ระดับสูง

## 2. อภิปรายผล

จากการดำเนินการศึกษาผลของการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒองค์รักษ์ ผลการศึกษาสามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

**2.1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6** โดยการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01 เป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ ที่เป็นเช่นนี้เพราะ กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้นั้นตอบสนองต่อการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างชัดเจน นักเรียนชื่นชอบ และสนุกสนานในการทำกิจกรรมการเรียนรู้โดยเฉพาะการนำเอาเนื้อเรื่องนิทานภาคกลางได้แก่จังหวัดนครนายก ปราจีนบุรี สระบุรี ฉะเชิงเทรา และปทุมธานี ซึ่งเป็นนิทานท้องถิ่นของแต่ละจังหวัดใกล้เคียงกับพื้นที่ตั้งของโรงเรียนมาสร้างเป็นสื่อ โดยนำมาปรับความยากง่าย ให้เหมาะสมกับระดับการอ่านที่ตรงตามวัยของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และให้นักเรียนได้คัดเลือกนิทานที่ชื่นชอบและสนใจที่จะอ่านเนื้อเรื่อง จึงทำให้นักเรียนเข้าใจเรื่องที่อ่านได้ง่ายอีกทั้งการที่นักเรียนได้ฝึกฝนบ่อยๆก็จะทำให้นักเรียนมีทักษะการอ่านจับใจความดียิ่งขึ้นดังที่ สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2554, น. 5-27) กล่าวไว้ว่า การให้นักเรียนได้รับการฝึกฝนบ่อยๆ เป็นวิธีการที่จะช่วยให้นักเรียนมีทักษะในการอ่านจับใจความได้ดี โดยเฉพาะขั้นที่ 2 อ่านเนื้อเรื่อง ซึ่งนักเรียนต้องอ่านละเอียดทุกถ้อยคำตั้งแต่ต้นจนจบเพื่อทำให้เข้าใจรายละเอียดของเนื้อเรื่อง และขั้นที่ 3 คิดทบทวน โดยนักเรียนจะทบทวนเรื่องราวที่อ่านไป แล้วหาแนวคิดของเรื่องเพื่อสรุปเรื่องราวที่อ่านอีกทั้ง ประกอบกับการที่นักเรียนได้ฝึกฝนจาก แบบฝึกหัดท้ายบทของแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ที่สร้างขึ้นโดยการใช้หลักของบลูม (สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์, 2550, น. 85) ได้ปรับวัตถุประสงค์ทางด้านพุทธิพิสัยของ บลูม (Bloom's Taxonomy) มาประยุกต์ใช้ในการอ่านจับใจความ ประกอบด้วย รู้-จำ เข้าใจ นำไปใช้ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า ซึ่งปรากฏว่าคะแนนการทำแบบฝึกหัดท้ายเรื่องพบว่าจากแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 10 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ เท่ากับ 8.78 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.17 และมีคะแนนพัฒนาสูงสุดได้แก่แบบฝึกหัดท้ายเรื่องที่ 10 เรื่องกระรอกเจาะมะพร้าวมีค่าเฉลี่ย 9.10 รองลงมาได้แก่แบบฝึกหัดท้ายเรื่องที่ 8 เรื่องท้าวภกชนาก มีค่าเฉลี่ย 8.97 และรองลงมาอีกแบบฝึกหัดได้แก่แบบฝึกหัดท้ายเรื่องที่ 9 เรื่อง พญาหงส์ทองมีค่าเฉลี่ย 8.87 ซึ่งผลการวิจัยดังกล่าว สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ชื่น คำแก้ว (2556) ได้ศึกษาผลการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านมุสลิมปัตตานีที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความวิชาภาษาไทยของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้นิทานพื้นบ้านมุสลิมปัตตานี หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับ สุรีย์ ชินวะโร (2553, น. 101-102) ได้ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทานพื้นบ้านเพื่อพัฒนาการอ่านจับใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนทางระดับ



สถิติอยู่ที่ .05 และสอดคล้องกับกัณนิฐา ไกอนนรา (2564) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการใช้วิธีสอนอ่านแบบ SQ5R ร่วมกับนิทานพื้นบ้านจังหวัดสุราษฎร์ธานี ที่มีผลต่อความสามารถในการอ่านจับใจความ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มเครือข่ายสินปุน-ตาปี จังหวัดสุราษฎร์ธานี พบว่า ความสามารถการอ่านจับใจความโดยใช้วิธีสอนอ่านแบบ SQ5R ร่วมกับนิทานพื้นบ้านจังหวัดสุราษฎร์ธานี ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 อีกทั้งการนำกระบวนการของเกมมิฟิเคชันมีประยุกต์ใช้ในใช้ในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทของนักเรียนเป็นสำคัญในห้องเรียน เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนและความสนุกสนานในการเรียนรู้ โดยอาศัยกลไกของแอปพลิเคชันที่นักเรียนสนใจ ได้แก่ Kahoot, Quizzes, Plickers เข้ามาเป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการสอนควบคู่กับนิทานพื้นบ้านภาคกลางจึงทำให้คะแนนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนสอดคล้องกับ วรพงษ์ แสงประเสริฐ (2563) ได้ศึกษาผลการสอนการอ่านโดยใช้เกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและเจตคติที่มีต่อการสอนอ่านของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับ ณัฐนัย คุณภุมุท (2560) ได้ศึกษาการพัฒนาารูปแบบการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน โดยใช้เทคนิค SQ4R ร่วมกับกลยุทธ์เกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความวิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่าการนำรูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมานั้นทำให้นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการอ่านจับใจความหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนั้นการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จะช่วยให้ความสามารถของการอ่านจับใจความของนักเรียนสูงขึ้นและสามารถพัฒนาต่อยอดได้ตามลำดับ

**2.2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยการใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01** เป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ เพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และสื่อที่นำมาใช้ในการประกอบเนื้อหาในบทเรียนแต่ละชั่วโมงมีความน่าสนใจ กระตุ้นพฤติกรรมการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนไม่รู้สึกเบื่อหน่าย เกิดจินตนาการ ทำให้นักเรียนได้ฝึกความสามารถการเขียนได้อย่างเต็มที่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำนิทานพื้นบ้านมีสร้างเป็นแบบฝึกหัดท้ายแผนของแต่ละครั้ง เพราะนิทานคือสื่อที่สร้างสรรค์ ทั้งตัวละคร ฉาก แนวคิด กลวิธีดำเนินเรื่อง และมีข้อคิดคติเตือนใจ เมื่อเวลานักเรียนได้ศึกษานิทานแต่ละเรื่องทำให้นักเรียนได้ฝึกการคิดการสร้างสรรค์ และการค้นหาที่ต้องการปรับเปลี่ยนให้เป็นนิทานของตนเอง ซึ่งทำให้เกิดการเขียนสร้างสรรค์ และพัฒนาการเขียนเชิงสร้างมากยิ่งขึ้น จากการพิจารณาคะแนนการทำแบบฝึกหัดท้ายเรื่อง พบว่าจากแผนการเรียนรู้ทั้ง 10 แผนมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 15.47 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.27 และมีคะแนน



พัฒนาสูงสุด ได้แก่ แบบฝึกหัดท้ายเรื่องที่ 10 เรื่องกระรอกเจาะมะพร้าว มีค่าเฉลี่ย 16.93 รองลงมา ได้แก่ แบบฝึกหัดท้ายเรื่องที่ 9 เรื่องพญาหงส์ทอง มีค่าเฉลี่ย 16.87 และรองลงมาอีกแบบฝึกหัด ได้แก่ แบบฝึกหัดท้ายเรื่องที่ 7 เรื่องอীগักบนกยุง มีค่าเฉลี่ย 16.70 สอดคล้องกับ นางลักษณ์ เดชะ (2553, น. 67) ได้ศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อนิทานเพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนตรุณราชบุรีวิทยา พบว่าความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อนิทาน หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นร้อยละ 66.81 และสอดคล้องกับ พิมพ์พรรณ พูลสวัสดิ์ (2556, น. 93) ได้ศึกษา การใช้นิทานพื้นบ้านจังหวัดสระแก้วพัฒนาการอ่านจับใจความสู่การเขียนสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนปึกิริม จังหวัดสระแก้วพบว่า การใช้นิทานพื้นบ้านทำให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลินจากการอ่านนิทาน และก่อให้เกิดการพัฒนาด้านภาษาจากการอ่านจับใจความ และสามารถเขียนสรุปข้อคิดจากนิทานได้ ส่งเสริมพัฒนาการด้านอื่นๆ เช่น ด้านอารมณ์ ทำให้นักเรียนเกิดจินตนาการ ปลูกฝังคุณธรรมและจริยธรรม ค่านิยมความดีงาม และสร้างประสบการณ์ให้กับนักเรียน เพื่อจะนำไปปรับประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงในปัจจุบัน นิทานสามารถสร้างเป็นแบบฝึกหัดที่ใช้ในการพัฒนาทักษะการวิเคราะห์และปรับปรุงเปลี่ยนแปลงนำไปสู่กิจกรรมต่างๆ เช่น การเขียนเชิงสร้างสรรค์ การแต่งนิทาน นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับ สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2552, น. 68-69) กล่าวว่าไว้ว่าการสร้างสรรค์เรื่องใหม่เป็นการเขียนที่เกิดการคิดริเริ่มโดยมีพื้นฐานจากการอ่านจับใจความ เมื่ออ่านแล้วเกิดจินตนาการและความรู้สึกที่แตกต่างจากผู้เขียน ต้องการจะเปลี่ยนแปลงเป็นเรื่องใหม่ทั้งหมด หรืออาจเปลี่ยนเป็นบางอย่างเพื่อให้เป็นไปตามที่ตนต้องการ โดยนำเสนอเป็นงานเรื่องใหม่ที่สร้างสรรค์ขึ้นมา ทั้งนี้อาศัยประสบการณ์ทางภาษาที่ได้จากการอ่านดังนั้น แนวทางในการอ่านจับใจความเพื่อสร้างสรรค์เรื่องใหม่ ตามลำดับขั้นดังนี้ 1) อ่านชื่อเรื่อง แล้วทำความเข้าใจความหมายของชื่อเรื่อง 2) อ่านเนื้อเรื่อง ใช้วิธีอ่านละเอียดทุกถ้อยคำตั้งต้นจนจบเพื่อทำความเข้าใจรายละเอียดของชื่อเรื่อง 3) คิดทบทวนเรื่องราวที่อ่านแล้วหาแนวคิดของเรื่อง 4) อ่านซ้ำเพื่อทำการวิเคราะห์ในประเด็นที่เห็นด้วย และประเด็นที่ไม่เห็นด้วย ซึ่งต้องการปรับเปลี่ยนตามที่ตนเห็นว่าเหมาะสม 5) จดบันทึก ประเด็นที่ต้องการจะเปลี่ยนแปลง 6) ลงมือเขียนเรื่องใหม่โดยอาศัยแนวคิดจากเรื่องเดิมและมีการปรับเปลี่ยนประเด็นต่างๆ ตามที่ระบุ นอกจากนี้สื่อนิทานพื้นบ้านภาคกลางแล้วการที่นักเรียนมีการพัฒนาความสามารถสนใจอย่างมากในการเรียนการสอนคือการนำเสนอผลงานของตนเอง ผ่านทางออนไลน์โดยจะให้เพื่อนๆ เข้ามาร่วมอ่านและให้คะแนนซึ่งเป็นกลวิธีของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันในการเก็บสะสม points เพื่อแลกแต้มคะแนนต่างๆ ในกิจกรรมการเรียนรู้จึงสอดคล้องกับ สุคนธา ทองรักษ์ (2558) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันช่วยสร้างแรงจูงใจให้บุคคลเกิดความกระตือรือร้นต่อการศึกษาค้นคว้า ทำให้สามารถเรียนรู้ จดจำ เข้าใจ และนำไปใช้พัฒนาต่อยอดด้านความคิดสร้างสรรค์ และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ จุฑามาศ มีสุข (2558) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมความร่วมมือของนักเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียน

พิเศษวิทยาศาสตร์ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมีพิเคชั่นมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมกับการเรียนอย่างสม่ำเสมอ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สรุปได้ว่า การสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมีพิเคชั่นที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จะช่วยให้ความสามารถของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนสูงขึ้นเกิดการสร้างสรรค์เรื่องใหม่ที่น่าสนใจโดยมีพื้นฐานจากการอ่านจับใจความ เมื่ออ่านแล้วเกิดจินตนาการและความคิดที่แตกต่างจากผู้เขียน จึงนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงเรื่องใหม่ทั้งหมด โดยในการนำเสนอเรื่องใหม่ทั้งนี้ต้องอาศัยประสบการณ์ทางภาษาและความคิดสร้างสรรค์ในการที่จะเขียนเชิงสร้างสรรค์ให้สมบูรณ์

**2.3 ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการอ่านจับใจความกับความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากคะแนนการทำแบบทดสอบหลังเรียน** พบว่า ค่าความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการอ่านจับใจความกับความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ทางบวกเมื่อพิจารณาคะแนนความสามารถในการอ่านจับใจความและความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องจากทุกแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องตามทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไดค์ (Thorndike, 1913, p. 344) โดยยึดกฎ 3 ข้อ คือ กฎแห่งความพร้อม กฎแห่งการฝึกหัดและกฎแห่งผล เมื่อนักเรียนได้รับการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ จะส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านจับใจความที่มีคะแนนสูงขึ้น ซึ่งจะส่งผลไปยังความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ให้สูงขึ้นอีกด้วย สอดคล้องกับผลการวิจัยของ พิมพ์พรรณ พูลสวัสดิ์ (2556, น. 94-95) พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างการอ่านจับใจความกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ความสัมพันธ์ระหว่างคะแนน การอ่านจับใจความกับคะแนนการเขียนเชิงสร้างสรรค์หลังเรียน มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 การอ่านและการเขียนมีความสัมพันธ์กันทางบวก เป็นกระบวนการที่ส่งเสริมซึ่งกันและกัน ดังนั้นการจะพัฒนา ความสามารถทางด้านใดด้านหนึ่งไม่สามารถจะกระทำโดยเอกเทศได้ ควรพัฒนาทั้งการอ่านและการเขียนควบคู่กันไป จะเห็นๆ ได้ว่า การอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นทักษะที่มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน สอดคล้องกับ ประดับจันทร์สุขศรี (2551, น. 22) ได้กล่าวสรุปไว้ว่า การอ่านกับการเขียนมีความสัมพันธ์กันคือ เมื่อผู้เขียนเขียนข้อความ ผู้อ่านรับสารก็จะอ่านข้อความ เมื่ออ่านแล้วเกิดความรู้สึกรู้สึก ความคิดเห็น ความเข้าใจ หรือไม่อย่างไร ก็จะส่งสารออกมาโดยการเขียน สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2552, น. 68-69) ได้อธิบายไว้ว่า การสร้างสรรค์เรื่องใหม่เป็นการเขียนที่เกิดการคิดริเริ่มโดยมีพื้นฐานจากการอ่านจับใจความ เมื่ออ่านแล้วเกิดจินตนาการและความรู้สึกที่แตกต่างจาก ผู้เขียน ต้องการจะเปลี่ยนแปลงเป็นเรื่องใหม่ทั้งหมด หรืออาจเปลี่ยนเป็นบางอย่างเพื่อให้เป็นไป ตามที่ตนต้องการ โดยนำเสนอเป็นงานเรื่องใหม่ที่สร้างสรรค์ขึ้นมา ทั้งนี้ต้องอาศัยประสบการณ์ทางภาษาที่ได้จากการอ่านจับใจความจึงจะสามารถสร้างสรรค์เรื่องใหม่ได้เป็นอย่างดี

ดีอีกทั้งยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ปทุมกาญจน์ ศรีสุวรรณ (2549, น. 75-76) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้วรรณกรรมท้องถิ่นเป็นสื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในอำเภอทุ่งยางแดง จังหวัดปัตตานี พบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการอ่านและเขียนมีค่าสัมประสิทธิ์ สหสัมพันธ์ที่ 0.92 โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สรุปได้ว่าความสามารถในการอ่านจับใจความและความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์มีความสัมพันธ์กันในทางบวก ซึ่งทักษะทั้งสองอย่างจะต้องพัฒนาไปพร้อมกัน เพราะเป็นทักษะที่เอื้อต่อ มีผลกระทบต่อกัน ดังนั้นการที่จะพัฒนานักเรียนให้ประสบผลสำเร็จจึงควรจะต้องพัฒนาทักษะทั้งสองพร้อมกัน

### 3. ข้อเสนอแนะ

#### 3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

3.1.1 ครูจะต้องเตรียมความพร้อมเป็นอย่างดี โดยศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน สื่อ อุปกรณ์ในการสอนออนไลน์ เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนเป็นไปตามลำดับขั้นตอน

3.1.2 ครูต้องวางแผนในการสอนให้เหมาะสม เนื่องจากว่าวิธีการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ มีหลายขั้นตอน ทำให้ใช้เวลามากกว่าที่กำหนด

3.1.3 ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ในครั้งนี้ เป็นการเรียนในรูปแบบออนไลน์ ครูควรส่งเสริมพฤติกรรมด้าน พุทธิพิสัย ทักษะพิสัยและจิตพิสัยของนักเรียนอย่างต่อเนื่อง

#### 3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

3.2.1 ควรนำวิธีการสอนการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันไป พัฒนาความสามารถด้านการเขียนอื่นๆ เช่น การเขียนเรียงความ การเขียนเรื่องสั้น

3.2.2 ควรศึกษาเทคนิคหรือรูปแบบการสอนอื่นๆและนำมาเปรียบเทียบ เช่น แบบใช้เกม (Games-based Learning) ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความ และการเขียนเชิงสร้างสรรค์



บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

สกลนคร

## บรรณานุกรม

- กนกวรรณ ศรีชุมพวง. (2550). ผลการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคใต้ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจับใจความภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประชาวิทยาจังหวัดตรัง. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, นนทบุรี.
- กรมวิชาการ. (2546). การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.
- กรรณิการ์ ชันดี. (2552). การเปรียบเทียบการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดศรีบุญเรือง ระหว่างกลุ่มที่นักเรียนเลือกสารโฆษณาด้วยตนเองกับกลุ่มที่ครูเลือกให้. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยรามคำแหง, กรุงเทพฯ.
- กรรณิการ์ ต๊ะแสง. (2548). การใช้แบบฝึกทักษะกระบวนการคิดสร้างสรรค์เป็นสื่อการสอนเพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์) มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย, เชียงราย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). นิทานพื้นบ้านและตำนาน. กรุงเทพฯ: คุรุสภา.
- กัลยาณี เอี่ยมสาย. (2546). ผลการใช้วัฒนธรรมพื้นบ้านเป็นสื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนสรุปความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเสด็จวนชยางค์กุลวิทยา จังหวัดลำปาง. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, นนทบุรี.
- กานต์มณี ศักดิ์เจริญ. (2546). กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.
- กิ่งแก้ว อุตถากร. (ม.ป.ป.). คติชนวิทยา. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.
- กุหลาบ มัลลิกะมาส. (2528). คติชาวบ้าน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- จันทร์ดา ด่านคงรักษ์. (2536). การใช้นิทานพื้นเมืองในเขตการศึกษา 6 เพื่อพัฒนาการอ่านจับใจความนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนศึกษาสงเคราะห์ชยันต จังหวัดชยันต. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- จำนงค์ ผลแสง. (2541). การสร้างหนังสือเรียนวิชา นิทานพื้นบ้านสำหรับนักเรียนในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- จิตรลดา บุญเรือง. (2552). การพัฒนาชุดการเรียนรู้ด้วยตนเองกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (สารนิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- จิระประภา บุญยนิษฐ์. (2550). วิธีช่วยให้เด็กรักการอ่าน. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.



- ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. (2546). *การอ่านและการส่งเสริมการอ่าน*. กรุงเทพฯ: ศิลปาบรรณาการ.
- ชนะ เวชกุล. (2524). *การเขียนสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ชาติชาย ทนะขว้าง. (2551). *การพัฒนาแบบฝึกการเขียนเชิงสร้างสรรค์จากสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม อำเภอท่าวังผา จังหวัดน่าน*. (ปริญญาานิพนธ์-การศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ชูศรี วงศ์รัตน์. (2544). *เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย*. (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: เทพเนรมิตการพิมพ์.
- ฐะปะนีย์ นาครทรรพ. (2547). *การสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา*. กรุงเทพฯ: เมธีพิปส์.
- ทวีศักดิ์ จินดานุรักษ์. (2552). การประมวลผลข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์ .ใน *ประมวลสาระฉบับเพิ่มเติม ชุดวิชาการวิจัยหลักสูตรและกระบวนการเรียนการสอน*. (หน้า 37-70). นนทบุรี: สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ธวัช ปุณ โณทก. (2552). *นิทานพื้นบ้าน*. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- บันลือ พฤกษ์วัน. (2532). *มิติใหม่ในการสอนอ่าน*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- \_\_\_\_\_. (2533). *พัฒนาทักษะการเขียน*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- \_\_\_\_\_. (2534). *ยุทธศาสตร์การสอนตามแนวหลักสูตรใหม่*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2535). *การวัดและประเมินผลการศึกษา* มหาสารคาม: ปริดาการพิมพ์
- \_\_\_\_\_. (2535). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- \_\_\_\_\_. (2546). *การวิจัยเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: ไผ่หม้อไธญ์เคท.
- บุญเรียง ขจรศิลป์. (2530). *วิจัยทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ฟิสิกส์เซ็นเตอร์การพิมพ์.
- \_\_\_\_\_. (2536). *การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS/PC+*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ปทุมกาญจน์ ศรีสุวรรณ. (2549). *การใช้วรรณกรรมท้องถิ่นเป็นสื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในอำเภอยางแดง จังหวัดปัตตานี*. (วิทยานิพนธ์ปริญญา-ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, นนทบุรี.
- ประคอง นิมนานเหมินทร์. (2539). *นิทานพื้นบ้านในประเทศไทย*. ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาภาษาไทย 8*. (หน่วยที่ 2, หน้า 53-112). นนทบุรี: สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- \_\_\_\_\_. (2543). *นิทานพื้นบ้านศึกษา*. กรุงเทพฯ: โครงการตำราและอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- \_\_\_\_\_. (2547). *นิทานพื้นบ้านไทย*. ใน *สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน โดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เล่ม 26*. (หน้า 7-52). กรุงเทพฯ: อัมรินทร์พรินติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.

- ประคอง นิมมานเหมินทร์. (2551). *คู่มือการเรียนการสอนภาษาไทย คิดและเขียนเชิงสร้างสรรค์: เรียงความย่อความ และสรุปความ ช่วงชั้นที่ 2 - ช่วงชั้นที่ 4*. กรุงเทพฯ: องค์การค้ำของสำนักงานคณะกรรมการ สกสศ.
- ประดับ จันท์สุขศรี และอมรา เล็กเริงสินธุ์. (2547). *ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ประเทือง คล้ายสุบรรณ. (2531). *วัฒนธรรมพื้นบ้าน*. กรุงเทพฯ: . สุทธิสารการพิมพ์.
- ประพนธ์ เจียรกุล. (2552). การค้นคว้าวรรณกรรมเพื่อการวิจัยทางการศึกษา. ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาการวิจัยหลักสูตรและกระบวนการเรียนการสอน*. (หน่วยที่ 2). นนทบุรี: สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ประพนธ์ เรืองณรงค์. (2545). *กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ช่วงชั้นที่ 3 (ม.1-3)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ประภาพรรณ เอี่ยมสุภาชิต. (2552). ทฤษฎีการเรียนรู้กับการสอน. ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาการพัฒนาหลักสูตรและวิทยวิธีทางการสอน*. (หน่วยที่ 4). นนทบุรี: สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ผจงวาด กมลเสรีรัตน์. (2543). *นิทานพื้นบ้านภาคกลาง*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ผ่องพรรณ แก้วหล้า. (2552). *การใช้ชุดกิจกรรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. (การค้นคว้าอิสระปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- พิสนุ พองศรี. (2550). *วิจัยทางการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: พอเพอร์ดี.
- พิสมัย กองธรรม. (2552). *ผลการเรียนแบบร่วมมือแบบ ซี ไอ อาร์ ซี ผสมผสานกับวิธีชินเนคติกส์ต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, อุดรธานี.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2547). *สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน เล่มที่ 26*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊ค.
- รื่นฤทัย สัจจพันธุ์. (2547). การสังเคราะห์ความรู้จากการอ่าน. ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาการอ่านภาษาไทย*. (ฉบับปรับปรุง). (หน่วยที่ 6). นนทบุรี: สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ลักขณา แสงขาว. (2553). *ผลการใช้วิธีการสอนอ่านแบบ KWL-PLUS ร่วมกับการทำโครงงานโดยใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยทักษิณ, สงขลา.

- วิเชียร เกษประทุม. (2547). *นิทานพื้นบ้าน*. กรุงเทพฯ: พ.ศ. พัฒนา.
- วิภาวรรณ ไกรคุ้ม. (2552). สอนอ่านจับใจความตามสไตส์คุณ. *วารสารวิชาการ*, 12,(4), 25-29.
- วิไลวรรณ อุ่นจันทร์. (2553). *การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ การเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎี พหุปัญญากับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ผังกราฟิก*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- ศิวกันท์ ปทุมสูติ. (2548). *การเขียนสร้างสรรค์ ไม่ยากอะไรเลย*. กรุงเทพฯ: นวสาส์น การพิมพ์.
- ส.พลายน้อย. (2552). *นิทานไทย*. กรุงเทพฯ: อมรการพิมพ์.
- สมภาพร กอเข้ม. (2553). *การสร้างแบบฝึกการเขียนเชิงสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาการเขียนเรียงความสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลวัดลุ่มมหาชัยชุมพล*. (งานนิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2548). *การประเมินการอ่าน คิดวิเคราะห์ และเขียน ตามหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- \_\_\_\_\_. (2549). *แนวการจัดกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ชุมชน สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- \_\_\_\_\_. (2550). *คู่มือการเรียนการสอนภาษาไทย สร้างเด็กไทยให้อ่านเก่ง อ่านเร็ว ช่วงชั้นที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6*. กรุงเทพฯ: องค์การค้าของสำนักงานคณะกรรมการ สกสค.
- \_\_\_\_\_. (2551). *คู่มือการเรียนการสอนภาษาไทย ไทย คิดและเขียนเชิงสร้างสรรค์: เรียงความ ย่อความ และสรุปความ ช่วงชั้นที่ 2 - ช่วงชั้นที่ 4*. กรุงเทพฯ: สกสค.
- \_\_\_\_\_. (2552). *คู่มือการเรียนการสอนภาษาไทย สร้างเด็กไทยให้อ่านเก่ง อ่านเร็ว ระดับมัธยมศึกษา ตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3)*. กรุงเทพฯ: สกสค. ลาดพร้าว.
- สุกัญญา วันชนะ. (2553). *การพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความภาษาไทย โดยใช้หนังสือนิทาน ชาดกคำกลอน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านภาคเมฆอำเภอมือง จังหวัดลำปาง*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, นนทบุรี.
- สุนันท์ สินธพานนท์ และคณะ. (2545). *การจัดกระบวนการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- สุจรีต เพียรชอบ. (2539). *ศิลปะการใช้ภาษา*. กรุงเทพฯ: ศุภสภาลาดพร้าว.

- สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์. (2528). การศึกษาการใช้นิทานพื้นเมืองเพื่อเสริมโปรแกรมการอ่านสำหรับนักเรียนไทย-มุสลิม ชั้นประถมศึกษา จังหวัดยะลา ปัตตานี สตูล นราธิวาส กรุงเทพมหานคร มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. รวมบทความและบทความวิจัย ใน การประชุมทางวิชาการวิชาชีพศึกษาศาสตร์ในทศวรรษหน้า สาขาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ครั้งที่ 24 วันที่ 27-29 มกราคม 2529 หน้า 40.
- \_\_\_\_\_. (2537). วิธีสอนเพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน. ใน *ประมวลสาระชุดวิชาการพัฒนาทักษะทางภาษา*. (หน่วยที่ 13). นนทบุรี: สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- \_\_\_\_\_. (2540). การศึกษาผลสัมฤทธิ์การอ่าน-เขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้การเปลี่ยนรูปนิทานพื้นบ้านในจังหวัดยะลาและปัตตานี. *วิทยาสารเกษตรศาสตร์ สาขาสังคมศาสตร์*, 153-161.
- \_\_\_\_\_. (2540). *หลักและวิธีการสอนอ่านภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- \_\_\_\_\_. (2545). *หลักและวิธีการสอนอ่านภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- \_\_\_\_\_. (2547). *การอ่านจับใจความ*. ใน *ประมวลสาระชุดวิชาการอ่านภาษาไทย*. (หน่วยที่ 4). นนทบุรี: สาขาวิชาศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- \_\_\_\_\_. (2548). *เทคนิควิจัยด้านการอ่าน*. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- \_\_\_\_\_. (2550). *สร้างเด็กไทยให้อ่านเก่ง อ่านเร็ว ช่วงชั้นที่ 2 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6)*. กรุงเทพฯ: องค์การค้ำของสำนักงานคณะกรรมการ สกสค.
- \_\_\_\_\_. (2552). *สร้างเด็กไทยให้อ่านเก่ง อ่านเร็ว ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3)*. กรุงเทพฯ: องค์การค้ำของสำนักงานคณะกรรมการ สกสค.
- \_\_\_\_\_. (2554). กลวิธีเพื่อการเรียนการสอนการอ่าน. ใน *ประมวลสาระชุดวิชาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาไทย*. (หน่วยที่ 5). นนทบุรี: สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- \_\_\_\_\_. (2554). ทฤษฎีและรูปแบบการเรียนรู้ที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษาไทย. ใน *ประมวลสาระชุดวิชาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาไทย*. (หน่วยที่ 2). นนทบุรี: สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- \_\_\_\_\_. (2555). *การอ่านภาษาไทย*. ใน *ประมวลสาระชุดวิชาการอ่านภาษาไทย*. (พิมพ์ครั้งที่ 9). (หน่วยที่ 1). นนทบุรี: สาขาวิชาศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สุนีย์ ทรงบัวผัน. (2554). *การพัฒนาการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ แบบ ซี ไอ อาร์ ซี ผสมผสานกับวิธีซินเนคติกส์ร่วมกับชุดกิจกรรม*. สืบค้นจาก <http://krupunmai.com/blog-id971.html>.



- สุภัสสร วัชรคุปต์. (2543). ชุดการสอนการอ่านจับใจความโดยใช้นิทานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี. (ถ่ายเอกสาร)
- สุภา พิมพ์าแป้น. (2546). การสร้างแบบฝึกพัฒนาความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ วิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.
- เหมพรรณ โนทะยะ. (2549). การพัฒนาแบบฝึกความคิดสร้างสรรค์วิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอัสสัมชัญ กรุงเทพมหานคร. (ปริญญาโทการศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- อรทัย ชีตารักษ์. (2546). การใช้นิทานพื้นบ้านภาคเหนือเป็นสื่อการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านแม่โป่ง จังหวัดเชียงใหม่. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, นนทบุรี.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2535). กิจกรรมการเขียนสร้างสรรค์ในชั้นประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- \_\_\_\_\_. (2547). กิจกรรมการเขียนเชิงสร้างสรรค์ในชั้นประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อารี พันธมณี. (2537). ความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: ต้นอ้อ แกรมมี่.
- \_\_\_\_\_. (2540). ความคิดสร้างสรรค์กับการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- เอกรินทร์ สีมหาศาล. (2546). แม่บทมาตรฐาน ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- Abdullah Hasan. (2018). The Effects of DRA and DR-TA Methods on Students' Reading Comprehension for State Islamic Senior High School. *American Journal of Educational Research*, 6, 281-287.
- Andrew. M.S. (1996). Creating case study of two twenty grade students in a five art magnet school creative class. *Dissertation Abstracts International*, 56(10), 3860.
- Ausubel, D. (1969). Is there a Dicipline of Education Psychology. *Psychology in the School*, 6, 1969, 232-244.
- Bailey, C.P. (2 0 0 1 ). Taeching writing and creating change in a mulicultureal/urban elementary classroom. *Dissertation Abstracts International*, 61(07), 2599-A.
- Block, C.C., Gambrell, L.B., and Presley,M. (2002). *Improving Comprehention Instrution*. Newark. D.E.: International Reading Asociation.



- Bush, Glifford L. and Huebner, Mildred H. (1970). *Strategies for Reading in the Elementary School*. London: Macmillan.
- Caswell, H.L. and Campbell, D.S. (1935). *Curriculum Development*. New York: American Book.
- Dahlgren, Mary Ellis. (2004). Ameliorating Orthographic Errors in Middle School Writing. *Dissertation Abstracts International*, 64(6) (December), 1954-A.
- Egan, Owen (1983). In Defense of Tradition Language: Folktales and Reading Texts. *The Reading Teacher*, (December 1983), 228-233.
- Fry, E. B. (1977). Fry's Readability Graph: Clarification, Validity and Extension to Level: 17. *Journal of Reading* 12 (December), 242-254.
- Furner, B. A. (1973). Creative Writing through Creative Dramatics. *Elementary School English*, 50(1), 3.
- Gagne', Robert M. (1970). *The Conditions of Learning*. 2<sup>nd</sup> Edition. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Garcia, Carol Ann. (2005). The Effect of Two Types of Spelling Instruction on First-Grade Reading, Writing and Spelling Achievement. *Dissertation Abstracts International*, 58(09), 3459-A.
- Gomez, L. M. & Gomez, K. (2007). Reading for Learning: Literacy Supports for 21<sup>st</sup> -Century Work. *PHI DELTA KAPPAN*, 3 November 2007, 224-228.
- Good Man, K.S. (1965). A Linguistic Study of Cues and Miscues in Reading. *Elementary English*, 42, 639-643.
- Goodwin, William L. and Klarsmeier. (1975). *Facilitating Student Learning: An Introduction to Educational Psychology*. New York: Harper & Row.
- Gray, W.S. (1967). "The Major Aspects of Reading." In *The Sequential Development of Reading Abilities*. M. Robinson ed. Chicago: University of Chicago.
- Gronlund, N.E. and Linn, R.L. (1990). *Measurement and Evaluation in Teacher*. New York: Macmillan.
- Guilford, J.P. (1968). A Psychometric Approach to Creativity. In J.C. Gowan, D.G. Demo, & E.P. Torrance (Eds), *Creativity: Its Educational Implications*. 237. New York: John Wiley Sons.

- Gunning, Robert. (1968). *The Technique of Clear Writing*. Revised Edition. New York: McGraw-Hill.
- Harris, T. L., and Hodgers, R. E. (1995). *The Literacy Dictionary: The Vocabulary of Reading and Writing*. Newark, DE: International Reading Association.
- Hilgard, E. Bower. G. (1971). From the nature of learning theories. In *P.E. Johnson (Ed.) Learning: Theory and Practice*. New York: Thomas Y. Crowell.
- \_\_\_\_\_. (1975). *Introduction to Psychology*. (3<sup>rd</sup> ed.). New York: Harcourt Brace and World.
- Kendler, H.H. (1974). *Basic Psychology*. California: W.A. Benjamin.
- Konrad, Elaine M. (1989). Developing Thinking Skills with Folktale Variants from Several Cultures. *Dissertation Abstracts International*, 50, 1212.
- Kuder, G. F. and M.W. Richardson. (1937). The Theory of the Estimation of Test Reliability. *Psychometrika*, 151-160
- Lapp, Diane and Flood, James. (1984). *Promoting Reading Comprehension: Instruction which Ensures Continuous Leader Growth in James Flood (ed.) Promoting Reading Comprehension*. Delaware: International Reading Association.
- \_\_\_\_\_. (1986). *Teaching Students to Read*. New York: Macmillan.
- Magaret, S. Wilson. (2008). Skill-Based or Whole Language Reading comprehension of high School Students. Retrieved from [http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/Home.portal?\\_nfpb=true&\\_pagel=advanced](http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/Home.portal?_nfpb=true&_pagel=advanced).
- Manzo, A. V., & Manzo, U. C. (2001). *Testing children to be literate: A reflective approach*. Fort Worth: Holt, Rinehart and Winston.
- Maslow, A.B. (1953). *Toward a Psychology of Being*. New Jersey: Princeton University Press.
- McCormick, Robert and James Marry. (1988). *Curriculum Evaluation in Schools*. London: Croom Helm.
- Miller, W.H. (1990). Reading Comprehension Activities Kit. New York: The Center for Applied Research in Education.

- Munsegvith, S. (1982). "A Descriptive Study in the Use of Folktales as a Supplement to a Development Reading Program for Non-Thai-Speaking Children in Thailand Primary Grades." State College: Doctoral Dissertation. Department of Curriculum and Instruction. Faculty of Education. The Pennsylvania State University.
- Piaget, J. (1965). *The Language and Thought of the Child*. New York: Meridian.
- Pressley, M., Goodchild, F., Fleet, J., Zajchowski, R., and Evans, E.P. (1989). The Challengers of Classroom Strategy Instruction. *The Elementary School Journal*, 89(989), 301-342.
- Rumelhart, David E. (1981). Schemata The Building Blocks of Cognition. In *Comprehension and Teaching Research Review*, 4 - 12. New York: International Reading Association.
- Rydell, S.T. (1983). "Educational Materials Development and Use with Self-directed Learners," in J.P. Wilson (ed) *Materials for Teaching Adults: Selection Development and Use*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Skinner, Burrhus Frederic. (1969). *Contingencies of Reinforcement: a Theoretical analysis*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall.
- Smetter, Wilma Jo. (2002). The Effect of After-School Tutorial Program on the Reading Achievement of At-risk Sixth, Seventh and English Grade Students. *Dissertation Abstracts International*, 63(06), 2120 - A: December, 2002.
- Smith, J.A. (1973). *Creative Teacher of the Language Art in the Elementary School*. Boston: Allyn and Bacon.
- Thorndike, E. L. (1913). *Educational Psychology*. Vol. 2 New York: Columbia University. Teachers College.
- Watson, J.B. and Rayner R. (1920). Conditioned Emotional Reactions. *Journal of Experimental Psychology*, 3, 1-14.
- Watts, Elizabeth Lionne. (2007). Reading Rescue: Case Studies of English Language Learners in a Middle School. *Dissertation Abstracts International*, December 58(06), 2139-A:
- Westcott, M.S., & Smith, D.W. (1973). *Child Development and Personality*. New York: Harper and Brothers.

William, C.D. (1959). The Elimination of Tantrum Behavior by Extinction Procedures: Case Report. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 59, 269.

Wllach, M.A., & Kogan, N. (1965). *Mode of Thinking in Young Children*. New York: Holt, Richart and Winston.

Wrigglesworth, H.J. (1979). Folk Rhetoric in The Narration of Ilianen Monobo Folktales. *Dissertation Abstracts International*, 39 March, 5658-A. 1979.





ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

สภามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร





ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย



ที่ อว 0602.16 (บ)/

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช  
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด  
จังหวัดนนทบุรี 11120

วันที่ 17 มกราคม 2565

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน .....

สิ่งที่ส่งมาด้วย โครงการวิทยานิพนธ์ จำนวน 1 ชุด

ด้วย นายอิศเรศ สุขชม นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน วิชาเอกภาษาไทย สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการสอนอ่านจับใจความเพื่อพัฒนาการเขียนสร้างสรรค์โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีผลต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิต มศว องครักษ์ อำเภอองครักษ์ จังหวัดนครนายก ตามโครงการวิทยานิพนธ์ที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำวิทยานิพนธ์เรื่องดังกล่าว นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลและได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ไว้ขั้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้นมีความครอบคลุมเนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย ทางสาขาวิชา จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาไทย หลักสูตรและการสอน การจัดการเรียนรู้ การวัดและการประเมินผล และได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการวิจัยของนักศึกษาผู้นี้ด้วย สำหรับรายละเอียดอื่น ๆ นักศึกษาจะนำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี จึงขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นิรนาท แสนสา)

ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา

โทร. 0-2504-8505

โทรสาร. 0-2503-3566-7

## รายชื่อผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอนภาษาไทย

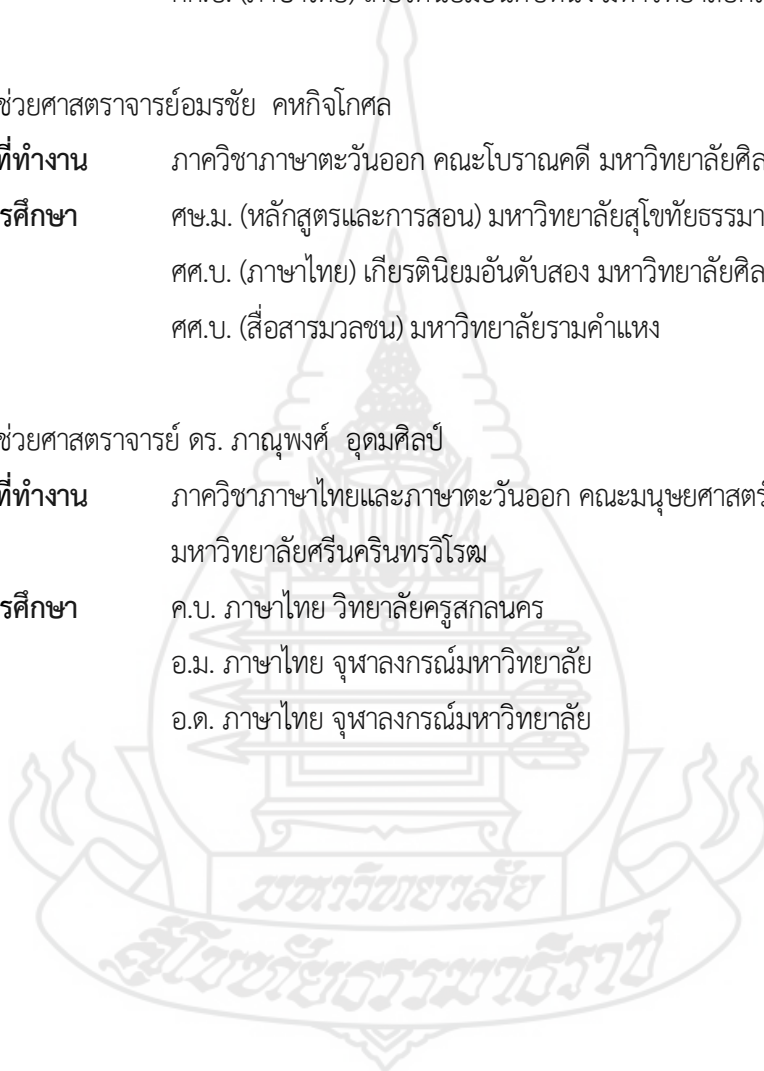
1. ชื่อ ดร. ณัฐกิตติ์ สิริวัฒนาทากุล  
 สถานที่ทำงาน ประธานหลักสูตรสาขาการสอนภาษาไทย  
 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน  
 วุฒิการศึกษา ปร.ด. (หลักสูตรและการสอน-การสอนภาษาไทย) คณะศึกษาศาสตร์  
 มหาวิทยาลัยศิลปากร  
 ศษ.ม. (การสอนภาษาไทย) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น  
 ศษ.บ. (ภาษาไทย) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
  
2. ชื่อ ดร.สง่า วงศ์ไชย  
 สถานที่ทำงาน อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรและการสอน  
 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง  
 วุฒิการศึกษา ปร.ด. (หลักสูตรและการสอน-การสอนภาษาไทย) คณะศึกษาศาสตร์  
 มหาวิทยาลัยศิลปากร  
 ศษ.ม. (การสอนภาษาไทย) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง  
 ศษ.บ. (ภาษาไทย) (เกียรตินิยมอันดับสอง) คณะศึกษาศาสตร์  
 มหาวิทยาลัยรามคำแหง
  
3. ชื่อ ดร. กิ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล  
 สถานที่ทำงาน อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์  
 มหาวิทยาลัยศิลปากร  
 วุฒิการศึกษา ปร.ด. (หลักสูตรและการสอน-การสอนภาษาไทย) คณะศึกษาศาสตร์  
 มหาวิทยาลัยศิลปากร  
 ศษ.ม. (การสอนภาษาไทย) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
 กศ.บ. การศึกษาบัณฑิต (ภาษาไทย) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

## รายชื่อผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลและประเมินผล

1. ชื่อ นายอนันต์ ปิยพงศ์ธัญต์  
 สถานที่ทำงาน ข้าราชการครู โรงเรียนเมืองแกพิทยาสรรค์ อำเภอท่าตูม จ.สุรินทร์  
 วุฒิการศึกษา ระดับปริญญาตรี ครุศาสตรบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับ 1  
 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์  
 ระดับปริญญาโท ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต  
 สาขาวิชาการวัดและประเมินผลการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์  
 มหาวิทยาลัยขอนแก่น
  
2. ชื่อ นางณัฐกาญจน์ เปรมกมล  
 สถานที่ทำงาน อาจารย์โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา  
 วุฒิการศึกษา วิทยาศาสตร์บัณฑิต (สถิติ) มหาวิทยาลัยบูรพา  
 ประกาศนียบัตรวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยบูรพา  
 วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิจัย วัดผลและสถิติการศึกษา  
 มหาวิทยาลัยบูรพา
  
3. ชื่อ นางสาวภัสสุภา สุขสวัสดิ์  
 สถานที่ทำงาน ข้าราชการครู โรงเรียนบึงศรีราชาพิทยาคม  
 วุฒิการศึกษา ระดับปริญญาตรี ศึกษาศาสตร์ เอกวิทยาศาสตร์ สาขาการสอนฟิสิกส์  
 ระดับปริญญาโท ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการวัดผลสถิติการศึกษา  
 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

## รายชื่อผู้เชี่ยวชาญด้านนิทานพื้นบ้านภาคกลาง

1. ชื่อ ผู้ช่วยศาสตราจารย์กิตติชัย พินโน  
 สถานที่ทำงาน ภาควิชาภาษาตะวันออก คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร  
 วุฒิการศึกษา อ.ม. (ภาษาศาสตร์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
 ศศ.บ. (ภาษาไทย) เกียรตินิยมอันดับหนึ่ง มหาวิทยาลัยศิลปากร
  
2. ชื่อ ผู้ช่วยศาสตราจารย์อมรชัย คหกิจโกศล  
 สถานที่ทำงาน ภาควิชาภาษาตะวันออก คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร  
 วุฒิการศึกษา ศษ.ม. (หลักสูตรและการสอน) มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช  
 ศศ.บ. (ภาษาไทย) เกียรตินิยมอันดับสอง มหาวิทยาลัยศิลปากร  
 ศศ.บ. (สื่อสารมวลชน) มหาวิทยาลัยรามคำแหง
  
3. ชื่อ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาณุพงศ์ อุดมศิลป์  
 สถานที่ทำงาน ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์  
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
 วุฒิการศึกษา ค.บ. ภาษาไทย วิทยาลัยครูสกลนคร  
 อ.ม. ภาษาไทย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
 อ.ด. ภาษาไทย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

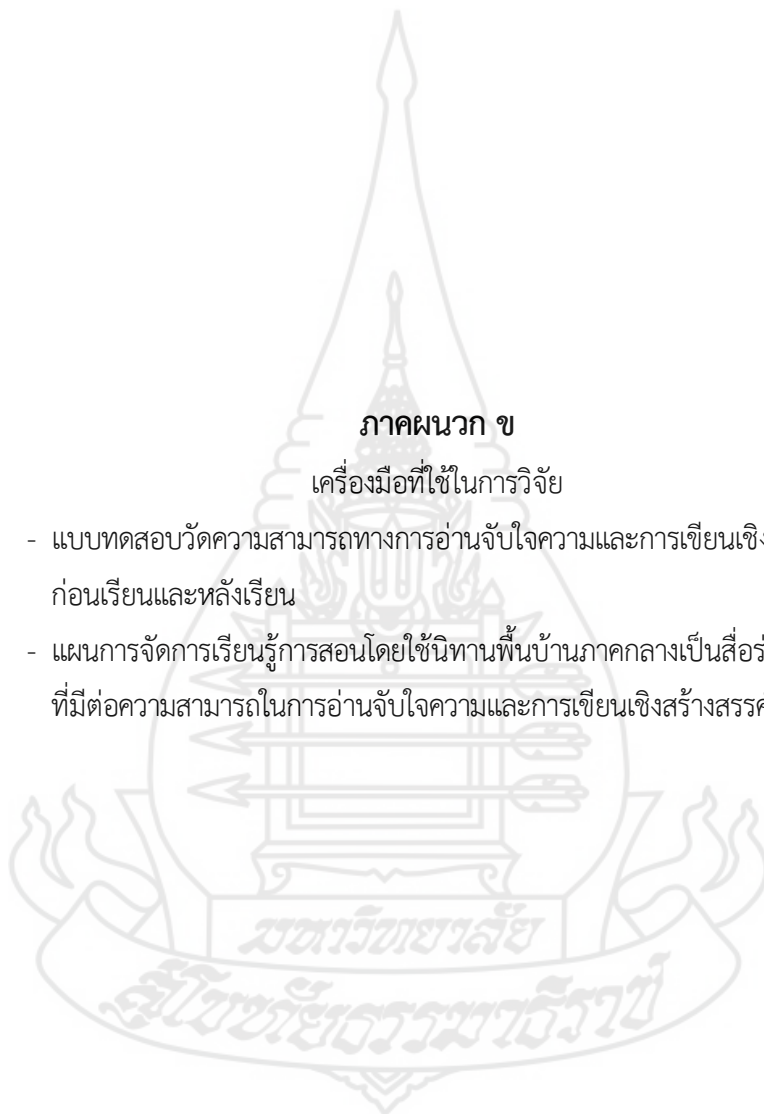




## ภาคผนวก ข

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- แบบทดสอบวัดความสามารถทางการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์  
ก่อนเรียนและหลังเรียน
- แผนการจัดการเรียนรู้การสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น  
ที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์





แบบทดสอบวัดความสามารถ  
การอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ก่อนเรียน



ตอนที่ 1 แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความก่อนเรียนชุดนี้ มีจำนวน 10 ข้อ  
ข้อละ 1 คะแนน

ตอนที่ 2 แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ก่อนเรียนชุดนี้มีจำนวน 1 ข้อ  
ข้อละ 20 คะแนน

ตอนที่ 1

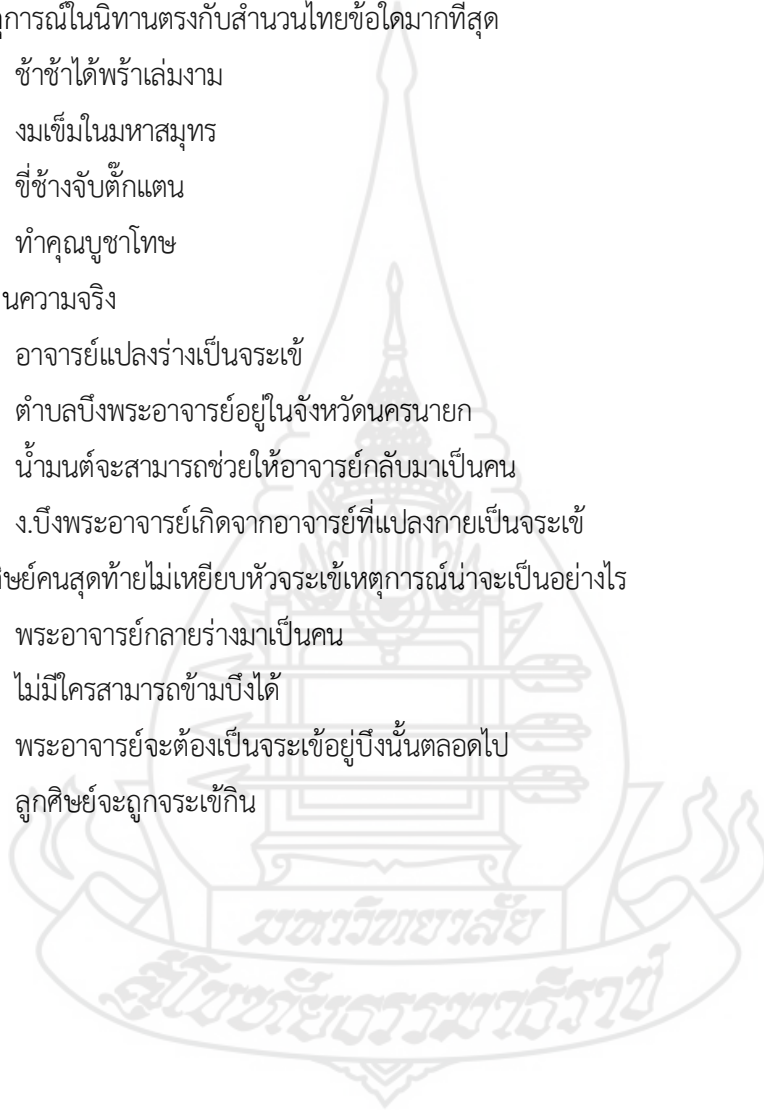
**คำชี้แจง** ให้นักเรียนอ่านนิทานพื้นบ้านภาคกลางเรื่อง บึงพระอาจารย์ แล้วตอบคำถามตั้งแต่ข้อ 1-10  
ให้ถูกต้อง

เรื่อง “บึงพระอาจารย์”

เรื่องเล่าว่ามีอาจารย์คนหนึ่ง สามารถแปลงร่างเป็นจระเข้ได้ วันหนึ่งอาจารย์คนนี้ก็กับศิษย์อีกสองคน เดินทางเพื่อไปรู่ทางที่จะผ่านเป็นบึงซึ่งใหญ่และเป็นบึงน้ำลึก ไม่สามารถข้ามน้ำได้ อาจารย์จึงแปลงเป็นจระเข้ตัวใหญ่ขวางบึงนั้นเพื่อที่จะให้ศิษย์เหล่านั้นเดินข้ามไปได้ก่อนที่จะแปลงร่างเป็นจระเข้ท่านได้ทำน้ำมนต์แล้วบอกศิษย์ว่าเมื่อศิษย์คนสุดท้ายข้ามฝั่งได้ให้เอาน้ำมนต์รดที่ศีรษะของตน ซึ่งอยู่ในสภาพจระเข้ ตนเองก็จะกลับร่างเป็นมนุษย์อย่างเดิม แต่มีข้อแม้ยู่ว่าห้ามเหยียบหัวจระเข้ เพราะพระอาจารย์จะไม่สามารถยับยั้งการเป็นจระเข้ได้ แต่ศิษย์คนสุดท้ายไม่สามารถเอาน้ำมนต์รดที่ศีรษะของอาจารย์ได้เพราะเกิดความกลัวอย่างสุดขีดเนื่องจากได้เหยียบหัวจระเข้จนจมูกได้จมลงศิษย์คนสุดท้ายจึงตกใจ ทำบาตรน้ำมนต์หลุดมือเพราะร่างของอาจารย์แปลงอยู่นั้นน่ากลัวมาก ฉะนั้นอาจารย์จึงต้องอยู่ในสภาพที่มีร่างเป็นจระเข้ ณ บริเวณบึงแห่งนั้นชั่วอายุขัย บึงนั้นจึงมีชื่อว่า บึงพระอาจารย์

1. อาจารย์แปลงร่างเป็นสัตว์ชนิดใด (รู้จำ)
  - ก. ช้าง
  - ข. แมว
  - ค. จระเข้
  - ง. งูเหลือม
2. พระอาจารย์ให้ลูกศิษย์คนสุดท้ายทำอะไรกับตนเองหลังจากที่เดินข้ามบึงแล้ว (รู้จำ)
  - ก. พาจระเข้ขึ้นฝั่ง
  - ข. ตามศิษย์ที่เหลือมาช่วยอาจารย์
  - ค. เอน้ำมนต์รดศีรษะจระเข้
  - ง. ท่องคาถาเพื่อให้อาจารย์กลับคืนร่างเดิม
3. เพราะเหตุใดอาจารย์จึงต้องแปลงกายเป็นจระเข้ (เข้าใจ)
  - ก. เพราะเดินทางได้อย่างรวดเร็ว
  - ข. เพราะลูกศิษย์ถูกทำร้าย
  - ค. เพราะต้องการให้ลูกศิษย์ข้ามแม่น้ำ
  - ง. เพราะต้องสู้รบกับศัตรูที่ข้ามแม่น้ำ
4. บึงพระอาจารย์ มีที่มาจากอะไร (เข้าใจ)
  - ก. เพราะมีพระมาจุดธูปแล้วเสียชีวิตที่บึง
  - ข. เพราะมีงูคอยดูแลบึงแห่งนี้
  - ค. เพราะมีเจ้าเมืองตั้งชื่อให้
  - ง. เพราะเกิดจากที่อาจารย์แปลงร่างเป็นจระเข้ ไม่สามารถเป็นคนได้จึงเป็นจระเข้เฝ้าบึง
5. นักเรียนจะนำคุณค่าของนิทานเรื่องนี้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตอย่างไร (นำไปใช้)
  - ก. สมชายมีความขยันหมั่นเพียร
  - ข. กานดามีความอดทนในการเรียน
  - ค. ปรีชาไม่ประมาทในการดำเนินชีวิต
  - ง. ซาลารักในธรรมชาติและรักสัตว์
6. ถ้านักเรียนต้องการพาครอบครัวไปเที่ยว “บึงพระอาจารย์” นักเรียนจะพาครอบครัวไปจังหวัดใด (นำไปใช้)
  - ก. ปราจีนบุรี
  - ข. นครนายก
  - ค. สระบุรี
  - ง. ปทุมธานี

7. จากนิทานเรื่องนี้เหตุการณ์ที่แสดงให้เห็นถึงว่าอาจารย์เป็นผู้มีความเสียสละ (วิเคราะห์)
- ก. อาจารย์ต้องอยู่ในสภาพร่างเป็นจระเข้ต่อไป
  - ข. ศิษย์ไม่สามารถข้ามบึงใหญ่ได้อาจารย์จึงแปลงร่างเป็นจระเข้
  - ค. ศิษย์คนสุดท้ายไม่สามารถเอาน้ำมันรดที่ศีรษะอาจารย์
  - ง. ศิษย์กับอาจารย์จะต้องเดินทางไปทำธุระ
8. จากเหตุการณ์ในนิทานตรงกับสำนวนไทยข้อใดมากที่สุด (สังเคราะห์)
- ก. ช้ำช้ำได้พริ้วเล่มงาม
  - ข. งมเข็มในมหาสมุทร
  - ค. ชี้อ้างจับตักแตน
  - ง. ทำคุณบูชาโทษ
9. ข้อใดเป็นความจริง (ประเมินค่า)
- ก. อาจารย์แปลงร่างเป็นจระเข้
  - ข. ตาบลบิ๊งพระอาจารย์อยู่ในจังหวัดนครนายก
  - ค. น้ำมันดีจะสามารถช่วยให้อาจารย์กลับมาเป็นคน
  - ง. ง.บิ๊งพระอาจารย์เกิดจากอาจารย์ที่แปลงกายเป็นจระเข้
10. ถ้าลูกศิษย์คนสุดท้ายไม่เหยียบหัวจระเข้เหตุการณ์น่าจะเป็นอย่างไร (ประเมินค่า)
- ก. พระอาจารย์กลายร่างมาเป็นคน
  - ข. ไม่มีใครสามารถข้ามบึงได้
  - ค. พระอาจารย์จะต้องเป็นจระเข้ขู่บิ๊งนั้นตลอดไป
  - ง. ลูกศิษย์จะถูกจระเข้กิน









## แบบทดสอบวัดความสามารถ การอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์หลังเรียน



ตอนที่ 1 แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความหลังเรียนชุดนี้ มีจำนวน 10 ข้อ  
ข้อละ 1 คะแนน

ตอนที่ 2 แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์หลังเรียนชุดนี้มีจำนวน 1 ข้อ  
ข้อละ 20 คะแนนตอนที่ 1

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนอ่านนิทานพื้นบ้านภาคกลางเรื่อง กำเนิดงูพิษ แล้วตอบคำถามตั้งแต่ข้อ 1-10  
ให้ถูกต้อง

### เรื่อง “กำเนิดงูพิษ”

มีเรื่องเล่ากันเป็นนิทานชาวบ้านมาแต่โบราณ แรกเริ่มเมื่อมีสัตว์ชนิดต่าง ๆ เกิดขึ้นในโลก และพระเจ้าผู้สร้างได้ประทานอาวุธให้สัตว์เกือบทุกชนิด ไว้ป้องกันตัวทำร้ายศัตรู แต่พระเจ้าไม่ได้ประทานอาวุธอะไรให้เลย แต่งูเป็นสัตว์ฉลาด เจ้าความคิด ไม่ยอมอ่อนน้อมหน้าตางทะเลเยอทะยานมีพิษให้เทียบสัตว์อื่น จึงนัดประชุมกัน ทุกชนิดต่าง ก็เลื้อยหลังไหลกันเข้ามา ญลานกว้าง ลานประชุมจึงแออัดไปด้วยทุกชนิด มีงูตัวหนึ่งเป็นงูขนาดใหญ่อันดับหนึ่ง ร้องประกาศ สัตว์อื่นเขามีอาวุธเป็นอำนาจเกือบทั่วหน้า พวกเราควรที่จะให้งูตัวใดตัวหนึ่งไปขออาวุธประจำตัวจากพระอิศวร เมื่อนั้นกล่าวจบงูทั้งหลายจึงลงความเห็นให้งูเหลือมรับหน้าที่เป็นเสียงเดียวกันหมด เพราะมีร่างใหญ่กำลังมากสามารถจะเดินทางไปเฝ้าพระอิศวรได้ งูเหลือมก็จำต้องไป จึงเลื้อย ออกจากที่นั่น มุ่งขึ้นสู่ยอดเขาไกรลาศที่ประทับของอิศวร กว่าจะถึงก็บอบช้ำ เหน็ดเหนื่อย อุตส่าห์พยายามเลื้อยขึ้นมาถึงที่ประทับ พระอิศวรก็ฉงนพระทัย ทรงถามงูว่ามาเพื่อประสงค์อะไร งูเหลือมทูลตอบว่า มาขอประทานอาวุธสักอย่างหนึ่ง พระอิศวรเห็นใจในความพยายาม จึงประทานพรให้พิษร้ายเข้าบรรจุเต็มตัว งูเหลือมดีใจมิช้านานก็ลงมาถึงพื้นโลก ขำความสำเร็จของงูเหลือม งูทั้งหลายพากันตื่นเต้น

หวังมาขอส่วนแบ่งมาก ๆ เข้าห้อมล้อมงูเหลือม แต่เสียงอ้อนวอนร้องดังแซ่เหล่านั้น ไม่เกิดผล  
งูเหลือมเกิดเปลี่ยนใจ คิดหักหลังทรยศ ข้าไม่ยอมให้เพราะกว่าจะได้มาเหนื่อยจึงขู่ ฟ้อ ๆ เลื้อย  
โล่งต่าง ๆ ให้กระเจิดกระเจิงไป เมื่องูทั้งหลายพากันขยาดเตลิดหนีไปหมดแล้วจึงเข้าไปขด  
ตัวนอนอยู่ในกอไม้พริกเหนียว

ครั้งนั้นยังมีชายคนหนึ่งชื่อ เอื้อย ว่ากันว่าเป็นหมองู แม้วางูกัดก็ไม่ตาย ชาวบ้าน  
จึงเชื่อกันว่า เอื้อยเป็นหมองูที่เก่งทนการกัดของงูได้ดี เพราะงูยังไม่มีพิษสงอะไรเลย วันหนึ่ง  
หมองูเอื้อยไปตัดกอไม้พริกที่งูเหลือมซ่อนอยู่ งูเหลือมมองเห็นคนบังอาจรุกรานจึงฉกลงไปกัดที่  
เท้าของเอื้อย หมองูขาดใจตาย เป็นการลงอาวุธของพระอิศวรด้วย

หลังจากที่เอื้อยตายแล้ว ชาวบ้านเดินมาเห็นเอื้อยนอนตาย แต่เพราะเคยเชื่อกันว่า  
เอื้อยต้องไม่ตาย จึงพูดกันว่า เอื้อยไม่ตาย ๆ งูเหลือมได้ยินคิดเสียใจกับพิษที่ไม่มีประโยชน์อัน  
ใด จึงคายพิษลงดินเสียจนหมด บรรดา งูรู้ว่า งูเหลือมคายพิษ จึงรีบมา ก่อนก็ได้ดื่มพิษมาก  
มาหลัง ๆ ก็ได้พิษไปนิดหน่อย งูน้ำได้มากเมื่อไปถึงน้ำ มันคิดว่าพิษมากนั้ก ต้องคายให้ลอย  
เหนือน้ำไว้ก่อน ต้องการเมื่อใดจึงค่อยดื่มเอา เมื่อคายออกพิษก็ลอยไปกันหมด บางส่วนไปติด  
อยู่ตามครีบบลาบางชนิด งูที่มีพิษได้แก่งูจงอาง งูเห่า ถัดรองกันลงมาเป็นลำดับ งูจึงมีพิษ  
ตั้งแต่นั้นมา



1. ใครเป็นผู้ประทานอาวุธให้สัตว์ทั้งหลาย (รู้จำ)
  - ก. พระอินทร์
  - ข. พระอิศวร
  - ค. พระพรหม
  - ง. พระนารายณ์
2. ภูชนิดใดที่ได้พิษไปมาก จึงคายพิษออกลอยเหนือน้ำ (รู้จำ)
  - ก. ภูจาง
  - ข. ภูน้ำ
  - ค. ภูเห่า
  - ง. ภูเขี้ยว
3. เพราะเหตุใดงูเหลือมจึงไม่มีพิษ (เข้าใจ)
  - ก. เพราะพระอิศวรดึงพิษคืนจากงูเหลือม
  - ข. เพราะงูเหลือมถูกหมองูฆ่าเอาพิษ
  - ค. เพราะงูเหลือมคายพิษของตัวเองทิ้ง
  - ง. เพราะงูน้ำต่อสู้กับงูเหลือมจนได้พิษจากงูเหลือม
4. ข้อใดคือจุดมุ่งหมายของเรื่อง (เข้าใจ)
  - ก. บอกถึงที่มาของพิษที่อยู่ในงูแต่ละชนิด
  - ข. อธิบายเกี่ยวกับประวัติของพระอิศวร
  - ค. เล่าเรื่องหมองูที่ตายจากงู
  - ง. ชี้แจงเหตุผลที่ทำให้งูน้ำถึงมีพิษ
5. พฤติกรรมใดของงูเหลือม ที่นักเรียนเห็นว่างูเหลือมทำถูกต้อง (นำไปใช้)
  - ก. งูไว้วาง เสียใจ ไม่มีสติ จึงคายพิษทิ้ง
  - ข. งูเหลือมขู่งูตัวอื่นๆ เพราะหวงพิษที่อยู่ในตัวเอง
  - ค. งูเหลือมต้องการทดลองพิษ โดยการคิดฆ่าเอื้อย
  - ง. การที่งูเหลือมพยายามเดินทางในการไปขอพรพระอิศวร
6. เหตุการณ์ใดคือต้นเหตุที่ทำให้งูชนิดต่างๆ มีพิษ (วิเคราะห์)
  - ก. เพราะได้รับผลจากพระอิศวร
  - ข. เพราะงูเหลือมตาย
  - ค. เพราะงูเหลือมคายพิษออกมา
  - ง. เพราะงูเหลือมถูกหมองูดึงพิษออกมา

7. เพราะสาเหตุใดพระอิศวรจึงประทานพรให้กับงูเหลือม (วิเคราะห์)
- ก. เพราะงูเหลือมมีความเพียรพยายาม
  - ข. เพราะงูเหลือมมีพลังกำลังมาก
  - ค. เพราะงูเหลือมมีขนาดใหญ่กว่างูชนิดอื่น
  - ง. เพราะงูเหลือมมีความกตัญญู
8. จากสำนวนไทยที่ว่า “กระต่ายตื่นตูม” ตรงกับเหตุการณ์ใด (สังเคราะห์)
- ก. งูเหลือมพยายามเลื้อยไปเข้าเฝ้าพระอิศวร
  - ข. หมองูตายเพราะถูกพิษงูเหลือม
  - ค. งูเหลือมเสียใจที่พิษตัวเองไม่สามารถฆ่าหมองูได้
  - ง. บรรดา งูชนิดอื่นๆ ต่างเร่งรีบตื่นตื่น ไปกินพิษงูเหลือม
9. นักเรียนคิดว่าบทประพันธ์ใดที่สอดคล้องกับการกระทำของงูเหลือม มากที่สุด (สังเคราะห์)
- |                                       |                               |
|---------------------------------------|-------------------------------|
| ก. ปากเป็นเอกเหมือนเสกมนตรีให้คนเชื่อ | ฉลาดเหลือวาจาปรีชาฉาน         |
| จะกล่าวถ้อยร้อยคำไม่รำคาญ             | เป็นรากฐานเกิดตนพันลำเค็ญ     |
| ข. เราทุกคนมีโอกาสดูพลาดผิด           | รู้แล้วคิดป้องกันด้วยมันสมอง  |
| ยึดสิ่งดีที่หนึ่งไว้ไม่เป็นรอง        | คือจะต้องไม่ประมาทยามยาตรา    |
| ค. จะนุ่งห่มดูพอสมศักดิ์สงวน          | ให้สมควรรับพัศตร์ตามศักดิ์ศรี |
| จะผัดหน้าทาแป้งแต่งอินทรีย์           | ดูฉวีผิวเนื้ออย่าเหลือเกิน    |
| ง. แล้วสอนว่าอย่าไว้ใจมนุษย์          | มันแสนสุดลึกล้ำเหลือกำหนด     |
| ถึงเถาวัลย์พันเกี่ยวที่เลี้ยวลด       | ก็ไม่คดเหมือนหนึ่งในน้ำใจคน   |
10. จากเหตุการณ์ในนิทานเรื่องนี้ การที่งูเหลือมกัดเอื้อยจนตายนักเรียนคิดว่างูเหลือมมีพฤติกรรมที่เหมาะสมหรือไม่ เพราะเหตุใด (ประเมินค่า)
- ก. ไม่เหมาะสมเพราะ งูเหลือม ไม่ได้คิดทบทวนให้รอบคอบ
  - ข. เหมาะสม เพราะ จะเป็นการช่วยให้งูชนิดอื่นๆ มีพิษ
  - ค. เหมาะสม เพราะ เป็นการสิ่งเดียวที่จะทำให้งูตัวอื่นชื่นชม งูเหลือม
  - ง. ไม่เหมาะสม เพราะ งูเหลือมทำร้ายคนอื่นเพียงแค่ต้องการจะลองของวิเศษในตัวเอง





**เฉลยแบบทดสอบวัดความสามารถ**  
**การอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ก่อนเรียนและหลังเรียน**

เรื่อง	ข้อที่									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ก่อนเรียน เรื่อง บึงพระอาจารย์	ค	ค	ง	ง	ค	ข	ข	ง	ข	ก
หลังเรียน เรื่อง กำเนิดงูพิษ	ข	ข	ค	ก	ง	ค	ก	ค	ข	ง



**แบบประเมินการเขียนเชิงสร้างสรรค์จาก ผลการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลาง  
เป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและ  
การเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6  
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒองค์รักษ์**

ประเด็นการ ประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4	3	2	1
1.ด้านเนื้อหา (2)	เนื้อหามีความสัมพันธ์กับชื่อเรื่อง มีการเรียงลำดับใจความที่ต่อเนื่องสอดคล้องกัน 3 ประเด็นขึ้นไป	เนื้อหา มีความสัมพันธ์กับชื่อเรื่อง มีการเรียงลำดับใจความที่ต่อเนื่องสอดคล้องกัน 2 ประเด็น	เนื้อหา มีความสัมพันธ์กับชื่อเรื่อง มีการเรียงลำดับใจความที่ต่อเนื่องสอดคล้องกัน 1 ประเด็น	เนื้อหาไม่มี ความสัมพันธ์กับชื่อเรื่องไม่มี เรียงลำดับใจความที่ต่อเนื่อง
2.ด้านความคิดสร้างสรรค์ (4)	ปรับเปลี่ยนจากเรื่องเดิม 5 อย่างขึ้นไป	ปรับเปลี่ยนจากเรื่องเดิม 3-4 อย่าง	ปรับเปลี่ยนจากเรื่องเดิม 1-2 อย่าง	ไม่มีการเปลี่ยนแปลงคงสภาพเดิมทุกประการ
3.การใช้ภาษา (3)	ใช้ภาษาสละสลวย เรียงลำดับประโยคถูกต้องตามหลักภาษา	ใช้ภาษาสละสลวย เรียงลำดับประโยคไม่ถูกต้องตามหลักภาษา 1 ประโยค	ใช้ภาษาสละสลวย เรียงลำดับประโยคไม่ถูกต้องตามหลักภาษา 2-3 ประโยค	ใช้ภาษาสละสลวย เรียงลำดับประโยคไม่ถูกต้องตามหลักของภาษาประโยคตั้งแต่ 4 ประโยคขึ้นไป
4.การเขียนคำ (1)	สะกดคำใช้สัญลักษณ์ อักษรย่อเครื่องหมายวรรคตอนถูกต้องทุกคำ	สะกดคำใช้สัญลักษณ์ อักษรย่อเครื่องหมายวรรคตอนผิด 1-2 ที่	สะกดคำใช้สัญลักษณ์ อักษรย่อเครื่องหมาย วรรคตอนผิด 3-4 ที่	สะกดคำใช้สัญลักษณ์ อักษรย่อเครื่องหมายวรรคตอนผิด 5 ที่ขึ้นไป
รวมคะแนน 20				

**กำหนดเกณฑ์การประเมินผลความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์**

คะแนนระหว่าง 18 -20 หมายถึง การเขียนเชิงสร้างสรรค์อยู่ในเกณฑ์ ดีมาก

คะแนนระหว่าง 15-17 หมายถึง การเขียนเชิงสร้างสรรค์อยู่ในเกณฑ์ ดี

คะแนนระหว่าง 11-14 หมายถึง การเขียนเชิงสร้างสรรค์อยู่ในเกณฑ์ ปานกลาง

คะแนนต่ำกว่า 10 หมายถึง การเขียนเชิงสร้างสรรค์อยู่ในเกณฑ์ ปรับปรุง



แผนการจัดการเรียนรู้การสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น  
ที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 การเตรียมความพร้อมในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิง  
สร้างสรรค์เรื่อง ดาวลูกไก่

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง นกกระเจอก

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง น้ำตกลสาธิตา

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง เสาร์องให้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง สรรวิเศษ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง กระจต่ายบนดวงจันทร์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง อีกากับนกยูง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง ทำวอกขานาก

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง พญาหงส์ทอง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง กระจรอกเจาะมะพร้าว



## แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 1

แผนเตรียมความพร้อมการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ เรื่อง ดาวลูกไก่  
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6  
 รายวิชาภาษาไทย รหัสวิชา ท 16101 เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

\*\*\*\*\*

### 1. แนวคิด

- 1.1 การอ่านเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียน ซึ่งทักษะการอ่านจับใจความคือทักษะพื้นฐานที่ควรฝึกฝนและมีความสำคัญ
- 1.2 การเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นการเขียนที่เสริมสร้างความคิดริเริ่ม โดยใช้จินตนาการและประสบการณ์ของนักเรียนเพื่อเชื่อมโยงความคิดโดยไม่เลียนแบบผู้อื่น

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 2.1 อ่านเรื่องแล้วตอบคำถามได้อยู่ถูกต้องอย่างน้อยร้อยละ 60
- 2.2 เขียนสร้างสรรค์จากแนวคิดของเรื่องที่กำหนดให้ได้ถูกต้องอย่างน้อยร้อยละ 60
- 2.3 ปฏิบัติตนได้ถูกต้องตามหลักการอ่านจับใจความ
- 2.4 ปฏิบัติได้ถูกต้องตามหลักการเขียนเชิงสร้างสรรค์

### 3. สาระการเรียนรู้

#### 3.1 หลักการอ่านจับใจความ

##### 3.1.1 การอ่านสำรวจ เพื่อตรวจหาคำสำคัญและประโยคสำคัญ

- 1) เตรียมร่างกายให้พร้อมด้วยการนั่ง ท่าสบาย ตัวตรง หนังสือห่างจากตัวเราระยะ

1 ฟุต

- 2) เริ่มจากการอ่านชื่อเรื่อง แล้วทำความเข้าใจ
- 3) อ่านคำที่เป็นตัวหนา ตัวเอน หรือคำที่ขีดเส้นใต้ และคำที่อยู่ในเครื่องหมายคำพูด
- 4) วางสายตาเป็นจุดเพ่งที่กึ่งกลางบรรทัดแรกของข้อความ และเคลื่อนสายตาผ่านจุด

กึ่งกลางบรรทัดอื่นๆ เพื่อค้นหาคำสำคัญ

##### 3.1.2 การอ่านละเอียด เพื่อหาแนวคิดของเรื่อง

- 1) อ่านชื่อเรื่องแล้วทำความเข้าใจ ความหมายของชื่อเรื่อง



2) เริ่มต้นด้วยการเพ่งตาที่คำแรกของบรรทัดแรก เคลื่อนสายตาผ่านคำทุกคำของแต่ละบรรทัดโดยจะต้องมีความเข้าใจคำทุกคำ

3) ทำความเข้าใจเรื่องราวในแต่ละย่อหน้า หรือแต่ละข้อความโดยต้องอ่านให้จบและต้องมีการจดบันทึกสำหรับเมื่อพบประเด็นที่สำคัญ ควบคู่กับการอ่านอย่างละเอียด

4) เมื่ออ่านจบแล้วผู้เรียนจะต้องจดบันทึกพร้อมทั้งเชื่อมโยงประเด็นสำคัญของแต่ละย่อหน้าเป็นใจความของเรื่อง

5) สรุปใจความที่บันทึกไว้ให้เป็นประโยคที่สั้นที่สุด เพื่อเป็นแนวคิดของเรื่อง ที่อ่าน

**3.1.3 การอ่านคร่าวๆ** หมายถึง การอ่านเพื่อตรวจสอบ เป็นการทบทวน พิจารณาคำหรือกลุ่มคำหรือประโยคที่เขียนเรียบเรียงนั้นมีความหยาบครอบคลุมกับเนื้อหาหรือแก่นของเรื่องได้

1) ตรวจสอบความเข้าใจในเนื้อเรื่องที่อ่านแต่ละย่อหน้า

2) อ่านสิ่งบันทึกและต้องการที่จะเปลี่ยนแปลง

3) ตรวจสอบความถูกต้องของประโยคสำคัญ

4) ตรวจสอบเนื้อเรื่องที่เขียนให้มีความสอดคล้องกัน

**3.1.4 การอ่านจับใจความเพื่อพัฒนาการเขียนสร้างสรรค์**

1) อ่านชื่อเรื่อง โดยการทำความเข้าใจความหมายของชื่อเรื่อง โดยที่ยังไม่อ่านเนื้อเรื่อง

2) อ่านเนื้อเรื่อง ใช้วิธีอ่านละเอียดทุกถ้อยคำตั้งแต่ต้นจนจบเพื่อทำความเข้าใจรายละเอียดของเนื้อเรื่อง

3) คิดทบทวนเรื่องที่อ่าน โดยไม่ต้องอ่านซ้ำ แล้วหาแนวคิดของเรื่อง โดยพิจารณาว่าตรงกับชื่อเรื่องที่ตั้งไว้หรือไม่

4) อ่านซ้ำเพื่อทำการวิเคราะห์ในประเด็นที่เห็นด้วย และประเด็นที่ไม่เห็นด้วย จากนั้นนักเรียนต้องการต้องการปรับเปลี่ยนตามที่ตนเอง เห็นว่าเหมาะสม โดยศึกษาจากรูปแบบ จาก การปรับรูปนิทาน เช่น ชื่อเรื่อง เวลา ลักษณะของอาชีพ พฤติกรรม สถานที่

5) จดบันทึกประเด็นที่ต้องการเปลี่ยนแปลง เพื่อเป็นเครื่องเตือนความจำและสะดวกต่อการเขียนพร้อมทั้งให้นักเรียนเขียนแผนภูมิแสดงความแตกต่างของสิ่งที่เปลี่ยนแปลง

6) ลงมือเขียน ให้นักเรียนลงมือเขียนเรื่องใหม่โดยอาศัยแนวคิดจากเรื่องเดิมและมีการปรับเปลี่ยนประเด็นต่างๆตามที่จดบันทึกและแผนผังที่แสดงในแผนภูมิ

7) อ่านทบทวนงานเขียน เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องและทำการปรับเปลี่ยนข้อบกพร่องให้สมบูรณ์

8) นำเสนอผลงานเพื่อแลกเปลี่ยนกันอ่านระหว่างเพื่อน ครูผู้สอนเพื่อให้แนวทางแก้ไขให้สมบูรณ์ก่อนที่จะนำผลงานลงเผยแพร่ในสื่อออนไลน์

### 3.2 หลักการเขียนเชิงสร้างสรรค์

- 1) เนื้อหามีความสัมพันธ์กัน เรียงลำดับเหตุการณ์ต่อเนื่องสอดคล้องกัน
- 2) ความสร้างสรรค์ คือ การปรับเปลี่ยนรูปจากเหตุการณ์เดิมเป็นเหตุการณ์ใหม่
- 3) การใช้ภาษา เขียนคำ เขียนประโยค ต้องถูกต้องตามหลักภาษา

### 3.3 นิทานพื้นบ้านภาคกลาง เรื่อง ดาวลูกไก่

## 4. กิจกรรมการเรียนรู้

### ขั้นนำ ใช้เวลา 20 นาที

1. นำเสนอการจัดการเรียนรู้ด้วยการทำความเข้าใจเกี่ยวกับ [www.classdojo.com](http://www.classdojo.com) ให้นักเรียนทุกคนได้รู้จักและเข้าใจเกี่ยวกับการเรียน จะทำให้ผู้เรียนรู้จักการใช้งาน classdojo ทำข้อตกลงเกี่ยวกับการเรียนให้ชัดเจน คะแนนสะสม (Points) ระดับชั้น (Levels) รางวัล (Reward) ถ้านักเรียนสะสมแต้มครบทุก ๆ 200 แต้ม จะได้รับเงินเสมือน 1 สตรีมพอยท์ (Steam Points) ซึ่งสามารถนำไปแลกซื้อของรางวัลพิเศษต่างๆ ได้ เช่น ซื้อค่าใบเพื่อเป็นตัวช่วยสำหรับทายปริศนาต่าง ๆ ซื้อเวลาเพิ่มเพื่อขยายระยะเวลาในการทำงานมอบหมายที่กำหนด เป็นต้นหลังจากนั้นให้นักเรียนทำกิจกรรม สังเกตภาพที่ถูกต้องในการอ่านหนังสือ และ วิดีทัศน์จาก youtube หลังจากนั้น ให้นักเรียนช่วยกันอภิปรายเกี่ยวกับการนั่ง การจับหนังสือ การอ่านหนังสือ ว่าต้องมีทำอะไร โดยให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการตอบคำถามใน โปรแกรม mentimeter หลังจากนั้นให้ตัวแทนนักเรียนออกมาสาธิตผ่านทาง Microsoft Team ให้เพื่อนๆ ดูเพื่อแลกกับคะแนนสะสม (Points) และร่วมกันอภิปรายต่อไป

2. นักเรียนร่วมกันอภิปราย วิธีการอ่าน วิธีจับหนังสือ และวิธีการใช้สายตาผ่านแผนผังง่าย ๆ

3. นักเรียนศึกษาวิธีการอ่านสำรวจจากแผนภูมิแสดงหลักการอ่านสำรวจ ผ่านทาง Microsoft Team บอกวัตถุประสงค์ของการอ่านเพื่อค้นหาคำสำคัญหรือประโยคสำคัญ โดยครูผู้สอนจะสาธิตวิธีและให้นักเรียนได้ปฏิบัติตามผ่านทาง Microsoft Team

4. นักเรียนศึกษาวิธีการอ่านละเอียดจากแผนภูมิแสดงหลักการอ่านละเอียดบอกวัตถุประสงค์ของการอ่านเพื่อค้นหาคำสำคัญหรือประโยคสำคัญ โดยครูผู้สอนจะสาธิตวิธีและให้นักเรียนได้ปฏิบัติตาม

5. นักเรียนศึกษาวิธีการอ่านคร่าวๆจากแผนภูมิแสดงหลักการอ่านละเอียด บอกวัตถุประสงค์ของการอ่านเพื่อหาประเด็นสำคัญและสรุปเป็นแนวคิดของเรื่อง โดยครูผู้สอนจะสาธิตวิธีให้นักเรียนดู และนักเรียนปฏิบัติตาม

6. สรุปวิธีการอ่านสำรวจและวิธีการอ่านละเอียดและการอ่านคร่าวๆเพื่อใช้ในการจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่าน โดยใช้แผนภูมิแสดงหลักการอ่านจับใจความเพื่อสร้างสรรค์เรื่องใหม่

7. ทบทวนวิธีการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สรุปหลักการเขียนเชิงสร้างสรรค์จากแผนภูมิการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ เนื้อหาที่มีความสัมพันธ์กัน เรียงลำดับเหตุการณ์ต่อเนื่องสอดคล้องกัน มีความคิดสร้างสรรค์ ปรับเปลี่ยนเหตุการณ์จากเรื่องเดิม การใช้ภาษา เขียนคำและประโยคถูกต้องตามหลักภาษา

#### ขั้นสอน ใช้เวลา 60 นาที

8. เปิด ภาพเรื่อง ดาวลูกไก่ ผ่าน Microsoft Team ให้นักเรียนทำการสำรวจโดยกวาดสายตาคำสำคัญ แล้วช่วยกัน ชีตเส้นใต้คำสำคัญของเรื่องในแต่ละย่อหน้า

9. ให้นักเรียนอ่านละเอียดตามที่ได้รับคำแนะนำจากแผนภูมิในตอนต้นโดยกำหนดเวลา 10 นาทีให้อ่านนิทานพื้นบ้านภาคกลางเรื่อง ดาวลูกไก่ แล้วให้นักเรียนตอบคำถาม

10. อธิบายเกี่ยวกับของคำถามแต่ละข้อว่าวัดการคิดในด้านใด ให้สังเกตคำถามของแต่ละข้อ เช่น 1) วัดความรู้ ซึ่งจะมีคำตอบในเนื้อเรื่องนิทานที่นักเรียนอ่าน ข้อ 1-3 วัดความเข้าใจ คำตอบจะอยู่ในเนื้อเรื่องโดยให้ค้นหาแนวคิดซึ่งเป็นข้อสรุปที่สั้นที่สุด ข้อ 5 วัดการนำไปใช้ คำตอบจะเป็นการนำแนวคิดที่ได้จากเนื้อเรื่องไปใช้ในชีวิตประจำวัน ส่วนข้อ 6 วัดการวิเคราะห์ คำตอบจะเป็นการวิเคราะห์องค์ประกอบย่อยที่ปรากฏในเนื้อ เรื่อง วิเคราะห์นิสัยตัวละคร การประพุดิตนแต่ซึ่งบ่งโดยอาศัยคำที่มีความหมายโดยนัย ข้อ 7-8 วัดการสังเคราะห์ คำตอบจะเป็นการนำแนวคิดของเรื่องเปรียบเทียบกับเรื่องอื่นหรือเปรียบเทียบกับสุภาษิตคำพังเพย สร้างสถานการณ์ใหม่ที่มีแนวคิดคล้ายเรื่องที่อ่าน และข้อ 9-10 วัดการประเมินค่า คำตอบจะเป็นแนวคิดใหม่มีมุมมองที่แปลกใหม่ที่มีความเป็นไปได้โดยแยกเหตุและผลความจริงกับข้อคิดเห็น กาคาดคะเนเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นต่อไป รวมทั้งประโยชน์ที่ได้รับจากการอ่านเรื่อง

11. ให้นักเรียนอ่านนิทานเรื่อง ดาวลูกไก่ อย่างละเอียดอีกครั้งใช้เวลา 10 นาที ขณะอ่านต้องทำความเข้าใจความหมายของคำ กลุ่มคำและประโยค พร้อมทั้งขีดเส้นใต้ประโยคสำคัญของแต่ละย่อหน้า แล้วให้ช่วยเสนอ นำคำขึ้นดังตัวอย่างต่อไปนี้ โดยให้นักเรียนพิมพ์คำตอบลงในช่อง chat

ย่อหน้าที่ 1 ตากับยายอาศัยอยู่บนเชิงเขา กับแม่ไก่และลูก

ย่อหน้าที่ 2 มีพระธุดงค์มาปักกลดบนเชิงเขา

12. ให้นักเรียนเชื่อมโยงประโยคสำคัญของทุกย่อหน้าเป็นใจความของเรื่องแล้ว สรุปให้สั้นที่สุดเพียง 1 ประโยค เขียนเป็นแนวคิดของเรื่อง ลงในสมุดของตนเอง ( แนวคำตอบ) ลูกไก่ทั้ง 7 ตัวกระโดดลงกองไฟพร้อมกับแม่

13. สุ่มคำตอบที่นักเรียนเขียนในสมุด โดยให้นักเรียนอ่านเป็นตัวอย่าง 2-3 ตัวอย่างพร้อมทั้งอภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับสิ่งที่ต้องปรับปรุง

14. ให้นักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับพฤติกรรมของตัวละคร และวิเคราะห์ในหัวข้อที่นักเรียนเห็นด้วยและไม่เห็นด้วย ซึ่งสิ่งเหล่านี้คือสิ่งที่นักเรียนต้องการปรับเปลี่ยนตามที่นักเรียนเห็นว่าเหมาะสม โดยจะมีการยกตัวอย่างเหตุการณ์ที่ต้องการปรับเปลี่ยนไปจากเดิม ให้นักเรียนแต่ละคนออกไปพิมพ์ข้อความ ในช่องแชท โดยการสุ่ม 3 คน ให้แต่ละคนพิมพ์ลง แชท คนละ 1 เหตุการณ์ แล้วช่วยกันเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์

ร่วมกันให้เป็นตัวอย่าง ให้นักเรียนคนอื่นได้เข้าใจ หลังจากนั้นให้นักเรียนแต่ละคนพิมพ์เหตุการณ์ที่จะเปลี่ยนแปลง โดยจะมีคะแนนสะสม (Points) ให้สำหรับนักเรียนที่ตอบคำถามได้อย่างชัดเจน

15. ให้นักเรียนช่วยกันเขียนเป็นเรื่องใหม่ตามเหตุการณ์ที่ได้เขียนโดยมีครูเป็นผู้พิมพ์เนื้อเรื่องผ่านหน้าจอ

16. ให้นักเรียนช่วยกันสรุปว่าวิธีเขียนเรื่อง เช่นนี้ เรียกว่า วิธีการเขียนเชิงสร้างสรรค์เรื่องใหม่ โดยใช้เนื้อเรื่องจากการอ่าน โดยใช้แผนภูมิแสดงหลักการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ อ่านเนื้อเรื่องให้ละเอียด โดยการจับประเด็นเรียบเรียงเหตุการณ์ให้ต่อเนื่องและสอดคล้องกัน แล้วเขียนเรื่องใหม่ โดยการใช้แนวคิดจากเรื่องเดิมและปรับเปลี่ยนเหตุการณ์อย่างสร้างสรรค์ การใช้ภาษา และประโยคที่ถูกต้องตามหลักของภาษา

17. ครูมอบหมายงานให้นักเรียนอ่านเนื้อเรื่อง ทำแบบทดสอบการอ่านจับใจความหลังเรียนจำนวน 10 ข้อ โดยใช้วิธีการอ่านละเอียด หลังจากนั้นนักเรียนเริ่มทำการเขียนเชิงสร้างสรรค์จากการศึกษาแนวคิดจากเรื่องที่อ่าน แล้วให้นักเรียนปรับเปลี่ยนเหตุการณ์ อย่างน้อย 5 เหตุการณ์ที่นักเรียนเตรียมเอาไว้จากการอ่านโดยเนื้อเรื่องมีความยาวประมาณ 10-12 บรรทัด

**ขั้นสรุป** ใช้เวลา 10 นาที

18. นักเรียนร่วมกันสรุปวิธีการอ่านสำรวจ อ่านละเอียด อ่านคร่าวๆ การค้นหาแนวคิดจากเรื่องที่อ่าน และวิธีการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันในชั้นเรียนโดยผ่านโปรแกรม mentimeter หลังจากนั้นครูทำกิจกรรมตอบคำถามและให้ คะแนนสะสมเพื่อเป็น รางวัล (Reward) แก่ นักเรียน จำนวน 3 คน

## 5. สื่อการเรียนรู้

- 5.1 นิทานพื้นบ้านเรื่อง ดาวลูกไก่
- 5.2 powerpoint เรื่อง การอ่านจับใจความสู่การเขียนเชิงสร้างสรรค์
- 5.3 powerpoint เรื่อง วิธีการเขียนเชิงสร้างสรรค์
- 5.4 youtube เพลง ผ่อนคลาย

## 6. การวัดผลประเมินผล

- 6.1 ตอบคำถามได้จากเรื่องที่กำหนดได้ 6 ใน 10
- 6.2 วัดผลการเขียนเชิงสร้างสรรค์จากแนวคิดเรื่องโดยใช้เกณฑ์การประเมินการเขียน (Writing Rubrics)
- 6.3 สังเกตการณ์ปฏิบัติตนในการอ่านจับใจความโดยใช้แบบสังเกต



## แบบฝึกหัดที่ 1 เรื่อง“ดาวลูกไก่”

ณ บ้านเชิงเขา มีสองตายายอาศัยอยู่กับแม่ไก่ 1 ตัว และลูกไก่อีก 7 ตัว ตายายเลี้ยงดูพวกมันเป็นอย่างดี วันหนึ่งมีพระพุทธรูปมาปักกลด ตายายจึงพากันไปกราบไหว้ และกลับมาคุยกันว่าพรุ่งนี้จะทำอาหารอะไรไปถวายพระกันดี "พืชผักที่ปลูกไว้ก็ขายหมดแล้ว" ตายายจึงบอกว่า "สงสัยเราคงจะต้องฆ่าแม่ไก่ไปทำแกงแล้วล่ะ" แม่ไก่ได้ยินเช่นนั้นก็ตกใจจึงรีบกลับไปบอกลูกไก่ทั้ง 7 ตัวเป็นครั้งสุดท้าย ก่อนที่ทั้งหมดจะโผล่เข้ากอดกันร่ำไห้

เช้าวันรุ่งขึ้น ตายายก็ฆ่าแม่ไก่ไปทำแกงถวาย ลูกไก่ทั้ง 7 ตัว จึงปรึกษากันว่า เมื่อไม่มีแม่แล้วพวกตนจะอยู่กันอย่างใด ขอตายตามแม่ไก่ไปจะดีกว่าจากนั้นลูกไก่ทั้ง 7 ตัวก็พร้อมใจกันกระโดดเข้ากองไฟ ตายตามแม่ไปทันที ด้วยอานิสงส์ผลบุญของแม่ไก่และความกตัญญูของลูกทั้ง 7 ตัว ส่งผลให้บรรดาลูกไก่ไปเกิดเป็นกลุ่มดาว 7 ดวง ที่เราเรียกว่า "ดาวลูกไก่" นั่นเอง

ที่มา นางเดือนเพ็ญ บันทอง อายุ 67 ปี อ.เมือง จ.ปราจีนบุรี







ชื่อ - นามสกุล.....เลขที่.....

### ตอนที่ 1 การอ่านจับใจความสำคัญ (10 คะแนน)

ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย × ทับตัวอักษรหน้าข้อที่ตรงกับคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. สองตายายอาศัยอยู่กับแม่ไก่และลูกไก่อย่างละกี่ตัว (รู้, จำ)
  - ก. แม่ไก่ 1 ตัว ลูกไก่ 7 ตัว
  - ข. แม่ไก่ 1 ตัว ลูกไก่ 17 ตัว
  - ค. แม่ไก่ 7 ตัว ลูกไก่ 1 ตัว
  - ง. แม่ไก่ 17 ตัว ลูกไก่ 1 ตัว
2. บรรดาลูกไก่เมื่อตายไปแล้วได้ไปเกิดเป็นสิ่งใด (รู้, จำ)
  - ก. กลุ่มดาว 7 ดวง เรียกว่า ดาวลูกไก่
  - ข. กลุ่มดาว 7 ดวง เรียกว่า ดาวลูกเจี๊ยบ
  - ค. กลุ่มก้อนเมฆ 7 ก้อนลอยบนท้องฟ้า
  - ง. เด็กผู้หญิงจำนวน 7 คน
3. เพราะเหตุใดลูกไก่จึงคิดจะตายตามแม่ไก่ (เข้าใจ)
  - ก. เพราะสองตายายต่อว่าให้
  - ข. เพราะแม่สังเวยทิ้งไว้ก่อนตาย
  - ค. เพราะกลัวไม่มีใครหาข้าวให้กิน
  - ง. เพราะความรักแม่ยิ่งชีวิต
4. ข้อใดคือจุดมุ่งหมายของเรื่อง (เข้าใจ)
  - ก. บอกที่มาของกลุ่มดาวลูกไก่
  - ข. ให้ทุกคนเห็นความสำคัญของการทำบุญ
  - ค. บอกเล่าความผูกพันของแม่กับลูก
  - ง. ให้รู้จักกตัญญูต่อผู้มีประคุณ

5. นักเรียนจะนำคุณค่าของนิทานเรื่องนี้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตอย่างไร (นำไปใช้)
- ชมพู่มีความกตัญญูต่อพ่อและแม่
  - แต่งโมซอบไปทำบุญที่วัด
  - สาธินำอาหารไปแจกคนยากไร้
  - ส้มเล็กกินเนื้อสัตว์ตลอดชีวิต
6. บุคคลในข้อใดที่นักเรียนควรปฏิบัติตาม (นำไปใช้)
- น้อยหน้าซื้อเสื้อผ้าราคาแพงให้พ่อแม่ทุกวัน
  - กล้วยลอกข้อสอบเพื่อนจะได้สอบผ่านให้พ่อแม่ได้ภูมิใจ
  - เซอร์รี่ช่วยพ่อแม่ทำงานบ้านเท่าที่ทำได้
  - อุงุ่นไม่ไปโรงเรียนจะได้ช่วยพ่อแม่ประหยัดเงิน
7. แม่ไก่มีคตินิยมในข้อใด (วิเคราะห์)
- มีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น
  - เมตตาเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่
  - ซื่อสัตย์สุจริต
  - กตัญญู ตอบแทนผู้มีพระคุณ
8. เพราะสาเหตุใดลูกไก่จึงได้ไปเกิดเป็นกลุ่มดาว 7 ดวง (วิเคราะห์)
- เพราะแม่ไก่ได้ขอพระทิ้งไว้ก่อนตาย
  - เพราะชาติที่ก่อนเป็นกลุ่มดาวอยู่แล้ว
  - เพราะอานิสงส์ผลบุญจากความกตัญญู
  - เพราะมีจำนวนครบ 7 ตัวพอดี
9. จากสำนวนไทยที่ว่า “อยู่บ้านท่านอย่างนี้คงตาย ปั้นวัว ปั้นควาย ให้ลูกท่านเล่น” ตรงกับเหตุการณ์ใด (สังเคราะห์)
- สองตายายเห็นพระมาบิณฑบาตบริเวณใกล้บ้านจึงรีบทำอาหารมาถวายเพล
  - แม่ไก่เห็นว่าสองตายายเลี้ยงดูตนกับลูกมาอย่างดีจึงอยากตอบแทนด้วยการยอมตาย
  - สองตายายเมื่อเห็นว่าผักในสวนหมดแล้ว จึงเกิดความคิดที่จะฆ่าแม่ไก่
  - ลูกไก่ขอให้ได้ไปเกิดเป็นดวงดาว จะได้เฝ้าดูสองตายายจากบนท้องฟ้าได้

10. แก้วใสเป็นเด็กนักเรียนที่มีความขยัน เรียนเก่งสอบได้ที่ 1 ของระดับชั้นอยู่เสมอ แต่ครอบครัวที่บ้านมีฐานะยากจนแก้วใสจึงรับจ้างทำการบ้าน รายงาน ให้เพื่อน และยังให้เพื่อนลอกข้อสอบแลกกับค่าจ้าง แล้วนำเงินที่ได้ไปให้พ่อกับแม่ (ประเมินค่า)

จากข้อความข้างบนนักเรียนคิดว่าแก้วใสมีความกตัญญูต่อพ่อแม่ที่เหมาะสมหรือไม่เพราะเหตุใด

- ก. ไม่เหมาะสมเพราะ ควรเก็บเงินไว้ใช้จ่ายส่วนตัวไม่ควรเอาไปให้พ่อแม่
- ข. เหมาะสม เพราะ เป็นการหารายได้ให้ตัวเองและครอบครัว
- ค. ไม่เหมาะสม เพราะ ถึงแม้แก้วใสอยากจะช่วยแบ่งเบาภาระพ่อแม่ แต่การรับจ้างทำการบ้าน และให้เพื่อนลอกข้อสอบเป็นสิ่งที่ผิด
- ง. เหมาะสม เพราะ ได้ใช้ความรู้ความสามารถของตนให้เกิดประโยชน์ในทางที่ดี





เฉลยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความหลังเรียน

เรื่อง	ข้อที่									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
หลังเรียน เรื่อง ดาวลูกไก่	ก	ก	ง	ง	ก	ค	ง	ค	ข	ค





## แผนภูมิแสดงหลักการอ่านสำรวจ

การอ่านสำรวจ คือ การอ่านข้อเขียนอย่างรวดเร็ว เพื่อรู้ลักษณะโครงสร้างของข้อเขียน ส่วนวนภาษา เนื้อเรื่องโดยสังเขป เป็นวิธีอ่านที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการเลือกสรรสิ่งพิมพ์ สำหรับใช้ประกอบการค้นหา หรือการหาแนวเรื่องสำหรับเขียนรายงาน และรวบรวมบรรณานุกรมในหัวข้อที่เขียนรายงาน

**ขั้นก่อนอ่าน**

ลักษณะทำนองในการอ่านสำคัญ

- นั่งในท่าสบาย
- ตัวตรงไม่เสียบุคลิกภาพ

↓

การวางหนังสือ

- สายตาดูห่างจากตัวอักษรประมาณ 1ฟุต

**ขั้นอ่าน**

อ่านชื่อเรื่อง

↓

ทำความเข้าใจความหมายของชื่อเรื่อง

↓

การวางตำแหน่งจุดเพ่งสายตา

- เริ่มต้นที่กึ่งกลางของบรรทัดแรก
- เคลื่อนสายตาลงมาผ่านจุดกึ่งกลางของบรรทัดต่อมาทุกบรรทัด

↓

ค้นหาคำสำคัญ

**ขั้นหลังอ่าน**

ขีดเส้นใต้คำ

↓

นำไปใช้

**ข้อมูลอ้างอิง**

สุปัทมา มั่นเกษมวิฑูรกิจ, สมรภัฏ ศิริสวัสดิ์ (2552) หนังสือคู่มือการเรียนการสอนภาษาไทย สร้างเด็กไทยให้อ่านเก่ง อ่านเร็ว ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ( พิมพ์ครั้งที่ 1) กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ สกลส.ลาดพร้าว.

## แผนภูมิแสดงหลักการอ่านละเอียด

เพื่อหาแนวคิดของเรื่อง

**ขั้นก่อนอ่าน**

ลักษณะทำนองในการอ่านสำคัญ

- นั่งในท่าสบาย
- ตัวตรงไม่เสียบุคลิกภาพ

↓

การวางหนังสือ

- สายตาดูห่างจากตัวอักษรประมาณ 1ฟุต

**ขั้นอ่าน**

อ่านชื่อเรื่อง

↓

ทำความเข้าใจความหมายของชื่อเรื่อง

↓

การวางตำแหน่งจุดเพ่งสายตา

- เริ่มต้นที่กึ่งกลางของบรรทัดแรก
- เคลื่อนสายตาลงมาผ่านจุดกึ่งกลางของบรรทัดต่อมาทุกบรรทัด โดยเข้าใจความหมายของคำทุกคำ

↓

ทำความเข้าใจเรื่องราวดetailย่อหน้า

**ขั้นหลังอ่าน**

ขีดเส้นใต้คำ

↓

อ่านจบเรื่องแล้วจดบันทึกโดยเชื่อมโยงประเด็นสำคัญของแต่ละย่อหน้า เป็นใจความของเรื่อง

↓

สรุปใจความที่บันทึกไว้ให้เป็นประโยคที่สั้นที่สุดเพื่อเป็นแนวคิดของเรื่อง

**ข้อมูลอ้างอิง**

สุปัทมา มั่นเกษมวิฑูรกิจ, สมรภัฏ ศิริสวัสดิ์ (2552) หนังสือคู่มือการเรียนการสอนภาษาไทย สร้างเด็กไทยให้อ่านเก่ง อ่านเร็ว ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ( พิมพ์ครั้งที่ 1) กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ สกลส.ลาดพร้าว.

# สรุปความรู้เกี่ยวกับ วิธีการอ่าน สรุปใจความสำคัญ

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิต มศว องค์กรฯ

## อ่านสำรวจ



การอ่านเพื่อสำรวจ ค้นหาคำ กลุ่มคำ หรือประโยคที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง โดยการสังเกตคำที่ขีดเส้นใต้ คำที่อยู่ในเครื่องหมายคำพูด คำที่พิมพ์ด้วยตัวเอนหรือคำที่เป็นตัวหนาซึ่งอาจจะเป็นกลุ่มคำ หรือประโยคที่นำไปสู่การสรุปแนวคิดของเรื่องได้

## อ่านละเอียด

คือ การอ่านเนื้อเรื่องโดยละเอียดอีกครั้งเพื่อตรวจสอบรายละเอียดของเรื่องในทุกประเด็น พิจารณาความหมายของคำ กลุ่มคำหรือประโยค ทั้งความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัยและจัดเรียงลำดับเหตุการณ์ที่นำไปสู่ข้อสรุปเป็นแนวคิดได้



## อ่านคร่าวๆ



คือ การอ่านเพื่อตรวจสอบ ทบทวน พิจารณา คำ กลุ่มคำ หรือประโยคที่เขียนเรียงเรียงนั้นมีความหมายครอบคลุมเนื้อหาหรือเป็นตัวแทนของเรื่องที่สามารถอ่านได้

## แผนภูมิแสดง หลักการเขียนเชิงสร้างสรรค์



อ่านเนื้อเรื่องที่จะเขียนให้ละเอียด จับประเด็นสำคัญของเรื่อง



วิเคราะห์เนื้อหาโดยแยกองค์ประกอบเป็นประเด็นสำคัญเนื้อหา มีความสัมพันธ์ในแต่ละประเด็น



นำประเด็นสำคัญเรียงลำดับเหตุการณ์ให้ต่อเนื่องสอดคล้องกัน



ปรับเปลี่ยนเหตุการณ์จากเรื่องเดิมอย่างสร้างสรรค์



จดบันทึกประเด็นที่ต้องการเปลี่ยนแปลง



เขียนเรื่องใหม่โดยใช้แนวคิดจากเรื่องเดิมและปรับเปลี่ยนเหตุการณ์ อย่างน้อย 5 เหตุการณ์



การใช้ภาษา ประโยคถูกต้องตามหลักภาษา



นำผลงานตีพิมพ์แก้ไข เขียนเรื่องให้สมบูรณ์



# ภารกิจ "พิชิตรางวัล"

## "นักอ่าน นักเขียนรุ่นจิ๋ว"

### รางวัลสำหรับผู้ชนะ

- ของรางวัลชั้นพิเศษ
- คะแนนพิเศษ
- บัตรรูดเงินนี้ \*\*\* บาท

### แต้มสะสม (Points)

- คะแนนจากการเรียน 15 แต้ม
- คะแนนจากการตอบคำถาม 10 แต้ม
- คะแนนจาก ชิ้นงาน 50 แต้ม
- คะแนนจากแบบทดสอบ 30 แต้ม
- คะแนนจากความร่วมมือในห้อง 10 แต้ม

### สตรீมพอยท์ (Steam Points)

1. 300 แต้ม ขยายวันส่งการบ้าน 24 ชม.
2. 200 แต้ม ค่าใช้สำหรับการตอบคำถามในห้องเรียน
3. 300 แต้ม แลกเวลาเข้าเรียนช้าไม่เกิน 15 นาที

### ระดับชั้น (Levels)

- 200-399 Levels 1
- 400-599 Levels 2
- 600-899 Levels 3
- 900 ขึ้นไป Levels สูงสุด

### การหักแต้ม

- หัก 50 แต้ม ขาดเรียน
- หัก 100 แต้ม ไม่ให้ความร่วมมือในห้องเรียน
- หัก 150 แต้ม ไม่ส่งงานตามเวลาที่ได้อบรมหมาย

### กล่องสุ่ม

กล่องสุ่มความลับจำนวน 18 ใบ "ความลับ"

# CLASS

dojo



## แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 2

### เรื่อง นกกระจอก

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รายวิชาภาษาไทย รหัสวิชา ท 16101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

\*\*\*\*\*

#### 1. แนวคิด

1.1 การอ่านเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียน ซึ่งทักษะการอ่านจับใจความคือทักษะพื้นฐานที่ควรฝึกฝนและมีความสำคัญ

1.2 การเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นการเขียนที่เสริมสร้างความคิดริเริ่ม โดยใช้จินตนาการและประสบการณ์ของนักเรียนเพื่อเชื่อมโยงความคิดโดยไม่เลียนแบบผู้อื่น

#### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 เรื่องที่กำหนดให้แล้วตอบคำถามได้อย่างถูกต้องอย่างน้อยร้อยละ 60

2.2 เขียนเชิงสร้างสรรค์จากแนวคิดเรื่องที่กำหนดให้ได้อย่างน้อยร้อยละ 60

#### 3. สาระการเรียนรู้

3.1 หลักการอ่านจับใจความ

3.2 หลักการเขียนเชิงสร้างสรรค์

3.3 หลักการอ่านละเอียด

3.4 นิทานพื้นบ้านเรื่อง นกกระจอก

#### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำ ใช้เวลา 20 นาที

1. ทบทวนผลงานของนักเรียนที่ผ่านมา โจรงานที่โดดเด่น พร้อมแจก คะแนนสะสม (Points) ให้นักเรียนคนที่คะแนนสูงที่สุดจำนวน 5 คน หลังจากนั้นสามารถให้นักเรียนไปศึกษาดูจากหน้าโพสต์ ในโปรแกรม Microsoft Team พร้อมเน้นย้ำนักเรียน 200 แต้มจะสามารถแลก 1 สตรีมพอยท์ (Steam Points)

2. นักเรียนฟังเพลง “นกกระจอกออกจากรัง” ครูตั้งคำถามเกี่ยวกับ เพลงที่ฟังและตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับวิถีชีวิตของ นกกระจอกโดยตอบคำถามลงใน ช่อง chat ในโปรแกรม Microsoft Team

**ตัวอย่างคำถาม** นักเรียนเคยเห็นนกกระจอกหรือไม่

นักเรียนรู้หรือไม่ว่า นกกระจอก หากินและมีลูกได้อย่างไร

3. นักเรียนปฏิบัติกิจกรรม เกมจับผิดภาพ ซึ่งจะมีจุดผิดอยู่ 10 จุด ซึ่งเป็นภาพนกกระจอกกำลังป้อนอาหารลูก โดยผู้เรียนสามารถ กดปุ่ม “ยกมือ” เพื่อตอบคำถามจากภาพนั้นได้ โดยครูมีคะแนนสะสม (Points) จำนวน คนละ 5 แต้ม สำหรับนักเรียนที่ตอบคำถามได้อย่างถูกต้อง

4. ครูสรุปเกี่ยวกับ ชีวิตของนกกระจอกให้นักเรียนฟังเพื่อกระตุ้นความสนใจ

**ขั้นสอน** ใช้เวลา 60 นาที

5. ครูนำเสนอวิธีการเรียนรู้ในโปรแกรม Microsoft Team เรื่อง นกกระจอก ให้นักเรียนอ่านและปฏิบัติตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

5.1 อ่านชื่อเรื่อง นกกระจอก แล้วให้นักเรียนทำความเข้าใจกับชื่อเรื่อง และคาดการณ์ว่าเนื้อเรื่องเกี่ยวกับอะไรและมีการสนทนาถามตอบลงในช่อง แชท chat ในโปรแกรม Microsoft Team

5.2 อ่านสำรวจเนื้อเรื่อง โดยใช้เวลา 5 นาที แล้วให้นักเรียน บอกคำสำคัญของเนื้อเรื่อง ผ่านโปรแกรม Word Wall หลังจากนั้น ครูผู้สอน เน้นคำสำคัญให้นักเรียนดูผ่านหน้าจอ

5.3 นักเรียนอ่านละเอียดใช้เวลา 10 นาที แล้วเขียนเส้นใต้ประโยคสำคัญของแต่ละย่อหน้า

5.4 ให้นักเรียนช่วยกันพิมพ์ ประโยคสำคัญของแต่ละย่อหน้าที่เขียนเส้นใต้ไว้เพื่อตรวจหาความถูกต้องโดยให้คะแนนสะสมสำหรับนักเรียนที่ทำงานได้ถูกต้องและรวดเร็ว

5.5 นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่มผ่านเกม liveworksheets คือให้นักเรียนเขาวาง ประโยคที่กำหนดไว้ ให้เชื่อมโยง ประโยคสำคัญของทุกย่อหน้า เพื่อสรุปเป็นใจความสำคัญ แล้วถ้ามั่นใจให้กด ยก มือ เพื่อทำการตรวจสอบความถูกต้อง ตัวแทนกลุ่ม อ่านและนำเสนอให้เพื่อนในห้องเรียน เข้าใจ โดยถ้ากลุ่มไหนสามารถตอบคำถามได้จะได้คะแนนสะสมจำนวน 10 คะแนนทุกคนในทีม

5.6 หลังจากนั้นให้นักเรียนช่วยกันย่อใจความจากเรื่องที่สรุปให้สั้นที่สุดเหลือเพียง 1 ประโยค ซึ่งนั่นก็คือ แนวคิดของเรื่อง ได้แก่ (แนวคำตอบ) คนเราจะต้องรักษาคำพูดของตนเอง

5.7 นักเรียนอภิปรายสร้างสรรค์ความคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์และตัวละคร โดยช่วยกันวิเคราะห์ในประเด็นที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วย ถ้าไม่เห็นด้วยต้องการปรับเปลี่ยนเป็นอย่างไรให้ช่วยกันแสดงความคิดเห็น โดยให้นักเรียน กดปุ่ม ยกมือ แล้วจึงรออนุญาตจากครู ให้นักเรียนพูด ยกตัวอย่าง เหตุการณ์เดิมและเหตุการณ์ที่ควรเปลี่ยนไปจากเดิมเป็นความคิดใหม่ที่ได้แนวคิดจากการอ่านเรื่อง

5.8 มอบหมายให้นักเรียนเขียนเป็นเรื่องใหม่ตามเหตุการณ์ที่ต้องการจะคงไว้และต้องการจะปรับเปลี่ยนเหตุการณ์ สถานที่ และนิสัยของตัวละคร อย่างน้อย 5 อย่าง ความยาว 10-12 บรรทัด

5.9 มอบหมายงานให้นักเรียนอ่านบทพจนานิทานพื้นบ้านเรื่อง นกกระจอก โดยวิธีการอ่านแบบละเอียดอีกครั้งเพื่อมิให้เกิดข้อผิดพลาดเหตุการณ์สำคัญของเรื่อง แล้วทำแบบฝึกหัดการอ่าน 10 ข้อ ในงานที่มอบหมาย

### ขั้นสรุป ใช้เวลา 10 นาที

6. นักเรียนช่วยกันสรุปวิธีการอ่านแบบสำรวจ แบบละเอียด การค้นหาแนวคิดจากเรื่องที่อ่าน  
วิธีการเขียนสร้างสรรค์จากเรื่องที่อ่าน

### 5. สื่อการเรียนรู้

- 5.1 วิดีโอเรื่อง นกกระจอก
- 5.2 ภาพสำหรับ เกมจับผิดภาพ
- 5.3 นิทานพื้นบ้านเรื่อง นกกระจอก

### 6. การวัดผลและประเมินผล

- 6.1 วัดผลจากการทำแบบฝึกหัดเรื่อง นกกระจอก จำนวน 10 ข้อ ผ่านเกณฑ์อย่างน้อยร้อยละ 60
- 6.2 เขียนเขียนสร้างสรรค์จากแนวคิดนิทานพื้นบ้านเรื่อง นกกระจอก ผ่านเกณฑ์อย่างน้อยร้อยละ 60 โดยใช้เกณฑ์การประเมินการเขียน (Writing Rubrics)



## แบบฝึกหัดที่ 2 เรื่อง “นกกระจอก”

มีนกกระจอกน้อย ๒ ตัวเมียทำรังอยู่ที่เคราพระฤๅษี วันหนึ่งพ่อนกได้ออกไปหาเหยื่อมาเลี้ยงแม่และลูกอ่อน ไปถูกดอกบัวหุบกลีบซึ่งไว้ไม่สามารถกลับมาหาลูกเมียได้ เมื่อกลับมาได้ทะเลาะกับแม่และสาบานว่าถ้าตนนอกใจคู่ของตนดังที่แม่กล่าวหา ก็ขอให้มีบาปเท่าฤๅษี ฤๅษีได้ยินจึงโกรธ ถามนกว่าทำไมตนจึงมีบาปบอกเพราะฤๅษีไม่มีลูกสืบสกุล ตายไปก็ตกนรก (คติความเชื่อของศาสนาพราหมณ์ - ฮินดู) ฤๅษีจึงไล่ลงไปอยู่ที่อื่นและตนก็ลาเพศฤๅษี ไปมีชีวิตรอบครัวเช่นคนทั่วไปนกสองตัวเมียพาลูกไปอาศัยป่าเลา อยู่มาวันหนึ่งไฟไหม้ป่า พ่อนกและแม่กสัญญากันว่าจะไม่ทอดทิ้งลูก จะขอตายในกองไฟพร้อมๆ กัน แต่เมื่อไฟมาถึง พ่อนกทนความร้อนไม่ไหวจึงบินหนีไปทิ้งให้แม่กับลูกตายในเปลวไฟ ก่อนตายได้สาบานว่าจะไม่พูดกับผู้ชายเป็นอันขาดนางนกกระจอกไปเกิดเป็นลูกสาวเจ้าเมืองแห่งหนึ่งชื่อนางจันทะจรนางมีรูปร่างงดงามแต่ไม่ยอมพูดจากับผู้ชายเลย พ่อนกไปเกิดเป็นชายหนุ่มรูปงาม ลูกชายของเจ้าเมืองแห่งหนึ่งมีนามว่าท้าววรกิต เมื่อโตเป็นหนุ่มได้ยินกิตติศัพท์ความงามของนางจันทะจรจึงมาหาพระราชาบิดานางจันทะจรได้บาร้องให้ผู้มีวิชาดีมารักษาโรคที่นางไม่ยอมพูดกับผู้ชาย ชายใดสามารถทำให้นางพูดด้วยจะยกนางให้อภิเษกเป็นคู่ครอง ท้าววรกิตไปเรียนวิชาถอดจิตกับพระอาจารย์และไปอาสาพูดกับนาง ท้าววรกิตได้ถอดจิตไปไว้กับหมอนกับเครื่องใช้ต่างๆ ทำให้เครื่องใช้นั้นๆ พูดได้ และเล่านิทานให้หมอนฟังเป็นนิทานโจมตีให้ร้ายผู้หญิง แต่นางไม่ยอมพูดด้วยในที่สุดได้เล่าเรื่องนกกระจอกแต่ตอนจบแกล้งเล่าให้ผิดว่านกตัวเมียไม่ยอมรักษาสัญญาบินหนีก่อน ปลอ่ยให้นกตัวผู้ตายกับลูกในกองไฟ นางจันทะจรโกรธมากผลอตัวพูดแย้งว่าไม่จริง เมื่อนางพูดแล้วบิดาจึงอภิเษกให้ท้าววรกิตครองเมืองกับนางจันทะจรตามสัญญา

ที่มา นายวิบูลย์ งามวงศ์ อายุ 77 ปี อ.เมือง จ.ปราจีนบุรี



ชื่อ - นามสกุล.....เลขที่.....

### ตอนที่ 1 การอ่านจับใจความสำคัญ (10 คะแนน)

ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย × ทับตัวอักษรหน้าข้อที่ตรงกับคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. นกกระจอกน้อย 2 ตัวเมียทำรังอยู่ที่ใด (รู้, จำ)
  - ก. บนศีรษะของฤๅษี
  - ข. เคราของฤๅษี
  - ค. บนต้นไม้หน้าบ้านของฤๅษี
  - ง. บนหลังคาบ้านของฤๅษี
2. ท้าววรกิตได้ถอดจิตไปไว้กับสิ่งใด เพื่อให้สิ่งนั้นพูดได้ (รู้, จำ)
  - ก. หมอนกับเครื่องใช้ต่างๆ
  - ข. นกกระจอก
  - ค. ผลไม้ และอาหารว่าง
  - ง. สาวใช้คนสนิท
3. เพราะเหตุใดพระราชินี จึงได้ประกาศให้ผู้มีวิชาดี มารักษาลูกสาวของตน (เข้าใจ)
  - ก. เพราะนางเกิดมาหน้าตาอัปลักษณ์
  - ข. เพราะนางเกิดมาไม่ยอมพูดกับชายคนใดเลย
  - ค. เพราะนางเกิดมาเป็นนกกระจอก
  - ง. เพราะนางเกิดมามีรูปร่าง กายใหญ่โต
4. จากเหตุการณ์ไฟไหม้ป่า ทำให้แม่่งกับลูกน้อยตายในเปลวไฟ แต่เพราะเหตุใดพ่อนกจึงรอดตาย (เข้าใจ)
  - ก. พ่อนกแปลงกายเป็นลมและลอยหนีไป
  - ข. พ่อนกแอบไปหานกตัวอื่น
  - ค. พ่อนกออกไปหาอาหารข้างนอก
  - ง. พ่อนกทนความร้อนไม่ไหวจึงบินหนีไป



5. นักเรียนคิดว่านางจันทะจรขาดสิ่งใดไป จึงทำให้สุดท้ายถึงได้กล่าวคำพูดออกมา (นำไปใช้)
- เพราะความลุ่มหลงมัวเมา
  - เพราะขาดความรู้ความสามารถ
  - เพราะขาดสติปัญญาจึงถูกหลอก
  - เพราะขาดสติ ด้วยความโกรธ
6. บุคคลในข้อใดที่นักเรียนไม่ควรปฏิบัติตาม (นำไปใช้)
- สมคิดลอกข้อสอบเพื่อน เมื่อโดนจับได้ จึงโยนความผิดให้เพื่อนฝ่ายเดียว
  - สมชายเห็นเพื่อนถูกรังแกจึงเข้าไปช่วยเหลือเพื่อน
  - สมหมายถูกครูสั่งให้ไปยกของ สมปองเห็นว่าของมีเยอะจึงอาสาตัวไปช่วย
  - สมจิตเห็นว่าสมคิดไม่ได้ห่อข้าวกลางวันมา จึงแบ่งข้าวของตนให้เพื่อน ไม่ปล่อยให้เพื่อนหิว
7. เพราะสาเหตุใดนางจันทะจรจึงไม่ยอมพูดกับชายใดเลยตั้งแต่เกิดมา (วิเคราะห์)
- เพราะนางเป็นใบ้
  - เพราะก่อนตายได้สาบานว่าจะไม่พูดกับผู้ชายเป็นอันขาด
  - เพราะนางจะพูดกับผู้ชายที่เป็นสามีเท่านั้น
  - เพราะพระราชาสั่งห้ามไม่ให้พูดกับผู้ชาย
8. จากพฤติกรรมของนางจันทะจร ที่ไม่ยอมพูดกับชายคนใดเลย มีลักษณะคล้ายกับสำนวนเปรียบเปรยในข้อใด (สังเคราะห์)
- กลั้วดอกพิกุลจะร่วง
  - ลิบปากว่า ไม่เท่าตาเห็น
  - ปากคนยาวกว่าปากกา
  - น้ำท่วมปาก
9. นักเรียนคิดว่าเพราะสาเหตุใด ทำวรวรกิตจึงต้องเล่นนิทานที่เป็นนิทานโงมตีให้ร้ายผู้หญิง (สังเคราะห์)
- เพราะเคยโดนผู้หญิงต่อว่าให้ จึงโกรธแค้น
  - เพราะคิดว่านางจันทะจรเป็นผู้หญิงที่มีนิสัยแบบนั้น
  - เพราะไม่ชอบนิสัยของผู้หญิง
  - เพื่อยั่วยุให้นางจันทะจรเอ่ยปากพูดด้วย

10. “สองหนุ่มเดือด ขับรถปาดหน้าจึงเกิดเหตุทำให้รถชนกันเสียหายหนัก ฝ่ายหนึ่งโกรธรีบพุ่งเข้าไปชนหน้าอีกฝ่ายสวนกลับ ไม่มีใครยอมใคร ส่งผลให้บาดเจ็บสาหัส ทั้งคู่ถูกนำตัวส่งโรงพยาบาลทันที” จากข้อความข้างบนนักเรียนคิดว่าพฤติกรรมของชายหนุ่มทั้งสองคนเหมาะสมหรือไม่เพราะเหตุใด (ประเมินค่า)

- ก. ไม่เหมาะสม เพราะ คำนรึกษาพยาบาลแพง
- ข. ไม่เหมาะสม เพราะ การขาดสติ ไม่มีการยับยั้งชั่งใจ ทำให้เกิดความเสียหายหนักตามมา
- ค. เหมาะสม เพราะ เมื่อเราโกรธ ต้องยับยั้งด้วยการลงมือและใช้กำลัง
- ง. เหมาะสม เพราะ เมื่อเราถูกทำร้ายร่างกาย ควรยอมอีกฝ่าย ไม่ควรตอบโต้กลับ





เฉลยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความหลังเรียน

เรื่อง	ข้อที่									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
หลังเรียน เรื่อง นกกระเจอก	ข	ก	ข	ง	ง	ก	ข	ก	ง	ข



**แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 3**  
**เรื่อง น้ำตกสาริกา**

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย  
รายวิชาภาษาไทย รหัสวิชา ท 16101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6  
เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

\*\*\*\*\*

**1. แนวคิด**

- 1.1 การอ่านเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียน ซึ่งทักษะการอ่านจับใจความคือทักษะพื้นฐานที่ควรฝึกฝนและมีความสำคัญ
- 1.2 การเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นการเขียนที่เสริมสร้างความคิดริเริ่ม โดยใช้จินตนาการและประสบการณ์ของนักเรียนเพื่อเชื่อมโยงความคิดโดยไม่เลียนแบบผู้อื่น

**2. จุดประสงค์การเรียนรู้**

- 2.1 อ่านเรื่องที่กำหนดให้แล้วตอบคำถามได้อย่างถูกต้องอย่างน้อยร้อยละ 60
- 2.2 เขียนเชิงสร้างสรรค์จากแนวคิดเรื่องที่กำหนดให้ได้อย่างน้อยร้อยละ 60

**3. สาระการเรียนรู้**

- 3.1 หลักการอ่านจับใจความ
- 3.2 หลักการเขียนเชิงสร้างสรรค์
- 3.3 หลักการอ่านละเอียด
- 3.4 นิทานพื้นบ้านเรื่อง น้ำตกสาริกา

**4. กิจกรรมการเรียนรู้**

ชั้นนำ ใช้เวลา 20 นาที

1. ทำกิจกรรม “วงล้อม่านักอ่าน” การให้นักเรียนนำเสนอผลงานที่ผ่านมาของตนเอง จำนวน 2 คนและให้เพื่อนๆในชั้นเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับ ผลงานของเพื่อนเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้หลังจากนั้นให้คะแนนสะสม (Points) สำหรับตัวแทนนักเรียนที่นำเสนอผลงานที่ผ่านมา
2. นักเรียนชมวีดิทัศน์ “10ที่เที่ยวนครนายก” หลังจากนั้นครูทำการสอบถามพูดคุยกับนักเรียนว่าเคยไปสถานที่เหล่านี้หรือไม่ ถ้าไปแล้วชอบไปที่ไหนมากที่สุด โดยการสุ่มให้ได้ๆ 2-3 เล่าเรื่อง ถ้านักเรียนคนใด แสดงศักยภาพในการนำเสนอครูจะให้คะแนนสะสม (Points) จำนวนคนละ 10 คะแนน



หลังจากนั้นครูเปิดภาพ น้ำตกสาริกา น้ำตกนางรอง แล้วให้นักเรียนลองสังเกตว่า น้ำตก 2 แห่งนี้มีอะไรที่เหมือนกัน และแตกต่างกันโดยจะใช้ โปรแกรม mentimeter ให้นักเรียนแต่ละคน ได้แสดงความคิดเห็น

ตัวอย่างประเด็นที่นักเรียนนำเสนอ เช่น ชื่อของน้ำตก ที่อยู่ของน้ำตก ประวัติและความเป็นมา ความสวยงาม กิจกรรมภายในน้ำตก

3. นักเรียนชมวิดีโอที่บันทึกการบรรยายเรื่องสาริกา โดยที่ครูจะไม่เปิดตอนจบของเรื่องให้นักเรียนชมเพื่อสร้างความน่าสนใจในการอ่านนิทานต่อไป

ขั้นสอน ใช้เวลา 60 นาที

4. ครูนำเสนอวิธีการเรียนรู้ในโปรแกรม Microsoft Team เรื่อง สาริกาให้นักเรียนอ่านและปฏิบัติตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

4.1 อ่านชื่อเรื่อง สาริกา แล้วให้นักเรียนทำความเข้าใจกับชื่อเรื่อง และคาดการณ์ว่าเนื้อเรื่องเกี่ยวกับอะไรและมีการสนทนาถามตอบลงในช่อง แชท chat ในโปรแกรม Microsoft Team

4.2 อ่านสำรวจเนื้อเรื่อง โดยใช้เวลา 5 นาที แล้วให้นักเรียน บอกคำสำคัญของเนื้อเรื่อง ผ่านทางวิดีโอ หลังจากนั้น ครูผู้สอน เน้นคำสำคัญให้นักเรียนดูผ่านหน้าจอของ โปรแกรม Microsoft Team

4.3 นักเรียนอ่านละเอียดใช้เวลา 10 นาที แล้วเขียนเส้นใต้ประโยคสำคัญของแต่ละย่อหน้าผ่านโปรแกรม Microsoft Team

4.4 ให้นักเรียนช่วยกันพิมพ์ ประโยคสำคัญของแต่ละย่อหน้าที่เขียนเส้นใต้ไว้เพื่อตรวจทานความถูกต้อง

ย่อหน้าที่ 1 สาริกา

ย่อหน้าที่ 2 ความรักของสาริกาและตาด

ย่อหน้าที่ 3 ทั้งสองกระโดดหน้าผา

4.5 นักเรียนช่วยกันบอกประโยคสำคัญของแต่ละย่อหน้าที่ขีดเส้นใต้ไว้เพื่อตรวจทานความถูกต้องผ่านโปรแกรม Microsoft Team

4.6 นักเรียนช่วยกันเชื่อมโยงประโยคสำคัญของทุกย่อหน้า เพื่อสรุปเป็นใจความสำคัญแล้วหลังจากนั้นครูพิมพ์ ข้อความของนักเรียนขึ้นยังหน้าจอ Microsoft Team สุ่มนักเรียนจาก แอปพลิเคชันวงล้อ เพื่อสุ่มเลขที่ให้นักเรียนอ่าน 2-3 คน ให้อ่านใจความสำคัญจากเรื่องที่ช่วยกันสรุป และให้คะแนนสะสม (Points) สำหรับนักเรียนจำนวน 5 แต้ม

4.7 หลังจากนั้นให้นักเรียนช่วยกันย่อใจความจากเรื่องที่สรุปให้สั้นที่สุดเหลือเพียง 1 ประโยค ซึ่งนั่นก็คือ แนวคิดของเรื่อง ได้แก่ (แนวคำตอบ) น้ำตกสาริกาเกิดจากรักของสาริกาและตาด ที่ทั้งคู่สละชีวิตตัวเองเพื่อความรัก

4.8 นักเรียนอภิปรายสร้างสรรค์ความคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์และตัวละคร โดยช่วยกันวิเคราะห์ในประเด็นที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วย ถ้าไม่เห็นด้วยต้องการปรับเปลี่ยนเป็นอย่างไรให้ช่วยกันแสดงความคิดเห็น

คิดเห็น โดยให้นักเรียน กดปุ่ม ยกมือ แล้วจึงรออนุญาตจากครู ให้นักเรียนพูด ยกตัวอย่าง เหตุการณ์เดิม และเหตุการณ์ที่ควรเปลี่ยนไปจากเดิมเป็นความคิดใหม่ที่ได้แนวคิดจากการอ่านเรื่อง

5. มอบหมายให้นักเรียนเขียนเป็นเรื่องใหม่ตามเหตุการณ์ที่ต้องการจะคงไว้และต้องการจะปรับเปลี่ยนเหตุการณ์ สถานที่ และนิสัยของตัวละคร อย่างน้อย 5 อย่าง ความยาว 10-12 บรรทัด ใช้เวลา 45 นาที โดยนักเรียนอาจจะใช้การพิมพ์ผ่าน microsoft word การเขียนผ่าน ipad, note หรือการเขียนลงกระดาษ

6. สุ่มเรื่องตัวอย่าง 2-3 เรื่อง จาก แอปพลิเคชัน วงล้อ เพื่อสุ่มเลขที่ให้นักเรียนอ่าน 2-3 เรื่องแล้วให้ช่วยกันวิเคราะห์ข้อความที่เปลี่ยนแปลงเพื่อจะได้เขียนให้ถูกต้องในครั้งต่อไป

7. ให้นักเรียนอ่านบททวนนิทานพื้นบ้านเรื่อง สารีกา โดยวิธีการอ่านแบบละเอียดอีกครั้งเพื่อมิให้เกิดข้อผิดพลาดเหตุการณ์สำคัญของเรื่อง แล้วทำแบบฝึกหัดการอ่าน 10 ข้อ ในงานที่มอบหมาย โดยจะกำหนดเวลา 30 นาที

8. เฉลยแบบฝึกหัดพร้อมทั้งร่วมกันวิเคราะห์ข้อสอบจำนวน 10 ข้อ ถ้านักเรียนคนใดที่ได้คะแนนเต็ม 10 ครูจะให้คะแนนสะสม 10 แต้มสำหรับนักเรียนที่ทำได้เต็ม

**ขั้นสรุป** ใช้เวลา 10 นาที

9. นักเรียนช่วยกันสรุปวิธีการอ่านแบบสำรวจ แบบละเอียด การค้นหาแนวคิดจากเรื่องที่อ่าน วิธีการเขียนสร้างสรรค์จากเรื่องที่อ่านลงใน โปรแกรม mentimeter แบบ mindmap

## 5. สื่อการเรียนรู้

5.1 วิดีทัศน์เรื่อง 10 ที่เกี่ยววศรนายก

5.2 วิดีทัศน์เรื่อง นิทานเรื่อง สารีกา

5.3 นิทานพื้นบ้านเรื่อง สารีกา

## 6. การวัดผลและประเมินผล

6.1 วัดผลจากการทำแบบฝึกหัดเรื่อง สารีกา จำนวน 10 ข้อ ผ่านเกณฑ์อย่างน้อยร้อยละ 60

6.2 เขียนเขียนสร้างสรรค์จากแนวคิดนิทานพื้นบ้านเรื่อง สารีกา ผ่านเกณฑ์อย่างน้อยร้อยละ 60

โดยใช้เกณฑ์การประเมินการเขียน ( Writing Rubrics )

### แบบฝึกหัดที่ 3 เรื่อง“น้ำตกสาริกา”

ในสมัยโบราณประมาณยุคกรุงศรีอยุธยายังมีกษัตริย์พระองค์หนึ่ง ครองเมืองนครนายก พระองค์มีพระธิดาผู้ทรงพระสิริโฉมงดงาม นามว่า สาริกา เจ้าหญิงสาริกาได้หลงรักกับพลทหารตาด ทหารเกณฑ์ที่ถูกเกณฑ์ มาให้รักษาเมือง พลทหารตาด เข้านอกออกในวังบ่อยๆ จึงรู้จักมักคุ้นกับ พระธิดาสาริกา จากความรู้จักค่อยๆ กลายเป็นความรักในเวลาต่อมา

ครั้นเมื่อพลทหารตาด ปลดประจำการ จำต้องกลับบ้านเกิดเมือง นอนของตนเอง ทั้งสองจึงได้มาพบกันเพื่อปรึกษาหารือกัน ตาดกล่าวกับ พระธิดาว่า “เราคงต้องจากกันตั้งแต่วันนี้ เพราะทหารเมื่อปลดประจำ การแล้วก็ต้องกลับบ้านกันทุกคน พี่รักน้องสาริกามากนะ แล้วสาริกาจะ รักพี่บ้างไหม” น่าเสียดายจริงๆ ที่เราทั้งคู่จะไม่ได้ใช้ชีวิตเรากันอย่างมี ความสุขที่ทั้งจน ทั้งรูปไม่หล่อ คงจะทำให้สาริกามีแต่ความทุกข์ ถ้าเรา สองคนต้องอยู่ด้วยกัน สาริกาจึงกล่าวกับตาดว่า “สาริการักพี่ตาด เพื่อ ความรัก สาริกาจะอดทน เมื่อพี่ยังทนได้ สาริกาก็ต้องทนได้แบบพี่ เรา หนีไปสร้างชีวิตคู่ด้วยกันดีไหม”

หลังจากนั้นทั้งสองหนีตามกันไปได้สักพักหนึ่ง พระบิดาของพระ ธิดาสาริกาก็รู้เรื่อง จึงสั่งให้ทหารออกติดตามตัวด่วน พระองค์โกรธหนัก มาจึงตรัสกับทหารว่า “ตามให้ได้นะ เจอมันแล้วฆ่าไอ้ตาดทิ้งเสีย แล้วพา พระธิดาสาริกากลับมา” หลังจากหนีได้ไม่นานทหารก็เข้าใกล้ มากยิ่งขึ้น ตาดกล่าวว่า “เราทั้งสองคนต้องถูกจับแน่ๆ ถ้าถูกทหารจับได้นั้นหมาย ถึงว่า พี่อาจจะถูกฆ่าตายอย่างแน่นอน”

เมื่อเป็นเช่นนั้นทั้งสองคนจึงวิ่งไปที่หน้าผาทันที ทหารยังวิ่งตาม ไปอีกไม่ยอมลดละ ทั้งสองตั้งท่าจะโดดหน้าผา แต่ฝ่ายทหารเองไม่ยอม หยุด กลับเดินรุดหน้าหมายจะจับตัว ทั้งสองตัดสินใจโดดหน้าผาทันที เมื่อโดดลงไป ก็ตายอย่างสยดสยองทั้งสองที่แห่งนั้น ต่อมาจึงเรียกกันว่า น้ำตกตาดสาริกา แต่พูดไปพูดมา ก็เหลือเพียงน้ำตกสาริกาในปัจจุบัน

ที่มา หนังสือนิทานพื้นบ้านประจำภาคกลาง  
เอกรัตน์ อุดมพร หน้า 151-153



ชื่อ - นามสกุล.....เลขที่.....

### ตอนที่ 1 การอ่านจับใจความสำคัญ (10 คะแนน)

ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย × ทับตัวอักษรหน้าข้อที่ตรงกับคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. จากเรื่องทีอ่าน เป็นการบอกเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นในสมัยใด (รู้, จำ)
  - ก. สมัยสุโขทัย
  - ข. สมัยกรุงศรีอยุธยา
  - ค. สมัยธนบุรี
  - ง. สมัยรัตนโกสินทร์
2. กษัตริย์ผู้ปกครองเมือง มีลูกสาวชื่อว่าอะไร (รู้, จำ)
  - ก. นางสาวริกา
  - ข. นางสาวลี
  - ค. นางสาวดา
  - ง. นางสาววัน
3. เพราะเหตุใด ตาด จึงต้องเดินทางกลับไปยังบ้านเกิดของตน (เข้าใจ)
  - ก. เพราะโดนพระราชอาชัปลี้
  - ข. เพราะปลดประจำการแล้ว
  - ค. เพราะแม่ของตาดป่วยหนักจึงต้องกลับไปดูแล
  - ง. เพราะถูกเกณฑ์ไปเป็นทหารอีกเมืองหนึ่ง
4. เพราะเหตุใดสาร์ิกาและตาด จึงตัดสินใจหนีตามกันไป (เข้าใจ)
  - ก. เพราะสาริการตั้งครรรค์
  - ข. เพราะอยากไปเริ่มต้นชีวิตใหม่
  - ค. เพราะถูกไล่ล่าจากพระราช
  - ง. เพราะทั้งคู่เป็นคนที่ต่างชนชั้นวรรณะ

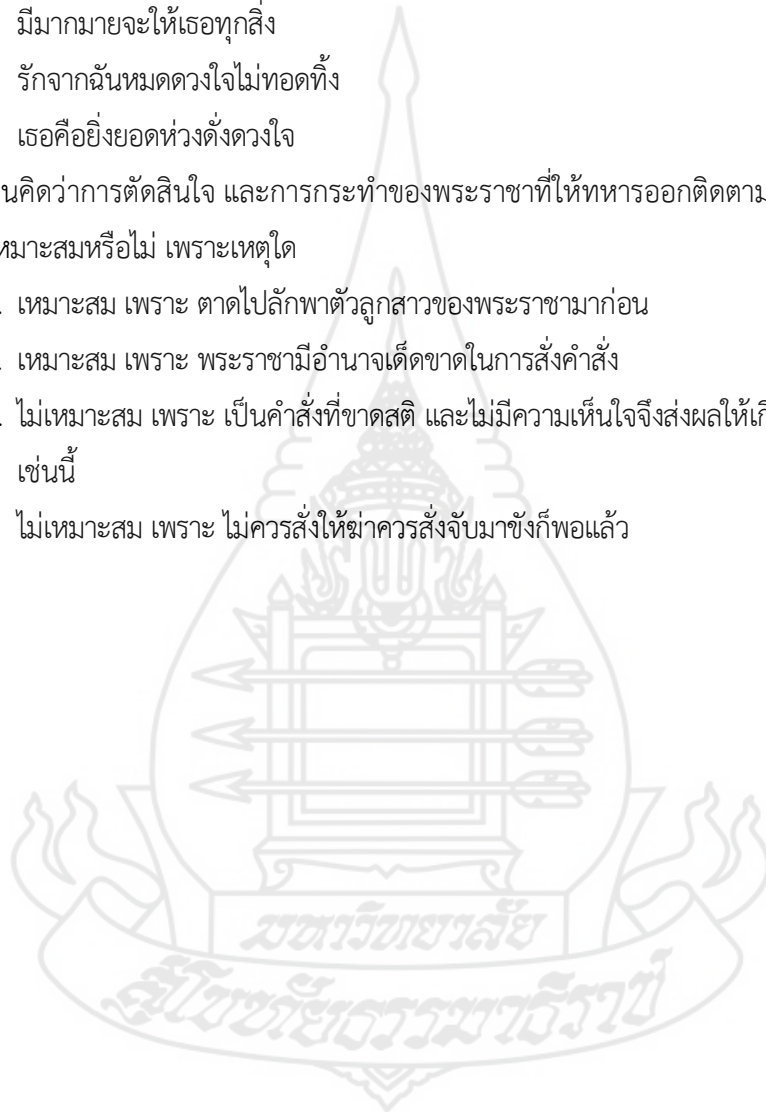
5. นักเรียนจะนำคุณค่าของนิทานเรื่องนี้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตอย่างไร (นำไปใช้)
- อิงอรมีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่นอยู่เสมอ
  - อิงค์มีความกตัญญูต่อพ่อแม่
  - อันชัยมีความเห็นใจเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน
  - อิงดาวเชื่อฟังพ่อแม่ไม่ออกนอกกลุ่มนอกทาง
6. หากนักเรียนอยากไปเที่ยวที่น้ำตกสาริกา นักเรียนจะต้องเดินทางไปยังจังหวัดใด (นำไปใช้)
- นครสวรรค์
  - นครนายก
  - นครราชสีมา
  - นครศรีธรรมราช
7. นักเรียนคิดว่า ตัวละครพระราชาขาดคุณธรรม ตรงกับข้อใด (วิเคราะห์)
- ขาดความซื่อสัตย์ ลักขุมทรัพย์
  - ขูดเลือดขูดเนื้อประชาชน
  - ไม่มีความเห็นใจ เมตตาปราณี
  - เห็นแก่ตัว เอารอดเอาเปรียบผู้อื่น
8. เพราะสาเหตุใดสถานที่แห่งนั้นจึงถูกเรียกว่า “น้ำตกตาดสาริกา” (วิเคราะห์)
- เพราะมีตำนานเรื่องราวของนางสาริกาและตาด
  - เพราะมีคนเขียนสลักชื่อสถานที่ไว้
  - เพราะคนเฒ่าคนแก่บอกต่อกันมา
  - เพราะก่อนตายทั้งคู่ได้ขอให้ตั้งชื่อไว้
9. บทคำประพันธ์ในข้อใดที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของสาริกาและตาดมากที่สุด (สังเคราะห์)
- หากมีรักสักครั้งหวังเต็มที  
ขออย่ามีรักลวงเพียงลมแผ่ว  
รักแค่เพื่อผ่านปีไร้วีแวว  
เหมือนดั่งแก้วรอน้ำข้ำทั้งปี
  - เกิดมาจนหม่นไหม้ไร้ทรัพย์สิน  
คนดูหมิ่นนินทาเบะหน้าใส่  
ทั้งแมวหมาพาเมินเดินจากไป  
ไม่มีใครไหนมองหมองระทม



- ค. คิดจะปลุกต้นรักอีกสักครั้ง  
จะวาดหวังรักรองให้ฝั่งใส  
จะรักแน่แค่เธอเสมอไป  
จะไม่ให้ใครท้อรอรักแท้
- ง. หนึ่งความรักคนนี้อาจมีกว้างใหญ่  
มีมากมายจะให้เธอทุกสิ่ง  
รักจากฉันหมดดวงใจไม่ทอดทิ้ง  
เธอคือยิ่งยอดหวังดวงใจ

10. นักเรียนคิดว่าการตัดสินใจ และการกระทำของพระราชาก็ให้ทหารออกติดตามตัว และมีคำสั่งให้ฆ่า  
ตาด เหมาะสมหรือไม่ เพราะเหตุใด (ประเมินค่า)

- ก. เหมาะสม เพราะ ตาดไปลักพาตัวลูกสาวของพระราชามาก่อน
- ข. เหมาะสม เพราะ พระราชามีอำนาจเด็ดขาดในการสั่งคำสั่ง
- ค. ไม่เหมาะสม เพราะ เป็นคำสั่งที่ขาดสติ และไม่มีความเห็นใจจึงส่งผลให้เกิดเหตุการณ์น่าสลด  
เช่นนี้
- ง. ไม่เหมาะสม เพราะ ไม่ควรสั่งให้ฆ่าควรสั่งจับมาขังก็พอแล้ว





เฉลยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความหลังเรียน

เรื่อง	ข้อที่									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
หลังเรียน เรื่อง น้ำตกลสาธิต	ข	ก	ข	ง	ง	ก	ข	ก	ง	ค



## แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 4 เรื่อง เสาร์ร้องไห้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

รายวิชาภาษาไทย รหัสวิชา ท 16101

เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

\*\*\*\*\*

### 1. แนวคิด

- 1.1 การอ่านเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียน ซึ่งทักษะการอ่านจับใจความคือทักษะพื้นฐานที่ควรฝึกฝนและมีความสำคัญ
- 1.2 การเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นการเขียนที่เสริมสร้างความคิดริเริ่ม โดยใช้จินตนาการและประสบการณ์ของนักเรียนเพื่อเชื่อมโยงความคิดโดยไม่เลียนแบบผู้อื่น

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 2.1 อ่านเรื่องที่กำหนดให้แล้วตอบคำถามได้อย่างถูกต้องอย่างน้อยร้อยละ 60
- 2.2 เขียนเชิงสร้างสรรค์จากแนวคิดเรื่องที่กำหนดให้ได้อย่างน้อยร้อยละ 60

### 3. สาระการเรียนรู้

- 3.1 หลักการอ่านจับใจความ
- 3.2 หลักการเขียนเชิงสร้างสรรค์
- 3.3 หลักการอ่านละเอียด
- 3.4 นิทานพื้นบ้านเรื่อง เสาร์ร้องไห้

### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำ ใช้เวลา 20 นาที

1. ทำกิจกรรม “วงล้อม่านักอ่าน” การให้นักเรียนนำเสนอผลงานที่ผ่านมาของตนเอง จำนวน 2 คนและให้เพื่อนๆ ในชั้นเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับ ผลงานของเพื่อนเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้หลังจากนั้นให้คะแนนสะสม (Points) สำหรับตัวแทนนักเรียนที่นำเสนอผลงานที่ผ่านมา
2. นักเรียนทำกิจกรรม โยกเอาท์กับ “รางวัลสระบุรี” ผ่านโปรแกรม Microsoft Team โดยการเชิญชวนนักเรียนเปิด กล้อง และทำท่าทางตามผู้สอนเพื่อสร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้ หลังจากนั้นนักเรียน

นักเรียนทำกิจกรรม “เสียงเสียมชื่อออนไลน์” ศาลเจ้าแม่ตะเคียน เสาร์ร้องไห้ หลังจากนั้น ตั้งคำถามให้นักเรียนกระตุ้นการคิด

เช่น นักเรียนรู้จัก “เสาร์ร้องไห้” หรือไม่

นักเรียนเคยคิดว่า “เสาร์ร้องไห้ได้อย่างไร”

นักเรียนเคยได้ยินตำนาน “เสาร์ร้องไห้” หรือไม่

2. นักเรียนสนทนาร่วมพูดคุยเกี่ยวกับ ที่มาของ เสาร์ร้องไห้ โดยการพูดคุยผ่าน โปรแกรม Microsoft Team

ขั้นสอน ใช้เวลา 60 นาที

3. ครูนำเสนอวิธีการเรียนรู้ในโปรแกรม Microsoft Team เรื่อง “เสาร์ร้องไห้” ให้นักเรียนอ่านและปฏิบัติตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1 อ่านชื่อเรื่อง เสาร์ร้องไห้ แล้วให้นักเรียนทำความเข้าใจกับชื่อเรื่อง และคาดการณ์ว่าเนื้อเรื่องเกี่ยวกับอะไรและมีการสนทนาถามตอบลงในช่อง แชท chat ในโปรแกรม Microsoft Team

3.2 อ่านสำรวจเนื้อเรื่อง โดยใช้เวลา 5 นาที แล้วให้นักเรียน บอกคำสำคัญของเนื้อเรื่อง ผ่านทางวิดีโอ หลังจากนั้น ครูผู้สอน เน้นคำสำคัญให้นักเรียนดูผ่านหน้าจอของ โปรแกรม Microsoft Team

3.3 นักเรียนอ่านละเอียดใช้เวลา 10 นาที แล้วเขียนเส้นใต้ประโยคสำคัญของแต่ละย่อหน้าผ่านโปรแกรม Microsoft Team

3.4 ให้นักเรียนช่วยกันพิมพ์ ประโยคสำคัญของแต่ละย่อหน้าที่เขียนเส้นใต้ไว้เพื่อตรวจหาความถูกต้อง

ย่อหน้าที่ 1 นายตะ ตะแก เป็นคนที่มีวิชาความรู้ในทางไสยศาสตร์

ย่อหน้าที่ 2 บางกอกกำลังจัดประสาทราชวังกันเป็นการใหญ่ ต้องใช้เสา

ย่อหน้าที่ 3 ต้นตะเคียนต้นนี้มีนางไม้สิง

3.5 นักเรียนช่วยกันบอกประโยคสำคัญของแต่ละย่อหน้าที่ขีดเส้นใต้ไว้เพื่อตรวจหาความถูกต้องผ่าน โปรแกรม Microsoft Team

3.6 นักเรียนช่วยกันเชื่อมโยงประโยคสำคัญของทุกย่อหน้า เพื่อสรุปเป็นใจความสำคัญแล้ว หลังจากนั้นครูพิมพ์ ข้อความของนักเรียนขึ้นยังหน้าจอ Microsoft Team สุ่มนักเรียนจาก แอปพลิเคชันวงล้อ เพื่อสุ่มเลขที่ให้นักเรียนอ่าน 2-3 คน ให้อ่านใจความสำคัญจากเรื่องที่ช่วยกันสรุปหลังจากนั้นให้คะแนนสะสม 5 แต้ม สำหรับนักเรียนที่เป็นตัวแทน

3.7 หลังจากนั้นให้นักเรียนช่วยกันย่อใจความจากเรื่องที่สรุปให้สั้นที่สุดเหลือเพียง 1 ประโยค ซึ่งนั่นก็คือ แนวคิดของเรื่อง ได้แก่ (แนวคำตอบ) นายตะถูกฆ่าตาย นางร้องไห้คร่ำครวญเสียใจที่ไม่ได้เป็นเสาเอกตามที่ได้ตกลงกันไว้กับนายตะ



3.8 นักเรียนอภิปรายสร้างสรรค์ความคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์และตัวละคร โดยช่วยกันวิเคราะห์ ในประเด็นที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วย ถ้าไม่เห็นด้วยต้องการปรับเปลี่ยนเป็นอย่างไรให้ช่วยกันแสดงความคิดเห็น โดยให้นักเรียน กดปุ่ม ยกมือ แล้วจึงรออนุญาตจากครู ให้นักเรียนพูด ยกตัวอย่าง เหตุการณ์เดิม และเหตุการณ์ที่ควรเปลี่ยนไปจากเดิมเป็นความคิดใหม่ที่ได้นำมาคิดจากการอ่านเรื่อง

3.9 มอบหมายให้นักเรียนเขียนเป็นเรื่องใหม่ตามเหตุการณ์ที่ต้องการจะคงไว้และต้องการจะปรับเปลี่ยนเหตุการณ์ สถานที่ และนิสัยของตัวละคร อย่างน้อย 5 อย่าง ความยาว 10-12 บรรทัด ใช้เวลา 45 นาที โดยนักเรียนอาจจะใช้การพิมพ์ผ่าน microsoft word การเขียนผ่าน ipad, note หรือการเขียนลงกระดาษ

3.10 สุ่มเรื่องตัวอย่าง 2-3 เรื่อง จาก แอปพลิเคชัน วงล้อ เพื่อสุ่มเลขที่ให้นักเรียนอ่าน 2-3 เรื่องแล้วให้นักเรียนวิเคราะห์ข้อความที่เปลี่ยนแปลงเพื่อจะได้เขียนให้ถูกต้องในครั้งต่อไป

4. ให้นักเรียนอ่านบทกวีนิทานพื้นบ้านเรื่อง เสาร์ร้องไห้โดยวิธีการอ่านแบบละเอียดอีกครั้งเพื่อทำให้เกิดข้อผิดพลาดเหตุการณ์สำคัญของเรื่อง แล้วทำแบบฝึกหัดการอ่าน 10 ข้อ ในงานที่มอบหมาย โดยจะกำหนดเวลา 30 นาที

5. เฉลยแบบฝึกหัดพร้อมทั้งร่วมกันวิเคราะห์ข้อสอบจำนวน 10 ข้อ ถ้านักเรียนคนใดที่ได้คะแนนเต็ม 10 ครูจะให้คะแนนสะสม 10 แต้มสำหรับนักเรียนที่ทำได้เต็ม

**ขั้นสรุป** ใช้เวลา 10 นาที

6. นักเรียนช่วยกันสรุปวิธีการอ่านแบบสำรวจ แบบละเอียด การค้นหาแนวคิดจากเรื่องที่อ่าน วิธีการเขียนสร้างสรรค์จากเรื่องที่อ่านลงใน โปรแกรม mentimeter แบบ mindmap

## 5. สื่อการเรียนรู้

5.1 วิดีทัศน์เพลง รำวงสระบุรี

5.2 เสียมซีออนไลน์

5.3 นิทานพื้นบ้านเรื่อง เสาร์ร้องไห้

## 6. การวัดผลและประเมินผล

6.1 วัดผลจากการทำแบบฝึกหัดเรื่อง เสาร์ร้องไห้ จำนวน 10 ข้อ ผ่านเกณฑ์อย่างน้อยร้อยละ 60

6.2 เขียนเขียนสร้างสรรค์จากแนวคิดนิทานพื้นบ้านเรื่อง เสาร์ร้องไห้ ผ่านเกณฑ์อย่างน้อยร้อยละ 60 โดยใช้เกณฑ์การประเมินการเขียน (Writing Rubrics)

## แบบฝึกหัดที่ 4 เรื่อง“เสาร้องไห้”

เมื่อประมาณเกือบสองร้อยปีที่ล่วงมาแล้วนี้ ที่หมู่บ้านโคกสว่าง จังหวัดสระบุรี มีชายคนหนึ่งชื่อนายตะ ตะแก เป็นคนที่มีวิชาความรู้ในทางไสยศาสตร์เวทมนตร์เก่งกล้าคนหนึ่ง ในครั้งนั้น ไม่ว่าจะป็นญาติพี่น้องที่เก่งกาจอย่างไร เมื่อมาประจัญกับแกก็ต้องพ่ายแพ้ไป ทุกรายไปและใช้ว่าแกจะเก่งแต่เรื่องปราบผีแต่อย่างเดียวก็น่าได้ พูดยกกันถึงในเรื่องคงกะพันชาตรี ฟันไม่เข้า ยิ่งไม่ออก แกก็มีชื่อเสียงอยู่เหมือนกัน ตกว่าครั้งนั้นแกมีชื่อเสียงเด่นหาตัวจับยาก

ก็แลในครั้งนั้นทางบางกอกกำลังจัดประสาทราชวังกันเป็นการใหญ่ ต้องใช้เสาลำหรับทำปราสาทมากเสนาบดีจึงมีบัญชาให้เจ้าเมืองต่างๆ จัดหาเสายขนาดใหญ่ต้นงาม ๆ สั่งเข้าไปในกรุง เจ้าเมืองจึงประกาศให้พวกชาวป่าและพวกพรานช่วยกันค้นหาได้อีกต่อหนึ่ง ใครพบต้นไม้ต้นใดที่มีลักษณะดีพอที่จะทำปราสาทราชมนเทียร ได้ก็ให้ช่วยกันตัดส่งเข้ามาคัดเลือก เพื่อจะได้นำส่งเข้าไปในบางกอกอีกต่อหนึ่ง

ในครั้งนั้นมีพวกรับอาสาหาเสากันมาก แต่ก็ไม่ค่อยจะได้เสาดีๆ มีดีอยู่ต้นหนึ่งเป็นไม้ตะเคียนทองเหมาะสมที่จะเป็นเสาเอกได้ทีเดียว แต่โดยเหตุที่ต้นตะเคียนต้นนี้มีนางไม้สิงอยู่จึงไม่มีใครสามารถจะตัดได้ เพราะสู้แรงนางตะเคียนไม่ได้ ใครขึ้นไปตัดก็ให้ปวดหัวตัวร้อนเป็นไข้ตายไปทุกราย จนกิตติศัพท์เลื่องลือไปถึงหูของนายตะ

นายตะเมื่อทราบว่ามีต้นตะเคียนทองดงามเช่นนั้น ก็พอใจจึงเดินทางไปยังตำบลที่มีต้นตะเคียนทองนั้น เมื่อไปถึงก็จัดเครื่องบวงสรวงสังเวยอัญเชิญนางไม้ให้ออกมาปรากฏกายนางไม้เพื่อนางเวทมนตร์ของนายตะ ก็จะต้องออกมาปรากฏร่างให้เห็น นายตะจึงพูดกับนางไม้ว่า

"นี่นะนาง บัดนี้เจ้าเหนือหัวต้องการที่จะได้เสางามๆ ไปสร้างปราสาท เพื่อจะได้เกิดสิริมงคลแก่ผู้อยู่ต่อไป เราเห็นว่าต้นตะเคียนที่นางอาศัยอยู่นี้มีลักษณะดงาม ถูกต้องตามตำราพอที่จะเป็นเสาเอกได้ จึงจะขอตัดส่งเข้าไปยังเมืองหลวง ขอนางอย่าได้ขัดข้องกีดขวางแต่อย่างใดเลย"

"ถ้าเป็นความต้องการของเจ้าเหนือหัวของท่านเราก็ไม่ขัดข้อง แต่เรามีข้อ แม้อยู่ข้อหนึ่ง"

"นางไม้เสนอ

"นางต้องการอะไรบอกมาเถิด" นายตะถาม

"เรายินดีที่จะไปตามที่ท่านต้องการ แต่เราจะไปกับท่านเท่านั้น คือหมายความว่าท่านจะต้องเป็นผู้พาเราไปส่งด้วยตนเอง"

## แบบฝึกหัดที่ 4 เรื่อง“เสาร่องไห” (ต่อ)

"อ้อเรื่องนั้นไม่ต้องตกใจหรอก เรายินดีที่จะไปส่งนางให้ถึงบางกอกทีเดียว" นายโต๊ะรับคำ

เมื่อนางไม่ยอมตามแล้ว นายโต๊ะก็จัดแจงโค่นต้นตะเคียน เมื่อรานกิ่งเสร็จแล้ว ก็ช่วยกันชลอลากไปลงน้ำ เพื่อต่อแพนไปส่งที่บางกอกต่อไป แต่ในระหว่างที่เตรียมการอยู่นั้นเอง ก็เกิดเหตุร้ายขึ้น คือมีผู้อิจฉานายโต๊ะว่า ถ้าเสาคะเคียนต้นนี้ไปถึงบางกอกแล้วก็ต้อง ได้รับคัดเลือกให้เป็นเสาเอกอย่างแน่นอน และผู้ที่ตัดก็ คงจะได้รับรางวัลอย่างงามด้วย ในครั้งนั้นมีพวกอิจฉาร้อนแรงกว่าคนอื่นอยู่ 7 คน ได้ปลอมตัวเป็นพวกถือศีลแบบพวกเถรมาจากนครสวรรค์ และได้พากันรุมฆ่านายโต๊ะด้วยวิธีมีดสวนทวารจนถึงแก่ความตาย แล้วทั้ง 7 คนนั้นก็นำเอาศพนายโต๊ะไปยื่นฝังไว้กับต้นไม้ที่กลางทุ่งนา ทุ่งนั้นต่อมาจึงมีชื่อเรียกว่า "ทุ่งผียืนตาย" มาจนทุกวันนี้ และด้วยผลกรรมที่ได้ฆ่านายโต๊ะนั่นเอง พวกอิจฉาทั้ง 7 นั้น ก็ถูกฆ่าที่ตำบลแห่งหนึ่ง ซึ่งต่อมาได้ชื่อว่า "บ้านสัดตาเถร" หรือเถรทั้งเจ็ด ซึ่งต่อมาได้เพี้ยนเป็น "บ้านสันตาเถร"

เมื่อนายโต๊ะถูกฆ่าตายเสาคะเคียนต้นนั้นก็ไม่มีใครสามารถจะนำเคลื่อนที่ได้ เพราะคนอื่นไม่มีความรู้พอที่จะควบคุมนางไม้ที่สิงอยู่นั้นได้ เมื่อไม่มีใครนำไป นางไม้ที่สิงอยู่ก็มีความเสียใจมากนางร้องไห้คร่ำครวญเสียใจที่ไม่ได้เป็นเสาเอกตามที่ได้ตกลงกันไว้กับนายโต๊ะ นางได้ร้องไห้คร่ำครวญอยู่ถึง 3 วัน 3 คืน จึงได้จมลงสู่ก้นคลอง และตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา พวกชาวบ้านก็พากันเรียกตำบลนั้นว่า ตำบลเสาร่องไห ต่อมา เรียกให้สั้นเข้า ก็เลยเหลือแต่เพียง "บ้านเสาไห้" จนบัดนี้ หมายถึง เสาต้นนี้ได้นำขึ้นประดิษฐานไว้ที่ศาลนางตะเคียนที่วัดสูง อำเภอเสาไห้ จังหวัดสระบุรี เมื่อวันที่ 23 เมษายน 2501



ชื่อ – นามสกุล.....เลขที่.....

### ตอนที่ 1 การอ่านจับใจความสำคัญ (10 คะแนน)

ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย × ทับตัวอักษรหน้าข้อที่ตรงกับคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. นายต๊ะ ตะแก เป็นคนที่มีวิชาความรู้ในเรื่องใด (รู้จำ)
  - ก. ความรู้ในทางไสยศาสตร์เวทมนตร์
  - ข. ความรู้เรื่องวิชาปฐยาสมุนไพรร
  - ค. ความรู้ในต่อสู้ด้วยแม่ไม้มวยไทย
  - ง. ความรู้เรื่องตำรับการรักษาคนด้วยยาแผนจีน
2. พวกที่อิจฉานายต๊ะได้ปลอมตัวเป็นผู้ถือศีลพวกเถร และหลอกว่ามาจากจังหวัดใด (รู้จำ)
  - ก. นครสวรรค์
  - ข. นครนายก
  - ค. นครราชสีมา
  - ง. นครศรีธรรมราช
3. เพราะเหตุใดสถานที่แห่งนั้นจึงถูกเรียกว่า “ทุ่งผียืนตาย” ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา (เข้าใจ)
  - ก. เพราะเป็นสถานที่ ที่นายต๊ะถูกแทงข้างหลังขณะยืนทำพิธีอยู่
  - ข. เพราะเป็นสถานที่ ที่นายต๊ะถูกจับมัดให้ยืนอยู่อย่างนั้นจนขาดใจตาย
  - ค. เพราะเป็นสถานที่ ที่นายต๊ะถูกยิงตายขณะยืนอยู่
  - ง. เพราะเป็นสถานที่ ที่ศพนายต๊ะถูกนำไปยืนพิงไว้กับต้นไม้ที่กลางทุ่งนา
4. ข้อใดคือจุดมุ่งหมายของเรื่อง (เข้าใจ)
  - ก. บอกเล่าตำนานและที่มาของชื่อ บ้านเสาไห้
  - ข. เตือนใจให้คนไม่เข้าใกล้ต้นตะเคียน
  - ค. ให้ความรู้แก่คนที่อ่านว่าไม่ควรตัดไม้ทำลายป่า
  - ง. ให้ทุกคนพากันเกลียดชังผู้ที่ถือศีลแบบพวกเถร

5. หากนักเรียนอยากชวนผู้ปกครองไปไหว้ศาลนางตะเคียนที่วัดสูง นักเรียนต้องเดินทางไปยังสถานที่ใด (นำไปใช้)
- อำเภอเสนาให้ จังหวัดสระบุรี
  - อำเภอเสนาให้ จังหวัดสระแก้ว
  - อำเภอเสนาตะเคียนให้ จังหวัดสระบุรี
  - อำเภอเสนาตะเคียนให้ จังหวัดสระแก้ว
6. พฤติกรรมใดของนายตะตะแก ที่นักเรียนควรนำมาเป็นแบบอย่าง (นำไปใช้)
- ศึกษาความรู้เรื่องผี จะได้สื่อสารและช่วยเหลือผีทุกตัวได้
  - เป็นคนที่มีความรู้ดีติดตัว และใช้ความรู้นั้นให้เกิดประโยชน์อันดีต่อผู้อื่น
  - ฝึกความสามารถ เรื่อง ฟันไม่เข้า ยิงไม่ออก จะได้ใช้ป้องกันตัวเอง
  - หมั่นสร้างชื่อเสียงให้ตนเอง ผู้คนจะได้ต้องการตัวเรา
7. จากสถานการณ์ที่นายตะอัญเชิญนางไม้ให้ออกมาปรากฏกาย และขออนุญาตตัดต้นตะเคียน ข้อใดคือความต้องการของนางไม้ หากนางยอมให้ตัดไม้แล้ว (วิเคราะห์)
- นายตะต้องทิ้งวิชา คาถา อาคมทั้งหมด ให้สิ้นไป
  - นายตะต้องนำไม้ตะเคียนให้ลอยน้ำไปที่บางกอกเอง
  - นายตะต้องร้ายเวทมนต์ให้นางไม้กลับมาเป็นคนปกติ
  - นายตะต้องเป็นผู้พาดันตะเคียนกับนางไม้ไปส่งที่บางกอกด้วยตัวเอง
8. หากนักเรียนไม่มีความเชื่อเรื่อง ภูตผีปีศาจ และไม่เห็นด้วยกับความเชื่อเหล่านี้ นักเรียนจะมีวิธีการแสดงออกอย่างไรให้เหมาะสม (สังเคราะห์)
- พิสูจน์ความจริง และหาหลักฐานมาโต้แย้ง
  - อัปเดตชีวิตโอต่อว่าคนที่เชื่อเรื่องเหล่านี้ว่างมงาย
  - ไม่แสดงความคิดเห็นที่ลบหลู่ หรือดูถูกความเชื่อคนอื่น
  - แอบเข้าไปทำลายสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่มีความเชื่อเหล่านี้
9. จากเรื่องราวบอกเล่าว่า ต้นตะเคียน มักจะมีนางไม้สิงอยู่ จึงเป็นที่มาของชื่อ นางตะเคียน ข้อใดสัมพันธ์กับข้อความดังกล่าว (สังเคราะห์)
- นางตานี
  - ผีกระสือ
  - กุมารทอง
  - ควายธนู

10. การกระทำของพวกอิจฉาทั้ง 7 คน ที่ฆ่านายณะ แล้วสุดท้ายพวกตนก็ถูกฆ่าตายตามนั้น เหมาะสมกับ  
สำนวนสุภาษิตไทยที่ว่า กงเกวียนกำเกวียน หรือไม่ อย่างไร (ประเมินค่า)

- ก. เหมาะสม เพราะ ทั้ง 7 คนฆ่านายณะที่ทุ่งนา เมื่อตายไปจะได้เป็นผีสิงที่เกวียน
- ข. เหมาะสม เพราะ ทำสิ่งใดไว้กับใคร ย่อมได้รับสิ่งนั้นตอบแทน
- ค. ไม่เหมาะสม เพราะ ไม่เกี่ยวข้องกับเกวียนไถนาเลย
- ง. ไม่เหมาะสม เพราะ ไม่ทราบความหมายของสำนวนดังกล่าว







เฉลยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความหลังเรียน

เรื่อง	ข้อที่									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
หลังเรียน เรื่อง เสาร์ร้องไห้	ก	ก	ง	ก	ก	ข	ง	ค	ก	ข



## แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 5

### เรื่อง สระวิเศษ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รายวิชาภาษาไทย รหัสวิชา ท 16101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

\*\*\*\*\*

#### 1. แนวคิด

1.1 การอ่านเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียน ซึ่งทักษะการอ่านจับใจความคือทักษะพื้นฐานที่ควรฝึกฝนและมีความสำคัญ

1.2 การเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นการเขียนที่เสริมสร้างความคิดริเริ่ม โดยใช้จินตนาการและประสบการณ์ของนักเรียนเพื่อเชื่อมโยงความคิดโดยไม่เลียนแบบผู้อื่น

#### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 อ่านเรื่องที่กำหนดให้แล้วตอบคำถามได้อย่างถูกต้องอย่างน้อยร้อยละ 60

2.2 เขียนเชิงสร้างสรรค์จากแนวคิดเรื่องที่กำหนดให้ได้อย่างน้อยร้อยละ 60

#### 3. สาระการเรียนรู้

3.1 หลักการอ่านจับใจความ

3.2 หลักการเขียนเชิงสร้างสรรค์

3.3 หลักการอ่านละเอียด

3.4 นิทานพื้นบ้านเรื่อง สระวิเศษ

#### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำ ใช้เวลา 20 นาที

1. ทำกิจกรรม “นักอ่านยอดฮิต” โดยการให้นักเรียนตรวจสอบจำนวนผู้เข้าชมผลงานจากแอปพลิเคชัน READ A WRITE และนำเสนอผลงานที่ผ่านมาของตนเอง จำนวน 2 คนและให้เพื่อนๆ ในชั้นเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับ ผลงานของเพื่อนเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้หลังจากนั้นให้คะแนนสะสม (Points) สำหรับตัวแทนนักเรียนที่นำเสนอผลงานที่ผ่านมา

2. นักเรียนชมวิดีโอทัศน์เรื่อง “เที่ยวสระบุรี” หลังจากนั้นสอบถามว่านักเรียนคนไหนเคยไปเที่ยวจังหวัดสระบุรีจากนั้นผู้สอนเล่าเรื่อง ตำนานเมือง สระบุรีให้เด็กฟัง

3. นักเรียนสนทนาร่วมพูดคุยเกี่ยวกับ จังหวัดสระบุรี โดยการพูดคุยผ่าน โปรแกรม Microsoft Team โดยให้นักเรียนตัวแทนจำนวน 2 คนเล่าเรื่องเกี่ยวกับจังหวัดสระบุรี โดยจะให้คะแนนสะสม 5 แต้ม สำหรับตัวแทน

**ขั้นสอน** ใช้เวลา 60 นาที

4. ครูนำเสนอวิธีการเรียนรู้ในโปรแกรม Microsoft Team เรื่อง “สระวิเศษ” ให้นักเรียนอ่านและปฏิบัติตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

4.1 อ่านชื่อเรื่อง “สระวิเศษ” แล้วให้นักเรียนทำความเข้าใจกับชื่อเรื่อง และคาดการณ์ว่าเนื้อเรื่องเกี่ยวกับอะไรและมีกรสนทนาถามตอบลงในช่อง แชท chat ในโปรแกรม Microsoft Team

4.2 อ่านสำรวจเนื้อเรื่อง โดยใช้เวลา 5 นาที แล้วให้นักเรียน บอกคำสำคัญของเนื้อเรื่อง ผ่านทางวิดีโอ หลังจากนั้น ครูผู้สอน เน้นคำสำคัญให้นักเรียนดูผ่านหน้าจอของ โปรแกรม Microsoft Team

4.3 นักเรียนอ่านละเอียดใช้เวลา 10 นาที แล้วเขียนเส้นใต้ประโยคสำคัญของแต่ละย่อหน้าผ่านโปรแกรม Microsoft Team

4.4 ให้นักเรียนช่วยกันพิมพ์ ประโยคสำคัญของแต่ละย่อหน้าที่เขียนเส้นใต้ไว้เพื่อตรวจทางความถูกต้อง

ย่อหน้าที่ 1 สระน้ำนี้เป็นสระน้ำวิเศษมาก

ย่อหน้าที่ 2 มียักษ์ตนหนึ่งเป็นผู้รักษาเอาไว้

ย่อหน้าที่ 3 หมู่บ้านนั้นก็มียักษ์ที่เห็นแก่ตัวอยู่คนหนึ่ง เห็นคนอื่นไปขอได้ก็อยากจะได้มา ล้างเนื้อล้างตัวให้ สวยมากขึ้น

4.5 นักเรียนช่วยกันบอกประโยคสำคัญของแต่ละย่อหน้าที่ขีดเส้นใต้ไว้เพื่อตรวจทานความถูกต้องผ่านโปรแกรม Microsoft Team

4.6 นักเรียนช่วยกันเชื่อมโยงประโยคสำคัญของทุกย่อหน้า เพื่อสรุปเป็นใจความสำคัญแล้ว หลังจากนั้นครูพิมพ์ ข้อความของนักเรียนขึ้นยังหน้าจอ Microsoft Team สุ่มนักเรียนจาก แอปพลิเคชันวงล้อ เพื่อสุ่มเลขที่ให้นักเรียนอ่าน 2-3 คน ให้อ่านใจความสำคัญจากเรื่องที่ช่วยกันสรุป

4.7 หลังจากนั้นให้นักเรียนช่วยกันย่อใจความจากเรื่องที่สรุปให้สั้นที่สุดเหลือเพียง 1 ประโยค ซึ่งนั่นก็คือ แนวคิดของเรื่อง ได้แก่ (แนวคำตอบ) ยักษ์ที่ดูสระน้ำจะให้ น้ำวิเศษแก่คนที่ทำดีได้ดี แต่สำหรับหญิงคนนั้นเพียงแต่ต้องการความสวยจึงโกหกยักษ์จึงโดนสาป

4.8 นักเรียนอภิปรายสร้างสรรค์ความคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์และตัวละคร โดยช่วยกันวิเคราะห์ในประเด็นที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วย ถ้าไม่เห็นด้วยต้องการปรับเปลี่ยนเป็นอย่างไรให้ช่วยกันแสดงความคิดเห็น โดยให้นักเรียน กดปุ่ม ยกมือ แล้วจึงรออนุญาตจากครู ให้นักเรียนพูด ยกตัวอย่าง เหตุการณ์เดิม และเหตุการณ์ที่ควรเปลี่ยนไปจากเดิมเป็นความคิดใหม่ที่ได้แนวคิดจากการอ่านเรื่อง

5. มอบหมายให้นักเรียนเขียนเป็นเรื่องใหม่ตามเหตุการณ์ที่ต้องการจะคงไว้และต้องการจะปรับเปลี่ยนเหตุการณ์ สถานที่ และนิสัยของตัวละคร อย่างน้อย 5 อย่าง ความยาว 10-12 บรรทัด ใช้เวลา 45 นาที โดยนักเรียนอาจจะใช้การพิมพ์ผ่าน microsoft word การเขียนผ่าน ipad, note หรือการเขียนลงกระดาษและโพสต์ในแอปพลิเคชัน READ A WRITE

6. สุ่มเรื่องตัวอย่าง 2-3 เรื่อง จาก แอปพลิเคชัน วงล้อ เพื่อสุ่มเลขที่ให้นักเรียนอ่าน 2-3 เรื่องแล้วให้ช่วยกันวิเคราะห์ข้อความที่เปลี่ยนแปลงเพื่อจะได้เขียนให้ถูกต้องในครั้งต่อไป

7. ให้นักเรียนอ่านบทกวีนิทานพื้นบ้านเรื่อง สระวิเศษ โดยวิธีการอ่านแบบละเอียดอีกครั้งเพื่อให้เกิดข้อผิดพลาดเหตุการณ์สำคัญของเรื่อง แล้วทำแบบฝึกหัดการอ่าน 10 ข้อ ในงานที่มอบหมาย โดยจะกำหนดเวลา 30 นาที

8. เฉลยแบบฝึกหัดพร้อมทั้งร่วมกันวิเคราะห์ข้อสอบจำนวน 10 ข้อ ถ้านักเรียนคนใดที่ได้คะแนนเต็ม 10 ครูจะให้คะแนนสะสม 10 แต้มสำหรับนักเรียนที่ทำได้ดี

**ขั้นสรุป** ใช้เวลา 10 นาที

9. นักเรียนช่วยกันสรุปวิธีการอ่านแบบสำรวจ แบบละเอียด การค้นหาแนวคิดจากเรื่องที่อ่าน วิธีการเขียนสร้างสรรค์จากเรื่องที่อ่านลงใน โปรแกรม mentimeter แบบ mindmap

## 5. สื่อการเรียนรู้

5.1 วิดีทัศน์ “เที่ยวสระบุรี”

5.2 ภาพสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดสระบุรี

5.3 นิทานพื้นบ้านเรื่อง สระวิเศษ

## 6. การวัดผลและประเมินผล

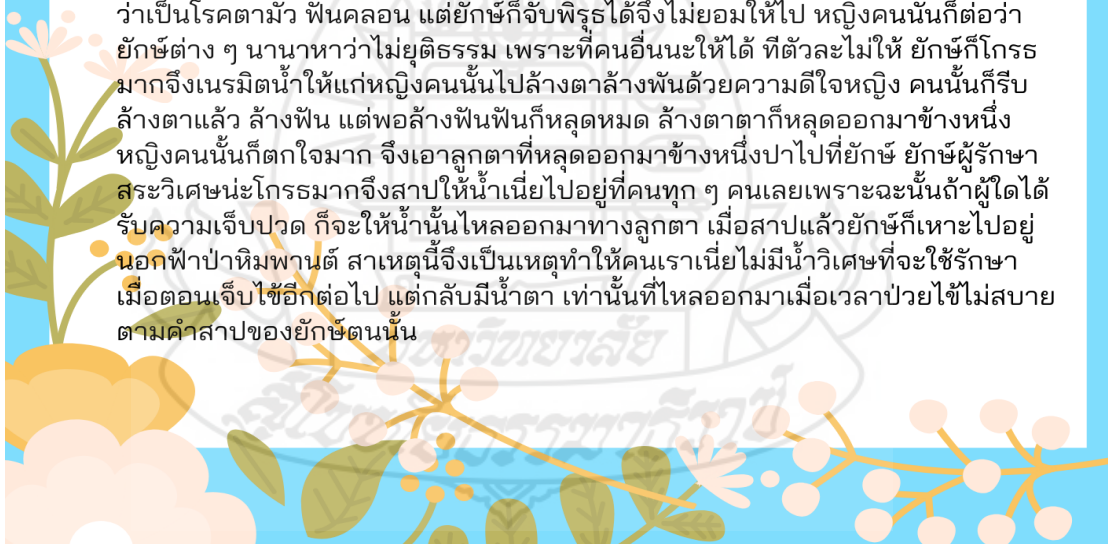
6.1 วัดผลจากการทำแบบฝึกหัดเรื่อง สระวิเศษ จำนวน 10 ข้อ ผ่านเกณฑ์อย่างน้อยร้อยละ 60

6.2 เขียนเขียนสร้างสรรค์จากแนวคิดนิทานพื้นบ้านเรื่อง สระวิเศษ ผ่านเกณฑ์อย่างน้อยร้อยละ

60 โดยใช้เกณฑ์การประเมินการเขียน ( Writing Rubrics)

## แบบฝึกหัดที่ 5 เรื่อง“สระวิเศษ”

นานมาแล้ว มีสระวิเศษอยู่สระหนึ่ง น้ำใน สระนี้ก็เป็นน้ำวิเศษมาก ถ้าหากว่านำไปให้คนเจ็บคนป่วยกินก็จะหาย ถ้าคนตายกินแล้วก็จะฟื้นขึ้นมา แต่ถ้าผู้ใดนำน้ำไปใช้ในสิ่งที่ไม่ดีประโยชน์ก็จะเกิดโทษอย่างมหันต์ แล้วที่สระน้ำ แห่งนี้ก็มียักษ์ตนหนึ่งเป็นผู้รักษาเอาไว้ วันหนึ่งมีชายคนหนึ่งเข้าไปขอน้ำวิเศษ ยักษ์ ก็ถามว่า จะเอาไปทำอะไร ชายผู้นั้นก็บอกว่าพ่อของข้าพเจ้ากำลังเจ็บมาก ขอน้ำวิเศษไปให้ พ่อกินหน่อยเถอะ ยักษ์ก็บอกว่าได้ แต่ต้องตอบคำถามของเราก่อนนะ แล้วยักษ์ก็ถามว่าในโลกนี้มีอะไรที่อยู่ไกล และอยู่ใกล้เราที่สุด ชายคนนั้นก็ตอบว่าความดินนะอยู่ไกล ความชื้นนะอยู่ใกล้ ยักษ์ก็ได้ให้ ชายคนนั้นก็เอาไปให้พ่อของเขาดื่ม แล้วก็หายป่วย ต่อมาไม่นานนั้นก็ยังมีชาย อีกคนหนึ่งไปขอน้ำวิเศษจากยักษ์อีกบอกว่าแม่กำลังเจ็บจะตายอยู่แล้ว ขอน้ำในสระไปรักษา หน่อยเถอะ ยักษ์ก็บอกว่าท่านต้องตอบคำถามเราก่อนนะ คนที่ไปขอก็บอกให้ถามได้ ยักษ์ก็บอก ว่า เอ ..ในโลกนี้เห็นอะไรมากที่สุด เห็นอะไรน้อยที่สุด คนคนนั้นก็ตอบว่า พระคุณของพ่อแม่ มากที่สุด แต่ลูกน่าจะตอบแทนบุญคุณได้น้อยที่สุดยักษ์ชอบใจก็เลยให้น้ำไป แม่ของชายคนนั้น ก็หายป่วยใช้ ต่อมาอีกเล็กน้อยก็มีคนไปขอน้ำวิเศษอีก บอกว่าเมียกำลังเจ็บหนักขอน้ำไปให้ เธอดื่ม ยักษ์ก็บอกว่าได้ แต่ขอถามหน่อยเถอะว่ารักเมียมากกว่าหรือแม่มากกว่าเมีย คนที่ไปขอ น้ำ ก็บอกว่ารักแม่มากกว่า ยักษ์ก็ถามว่าทำไมถึงเป็นเช่นนั้นละ ชายคนนั้นก็บอกว่าแม่ นั้นมีได้ คนเดียวส่วนเมียนั้นจะมีสักกี่คนก็ได้ ยักษ์ได้ฟังก็ชอบใจก็ให้น้ำวิเศษไปรักษา เมียจนหาย ที่นี้ใน หมู่บ้านนั้นก็ยังมีหญิงที่เห็นแก่ตัวอยู่คนหนึ่ง เห็นคนอื่นไปขอได้ก็อยากจะได้มาล้างเนื้อล้างตัวให้ สวยมากขึ้นบ้าง จึงไปขอน้ำวิเศษจากยักษ์ ยักษ์ถามอะไรหญิงคนนี้ก็ไม่ได้ตอบ ไม่รู้ว่าจะตอบว่ายังไง เพราะตัวไม่ได้เป็นอะไร จึงโกหกไปว่าเป็นโรคตามัว ฟันคลอน แต่ยักษ์ก็จับพิรุณได้จึงไม่ยอมให้ไป หญิงคนนั้นก็ต่อว่ายักษ์ต่าง ๆ นานาหาว่าไม่ยุติธรรม เพราะที่คนอื่นนั้นให้ได้ ที่ตัวละไม่ให้ ยักษ์ก็โกรธมากจึงเนรมิตน้ำให้แก่หญิงคนนั้นไปล้างตาล้างฟันด้วยความดีใจหญิง คนนั้นก็รีบล้างตาแล้ว ล้างฟัน แต่พอล้างฟันฟันก็หลุดหมด ล้างตาตาก็หลุดออกมาข้างหนึ่ง หญิงคนนั้นก็ตกใจมาก จึงเอาลูกตาที่หลุดออกมาข้างหนึ่งปาไปที่ยักษ์ ยักษ์ผู้รักษา สระวิเศษนะโกรธมากจึงสาปให้น้ำเนี่ยไปอยู่ที่คนทุก ๆ คนเลยเพราะฉะนั้นถ้าผู้ใดได้ รับความเจ็บปวด ก็จะให้น้ำนั้นไหลออกมาทางลูกตา เมื่อสาปแล้วยักษ์ก็เหาะไปอยู่นอกฟ้าป่าหิมพานต์ สาเหตุนี้จึงเป็นเหตุทำให้คนเราเนี่ยไม่มีน้ำวิเศษที่จะใช้รักษา เมื่อตอนเจ็บไข้ต่อไป แต่กลับมีน้ำตา เท่านั้นที่ไหลออกมาเมื่อเวลาป่วยไข้ไม่สบาย ตามคำสาปของยักษ์ตนนั้น







ชื่อ - นามสกุล.....เลขที่.....

### ตอนที่ 1 การอ่านจับใจความสำคัญ (10 คะแนน)

ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย × ทับตัวอักษรหน้าข้อที่ตรงกับคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. หากนำน้ำวิเศษไปให้คนเจ็บคนป่วยกิน จะส่งผลอย่างไร (รู้จำ)
  - ก. คนป่วยจะเสียชีวิตทันที
  - ข. คนป่วยจะป่วยหนักขึ้น
  - ค. คนป่วยจะหายจากอาหารป่วย
  - ง. คนป่วยจะสามารถขอพรให้ 1 ข้อ
2. ชายคนแรกมาขอน้ำวิเศษไปให้ใคร (รู้จำ)
  - ก. พ่อที่บาดเจ็บ
  - ข. แม่ที่ป่วย
  - ค. ภรรยาที่ใกล้ตาย
  - ง. ตัวเองที่อยากคู่อีขึ้น
3. เมื่อยักษ์สาปคำสาปเสร็จแล้ว ได้หนีหายไปอยู่ที่ใด (รู้จำ)
  - ก. ยักษ์กลับเข้าถ้ำลึก
  - ข. ยักษ์ก็เหาะไปอยู่นอกฟ้าป่าหิมพานต์
  - ค. ยักษ์โดดลงสระน้ำและไม่กลับขึ้นมาอีก
  - ง. ยักษ์กลายเป็นร่างเป็นคนทำให้ไม่มีคนหาตัวเจออีก
4. เพราะเหตุใดยักษ์จึงต้องถามคำถามต่าง ๆ กับคนที่มาขอน้ำที่สระวิเศษ (เข้าใจ)
  - ก. เพราะอยากวัดไหวพริบ และความฉลาด
  - ข. เพราะไม่อยากให้ใครตอบคำถามได้ จะได้ไม่ต้องเอาน้ำวิเศษไป
  - ค. เพราะอยากทดสอบเป็นข้อแลกเปลี่ยน
  - ง. เพราะตนเหงาจึงหาเรื่องพูดคุยกับผู้อื่น

5. จากตอนจบของนิทานเรื่องนี้ คำสาปของยักษ์ จึงเป็นที่มาของสิ่งใด (เข้าใจ)
- มนุษย์จึงต้องดื่มน้ำให้ครบวันละ 8 แก้ว
  - มนุษย์จึงต้องออกตามหายักษ์เพื่อปลดปล่อยคำสาป
  - มนุษย์เราจึงไม่มีน้ำวิเศษไว้ใช้กินยามเจ็บป่วย
  - มนุษย์เราจะมีน้ำตา ยามที่รู้สึกไม่สบายใจหรือรู้สึกเจ็บป่วย
6. นักเรียนจะนำคุณค่าของนิทานเรื่องนี้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตอย่างไร (นำไปใช้)
- แก้วตาดวงใจถึงประโยชน์ส่วนรวมมาก่อนส่วนตนเสมอ
  - แก้วใจแอบหยิบของบริจาคเกินมาหลายชิ้น
  - แก้วใสไปกินบุฟเฟต์แต่กินไม่หมดและกลัวถูกปรับเงิน จึงแอบห่อกลับมากินที่บ้าน
  - ลูกแก้วไม่อยากต่อคิวซื้อของจึงขอแข่งคิวกับเพื่อนของตนที่ต่อคิวอยู่ก่อนแล้ว
7. ชายสามคนแรกที่มาขอน้ำวิเศษณ์จากยักษ์ มีคุณธรรมในข้อใด (วิเคราะห์)
- ซื่อสัตย์ พูดความจริง ไม่โกหก
  - มีน้ำใจ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่
  - สามัคคีในหมู่คณะ
  - กล้าหาญ เสียสละ
8. พฤติกรรมของหญิงสาวเปรียบเทียบกับพฤติกรรมของใครต่อไปนี้ (วิเคราะห์)
- แพรวขโมยเงินคุณแม่แอบไปซื้อขนม
  - พรานแอบลอกข้อสอบเพื่อน เมื่อคะแนนออกมาได้น้อย จึงไปต่อว่าเพื่อน
  - พลอยอยากได้มือถือใหม่จึงไปขอร้องคุณยาย
  - พริ้งโมโหเพื่อนที่ไม่มาตามนัด จึงได้กล่าวต่อว่าไป
9. การกระทำของหญิงสาวเมื่อตนได้น้ำวิเศษมา แต่เมื่อนำมาใช้กลับทำให้ ฟันร่วง และลูกตาหลุด จึงหันไปโมโหใส่ยักษ์ สอดคล้องกับสำนวนสุภาษิตไทยในข้อใด (สังเคราะห์)
- ขายผ้าเอาหน้ารอด
  - ชี้ช้าง จับตักแตน
  - มือไม่พาย เอาเท้าราน้ำ
  - รำไม่ดี โทษปีโทษกลอง

10. ดาว เดือน ดารา เป็นเพื่อนเรียนอยู่ในห้องเดียวกัน วันหนึ่งคุณครูเข้ามาประกาศว่าต้องเลือกหัวหน้าห้อง ทั้ง 3 คนจึงได้ลงแข่งขัน เมื่อถึงวันตัดสิน คุณครูได้ให้แต่ละคนออกมาแนะนำตัวและพูดข้อดีข้อเสียของตน ดาวอยากเป็นหัวหน้าห้องมากจึงพูดแต่ข้อดีเข้าข้างตัวเองไม่ยอมพูดถึงข้อเสียเลย คนต่อมาคือ เดือน ได้ออกมาพูดข้อดีของตนและได้กล่าวพาดพิงข้อเสียของดาวให้คนอื่นได้ฟัง ส่วนคนสุดท้ายคือ ดาราได้ออกมาพูดข้อดีและข้อเสียของตนเท่าๆกัน เพื่อให้เพื่อนในห้องได้ตัดสินใจเลือกคนที่เหมาะสมที่สุดที่จะมาเป็นหัวหน้าห้อง จากข้อความข้างบนนี้นักเรียนคิดว่านักเรียนคนใดมีความเหมาะสมที่จะได้รับเลือกเป็นหัวหน้าห้องที่สุด (ประเมินค่า)

- ก. ดาว เพราะ พูดแต่ข้อดีของตนเป็นเรื่องที่เหมาะสม
- ข. เดือน เพราะ เดือนมีข้อมูลข้อเสียของดาว
- ค. ทั้งเดือนและดาว เหมาะสมทั้งคู่
- ง. ดารา เพราะได้พูดแต่เรื่องที่เป็นความจริง และไม่ว่าร้ายพาดพิงให้ใคร





เฉลยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความหลังเรียน

เรื่อง	ข้อที่									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
หลังเรียน เรื่อง สระวิเศษ	ค	ก	ข	ค	ง	ก	ก	ข	ง	ง



## แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 6

### เรื่อง กระท่ายบนดวงจันทร์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รายวิชาภาษาไทย รหัสวิชา ท 16101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

\*\*\*\*\*

#### 1. แนวคิด

1.1 การอ่านเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียน ซึ่งทักษะการอ่านจับใจความคือทักษะพื้นฐานที่ควรฝึกฝนและมีความสำคัญ

1.2 การเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นการเขียนที่เสริมสร้างความคิดริเริ่ม โดยใช้จินตนาการและประสบการณ์ของนักเรียนเพื่อเชื่อมโยงความคิดโดยไม่เลียนแบบผู้อื่น

#### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 อ่านเรื่องที่กำหนดให้แล้วตอบคำถามได้อย่างถูกต้องอย่างน้อยร้อยละ 60

2.2 เขียนเชิงสร้างสรรค์จากแนวคิดเรื่องที่กำหนดให้ได้อย่างน้อยร้อยละ 60

#### 3. สาระการเรียนรู้

3.1 หลักการอ่านจับใจความ

3.2 หลักการเขียนเชิงสร้างสรรค์

3.3 หลักการอ่านละเอียด

3.4 นิทานพื้นบ้านเรื่อง กระท่ายบนดวงจันทร์

#### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำ ใช้เวลา 20 นาที

1. ทำกิจกรรม “นักอ่านยอดฮิต” โดยการให้นักเรียนตรวจสอบจำนวนผู้เข้าชมผลงานจากแอปพลิเคชัน READ A WRITE และนำเสนอผลงานที่ผ่านมาของตนเอง จำนวน 2 คนและให้เพื่อนๆ ในชั้นเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับ ผลงานของเพื่อนเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้หลังจากนั้นให้คะแนนสะสม (Points) สำหรับตัวแทนนักเรียนที่นำเสนอผลงานที่ผ่านมา

2. นักเรียนฟังเพลง “จันทร์เจ้าเอ๋ย” โดยหน้าจอบจะแชร์ ภาพ ดวงจันทร์ ครูตั้งคำถามเกี่ยวกับเพลงที่ได้ฟังให้นักเรียนร่วมกันอภิปราย โดยการเปิดกล้องผ่านโปรแกรม Microsoft Team



**ตัวอย่างคำถาม** ดวงจันทร์ต้องเป็นวงกลม

ดวงจันทร์เกิดขึ้นได้อย่างไร

ทำไมคนโบราณมักจะบอกว่ามีกระต่ายในดวงจันทร์

3. นักเรียนปฏิบัติกิจกรรม ที่คั่นหนังสือ กระต่ายบนดวงจันทร์ โดยการพับกระดาษ อย่างง่าย เพื่อผ่อนคลายนักเรียนก่อนเริ่มเรียนรู้ต่อไป

**ขั้นสอน** ใช้เวลา 60 นาที

4. ครูนำเสนอวิธีการเรียนรู้ในโปรแกรม Microsoft Team เรื่อง กระต่ายบนดวงจันทร์ ให้นักเรียนอ่านและปฏิบัติตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

4.1 อ่านชื่อเรื่อง กระต่ายบนดวงจันทร์ แล้วให้นักเรียนทำความเข้าใจกับชื่อเรื่อง และคาดการณ์ว่าเนื้อเรื่องเกี่ยวกับอะไรและมีการสนทนาถามตอบลงในช่อง แชท chat ในโปรแกรม Microsoft Team

ถ้านักเรียนคนใดตอบถูกผู้สอนจะกดสติ๊กเกอร์ให้ในช่องแชท

4.2 อ่านสำรวจเนื้อเรื่อง โดยใช้เวลา 5 นาที แล้วให้นักเรียน บอกคำสำคัญของเนื้อเรื่อง ผ่านโปรแกรม Word Wall หลังจากนั้น ครูผู้สอน เน้นคำสำคัญให้นักเรียนดูผ่านหน้าจอ

4.3 นักเรียนอ่านละเอียดใช้เวลา 10 นาที แล้วเขียนเส้นใต้ประโยคสำคัญของแต่ละย่อหน้า

4.4 ให้นักเรียนช่วยกันพิมพ์ ประโยคสำคัญของแต่ละย่อหน้าที่เขียนเส้นใต้ไว้เพื่อตรวจหาความถูกต้อง

4.5 นักเรียนทำกิจกรรม “ผู้กำกับหนัง” คือนักเรียนเขาวาง ประโยคที่กำหนดไว้ ให้เชื่อมโยง ประโยคสำคัญของทุกย่อหน้า เพื่อสรุปเป็นใจความสำคัญ แล้วถ้ามั่นใจให้กด ยก มือ เพื่อทำการตรวจสอบความถูกต้องอ่านและนำเสนอให้เพื่อนในห้องเรียน เข้าใจ

4.6 หลังจากนั้นให้นักเรียนช่วยกันย่อใจความจากเรื่องที่สรุปให้สั้นที่สุดเหลือเพียง 1 ประโยค ซึ่งนั่นก็คือ แนวคิดของเรื่อง ได้แก่ (แนวคำตอบ) กระต่ายเป็นสัตว์ที่ยึดมั่นในคำพูดและการกระทำของตนเอง

4.7 นักเรียนอภิปรายสร้างสรรค์ความคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์และตัวละคร โดยช่วยกันวิเคราะห์ ในประเด็นที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วย ถ้าไม่เห็นด้วยต้องการปรับเปลี่ยนเป็นอย่างไรให้ช่วยกันแสดงความคิดเห็น โดยให้นักเรียน กดปุ่ม ยกมือ แล้วจึงรออนุญาตจากครู ให้นักเรียนพูด ยกตัวอย่าง เหตุการณ์เดิม และเหตุการณ์ที่ควรเปลี่ยนไปจากเดิมเป็นความคิดใหม่ที่ได้แนวคิดจากการอ่านเรื่อง

4.8 นักเรียนอภิปรายสร้างสรรค์ความคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์และตัวละคร โดยช่วยกันวิเคราะห์ ในประเด็นที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วย ถ้าไม่เห็นด้วยต้องการปรับเปลี่ยนเป็นอย่างไรให้ช่วยกันแสดงความคิดเห็น โดยให้นักเรียน กดปุ่ม ยกมือ แล้วจึงรออนุญาตจากครู ให้นักเรียนพูด ยกตัวอย่าง เหตุการณ์เดิม และเหตุการณ์ที่ควรเปลี่ยนไปจากเดิมเป็นความคิดใหม่ที่ได้แนวคิดจากการอ่านเรื่อง

5. มอบหมายให้นักเรียนเขียนเป็นเรื่องใหม่ตามเหตุการณ์ที่ต้องการจะคงไว้และต้องการจะปรับเปลี่ยนเหตุการณ์ สถานที่ และนิสัยของตัวละคร อย่างน้อย 5 อย่าง ความยาว 10-12 บรรทัด ใช้เวลา 45 นาที โดยนักเรียนอาจจะใช้การพิมพ์ผ่าน microsoft word การเขียนผ่าน ipad, note หรือการเขียนลงกระดาษโพสต์ในแอปพลิเคชัน READ A WRITE

6. สุ่มเรื่องตัวอย่าง 2-3 เรื่อง จาก แอปพลิเคชัน วงล้อ เพื่อสุ่มเลขที่ให้นักเรียนอ่าน 2-3 เรื่องแล้วให้ช่วยกันวิเคราะห์ข้อความที่เปลี่ยนแปลงเพื่อจะได้เขียนให้ถูกต้องในครั้งต่อไป และนำโพสต์ลงแอปพลิเคชัน READ A WRITE

7. ให้นักเรียนอ่านบททวนนิทานพื้นบ้านเรื่อง กระจ่ายบนดวงจันทร์ โดยวิธีการอ่านแบบละเอียดอีกครั้งเพื่อมิให้เกิดข้อผิดพลาดเหตุการณ์สำคัญของเรื่อง แล้วทำแบบฝึกหัดการอ่าน 10 ข้อ ในงานที่มอบหมาย โดยจะกำหนดเวลา 30 นาที

8. เฉลยแบบฝึกหัดพร้อมทั้งร่วมกันวิเคราะห์ข้อสอบจำนวน 10 ข้อ ถ้านักเรียนคนใดที่ได้คะแนนเต็ม 10 ครูจะให้คะแนนสะสม 10 แต้มสำหรับนักเรียนที่ทำได้ดี

ขั้นสรุป ใช้เวลา 10 นาที

9. นักเรียนช่วยกันสรุปวิธีการอ่านแบบสำรวจ แบบละเอียด การค้นหาแนวคิดจากเรื่องที่อ่านวิธีการเขียนสร้างสรรค์จากเรื่องที่อ่านลงใน โปรแกรม mentimeter แบบ mindmap

## 5.สื่อการเรียนรู้

5.1 วิดีทัศน์เรื่อง “จันทร์เจ้าเอ๋ย”

5.2 อุปกรณ์พับกระดาษ รูปกระจ่าย

5.3 นิทานพื้นบ้านเรื่อง นกกระจ่าย

## 6. การวัดผลและประเมินผล

6.1 วัดผลจากการทำแบบฝึกหัดเรื่อง กระจ่ายบนดวงจันทร์จำนวน 10 ข้อ ผ่านเกณฑ์อย่างน้อยร้อยละ 60

6.2 เขียนเรียงสร้างสรรค์จากแนวคิดนิทานพื้นบ้านเรื่อง กระจ่ายบนดวงจันทร์ ผ่านเกณฑ์อย่างน้อยร้อยละ 60 โดยใช้เกณฑ์การประเมินการเขียน (Writing Rubrics)

## แบบฝึกหัดที่ 6 เรื่อง “กระต่ายบนดวงจันทร์”

นานมาแล้ว มีกระต่าย ลิง สุนัขจิ้งจอก และนาก สัตว์ทั้งสี่ต่างมีความรักใคร่กลมเกลียวดูจกเกิดร่วมท้องกันมา สัตว์สามสหายได้ยกให้กระต่ายเป็นลูกพี่ในฐานะที่มีอาวุธและล้าเลิศในคุณธรรมความประพฤติอันเป็นหลักของบัณฑิตได้พำรสอนตักเตือนให้สามสหายประพฤติตัวดี

วันหนึ่งเวลาเย็นล่วงแล้วจนค่ำ เป็นวันพระจันทร์เต็มดวง เจ้ากระต่ายน้อยแหงนดูพระจันทร์บนฟ้า ก็ทราบด้วยปัญญาว่า พรุ่งนี้เป็นวันอุโบสถศีล จึงเรียกสามสหายเข้ามาบอกว่า พรุ่งนี้เป็นวันที่พุทธบริษัทมารักษาอุโบสถศีลและให้ทาน สหายจึงตั้งใจอธิษฐานว่า พรุ่งนี้อาหารที่ทำได้ จะต้องให้ทานก่อนจึงจะกิน สามสหายรับคำต่างก็ออกแยกย้ายหาอาหาร นากเดินเลียบฝั่งแม่น้ำ ไปพบปลาตะเพียน ซึ่งร่อยเภาวัลย์เป็นพวง 7 ตัว ฝั่งทรายอยู่ ซึ่งเป็นปลาที่พราวนเบ็ดซ่อนเอาไว้ มันคู้ทรายคาบปลาขึ้นมาแล้วประกาศหาเจ้าของ ไม่มีเสียงตอบรับ มันจึงคาบไปภูมิลำเนาของมัน ฝ่ายสุนัขจิ้งจอกไปพบเนื้ออย่างในกระท่อมของคนเฝ้านา มันร้องตามหาเจ้าของ ไม่มีเสียงขานรับ จึงคาบไปไว้ภูมิลำเนาของมัน ฝ่ายลิงพบมะม่วงสุกเข้าต้นหนึ่ง จึงไปปลิดผลมะม่วงสุก จนพอความต้องการของมัน

ฝ่ายกระต่ายเมื่อเพื่อน ๆ เขานำอาหารมาเก็บไว้เพียงพอแล้วมันยังคงนอนข่มอยู่ในกอหญ้าแพรก เพราะคิดว่าอาหารของเราก็มียาหญ้าแพรกเท่านั้น คงไม่มีผู้รับทานที่ไหนต้องการ แต่เอาเถอะ เมื่อเจตนาว่าจะบริจาคแล้ว ร่างกายของเราก็อมสละด้วยแรงอธิษฐานรู้ไปถึงพระอินทร์ทอดพระเนตร เห็นอำนาจแรงอธิษฐานของกระต่ายป่าเจ้าสัตว์น้อยนี้องอาจนักหนาบ้นดาลให้สวรรค์สะเทือน คิดแล้วทรงแปลงเพศเป็นพรานหมณ์ทำที่เป็นเทียวขออาหาร เข้าไปขอต่อลิง สุนัขจิ้งจอก และนากตามลำดับ สัตว์ก็ต่างแบ่งปันอาหารเห็นเจตนาจริงแล้ว จึงเข้าไปขอต่อกระต่ายป่าในกอหญ้าแพรกจึงตรงเข้าไปขออาหาร กระต่ายจึงว่าเราเป็นสัตว์อาภัพ มีแต่หญ้าแพรกเป็นอาหารคงไม่เป็นที่ต้องการของท่าน แต่ท่านเป็นพรานหมณ์มีศีลไม่ฆ่าสัตว์ตัดชีวิต ฉะนั้นเพียงแต่ไปนำฟืนมาก่อกองไฟ ข้าพเจ้าจะกระโดดเข้าไปให้ไฟเผาสุกดี ก็จะเป็นอาหารของท่านได้พรานหมณ์จำแลงฟังคำกระต่ายแล้ว เนมิตกกองไฟใหญ่ขึ้นกองหนึ่ง แรงไฟรุ่งโรจน์ส่งรังสีร้อนผ่าว กระต่ายผู้มึนใจยิ่งเหล็กเพชร สำรวมจิตแน่วแน่กระโดดเข้าสู่กองเพลิง แต่ไม่เป็นไร ไฟที่ก่อขึ้นนี้เป็นเหมือนกะน้ำ จึงขอให้ท่านพรานหมณ์ก่อกองใหม่เกิด กระต่ายร้องติง แท้จริงเราเป็นอมรินทร์หวังจะหยั่งว่าจจะมันคงเหมือนคำอธิษฐานหรือไม่ พระอินทร์ทรงเลื่อมใสกระต่ายน้อยเข้าประคอง และโอบอุ้มแล้วกลายร่างเสด็จเลื่อนลอยในอากาศ สกัศเอาแห่งหินบนยอดเขา แห่งหนึ่งไปสลักรูปกระต่ายไว้ในดวงจันทร์ รูปกระต่ายน้อยปรากฏขึ้นแล้วบนดวงจันทร์ เป็นสัญลักษณ์ของความดีที่ไม่รู้แตกดับสิ้นสูญ



ชื่อ - นามสกุล.....เลขที่.....

### ตอนที่ 1 การอ่านจับใจความสำคัญ (10 คะแนน)

ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย × ทับตัวอักษรหน้าข้อที่ตรงกับคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. สัตว์ป่าทั้ง 4 ชนิด ได้แก่ชนิดใดบ้าง (รู้จำ)
  - ก. กระท่าย เสือ ลิง และแมว
  - ข. หมี เสือ ลิง และแมว
  - ค. หมี เสือ ลิง และช้าง
  - ง. กระท่าย หมี ลิง และแมว
2. จากเหตุการณ์ดังกล่าวสัตว์ชนิดใดที่หนีและเอาชีวิตรอดมาได้ (รู้จำ)
  - ก. ลิง
  - ข. แมว
  - ค. กระท่าย
  - ง. หมี
3. ลูกชายของชายที่เข้ามาตัดไม้ในป่าได้ป่วยเป็นอะไร (รู้จำ)
  - ก. ป่วยเป็นคนที่การเดินไม่ได้
  - ข. ป่วยเป็นไข้ป่า
  - ค. ป่วยเป็นฝีขึ้นตามตัว
  - ง. ป่วยเป็นคนบ้า
4. หลังจากที่ชายคนตัดไม้ได้ตัดหางของกระท่ายไปแล้วเกิดเหตุการณ์ใดเป็นลำดับต่อมา (เข้าใจ)
  - ก. กระท่ายนอนจมอยู่ในโพรงเพราะความเจ็บปวด
  - ข. กระท่ายตายลงทันที
  - ค. กระท่ายโกรธแค้นออกตามหาทางของตน
  - ง. กระท่ายตามพรรคพวกมาทำร้ายชายคนนั้น

5. ข้อใดกล่าวถึงลักษณะนิสัยของกระต่ายไม่ถูกต้อง (เข้าใจ)
- มีน้ำใจ
  - มีจิตใจเอื้ออารี เอื้อเฟื้อ
  - หยาบคาย ไม่มีมารยาท
  - ซื่อสัตย์ ชอบช่วยเหลือผู้อื่น
6. บุคคลในข้อใดที่นักเรียนไม่ควรปฏิบัติตาม (นำไปใช้)
- น้ำเพชรช่วยคุณครูถือของเพราะสงสารที่คุณครูต้องถือของหนัก
  - ต้นน้ำช่วยคุณครูยกเอกสารจะได้แอบดูข้อสอบ
  - น้ำเหนือช่วยคุณพ่อคุณแม่ทำงานบ้าน ท่านเห็นถึงความตั้งใจ จึงเพิ่มค่าขนมให้ โดยที่น้ำเหนือไม่ได้ร้องขอ
  - น้ำมนต์ เป็นเด็กวัดที่อาศัยชั่วคราว จึงทำทุกอย่างที่หลวงพ่อบอกให้ช่วยด้วยความเต็มใจ
7. ข้อใดคือสาเหตุที่ทำให้กระต่ายจึงต้องนอนเจ็บปวด (วิเคราะห์)
- เพราะเป็นไข้ป่า
  - เพราะโดนแอบตัดหางไปขาย
  - เพราะเสียสละหางให้ชายคนตัดไม้นำไปทำยา
  - เพราะโดนไฟป่าคลอก
8. สำนวนสุภาษิตในข้อใดมีที่มาจากเรื่อง กระต่ายบนดวงจันทร์ที่สุด (สังเคราะห์)
- กระต่ายขาเดียว
  - กระต่ายหมายจันทร์
  - กระต่ายตื่นตูม
  - กระต่ายแห่เสื่อ
9. จากนิทาน เรื่องกระต่ายบนดวงจันทร์ ตัวละครกระต่ายเป็นตัวอย่างของความคิด ในเรื่องใดน้อยที่สุด (สังเคราะห์)
- สงสาร ชอบช่วยเหลือผู้อื่น
  - มีน้ำใจ เสียสละ
  - เห็นใจเพื่อนร่วมโลก
  - เอาตัวรอดในสถานการณ์คับขันได้

10. จากสถานการณ์ในนิทาน หากนักเรียนเป็นกระต่าย นักเรียนจะยอมถูกตัดหางเพื่อช่วยชีวิตลูกของชายคนตัดไม้หรือไม่ เพราะเหตุใด (ประเมินค่า)

- ก. ไม่ยอม เพราะ ชีวิตใครใคร่รัก
- ข. ไม่ยอม เพราะ ชายคนตัดไม้ไม่ยอมนำสิ่งของมาแลก
- ค. ยอม เพราะ สามารถช่วยชีวิตคนได้อีกคนหนึ่ง
- ง. ยอม เพราะ จะได้สิ่งตอบแทนที่มีค่ามากกว่าเดิม







เฉลยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความหลังเรียน

เรื่อง	ข้อที่									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
หลังเรียน เรื่อง กระท่ายบนดวงจันทร์	ง	ค	ข	ก	ค	ข	ค	ข	ง	ค



## แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 7

### เรื่อง อีกากับนกยูง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

รายวิชาภาษาไทย รหัสวิชา ท 16101

เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

\*\*\*\*\*

#### 1. แนวคิด

1.1 การอ่านเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียน ซึ่งทักษะการอ่านจับใจความคือทักษะพื้นฐานที่ควรฝึกฝนและมีความสำคัญ

1.2 การเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นการเขียนที่เสริมสร้างความคิดริเริ่ม โดยใช้จินตนาการและประสบการณ์ของนักเรียนเพื่อเชื่อมโยงความคิดโดยไม่เลียนแบบผู้อื่น

#### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 อ่านเรื่องที่กำหนดให้แล้วตอบคำถามได้อย่างถูกต้องอย่างน้อยร้อยละ 60

2.2 เขียนเชิงสร้างสรรค์จากแนวคิดเรื่องที่กำหนดให้ได้อย่างน้อยร้อยละ 60

#### 3. สาระการเรียนรู้

3.1 หลักการอ่านจับใจความ

3.2 หลักการเขียนเชิงสร้างสรรค์

3.3 หลักการอ่านละเอียด

3.4 นิทานพื้นบ้านเรื่อง อีกากับนกยูง

#### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำ ใช้เวลา 20 นาที

1. ทำกิจกรรม “นักอ่านยอดฮิต” โดยการให้นักเรียนตรวจสอบจำนวนผู้เข้าชมผลงานจากแอปพลิเคชัน READ A WRITE และนำเสนอผลงานที่ผ่านมาของตนเอง จำนวน 2 คนและให้เพื่อนๆ ในชั้นเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับ ผลงานของเพื่อนเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้หลังจากนั้นให้คะแนนสะสม (Points) สำหรับตัวแทนนักเรียนที่นำเสนอผลงานที่ผ่านมา

2. นักเรียนดูวิดีโอที่ศันนิทานเรื่อง มดกับต๊กแตน หลังจากนั้นให้นักเรียนร่วมกันสรุปแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องที่คุณ เช่น นิทานเรื่องมดกับต๊กแตนมีแนวคิดให้พอใจในสิ่งที่มี รักษาคำพูด ซื่อสัตย์ และขยันหมั่นเพียร

3. ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับนิทานที่นักเรียนเคยอ่านที่มีแนวคิดคล้ายๆ กับเรื่อง มดกับต๊กแตน จากนั้น นำคำตอบของนักเรียนมาร่วมกันคิดสังเกตุว่าเรื่องใดไม่เคยได้ยิน หลังจากนั้นจึงค่อยศึกษาต่อไป

ขั้นสอน ใช้เวลา 60 นาที

4. ครูนำเสนอวิธีการเรียนรู้ในโปรแกรม Microsoft Team เรื่อง อีกากับนกยูง ให้นักเรียนอ่านและปฏิบัติตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

4.1 อ่านชื่อเรื่อง อีกากับนกยูง แล้วให้นักเรียนทำความเข้าใจกับชื่อเรื่อง และคาดการณ์ว่าเนื้อเรื่องเกี่ยวกับอะไรและมีการสนทนาถามตอบลงในช่อง แชท chat ในโปรแกรม Microsoft Team ถ้านักเรียนคนใดตอบถูกผู้สอนจะกดสติ๊กเกอร์ให้ในช่องแชท

4.2 อ่านสำรวจเนื้อเรื่อง โดยใช้เวลา 5 นาที แล้วให้นักเรียน บอกคำสำคัญของเนื้อเรื่อง ผ่านโปรแกรม Word Wall หลังจากนั้น ครูผู้สอน เน้นคำสำคัญให้นักเรียนดูผ่านหน้าจอ

4.3 นักเรียนอ่านละเอียดใช้เวลา 10 นาที แล้วเขียนเส้นใต้ประโยคสำคัญของแต่ละย่อหน้า

4.4 ให้นักเรียนช่วยกันพิมพ์ ประโยคสำคัญของแต่ละย่อหน้าที่เขียนเส้นใต้ไว้เพื่อตรวจทางความถูกต้อง

4.5 นักเรียนทำกิจกรรม “นักแต่งนิทานน้อย” คือนักเรียนเขาวาง ประโยคที่กำหนดไว้ให้เชื่อมโยง ประโยคสำคัญของทุกย่อหน้า เพื่อสรุปเป็นใจความสำคัญ แล้วถ้ามั่นใจให้กด ยก มือ เพื่อทำการตรวจสอบความถูกต้องอ่านและนำเสนอให้เพื่อนในห้องเรียน เข้าใจ

4.6 หลังจากนั้นให้นักเรียนช่วยกันย่อใจความจากเรื่องที่สรุปให้สั้นที่สุดเหลือเพียง 1 ประโยค ซึ่งนั่นก็คือ แนวคิดของเรื่อง ได้แก่ (แนวคำตอบ) อีกากับนกยูงมุ่งสอนให้รักษาคำพูดและพอใจในสิ่งที่มี

4.7 นักเรียนอภิปรายสร้างสรรค์ความคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์และตัวละคร โดยช่วยกันวิเคราะห์ในประเด็นที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วย ถ้าไม่เห็นด้วยต้องการปรับเปลี่ยนเป็นอย่างไรให้ช่วยกันแสดงความคิดเห็น โดยให้นักเรียน กดปุ่ม ยกมือ แล้วจึงรออนุญาตจากครู ให้นักเรียนพูด ยกตัวอย่าง เหตุการณ์เดิมและเหตุการณ์ที่ควรเปลี่ยนไปจากเดิมเป็นความคิดใหม่ที่ได้แนวคิดจากการอ่านเรื่อง

4.8 นักเรียนอภิปรายสร้างสรรค์ความคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์และตัวละคร โดยช่วยกันวิเคราะห์ในประเด็นที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วย ถ้าไม่เห็นด้วยต้องการปรับเปลี่ยนเป็นอย่างไรให้ช่วยกันแสดงความคิดเห็น โดยให้นักเรียน กดปุ่ม ยกมือ แล้วจึงรออนุญาตจากครู ให้นักเรียนพูด ยกตัวอย่าง เหตุการณ์เดิมและเหตุการณ์ที่ควรเปลี่ยนไปจากเดิมเป็นความคิดใหม่ที่ได้แนวคิดจากการอ่านเรื่อง

5. มอบหมายให้นักเรียนเขียนเป็นเรื่องใหม่ตามเหตุการณ์ที่ต้องการจะคงไว้และต้องการจะปรับเปลี่ยนเหตุการณ์ สถานที่ และนิสัยของตัวละคร อย่างน้อย 5 อย่าง ความยาว 10-12 บรรทัด ใช้เวลา

45 นาที โดยนักเรียนอาจจะใช้การพิมพ์ผ่าน microsoft word การเขียนผ่าน ipad, note หรือการเขียนลงกระดาษและนำโพสต์ลงแอปพลิเคชัน READ A WRITE

6. สุ่มเรื่องตัวอย่าง 2-3 เรื่อง จาก แอปพลิเคชัน วงล้อ เพื่อสุ่มเลขที่ให้นักเรียนอ่าน 2-3 เรื่องแล้วให้ช่วยกันวิเคราะห์ข้อความที่เปลี่ยนแปลงเพื่อจะได้เขียนให้ถูกต้องในครั้งต่อไป

7. ให้นักเรียนอ่านบทพจนานิทานพื้นบ้านเรื่องอีกากับนกยูง โดยวิธีการอ่านแบบละเอียดอีกครั้งเพื่อมิให้เกิดข้อผิดพลาดเหตุการณ์สำคัญของเรื่อง แล้วทำแบบฝึกหัดการอ่าน 10 ข้อ ในงานที่มอบหมาย โดยจะกำหนดเวลา 30 นาที

8. เฉลยแบบฝึกหัดพร้อมทั้งร่วมกันวิเคราะห์ข้อสอบจำนวน 10 ข้อ ถ้านักเรียนคนใดที่ได้คะแนนเต็ม 10 ครูจะให้คะแนนสะสม 10 แต้มสำหรับนักเรียนที่ทำได้ดี

**ขั้นสรุป** ใช้เวลา 10 นาที

9. นักเรียนช่วยกันสรุปวิธีการอ่านแบบสำรวจ แบบละเอียด การค้นหาแนวคิดจากเรื่องที่อ่าน วิธีการเขียนสร้างสรรค์จากเรื่องที่อ่านลงใน โปรแกรม mentimeter แบบ mindmap

## 5. สื่อการเรียนรู้

5.1 วิดีทัศน์เรื่อง ตึกแตกกับมด

5.2 บัตรคำสำหรับกิจกรรม “ นักแตงนิทานน้อย ”

5.3 นิทานพื้นบ้านเรื่อง นกกระจอก

## 6. การวัดผลและประเมินผล

6.1 วัดผลจากการทำแบบฝึกหัดเรื่อง อีกากับนกยูง จำนวน 10 ข้อ ผ่านเกณฑ์อย่างน้อยร้อยละ 60

6.2 เขียนเรียงสร้างสรรค์จากแนวคิดนิทานพื้นบ้านเรื่อง อีกากับนกยูง ผ่านเกณฑ์อย่างน้อยร้อยละ 60 โดยใช้เกณฑ์การประเมินการเขียน (Writing Rubrics)

## แบบฝึกหัดที่ 7 เรื่อง“อีกากับนกยูง”



กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว ณ ป่าแห่งหนึ่งมีสัตว์ 2 ชนิด ที่เป็นเพื่อนรักกัน พึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน สัตว์ทั้งสองคือ อีกาและนกยูง สัตว์ทั้งสองรักกันมากไม่เคยทะเลาะเบาะแว้งกัน วันหนึ่งนกยูงอยากมีสีขนที่สวยงามจึงให้อีกาแต่งขนให้ อีกาพยายามประดิษฐ์ประดิษฐ์แต่งขนให้นกยูงอย่างสวยงาม พอแต่งให้นกยูงเสร็จแล้วก็เป็นเวลาเย็นมากนกยูงจึงบอกกับอีกา ถ้าพรุ่งนี้นกยูงจะแต่งขนให้และบอกอีกาว่าห้ามไปกิน หมาน้ำ หมูน้ำ ไม่อย่างนั้น นกยูงจะไม่แต่งขนให้ แต่อีกาก็อดไม่ได้จึงกินหมูน้ำมา พอถึงเวลาที่นกยูงจะแต่งขนให้อีกา นกยูงได้กลิ่นเหม็นมาจากอีกาจึงเอาสีดำเทลงไปในตัวอีกา ตั้งแต่นั้นมาอีกาทุกตัวจึงมีสีดำ และนกยูงทุกตัวก็มีขนที่สวยงาม



ที่มา น.ส. ประพัศ แซ่ตัน อายุ 58 ปี อ.เมือง จ.ฉะเชิงเทรา





ชื่อ - นามสกุล.....เลขที่.....

### ตอนที่ 1 การอ่านจับใจความสำคัญ (10 คะแนน)

ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย × ทับตัวอักษรหน้าข้อที่ตรงกับคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. ตัวละครหลักในเรื่องคือสัตว์ชนิดใดบ้าง (รู้จำ)
  - ก. นกยูงกับไก่ฟ้า
  - ข. นกยูงกับหงส์
  - ค. อีกากับไก่ฟ้า
  - ง. อีกากับนกยูง
2. นกยูงสั่งห้ามไม่ให้อีกาไปกินสิ่งใด (รู้จำ)
  - ก. หนูเน่า กับ หนอนเน่า
  - ข. หมาเน่า กับ หนูเน่า
  - ค. หมาเน่า กับ หมูเน่า
  - ง. หนอนเน่า กับ หนูเน่า
3. ข้อใดบอกลักษณะของนกยูงได้ ไม่ถูกต้อง (รู้จำ)
  - ก. ขนสีดำมีดสนิท
  - ข. เป็นสัตว์ที่มีขน
  - ค. ขนมีสีเส้นที่สวยงาม
  - ง. ขนมีลวดลายงดงาม
4. ข้อใด ไม่ใช่ ลักษณะนิสัยของอีกาจากในเรื่อง (เข้าใจ)
  - ก. รักเพื่อน
  - ข. มีความคิดสร้างสรรค์ ชอบตกแต่งงานศิลปะ
  - ค. ไม่ชอบทะเลาะกับใคร
  - ง. ชอบลักขโมยของผู้อื่น

5. ข้อใดต่อไปนี้เปรียบเทียบลักษณะความแตกต่างระหว่างนกยูงกับอีกาได้เห็นภาพชัดเจนและถูกต้องที่สุด (เข้าใจ)
- นกยูงมีขนที่สีสันทวยงาม มีลวดลาย ส่วนอีกามีขนสีดำ
  - นกยูงชอบกินพืช และของสดใหม่ ส่วนอีกาชอบกินของเน่า
  - นกยูงเป็นผู้หญิง เพราะขนมีสีสันทวยงาม ส่วนอีกาเป็นผู้ชาย เพราะมีสีดำ
  - นกยูงไม่รักเพื่อน เพราะไม่ยอมแต่งขนให้ ส่วนอีการักเพื่อนจึงยอมแต่งขนให้เพื่อนก่อน
6. นักเรียนจะนำความรู้ที่ได้จากนิทานเรื่องนี้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตอย่างไร (นำไปใช้)
- ไม่กินของเน่าเสีย เพราะจะมีกลิ่นออกมาจากตัว
  - แยกแยะความแตกต่างของนกยูงกับอีกาได้
  - เรียกเพื่อนที่มีผิวสีเข้มว่า อีกา
  - ชมคนที่แต่งตัวได้สวยงามมีสีสันทวยงามว่าเหมือนนกยูง
7. อีกา ขาดคุณธรรมในเรื่องใด (วิเคราะห์)
- ไม่รักษาสัญญา ผิดคำพูด
  - ไม่รักเพื่อน
  - สกปรก ชอบกินของเน่าเสีย
  - ซื่อโกหก ไม่ยอมรับว่าตนผิด
8. จากในเรื่อง เพราะสาเหตุใดนกยูงจึงต้องดำสีดามาหลงบนตัวของอีกา (วิเคราะห์)
- เพราะขนของนกยูงใหญ่ จึงผลอปัดถึงสีดกใส่ตัวอีกา
  - เพราะเกิดความมั่นใจ กลัวว่าอีกาจะมีขนที่สวยงามกว่าตน
  - เพราะได้กลิ่นเหม็นมาจากอีกา จึงรู้ว่าอีกาแอบไปกินหมูเน่ามา และได้ผิดสัญญากับตน
  - เพราะได้กลิ่นเหม็นมาจากอีกา จึงเกลียดชังเลยใช้สีดำเทเพื่อกลบกลิ่น
9. จากสำนวนไทยที่มีที่มา มาจากสีดำบนตัวอีกา ข้อใดไม่ได้มีการเปรียบเทียบเหมือนความหมายดังกล่าว (สังเคราะห์)
- ตัวดำเหมือนอีกา
  - ลูกนกลูกกา
  - ใจดำเหมือนอีกา
  - กาในฝูงหงส์

10. พฤติกรรมของใครที่นักเรียนไม่ควรนำมาเป็นแบบอย่าง (ประเมินค่า)

- ก. ก้อยล้อแก้มว่าดำเหมือนอีกา และตั้งฉายาให้ว่า อีกาแก้ม
- ข. นุ้ยกล่าวขมน้อยว่าเปรียบเสมือนนกยูงมีแววที่ว้างหาง เมื่ออยู่ในฝูงชนจึงโดดเด่นอย่างมาก
- ค. ป๋องไม่ให้โป่งยืมปากกา โป่งจึงตำว่าใจดำเหมือนอีกา เมื่อป๋องได้คืนอย่างนั้นจึงยอมแบ่งปากกาให้เพื่อน
- ง. เพลีนชมชุดกระโปรงของเพลงว่ามีสีสวยงามคล้ายกับปีกของนกยูง





เฉลยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความหลังเรียน

เรื่อง	ข้อที่									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
หลังเรียน เรื่อง อีกากับนกยูง	ง	ค	ก	ง	ก	ข	ก	ค	ข	ก



## แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 8

### เรื่อง ท้าวภกชนาก

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

รายวิชาภาษาไทย รหัสวิชา ท 16101

เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

\*\*\*\*\*

#### 1. แนวคิด

1.1 การอ่านเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียน ซึ่งทักษะการอ่านจับใจความคือทักษะพื้นฐานที่ควรฝึกฝนและมีความสำคัญ

1.2 การเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นการเขียนที่เสริมสร้างความคิดริเริ่ม โดยใช้จินตนาการและประสบการณ์ของนักเรียนเพื่อเชื่อมโยงความคิดโดยไม่เลียนแบบผู้อื่น

#### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 อ่านเรื่องที่กำหนดให้แล้วตอบคำถามได้อย่างถูกต้องอย่างน้อยร้อยละ 60

2.2 เขียนเชิงสร้างสรรค์จากแนวคิดเรื่องที่กำหนดให้ได้อย่างน้อยร้อยละ 60

#### 3. สาระการเรียนรู้

3.1 หลักการอ่านจับใจความ

3.2 หลักการเขียนเชิงสร้างสรรค์

3.3 หลักการอ่านละเอียด

3.4 นิทานพื้นบ้านเรื่อง ท้าวภกชนาก

#### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำ ใช้เวลา 20 นาที

1. ทำกิจกรรม “นักอ่านยอดฮิต” โดยการให้นักเรียนตรวจสอบจำนวนผู้เข้าชมผลงานจากแอปพลิเคชัน READ A WRITE และนำเสนอผลงานที่ผ่านมาของตนเอง จำนวน 2 คนและให้เพื่อนๆ ในชั้นเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับ ผลงานของเพื่อนเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้หลังจากนั้นให้คะแนนสะสม (Points) สำหรับตัวแทนนักเรียนที่นำเสนอผลงานที่ผ่านมา



2. นักเรียนฟังเพลง “สีดา” หลังจากนั้น ดูภาพ วาดจิตรกรรม เกี่ยวกับ รามเกียรติ์ โดยครูผู้สอน ตั้งคำถามเกี่ยวกับเรื่องราวในเรื่อง ว่าเรื่องนี้ ให้อะไรคิดเกี่ยวกับสิ่งใด เรื่องของการทำความดี หลังจากนั้นให้นักเรียนลองเล่า เรื่องราวในเรื่องรามเกียรติ์ ในตอนที่นักเรียนเคยได้ยินและเคยได้ฟัง

3. ครูให้นักเรียนสังเกตภาพ “ท้าวภกชนาก” หลังจากนั้นให้นักเรียนสังเกตสิ่งที่เห็นในภาพ ว่าเกิดอะไรขึ้นและในภาพคือตัวละครใด

ขั้นสอน ใช้เวลา 60 นาที

4. ครูนำเสนอวิธีการเรียนรู้ในโปรแกรม Microsoft Team เรื่อง ท้าวภกชนาก ให้นักเรียนอ่าน และปฏิบัติตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

4.1 อ่านชื่อเรื่อง ท้าวภกชนาก แล้วให้นักเรียนทำความเข้าใจกับชื่อเรื่อง และคาดการณ์ว่า เนื้อเรื่องเกี่ยวกับอะไรและมีการสนทนาถามตอบลงในช่อง แชท chat ในโปรแกรม Microsoft Team ถ้านักเรียนคนใดตอบถูกผู้สอนจะกดสติ๊กเกอร์ให้ในช่องแชท

4.2 อ่านสำรวจเนื้อเรื่อง โดยใช้เวลา 5 นาที แล้วให้นักเรียน บอกคำสำคัญของเนื้อเรื่อง ผ่านโปรแกรม Word Wall หลังจากนั้น ครูผู้สอน เน้นคำสำคัญให้นักเรียนดูผ่านหน้าจอ

4.3 นักเรียนอ่านละเอียดใช้เวลา 10 นาที แล้วเขียนเส้นใต้ประโยคสำคัญของแต่ละย่อหน้า

4.4 ให้นักเรียนช่วยกันพิมพ์ ประโยคสำคัญของแต่ละย่อหน้าที่เขียนเส้นใต้ไว้เพื่อตรวจหาความถูกต้อง

4.5 นักเรียน ช่วยกันประโยคที่กำหนดไว้ ให้เชื่อมโยง ประโยคสำคัญของทุกย่อหน้า เพื่อสรุปเป็นใจความสำคัญและสื่อนักเรียนในห้องห้อง อ่านใจความสำคัญของเรื่อง

4.6 หลังจากนั้นให้นักเรียนช่วยกันย่อใจความจากเรื่องที่สรุปให้สั้นที่สุดเหลือเพียง 1 ประโยค ซึ่งนั่นก็คือ แนวคิดของเรื่อง ได้แก่ (แนวคำตอบ) ท้าวภกชนากถูกสาปเนื่องจากขัดขวางพระราม

4.7 นักเรียนอภิปรายสร้างสรรค์ความคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์และตัวละคร โดยช่วยกันวิเคราะห์ ในประเด็นที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วย ถ้าไม่เห็นด้วยต้องการปรับเปลี่ยนเป็นอย่างไรให้ช่วยกันแสดงความคิดเห็น โดยให้นักเรียน กดปุ่ม ยกมือ แล้วจึงรออนุญาตจากครู ให้นักเรียนพูด ยกตัวอย่าง เหตุการณ์เดิม และเหตุการณ์ที่ควรเปลี่ยนไปจากเดิมเป็นความคิดใหม่ที่ได้แนวคิดจากการอ่านเรื่อง

4.8 นักเรียนอภิปรายสร้างสรรค์ความคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์และตัวละคร โดยช่วยกันวิเคราะห์ ในประเด็นที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วย ถ้าไม่เห็นด้วยต้องการปรับเปลี่ยนเป็นอย่างไรให้ช่วยกันแสดงความคิดเห็น โดยให้นักเรียน กดปุ่ม ยกมือ แล้วจึงรออนุญาตจากครู ให้นักเรียนพูด ยกตัวอย่าง เหตุการณ์เดิม และเหตุการณ์ที่ควรเปลี่ยนไปจากเดิมเป็นความคิดใหม่ที่ได้แนวคิดจากการอ่านเรื่อง

5. มอบหมายให้นักเรียนเขียนเป็นเรื่องใหม่ตามเหตุการณ์ที่ต้องการจะคงไว้และต้องการจะปรับเปลี่ยนเหตุการณ์ สถานที่ และนิสัยของตัวละคร อย่างน้อย 5 อย่าง ความยาว 10-12 บรรทัด ใช้เวลา

45 นาที โดยนักเรียนอาจจะใช้การพิมพ์ผ่าน microsoft word การเขียนผ่าน ipad, note หรือการเขียนลงกระดาษและโพสต์ในแอปพลิเคชัน READ A WRITE

6. สุ่มเรื่องตัวอย่าง 2-3 เรื่อง จาก แอปพลิเคชัน วงล้อ เพื่อสุ่มเลขที่ให้นักเรียนอ่าน 2-3 เรื่องแล้วให้ช่วยกันวิเคราะห์ข้อความที่เปลี่ยนแปลงเพื่อจะได้เขียนให้ถูกต้องในครั้งต่อไป

7. ให้นักเรียนอ่านบทพจนานิทานพื้นบ้านเรื่อง ท้าวกกขนาก โดยวิธีการอ่านแบบละเอียดอีกครั้งเพื่อมิให้เกิดข้อผิดพลาดเหตุการณ์สำคัญของเรื่อง แล้วทำแบบฝึกหัดการอ่าน 10 ข้อ ในงานที่มอบหมาย โดยจะกำหนดเวลา 30 นาที

8. เฉลยแบบฝึกหัดพร้อมทั้งร่วมกันวิเคราะห์ข้อสอบจำนวน 10 ข้อ ถ้านักเรียนคนใดที่ได้คะแนนเต็ม 10 ครูจะให้คะแนนสะสม 10 แต้มสำหรับนักเรียนที่ทำได้ดี

**ขั้นสรุป** ใช้เวลา 10 นาที

9. นักเรียนช่วยกันสรุปวิธีการอ่านแบบสำรวจ แบบละเอียด การค้นหาแนวคิดจากเรื่องที่อ่าน วิธีการเขียนสร้างสรรค์จากเรื่องที่อ่านลงใน โปรแกรม mentimeter แบบ mindmap

## 5. สื่อการเรียนรู้

- 5.1 วิดีทัศน์เพลง “สีดา”
- 5.2 ภาพวาดรามเกียรติ์
- 5.3 นิทานพื้นบ้านเรื่อง ท้าวกกขนาก

## 6. การวัดผลและประเมินผล

6.1 วัดผลจากการทำแบบฝึกหัดเรื่อง ท้าวกกขนาก จำนวน 10 ข้อ ผ่านเกณฑ์อย่างน้อยร้อยละ 60

6.2 เขียนเรียงสร้างสรรค์จากแนวคิดนิทานพื้นบ้านเรื่อง ท้าวกกขนาก ผ่านเกณฑ์อย่างน้อยร้อยละ 60 โดยใช้เกณฑ์การประเมินการเขียน (Writing Rubrics)

## แบบฝึกหัดที่ 8 เรื่อง“ท้าวภกขนาท”

เรื่องท้าวภกขนาท เป็นเรื่องที่ชาวบ้านเล่าสืบทอดกันมาช้านานเมื่อพระรามปราบทศกัณฐ์เสร็จเรียบร้อยแล้ว ก็เสด็จกลับพระนคร แต่เนื่องจากพระรามและนางสีดามีแค้นกันมาก ถึงกับนางสีดาแทรกแผ่นดินหนีไป พระรามจึงต้องออกเดินคองเป็นครั้งที่สอง ในระหว่างทางได้พบยักษ์ต่าง ๆ ที่คอยขัดขวาง แต่พระรามก็ว่ากล่าวแต่โดยดีว่าทศกัณฐ์ได้พ่ายแพ้ไปแล้วอย่ามารังความขัดขวางอยู่ต่อไปเลย แต่พวกยักษ์ เหล่านี้ก็ไม่ยอมเชื่อ พระรามจึงต้องปราบพวกยักษ์เหล่านั้นจนราบคาบ แล้วจึงเดินทางต่อไป และในที่สุดก็ไปพบกับท้าวอุณาราช เจ้าเมืองมหาสิงขร ท้าวอุณาราชไม่ยอมกลัว พระราม เห็นว่า ถ้าจะปล่อยทิ้งไว้ก็จะเสื่อมเสียพระเกียรติยศ จะปราบให้รู้สำนึกไว้เสียบ้าง พระองค์จึงทรงใช้คันศรที่ทำด้วยเขากระต่ายและมีสายทำด้วยหนวดเต่า ส่วนลูกศรนั้นใช้ต้นกก แผลงไปถูกอกของท้าวอุณาราชปลิวมาตกที่เขาวงพระจันทร์ แต่ไม่ตายเป็นแต่ถูกตรึงไว้ในถ้ำ และได้สาปไว้ว่า เมื่อพระศรียศร์สจึงให้พ้นทุกข์ ด้วยเหตุนี้เองท้าวอุณาราช จึงได้นาม ใหม่ว่า ท้าวภกขนาท เพราะถูกยิงด้วยต้นกก

เมื่อสาปท้าวอุณาราชแล้ว พระรามก็สาปให้ไก่แก้วคอยเฝ้าอยู่อีก ๒ ตัว เพื่อ คอยดูว่า ถ้าลูกศรที่ปักอกท้าวอุณาราชเขยื้อนออกจากที่เมื่อใด ก็ให้ไก่แก้วทั้งสองตัวนี้มันขึ้น เพื่อเป็นสัญญาณให้หนุมานได้ยิน จะได้มาตอกศรกกที่ตรึงอกอยู่นั้นให้แน่นขึ้นอีก และเมื่อหนุมานมาตอกศรคราวใด ก็เชื่อกันว่าจะเกิดไฟไหม้เมืองครานั้น

ท้าวอุณาราชหรือท้าวภกขนาทนี้มีลูกสาวอยู่คนหนึ่งชื่อว่า นางประจัน นางได้ติดตามปรนนิบัติพ่อยู่ในถ้ำนั้นด้วยและนางได้ใช้เวลาว่างทอผ้าใยบัว เพื่อเตรียมไว้ถวายเป็นผ้าจีวร ของพระศรียศร์ กล่าวกันว่าเวลานี้นางประจันก็ยังอยู่ที่เขานางพระจันทร์นั่นเอง และเมื่อถึงวัน ดี คินดี นางก็แปลงกายเป็นสาวงามออกมาจ่ายตลาดเพื่อหาซื้อน้ำส้มสายชูโปรดที่อกท้าวภกขนาท ซึ่งจะทำให้ศรต้นกกเขยื้อนออกมาได้ ด้วยเหตุนี้คนแต่ก่อนจึงได้พากันห้ามขายน้ำส้มสายชูในตลาดลพบุรี เพราะกลัวว่านางประจันจะมาซื้อไปถอนศรกก ซึ่งจะทำให้เดือดร้อนถึง หนุมานมาตอกและลพบุรีก็จะถูกไฟไหม้

นอกจากนี้ยังมีคนเคยได้ยินเสียงนางประจันร้องเพลงกล่อมพ่อของนางด้วยน้ำเสียงอันเยือกเย็น มีเรื่องเล่ากันต่อมาอีกว่าท้าวภกขนาทนอนอยู่เช่นนั้นเป็นเวลานานหลาย ร้อยหลาย พันปีแล้ว จึงหิวกระหายมาก นางประจันสงสารพ่อไม่รู้จะเอาอะไรให้กิน นางจึงต้องแปลงกายเป็นสาวสวยมาล่อชายหนุ่มให้ไปเป็นอาหารของพ่อก็มี ใครที่หลงไปใกล้ๆ ท้าวภกขนาทจะถูกตัวดด้วยลื่นเอาไปกิน ท้าวภกขนาทเป็นยักษ์ที่ใหญ่โตมาก ลิ่นก็โตขนาดคน ธรรมดาเรานี่ เมื่อเทียบกับท้าวภกขนาท คนเราก็ก็นับว่าเล็กนิดเดียว





ชื่อ - นามสกุล.....เลขที่.....

### ตอนที่ 1 การอ่านจับใจความสำคัญ (10 คะแนน)

ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย × ทับตัวอักษรหน้าข้อที่ตรงกับคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. นิทานเรื่อง เรื่องท้าวทศกัณฐก มีความเชื่อกันว่าเป็นเรื่องจริงที่เกิดขึ้นในจังหวัดใด (รู้จำ)
  - ก. จังหวัดสุพรรณบุรี
  - ข. จังหวัดลพบุรี
  - ค. จังหวัดเพชรบุรี
  - ง. จังหวัดปราจีนบุรี
2. นิทานเรื่อง ท้าวทศกัณฐก เป็นนิทานพื้นบ้านที่มีเรื่องราวปนกับวรรณคดีเรื่องใด (รู้จำ)
  - ก. รามเกียรติ์
  - ข. รามายณะ
  - ค. พระอภัยมณี
  - ง. ไกรทอง
3. ท้าวทศกัณฐก เป็นชื่อใหม่ โดยชื่อเดิมของท้าวองค์นี้มีชื่อว่าอะไร (รู้จำ)
  - ก. ท้าวทศกัณฐ์
  - ข. ท้าวมหาสิงขร
  - ค. ท้าวอุณาราช
  - ง. ท้าวพระราม
4. ข้อใดบอกลักษณะของนางประจัน ไม่ถูกต้อง (เข้าใจ)
  - ก. มีความสามารถเรื่องการทอผ้า
  - ข. มีความกตัญญูรู้คุณต่อบิดา
  - ค. สามารถแปลงกายได้
  - ง. ชอบกลิ่นของน้ำส้มสายชูจึงต้องแอบไปซื้อ

5. ข้อใดคือจุดมุ่งหมายของเรื่อง (เข้าใจ)
- ต้องการให้คนที่จังหวัดละบุรีไม่ขายน้ำส้มสายชู
  - ให้ขายหนุ่มระวังตัวถูกนางประจันหลอกล่อไปเป็นอาหารให้พ่อ
  - ต้องการบอกเล่าตำนานที่มาของชื่อ เชนางพระจันท์หรือวงพระจันท์
  - บอกให้ทราบหากไฟไหม้เมืองลพบุรีครั้งใด แปลว่าหนุมนานได้ปรากฏตัวขึ้นแล้ว
6. คุณธรรมในข้อใดของ นางประจัน ที่นักเรียนควรนำเอามาเป็นแบบอย่างในการใช้ชีวิตได้ (นำไปใช้)
- การใช้หน้าตาที่สละสลวยให้เป็นประโยชน์
  - กตัญญูต่อบุพการี
  - ฝึกฝนการทอผ้า และงานฝีมือ
  - ช่วยพ่อแม่ทำงานบ้าน เช่น ไปจ่ายตลาด
7. ข้อใดจัดเป็นข้อเท็จจริง ไม่ใช่ข้อคิดเห็น (วิเคราะห์)
- ไฟไหม้ลพบุรีเพราะหนุมนานมาตอกครกให้แน่นขึ้น
  - เชนางพระจันท์มีรอยพระพุทธรูปจำลอง
  - คนในตลาดไม่ขายน้ำส้มสายชู เพราะกลัวว่านางศรีประจันจะซื้อไปถอนครก
  - นางประจันแปลงกายเป็นสาวสวยหลอกล่อขายหนุ่มไปเป็นอาหาร
8. เพราะสาเหตุใดนางประจันจึงต้องใช้เวลาว่างทอผ้าใยบัว (วิเคราะห์)
- เพื่อเตรียมจีวรถวายพระศรีอารย์ ที่จะมาทำให้ท้าวทกชนากพ้นทุกข์
  - จะได้ใช้หมี่ไปซื้อของที่ตลาดยามแปลงกายเป็นสาวสวย
  - เพื่อเตรียมใช้รัดคอกหนุมนานหากเข้ามาตอกครกให้แน่นขึ้น
  - เพื่อใช้ปิดปากถ้าป้องกันไม่ให้คนเข้ามาทำร้ายนางและพ่อในถ้ำ
9. ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้องเกี่ยวกับ เชนางพระจันท์ (สังเคราะห์)
- เรียกอีกชื่อว่า วงพระจันท์
  - อยู่ห่างจากตัวเมืองลพบุรี ไปทางทิศตะวันออกเฉียงเหนือประมาณ ๒๕ กิโลเมตร
  - บนยอดเขามีรอยพระพุทธรูปจำลอง
  - ในถ้ำมีร่างของท้าวทกชนากและนางประจันอยู่

10. นักเรียนคิดว่าการกระทำของนางศรีประจัน ที่แปลงกายเป็นสาวสวย หลอกให้ผู้ชายมาเป็นอาหารให้พ่อของตน เป็นพฤติกรรมที่ถูกต้องตามหลักคุณธรรมหรือไม่ อย่างไร (ประเมินค่า)

- ก. เหมาะสม เพราะ ยักษ์ก็ต้องกินคนเป็นธรรมดาอยู่แล้ว
- ข. เหมาะสม เพราะ เราเป็นลูกควรมีความกตัญญูไม่ปล่อยให้พ่อต้องหิว
- ค. ไม่เหมาะสม เพราะ ถึงแม้จะมีความกตัญญูต่อบุพการีแต่ก็ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนจนถึงเสียชีวิต
- ง. ไม่เหมาะสม เพราะ พ่ออาจจะอยากกินอาหารมากกว่ามนุษย์ก็เป็นได้







เฉลยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความหลังเรียน

เรื่อง	ข้อที่									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
หลังเรียน เรื่อง ท้าวภกชนก	ข	ก	ค	ง	ค	ข	ข	ก	ง	ค



## แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 9

### เรื่อง พญาหงษ์ทอง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

รายวิชาภาษาไทย รหัสวิชา ท 16101

เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

\*\*\*\*\*

#### 1. แนวคิด

1.1 การอ่านเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียน ซึ่งทักษะการอ่านจับใจความคือทักษะพื้นฐานที่ควรฝึกฝนและมีความสำคัญ

1.2 การเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นการเขียนที่เสริมสร้างความคิดริเริ่ม โดยใช้จินตนาการและประสบการณ์ของนักเรียนเพื่อเชื่อมโยงความคิดโดยไม่เลียนแบบผู้อื่น

#### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 อ่านเรื่องที่กำหนดให้แล้วตอบคำถามได้อย่างถูกต้องอย่างน้อยร้อยละ 60

2.2 เขียนเชิงสร้างสรรค์จากแนวคิดเรื่องที่กำหนดให้ได้อย่างน้อยร้อยละ 60

#### 3. สาระการเรียนรู้

3.1 หลักการอ่านจับใจความ

3.2 หลักการเขียนเชิงสร้างสรรค์

3.3 หลักการอ่านละเอียด

3.4 นิทานพื้นบ้านเรื่อง พญาหงษ์ทอง

#### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำ ใช้เวลา 20 นาที

1. ทำกิจกรรม “นักอ่านยอดฮิต” โดยการให้นักเรียนตรวจสอบจำนวนผู้เข้าชมผลงานจากแอปพลิเคชัน READ A WRITE และนำเสนอผลงานที่ผ่านมาของตนเอง จำนวน 2 คนและให้เพื่อนๆ ในชั้นเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับ ผลงานของเพื่อนเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้หลังจากนั้นให้คะแนนสะสม (Points) สำหรับตัวแทนนักเรียนที่นำเสนอผลงานที่ผ่านมา

2. นักเรียนทำกิจกรรม จับคู่สำนวนไทย โดยบัตรคำในสำนวนไทย จะเน้นเรื่องของแนวคิดเกี่ยวกับ ความโลภ เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนตั้งข้อสังเกตผ่านเกม Blooket

### ตัวอย่างข้อคำถาม

1. จับปลาสองมือ
2. ได้คืบจะเอาศอก ได้ศอกจะเอาวา
3. เขี่ยบเรือสองแคม
4. โลกมากลาภหาย
3. นักเรียนสนทนาเกี่ยวกับสำนวนไทย และ การกระทำที่เป็นตัวอย่าง ข้อคิดที่ได้จากเกม

### ขั้นสอน ใช้เวลา 60 นาที

4. ครูนำเสนอวิธีการเรียนรู้ในโปรแกรม Microsoft Team เรื่อง พญาหงษ์ทอง ให้นักเรียนอ่าน และปฏิบัติตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

4.1 อ่านชื่อเรื่องพญาหงษ์ทองแล้วให้นักเรียนทำความเข้าใจกับชื่อเรื่อง และคาดการณ่ว่าเนื้อเรื่องเกี่ยวกับอะไรและมีการสนทนาถามตอบลง wordwall

4.2 อ่านสำรวจเนื้อเรื่อง โดยใช้เวลา 5 นาที แล้วให้นักเรียน บอกคำสำคัญของเนื้อเรื่อง ผ่านโปรแกรม Microsoft Team หลังจากนั้น ครูผู้สอน เน้นคำสำคัญให้นักเรียนดูผ่านหน้าจอ

4.3 นักเรียนอ่านละเอียดใช้เวลา 10 นาที แล้วเขียนเส้นใต้ประโยคสำคัญของแต่ละย่อหน้า

4.4 ให้นักเรียนช่วยกันพิมพ์ ประโยคสำคัญของแต่ละย่อหน้าที่เขียนเส้นใต้ไว้เพื่อตรวจหาความถูกต้อง

4.5 นักเรียนช่วยกันเชื่อมโยงประโยคสำคัญของทุกย่อหน้า เพื่อสรุปเป็นใจความแล้ว นำเสนอผ่าน หน้าจอ mentimeter สุ่มนักเรียน 2-3 คนช่วยกันอ่านใจความของเรื่องที่สรุป

4.6 หลังจากนั้นให้นักเรียนช่วยกันย่อใจความจากเรื่องที่สรุปให้สั้นที่สุดเหลือเพียง 1 ประโยค ซึ่งนั่นก็คือ แนวคิดของเรื่อง ได้แก่ (แนวคำตอบ) การกระทำของทั้ง 3 คนที่ทำต่อพญาหงษ์ทองนั้นแสดงให้เห็นถึงความโลภของมนุษย์สุดท้ายความโลภก็สูญเปล่า

4.7 นักเรียนอภิปรายสร้างสรรค์ความคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์และตัวละคร โดยช่วยกันวิเคราะห์ ในประเด็นที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วย ถ้าไม่เห็นด้วยต้องการปรับเปลี่ยนเป็นอย่างไรให้ช่วยกันแสดงความคิดเห็น โดยให้นักเรียน กดปุ่ม ยกมือ แล้วจึงรออนุญาตจากครู ให้นักเรียนพูด ยกตัวอย่าง เหตุการณ์เดิม และเหตุการณ์ที่ควรเปลี่ยนไปจากเดิมเป็นความคิดใหม่ที่ได้แนวคิดจากการอ่านเรื่อง

4.8 นักเรียนอภิปรายสร้างสรรค์ความคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์และตัวละคร โดยช่วยกันวิเคราะห์ ในประเด็นที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วย ถ้าไม่เห็นด้วยต้องการปรับเปลี่ยนเป็นอย่างไรให้ช่วยกันแสดงความคิดเห็น โดยให้นักเรียน กดปุ่ม ยกมือ แล้วจึงรออนุญาตจากครู ให้นักเรียนพูด ยกตัวอย่าง เหตุการณ์เดิม และเหตุการณ์ที่ควรเปลี่ยนไปจากเดิมเป็นความคิดใหม่ที่ได้แนวคิดจากการอ่านเรื่อง

5. มอบหมายให้นักเรียนเขียนเป็นเรื่องใหม่ตามเหตุการณ์ที่ต้องการจะคงไว้และต้องการจะปรับเปลี่ยนเหตุการณ์ สถานที่ และนิสัยของตัวละคร อย่างน้อย 5 อย่าง ความยาว 10-12 บรรทัด ใช้เวลา

45 นาที โดยนักเรียนอาจจะใช้การพิมพ์ผ่าน microsoft word การเขียนผ่าน ipad, note หรือการเขียนลงกระดาษและโพสต์ลงแอปพลิเคชัน READ A WRITE

6. สุ่มเรื่องตัวอย่าง 2-3 เรื่อง จาก แอปพลิเคชัน วงล้อ เพื่อสุ่มเลขที่ให้นักเรียนอ่าน 2-3 เรื่องแล้วให้ช่วยกันวิเคราะห์ข้อความที่เปลี่ยนแปลงเพื่อจะได้เขียนให้ถูกต้องในครั้งต่อไป

7. ให้นักเรียนอ่านบทพจนานิทานพื้นบ้านเรื่อง พญาหงส์ทอง โดยวิธีการอ่านแบบละเอียดอีกครั้ง เพื่อมิให้เกิดข้อผิดพลาดเหตุการณ์สำคัญของเรื่อง แล้วทำแบบฝึกหัดการอ่าน 10 ข้อ ในงานที่มอบหมาย โดยจะกำหนดเวลา 30 นาที

8. เผลยแบบฝึกหัดพร้อมทั้งร่วมกันวิเคราะห์ข้อสอบจำนวน 10 ข้อ ถ้านักเรียนคนใดที่ได้คะแนนเต็ม 10 ครูจะให้คะแนนสะสม 10 แต้มสำหรับนักเรียนที่ทำได้เต็ม

**ขั้นสรุป** ใช้เวลา 10 นาที

9. นักเรียนช่วยกันสรุปวิธีการอ่านแบบสำรวจ แบบละเอียด การค้นหาแนวคิดจากเรื่องที่อ่านวิธีการเขียนสร้างสรรค์จากเรื่องที่อ่านลงใน โปรแกรม mentimeter แบบ mindmap

## 5. สื่อการเรียนรู้

5.1 เกม จำคู่สำนวนไทย

5.2 นิทานพื้นบ้านเรื่อง พญาหงส์ทอง

## 6. การวัดผลและประเมินผล

6.1 วัดผลจากการทำแบบฝึกหัดเรื่อง พญาหงส์ทอง จำนวน 10 ข้อ ผ่านเกณฑ์อย่างน้อยร้อยละ 60

6.2 เขียนเขียนสร้างสรรค์จากแนวคิดนิทานพื้นบ้านเรื่อง พญาหงส์ทอง ผ่านเกณฑ์อย่างน้อยร้อยละ 60 โดยใช้เกณฑ์การประเมินการเขียน (Writing Rubrics)

## แบบฝึกหัดที่ 9 เรื่อง“พญาหงส์ทอง”

กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว ยังมีตากับยายสองคนผิวเมีย ทำไร่ปลูกถั่ว ปลูกงาเลี้ยงชีพไปวัน ๆ ทั้งสองมีลูกสาวอยู่คนหนึ่งกำลังรุ่นสาวและมีหน้าตาสวยงามอีกด้วย ตายายรักและหวงแหนลูกสาวของตนมาก ทั้งสองไม่ทำให้ลูกสาวออกทำอะไรด้วย แต่ให้ทำหน้าที่คอยไล่นกไล่กาที่จะมาจิกกินถั่วกินงาเมื่อเวลาพืชไร่ออกดอกออกผลเท่านั้น

อยู่มาวันหนึ่งลูกสาวคนสวยของตายายก็ออกไปทำหน้าที่ของตนเหมือนเดิม ขณะนั้นเองก็มีพญาหงส์ทองตัวหนึ่งกำลังโผผินบินอยู่บนท้องฟ้าแลลงมาที่ไร่ถั่วของตายายและได้เห็นผลถั่วที่กำลังออกดอกออกผลน่าจิกกินเป็นอาหาร พญาหงส์ทองจึงร่อนลงหมายจะจิกกินถั่วงาให้หน้าใจและแล้วพญาหงส์ทองก็ได้ยินเสียงร้องของหญิงสาวนางหนึ่ง เป็นเสียงร้องขับไล่ของลูกสาวตายายนั่นเอง เสียงนั้นช่างไพเราะจับใจ เหลือเกิน พญาหงส์ทองอยากรู้เหลือเกินว่าเสียงนั้นเป็นเสียงของใคร จึงค่อย ๆ เดินลัดเลาะพุ่มไม้ด้วยความงามของหญิงสาว

“โอ ! ช่างงามอะไรอย่างนี้” พญาหงส์ทองรำพึงกับตนเอง

ฝ่ายหญิงสาวก็มีความรู้สึกที่ถูกรบกวนแอบมองอยู่ นางสอดสายสายตาไปตามต้นถั่วงานั้น และแล้วนางก็เห็นพญาหงส์ทองที่รูปร่างสง่างามเหลือเกิน นางส่งสายตามองจนเพลิน แล้วทั้งสองก็สบตากัน และเกิดความรักกันที่สุดในที่สุด พญาหงส์ทองพูดจาเกี้ยวจนนางใจอ่อนยอมเป็นภรรยา

หญิงสาวพาพญาหงส์ทองผู้สามีกลับบ้าน และเล่าให้ตายายผู้เป็นพ่อแม่ของเธอรับรู้ ตายายเมื่อรู้เรื่องก็มีได้รังเกียจเคียดฉันทในตัวพญาหงส์ทองผู้เป็นลูกเขย เพราะคิดว่าพรหมลิขิตให้ชีวิตของลูกสาวตนต้องเป็นเช่นนี้ แต่พญาหงส์ทองก็มีได้อยู่เป็นคู่ผิวตัวเมียด้วยกันกับหญิงสาวผู้เป็นภรรยาเหมือนคนปกติทั่วไป พระยาหงส์ทองจะไป ๆ มา ๆ 7 วัน ต่อหนึ่งครั้ง ก่อนไปทุกครั้งพญาหงส์ทองจะสลัดขนไว้ให้ตายายและภรรยา 1 ขน และสั่งให้นำขนของไปขายแลกเป็นเงิน มาใช้จ่ายในครอบครัวโดยมิได้ลำบาก พญาหงส์ทองทำเช่นนี้ทุกครั้งที่มาเยี่ยมครอบครัวของภรรยา



วันหนึ่ง ตายายก็ได้ปรึกษาหารือกัน

“เออ ! นี่แน่ะตา ฉันว่าเจ้าหงส์ทองผิวอีหนูนะ มันมาที่ก็สลักขนไว้ให้อันเดียว แล้วกว่าจะมาอีกก็ต้อง 7 วัน ฉันว่ามันนานไปนะ” ยายปรารภกับตา

“จริงซี ข้าก็ว่ามันน้อยไปเอาอย่างนี้ใหม่ ถ้ามันมาคราวนี้ เราจับมันถอนขนซะให้เกลี้ยงเลยดีไหม เราจะได้ขนทองเยอะ ๆ แล้วเราก็จะรวยกันใหญ่” ตาสนับสนุนยายจึงพูดต่อว่า

“เออ ! แล้วอีหนูเรามันจะเห็นด้วยกับเราหรือเปล่า ถ้าเกิดมันรักผิวมัน มันคงไม่ยอมให้เราทำหรอก” ตาตอบว่า

“ข้าว่ามันคงไม่ว่าหรอกเพราะเราไม่ได้ไปฆ่าไปแกงผิวมันเสียเมื่อไร”

คืนนั้น ตายายจึงนำเรื่องราวมาบอกแก่ลูกสาว พร้อมกับพูดจาหวานล้อมต่าง ๆ นานานา จนลูกสาวใจอ่อนยอมเห็นดีเห็นงามกับความคิดชั่วร้ายนี้ด้วย

ครั้นวันรุ่งขึ้นซึ่งเป็นวันที่พญาหงส์ทองกลับมาเยี่ยมภรรยาและพ่อตาแม่ยายตามกำหนด หลังจากพูดคุยสนทนากันแล้ว พ่อพญาหงส์ทองเปลือย ทั้งสามก็จับพญาหงส์ทองไว้และช่วยกันถอนขน มิใช่ที่พญาหงส์ทองจะอ่อนวอนขอความเมตตาสักเท่าไร ทั้งสามก็ไม่ฟัง

“เจ้าทำไมใจร้ายอย่างนี้ ทำกับผิวได้ลงคอ เจ้าไม่เห็นแก่ความรักที่ข้าให้กับเจ้าจนหมดหัวใจ”

พญาหงส์ทองคร่ำครวญกับเมียรัก แต่นางเมียก็ไม่ใจอ่อน กลับพูดว่า

“เห็นใจข้าเถอะ ข้าต้องทำอย่างนี้เพราะข้าอยากมีเงินมีทองใช้จ่ายไม่ขาดมือ เจ้าจะให้ข้ารอตั้ง 7 วันกว่าเจ้าจะสลักขนทองให้ข้าสักอันหนึ่ง มันนานเกินไป แล้วก็เหนื่อยเกินไปด้วย เจ้าทนเจ็บเอาหน้อยก็แล้วกัน”

พญาหงส์ทองมองเมียด้วยสายตาตัดพ้อและน้อยใจ อนิจจา! ไม่นึกเลยว่านางจะเป็นคนเห็นแก่เงินทองอย่างนี้ทำได้แม้กระทั่งตัวของตัวเอง

“ดีละ เจ้าทำกับข้าอย่างนี้ แล้วเจ้าจะต้องเสียใจในการกระทำของเจ้า” พญาหงส์ทองพูดอย่างเจ็บแค้น

ในที่สุด ทั้งสามก็รุมถอนขนของพญาหงส์ทองจนหมดเกลี้ยง พญาหงส์ทองทนเจ็บปวดไม่ไหวก็ขาดใจตาย ทั้งสามคนหันมาใช้มือกอบขนของพญาหงส์ทองด้วยความดีใจ แต่แล้ว ขนที่เคยเป็นทองก็กลับกลายเป็นขนนกรรมาดาไปเสียแล้ว ทั้งสามเสียใจมากแต่ก็ทำอะไรไม่ได้แล้ว นี่แหละโลกมาก มักลาภหาย

ที่มา นายสุทนต์ สวัสดิ์จันทร์ อายุ 41 ปี อ.บางคล้า จ.ฉะเชิงเทรา



ชื่อ - นามสกุล.....เลขที่.....

### ตอนที่ 1 การอ่านจับใจความสำคัญ (10 คะแนน)

ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย × ทับตัวอักษรหน้าข้อที่ตรงกับคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. สองตายายประกอบอาชีพอะไร (รู้จำ)
  - ก. ทำนา
  - ข. ทำไร่ปลูกถั่วปลูกงา
  - ค. เลี้ยงสัตว์
  - ง. เก็บของป่าขาย
2. พญาหงส์ทองจะมาหาหญิงสาว และก่อนจากไปจะทิ้งสิ่งใดไว้ให้ทุกครั้ง (รู้จำ)
  - ก. ทองแท่ง 1 แท่ง
  - ข. สร้อยทอง 1 เส้น
  - ค. ขนทอง 1 เส้น
  - ง. ไช้ทองคำ 1 ฟอง
3. สองตายายได้มอบหมายหน้าที่ใดให้กับลูกสาว (รู้จำ)
  - ก. ทำหน้าที่คอยไล่คนไล่กาที่จะมาจิกกินถั่วกินงา
  - ข. มีหน้าที่ทำงานบ้าน คอยปิดกวาดเช็ดถู
  - ค. มีหน้าที่เป็นคนทำอาหาร
  - ง. ทำหน้าที่คอยตากถั่วและงาให้แห้ง
4. เพราะเหตุใดลูกสาวจึงเห็นด้วยกับแผนการชั่วร้ายของสองตายาย (เข้าใจ)
  - ก. รังเกียจที่สามีของตนที่เป็นหงส์
  - ข. อยากได้ขนทองจำนวนมากจะได้นำไปขาย
  - ค. นางเบื่อพญาหงส์ทองที่นานๆ ที่จะมาหา
  - ง. พญาหงส์ทองไม่มีสิ่งใดมาให้ตอบแทน

5. หงส์เป็นสัตว์ที่มีขนลักษณะคล้ายกับสัตว์ชนิดใด (นำไปใช้)
- สุนัข แมว หนู
  - ห่าน เป็ด ไก่
  - เสือดาว สิงโต
  - หมี กระต่าย เม่น
6. พฤติกรรมของใคร นักเรียนไม่ควรปฏิบัติตาม (นำไปใช้)
- ทองหยอด อียากได้กินขนม แต่ไม่มีเงิน จึงแอบหยิบไปตอนที่เจ้าของร้านไม่ทันมอง
  - ทองหยิบ อียากได้โทรศัพท์มือถือจึงตั้งใจเก็บเงินซื้อเอง
  - ทองม้วน อียากได้เงินค่าขนมเพิ่ม จึงแกล้งบอกคุณแม่ว่าตอนเช้ายังไม่ได้รับเงิน
  - ทองหยด และ ทองม้วน
7. ข้อใดคือต้นเหตุของปัญหาที่ทำให้พญาหงส์ทองถูกตั้งขบวนหมุดอกทั้งตัว จนเจ็บปวดถึงตาย (วิเคราะห์)
- ความโลภของสองตายายและลูกสาว
  - ความใจดีมีเมตตาของตน
  - ความรักที่มีให้ต่อภรรยา
  - ความไวใจที่มีต่อภรรยา
8. คำพูดใดต่อไปนี้เป็นของภรรยา คือจุดเปลี่ยนที่ทำให้พญาหงส์ทองเห็นนิสัยใจจริงนาง (วิเคราะห์)
- ข้าว่ามันคงไม่ว่าหรอกเพราะเราไม่ได้ไปเข้าไปแกงหัวมันเสียเมื่อไร
  - เจ้าทำไม่ใจร้ายอย่างนี้ ทำกับหัวได้ลงคอ เจ้าไม่เห็นแก่ความรักที่ข้าให้กับเจ้าจนหมดหัวใจ
  - ข้าต้องทำอย่างนี้เพราะข้าอยากมีเงินมีทองใช้จ่ายไม่ขาดมือ เจ้าจะให้ข้ารอตั้ง 7 วันกว่าเจ้าจะสลัดขนทองให้ข้าสักอันหนึ่ง มันนานเกินไป แล้วก็น้อยเกินไปด้วย เจ้าทนเจ็บเอาหน้อยก็แล้วกัน
  - ดีละ เจ้าทำกับข้าอย่างนี้ แล้วเจ้าจะต้องเสียใจในการกระทำของเจ้า
9. หากจะแต่งคำคมสอนใจให้สอดคล้องกับข้อคิดที่ได้จากนิทานเรื่อง พญาหงส์ทอง ข้อใดเหมาะสมที่สุด (สังเคราะห์)
- เตือนตัวเองเสมอ อย่าคดโกง อย่าเนรคุณ
  - อยากได้ในสิ่งที่ไม่เคยได้ ต้องทำในสิ่งที่ไม่เคยทำ
  - สิ่งใดที่ไม่ใช่ของเรา ก็คือไม่ใช่ อย่าคิดไปเอาของคนอื่นมาเป็นของตน
  - กรรมใดใครก่อ กรรมนั้นย่อมคืนสนอง

10. จากการอ่านนิทานนักเรียนคิดว่า ข้อใดไม่ใช่ข้อคิดที่ได้รับจากเรื่องนี้ (ประเมินค่า)
- ก. ไม่ควรโลภมาก ไม่ควรอยากได้ของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง
  - ข. ไม่ควรทำร้ายผู้อื่นเพื่อแย่งชิงในสิ่งที่ตนต้องการ
  - ค. ควรมีความกตัญญูตอบแทนพระคุณคนที่เคยช่วยเหลือเรา
  - ง. หากเรามีทรัพย์สินเงินทองมากควรแบ่งปันผู้อื่นให้มาก จะได้ไม่ถูกทำร้าย





เฉลยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความหลังเรียน

เรื่อง	ข้อที่									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
หลังเรียน เรื่อง พญาหงส์ทอง	ข	ค	ก	ข	ข	ง	ก	ค	ค	ง





## แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 10

### เรื่อง กระจกเงาพะม่า

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รายวิชาภาษาไทย รหัสวิชา ท 16101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

\*\*\*\*\*

#### 1. แนวคิด

1.1 การอ่านเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียน ซึ่งทักษะการอ่านจับใจความคือทักษะพื้นฐานที่ควรฝึกฝนและมีความสำคัญ

1.2 การเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นการเขียนที่เสริมสร้างความคิดริเริ่ม โดยใช้จินตนาการและประสบการณ์ของนักเรียนเพื่อเชื่อมโยงความคิดโดยไม่เลียนแบบผู้อื่น

#### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 อ่านเรื่องที่กำหนดให้แล้วตอบคำถามได้อย่างถูกต้องอย่างน้อยร้อยละ 60

2.2 เขียนเชิงสร้างสรรค์จากแนวคิดเรื่องที่กำหนดให้ได้อย่างน้อยร้อยละ 60

#### 3. สาระการเรียนรู้

3.1 หลักการอ่านจับใจความ

3.2 หลักการเขียนเชิงสร้างสรรค์

3.3 หลักการอ่านละเอียด

3.4 นิทานพื้นบ้านเรื่อง กระจกเงาพะม่า

#### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำ ใช้เวลา 20 นาที

1. ทำกิจกรรม “นักอ่านยอดฮิต” โดยการให้นักเรียนตรวจสอบจำนวนผู้เข้าชมผลงานจากแอปพลิเคชัน READ A WRITE และนำเสนอผลงานที่ผ่านมาของตนเอง จำนวน 2 คนและให้เพื่อนๆ ในชั้นเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับ ผลงานของเพื่อนเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้หลังจากนั้นให้คะแนนสะสม (Points) สำหรับตัวแทนนักเรียนที่นำเสนอผลงานที่ผ่านมา

2. นักเรียนดูวิดีโอทัศน์เรื่อง พระมหากษัตริย์ หลังจากนั้นก็พูดคุยเกี่ยวกับแนวคิด การกระทำของตัวละคร ให้นักเรียน ยกตัวอย่างและข้อคิดที่ได้รับจากเรื่อง

3. ให้นักเรียนแต่ละคนคิดทบทวน สถานการณ์หรือเหตุการณ์ ที่แสดงให้เห็นถึง ความเพียร ของตนเองที่ผ่านในเมื่อวานนี้ พร้อมทั้งสุ่ม เล่าให้เพื่อนๆ ฟัง 2 คน เพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อหาเนื้อ

ขั้นสอน ใช้เวลา 60 นาที

4. ครูนำเสนอวิธีการเรียนรู้ในโปรแกรม Microsoft Team เรื่อง กระรอกเจาะมะพร้าว ให้นักเรียนอ่านและปฏิบัติตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

4.1 อ่านชื่อเรื่อง กระรอกเจาะมะพร้าว แล้วให้นักเรียนทำความเข้าใจกับชื่อเรื่อง และคาดการณ์ว่าเนื้อเรื่องเกี่ยวกับอะไรและมีการสนทนาถามตอบลงในช่อง แชท chat ในโปรแกรม Microsoft Team

ถ้านักเรียนคนใดตอบถูกผู้สอนจะกดสติ๊กเกอร์ให้ในช่องแชท

4.2 อ่านสำรวจเนื้อเรื่อง โดยใช้เวลา 5 นาที แล้วให้นักเรียน บอกคำสำคัญของเนื้อเรื่อง ผ่านโปรแกรม Word Wall หลังจากนั้น ครูผู้สอน เน้นคำสำคัญให้นักเรียนดูผ่านหน้าจอ

4.3 นักเรียนอ่านละเอียดใช้เวลา 10 นาที แล้วเขียนเส้นใต้ประโยคสำคัญของแต่ละย่อหน้า

4.4 ให้นักเรียนช่วยกันพิมพ์ ประโยคสำคัญของแต่ละย่อหน้าที่เขียนเส้นใต้ไว้เพื่อตรวจทางความถูกต้อง

4.5 นักเรียนช่วยกันเชื่อมโยงประโยคสำคัญของทุกย่อหน้า เพื่อสรุปเป็นใจความแล้ว นำเสนอผ่าน หน้าจอ mentimeter สุ่มนักเรียน 2-3 คนช่วยกันอ่านใจความของเรื่องที่สรุป

4.6 หลังจากนั้นให้นักเรียนช่วยกันย่อใจความจากเรื่องที่สรุปให้สั้นที่สุดเหลือเพียง 1 ประโยค ซึ่งนั่นก็คือ แนวคิดของเรื่อง ได้แก่ (แนวคำตอบ) พวกเขากระรอกเป็นสัตว์ที่มีความสามัคคีและเพียรพยายามจึงสำเร็จ

4.7 นักเรียนอภิปรายสร้างสรรค์ความคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์และตัวละคร โดยช่วยกันวิเคราะห์ในประเด็นที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วย ถ้าไม่เห็นด้วยต้องการปรับเปลี่ยนเป็นอย่างไรให้ช่วยกันแสดงความคิดเห็น โดยให้นักเรียน กดปุ่ม ยกมือ แล้วจึงรออนุญาตจากครู ให้นักเรียนพูด ยกตัวอย่าง เหตุการณ์เดิมและเหตุการณ์ที่ควรเปลี่ยนไปจากเดิมเป็นความคิดใหม่ที่ได้แนวคิดจากการอ่านเรื่อง

4.8 นักเรียนอภิปรายสร้างสรรค์ความคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์และตัวละคร โดยช่วยกันวิเคราะห์ในประเด็นที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วย ถ้าไม่เห็นด้วยต้องการปรับเปลี่ยนเป็นอย่างไรให้ช่วยกันแสดงความคิดเห็น โดยให้นักเรียน กดปุ่ม ยกมือ แล้วจึงรออนุญาตจากครู ให้นักเรียนพูด ยกตัวอย่าง เหตุการณ์เดิมและเหตุการณ์ที่ควรเปลี่ยนไปจากเดิมเป็นความคิดใหม่ที่ได้แนวคิดจากการอ่านเรื่อง

5. มอบหมายให้นักเรียนเขียนเป็นเรื่องใหม่ตามเหตุการณ์ที่ต้องการจะคงไว้และต้องการจะปรับเปลี่ยนเหตุการณ์ สถานที่ และนิสัยของตัวละคร อย่างน้อย 5 อย่าง ความยาว 10-12 บรรทัด ใช้เวลา 45 นาที โดยนักเรียนอาจจะใช้การพิมพ์ผ่าน microsoft word การเขียนผ่าน ipad, note หรือการเขียนลงกระดาษและโพสต์ลงในแอปพลิเคชัน READ A WRITE

6. สุ่มเรื่องตัวอย่าง 2-3 เรื่อง จาก แอปพลิเคชัน วงล้อ เพื่อสุ่มเลขที่ให้นักเรียนอ่าน 2-3 เรื่องแล้วให้ช่วยกันวิเคราะห์ข้อความที่เปลี่ยนแปลงเพื่อจะได้เขียนให้ถูกต้องในครั้งต่อไป

7. ให้นักเรียนอ่านบทพจนานิทานพื้นบ้านเรื่อง กระจอกเจาะมะพร้าว โดยวิธีการอ่านแบบละเอียดอีกครั้งเพื่อมิให้เกิดข้อผิดพลาดเหตุการณ์สำคัญของเรื่อง แล้วทำแบบฝึกหัดการอ่าน 10 ข้อ ในงานที่มอบหมาย โดยจะกำหนดเวลา 30 นาที

8. เฉลยแบบฝึกหัดพร้อมทั้งร่วมกันวิเคราะห์ข้อสอบจำนวน 10 ข้อ ถ้านักเรียนคนใดที่ได้คะแนนเต็ม 10 ครูจะให้คะแนนสะสม 10 แต้มสำหรับนักเรียนที่ทำได้เต็ม

**ขั้นสรุป** ใช้เวลา 10 นาที

9. นักเรียนช่วยกันสรุปวิธีการอ่านแบบสำรวจ แบบละเอียด การค้นหาแนวคิดจากเรื่องที่อ่าน วิธีการเขียนสร้างสรรค์จากเรื่องที่อ่านลงใน โปรแกรม mentimeter แบบ mindmap

## 5. สื่อการเรียนรู้

5.1 วิดีทัศน์เรื่อง “พระมหาชนก”

5.2 เพลง “ต่อสู้อัจจะชนะ”

5.3 นิทานพื้นบ้านเรื่อง นกกระจอกเจาะมะพร้าว

## 6. การวัดผลและประเมินผล

6.1 วัดผลจากการทำแบบฝึกหัดเรื่อง กระจอกเจาะมะพร้าว จำนวน 10 ข้อ ผ่านเกณฑ์อย่างน้อยร้อยละ 60

6.2 เขียนเรียงสร้างสรรค์จากแนวคิดนิทานพื้นบ้านเรื่อง กระจอกเจาะมะพร้าว ผ่านเกณฑ์อย่างน้อยร้อยละ 60 โดยใช้เกณฑ์การประเมินการเขียน (Writing Rubrics)

## แบบฝึกหัดที่ 10 เรื่อง“กระรอกเจาะมะพร้าว”

มีหมู่บ้านเล็กๆ อยู่แห่งหนึ่ง หมู่บ้านนี้มีต้นมะพร้าวขึ้นอยู่ริมฝั่งคลองเป็นจำนวนมาก บริเวณนั้นเป็นป่ารก ไม่มีบ้าน ผู้คน มีแต่สัตว์เล็กสัตว์น้อยอาศัยอยู่ เช่น พวกกระรอก กระแต เป็นต้น

วันหนึ่งมีมะพร้าวต้นหนึ่งที่ขึ้นอยู่ริมฝั่งคลองนี้ เกิดมีลูกตกมาก ลำต้นของมันทาน้ำหนักลูกไม้ไหวก็เลยค่อยๆ เอนไป จนยอดมะพร้าวไปจดคลองฝั่งโน้น

กระรอกฝูงหนึ่งเห็นมะพร้าวเอนลงมายังฝั่งของตน หัวหน้ากระรอกจึงพูดขึ้นว่า

"โอโฮ ! วันนี้พวกเราช่างโชคดีเหลือเกิน ลากปากแท้ๆ เลย"

"โชคดีอย่างไรละท่านหัวหน้า ช่วยบอกหน่อยซิ" บริวารกระรอกถาม

"ก็โน่นไง เห็นมั๊ย มะพร้าวลูกตกเอนมาทางฝั่งเรา" หัวหน้ากระรอกพูดพลางชี้ให้ดู

"อย่างนั้น พวกเราก็ไปกินมะพร้าวกันได้สิท่านหัวหน้า"

"ได้เลย ไปชวนกันมาเออะๆ นานๆ จะมีอาหารอันโอชะมาถึงอย่างนี้สักที" หัวหน้านูญตว่าแล้วบรรดากะรอกทั้งหลายก็ชวนกันปีนขึ้นไปเจาะกินน้ำมะพร้าว กินกันอย่างเพลิดเพลินอยู่หลายวัน วันละลูกสองลูก โดยไม่ได้ลงมาจากต้นมะพร้าวเลย และ ไม่ได้สังเกตถึงความผิดปกติของต้นมะพร้าวด้วย กินกันจนหมดต้นเมื่อไรไม่รู้ตัว

เมื่อน้ำมะพร้าวแห้งหมดทุกลูกแล้ว ต้นมะพร้าวก็เอนกลับไปยังที่เดิม พวกกระรอกทั้งหลายก็ติดอยู่บนต้นมะพร้าวนั้น ไม่สามารถกลับไปยังฝั่งเดิมขิงตนเองได้ ครั้นจะว่ายน้ำข้ามไปก็ว่ายไม่เป็น กระรอกทั้งหลายต่างเศร้าโศกเสียใจ นั่งร้องไห้อยู่บนต้นมะพร้าวนั้น

หัวหน้ากระรอกเห็นดังนั้นก็ไม่สบายใจ จึงเรียกบริวารกระรอกมาประชุม ปรึกษาหารือกันว่า จะทำอย่างไรกันดี จึงจะกลับไปยังฝั่งของตนได้ ต่างแสดงความคิดเห็นกันหลากหลายวิธี แต่ก็ติดขัดตรงที่ทำตามความคิดไม่ได้

ในที่สุดมีกระรอกตัวหนึ่งเสนอความคิดว่า "พวกเราน่าจะช่วยกันลงไปอมน้ำในแม่น้ำ แล้วนำมามารอกใส่ในลูกมะพร้าวทุกลูก เมื่อมะพร้าวเต็มทุกลูก ต้นมะพร้าวก็จะเอนไปยังฝั่งเราดังเดิม"

ความคิดนี้กระรอกทุกตัวต่างเห็นด้วยว่าน่าจะทดลองทำดู เพราะทำไม่ยาก เพียงแต่กระรอกทุกตัวต้องช่วยกันอย่างเต็มที่เท่านั้นและแล้วการลำเลียงน้ำของกระรอกทุกตัว โดยการอมน้ำจากแม่น้ำไปกรอกลงในลูกมะพร้าวก็เริ่มขึ้น ในไม่ช้า น้ำในลูกมะพร้าวก็ค่อยๆ เพิ่มขึ้นๆ ทีละน้อยๆ ทำให้ต้นมะพร้าวค่อยๆ โน้มเอนลงไปที่ละน้อยเช่นเดียวกัน พวกกระรอกทุกตัวต่างไม่ลดละความพยายาม

จนในที่สุดผลของความเพียรพยายามและความสามัคคีก็มาถึง เมื่อกระรอกช่วยกันอมน้ำไปกรอกในลูกมะพร้าวจนเต็มทุกลูก ต้นมะพร้าวก็โน้มเอนลงไปยังฝั่งที่อยู่ของกระรอกตามเดิม กระรอกทุกตัวต่างก็ดีใจที่ได้กลับมายังฝั่งของตนเองได้อย่างปลอดภัย

ที่มา นายสุหนต์ สุวัตต์จันทร์ อายุ 41 ปี อ.บางคล้า จ.ฉะเชิงเทรา



ชื่อ - นามสกุล.....เลขที่.....

### ตอนที่ 1 การอ่านจับใจความสำคัญ (10 คะแนน)

ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย × ทับตัวอักษรหน้าข้อที่ตรงกับคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. หมู่บ้านเล็ก ๆ แห่งนี้มีสัตว์ประเภทใดอาศัยอยู่ (รู้จำ)
  - ก. สัตว์ทุกประเภทอาศัยอยู่เพราะเป็นป่ารกอุดมสมบูรณ์
  - ข. ไม่มีสัตว์ใดอาศัยอยู่เลย ไม่มีบ้านคน เป็นป่ารก
  - ค. สัตว์เล็กสัตว์น้อยอาศัยอยู่ เช่น แมลง แมงมุม
  - ง. สัตว์เล็กสัตว์น้อยอาศัยอยู่ เช่น พวกกระรอก กระแต
2. ต้นไม้ชนิดใดที่ขึ้นอยู่ริมฝั่งคลองในป่าแห่งนี้ (รู้จำ)
  - ก. ต้นสนขนาดใหญ่
  - ข. ต้นตาล
  - ค. ต้นมะพร้าว
  - ง. ต้นปาล์ม
3. ผูงกระรอกใช้วิธีใดในการกลับข้ามมาฝั่งอาศัยเดิมของตน (รู้จำ)
  - ก. ว่ายน้ำข้ามพากลับ
  - ข. ช่วยกันลงไปอมน้ำในแม่น้ำ แล้วนำมากรอกใส่ในลูกมะพร้าวทุกลูก เพื่อให้ต้นมะพร้าวเอนไปยังอีกฝั่ง
  - ค. ช่วยกันต่อแพข้ามฝั่ง
  - ง. ต่อตัวกันเป็นสะพานแล้วข้ามกลับทีละตัว
4. ข้อใดเรียงลำดับเหตุการณ์ได้อย่างถูกต้อง (เข้าใจ)
  1. ต้นมะพร้าวเอียงลงมา
  2. น้ำมะพร้าวแห้งหมดทุกลูกแล้ว
  3. กระรอกพากันข้ามฝั่งไปกินน้ำมะพร้าว
  4. กระรอกช่วยกันอมน้ำมาใส่ต้นมะพร้าว
  5. ต้นมะพร้าวก็เอนกลับไปยังที่เดิม



6. กระรอกข้ามฝั่งกลับมาได้
- 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6
  - 1 - 3 - 2 - 5 - 4 - 6
  - 3 - 1 - 2 - 4 - 5 - 6
  - 3 - 2 - 5 - 1 - 4 - 6
5. ข้อใดบอกลักษณะของฝูงกระรอกไม่ถูกต้อง (เข้าใจ)
- ต่างคนต่างเอาตัวรอด
  - ช่วยกันแก้ไขปัญหา
  - มีความสามัคคี
  - เชื่อฟังผู้นำ
6. นักเรียนจะนำคุณค่าของนิทานเรื่องนี้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตอย่างไร (นำไปใช้)
- ช่วยเหลือเพื่อนในการทำงานกลุ่ม งานจะได้ออกมาสำเร็จ
  - ปล่อยให้เพื่อนที่เป็นหัวหน้ากลุ่มทำงานคนเดียว เพราะเลือกเขามาเป็นหัวหน้าแล้ว
  - ช่วยทำงานกลุ่มเพียงเล็กน้อย เพราะกลัวถูกนิทาน
  - ช่วยเพื่อนทำเวรความสะอาดห้องเรียน ในขณะที่คุณครูอยู่ จะได้ถูกชม
7. สมาชิกในฝูงกระรอกมีคุณธรรม ไม่สอดคล้องกับข้อใด (วิเคราะห์)
- สามัคคีคือพลัง
  - น้ำหนึ่งใจเดียว
  - มีสุขร่วมเสพ มีทุกข์ร่วมต้าน
  - ตัวใครตัวมัน
8. ข้อใดคือใจความสำคัญของนิทานเรื่อง กระรอกเจาะมะพร้าว (วิเคราะห์)
- เตือนใจว่าอย่าไปกินของคนอื่นหากไม่ได้รับอนุญาต
  - เตือนใจให้ระวังตัวอยู่เสมอ เพราะวันหนึ่งเราอาจตกอยู่ในสถานการณ์ที่อันตราย
  - แสดงให้เห็นว่าอย่าดูถูกความพยายามของสัตว์ตัวเล็ก
  - ชี้ให้เห็นถึงความเพียรพยายามและความสามัคคีในหมู่คณะ
9. สำนวนไทยในข้อใด ไม่สอดคล้องกับพฤติกรรมของฝูงกระรอก (สังเคราะห์)
- คนละไม้คนละมือ
  - น้ำพึ่งเรือเสือพึ่งป่า
  - น้ำหนึ่งใจเดียวกัน
  - กระต่ายขูดมะพร้าว



10. จากการกระทำของหัวหน้ากระรอก ถูกต้องตามหลักคุณธรรมหรือไม่ อย่างไร (ประเมินค่า)

- ก. ถูกต้อง เพราะ เป็นหัวหน้าไม่ต้องเสนอความคิด ปล່อยให้ลูกน้องคิดกันเองดีแล้ว
- ข. ถูกต้อง เพราะ ยามมีความสุข ก็สุขด้วยกัน ยามมีความทุกข์ ก็ช่วยกันแก้ปัญหา
- ค. ไม่ถูกต้อง เพราะ ไม่ควรให้ลูกน้องเสนอความคิด เราอาจจะถูกแย่งหน้าที่
- ง. ไม่ถูกต้อง เพราะ หัวหน้าไม่ควรลงแรงไปช่วย ควรออกคำสั่งเพียงอย่างเดียว





เฉลยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความหลังเรียน

เรื่อง	ข้อที่									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
หลังเรียน เรื่อง พญาหงส์ทอง	ง	ค	ข	ข	ก	ก	ง	ง	ค	ง





ภาคผนวก ค

การหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

**แบบประเมินนิทานพื้นบ้านภาคกลาง สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิ**

**คำชี้แจง** โปรดแสดงความคิดเห็นของท่านต่อ ชื่อเรื่องนิทาน ว่ามีความเหมาะสมเพียงใดโดยทำเครื่องหมาย  $\checkmark$  ลงในช่องเกณฑ์ดังนี้

- + 1 เมื่อแน่ใจว่า เนื้อหาอยู่ในจังหวัดภาคกลางตามที่ระบุ และมีเนื้อหาที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6  
 0 เมื่อไม่แน่ใจว่า เนื้อหาของนิทานอยู่ในจังหวัดภาคกลางตามที่ระบุ และมีเนื้อหาที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6  
 - 1 เมื่อแน่ใจว่าไม่ เนื้อหาของนิทานไม่อยู่ในจังหวัดภาคกลางตามที่ระบุ และมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับวัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ที่	รายการ	ผู้เชี่ยวชาญที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญที่ 3	ค่าคะแนน IOC	การแปลค่าคะแนน
1	<b>รายชื่อนิทานจังหวัดนครนายก</b>					
	1. ตาเหลวดกปลาไหล	0	1	1	0.67	เนื้อหาไม่เหมาะสม
	2. ปิงพระอาจารย์	1	1	1	1	เนื้อหาไม่เหมาะสม
	3. น้าต๋อเสกสิริกา	1	1	1	1	เนื้อหาไม่เหมาะสม
	4. พญาศักราคา	1	-1	-1	0	เนื้อหาไม่เหมาะสม
	5. ชุนทิง	1	1	-1	0.33	เนื้อหาไม่เหมาะสมปานกลาง
	6. ท้าวแม่	0	0	0	0	เนื้อหาไม่เหมาะสม
	7. ทำไมงูเหลือมไม่มีพิษ	0	0	1	0.33	เนื้อหาไม่เหมาะสมปานกลาง
	8. ผาแดง นางไอ่	1	-1	-1	0	เนื้อหาไม่เหมาะสม
	9. ไก่แก้วหอมฮู	1	-1	-1	0	เนื้อหาไม่เหมาะสม
	10. สองเกลอคูหมอลำพวน	1	1	-1	0	เนื้อหาไม่เหมาะสม
2.	<b>รายชื่อนิทานจังหวัดปทุมธานี</b>					
	1. ตำนานเมืองสามโคก	1	1	1	1	เนื้อหาไม่เหมาะสม
	2. จระเข้ในธงกฐิน	1	0	1	0.67	เนื้อหาไม่เหมาะสม
3.	<b>รายชื่อนิทานจังหวัดปราจีนบุรี</b>					
	1. กระต่ายบนดวงจันทร์	1	0	0	0.33	เนื้อหาไม่เหมาะสมปานกลาง
	2. กระรอกเจาชะมดหัววาว	1	0	1	0.67	เนื้อหาไม่เหมาะสม
	3. นกกระจอก	1	0	1	0.67	เนื้อหาไม่เหมาะสม
	4. ตาวลูกไก่	1	0	1	0.67	เนื้อหาไม่เหมาะสม
4	<b>รายชื่อนิทานจังหวัดสระบุรี</b>					
	1. ตำนานบ่อพรานล้างเนื้อ	1	1	1	1	เนื้อหาไม่เหมาะสม
	2. ตำนานพระพุทธรูปบาทสระบุรี	1	1	1	1	เนื้อหาไม่เหมาะสม
	3. ท้าวภักชนาก	1	-1	1	0.33	เนื้อหาไม่เหมาะสมปานกลาง
	4. เสาร์ร้องไห้	1	0	1	0.67	เนื้อหาไม่เหมาะสม
	5. สรรวิเศษ	0	0	1	0.33	เนื้อหาไม่เหมาะสมปานกลาง

แบบประเมินนิทานพื้นบ้านภาคกลาง สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิ

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นของท่านต่อ ชื่อเรื่องนิทาน ว่ามีความเหมาะสมเพียงใดโดยทำเครื่องหมาย  $\checkmark$  ลงในช่องเกณฑ์ดังนี้

- + 1 เมื่อแน่ใจว่า เนื้อหาอยู่ในจังหวัดภาคกลางตามที่ระบุ และมีเนื้อหาที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6  
 0 เมื่อไม่แน่ใจว่า เนื้อหาของนิทานอยู่ในจังหวัดภาคกลางตามที่ระบุ และมีเนื้อหาที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6  
 - 1 เมื่อแน่ใจว่าไม่ เนื้อหาของนิทานไม่อยู่ในจังหวัดภาคกลางตามที่ระบุ และมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับวัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ที่	รายการ	ผู้เชี่ยวชาญที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญที่ 3	ค่าเฉลี่ย IOC	การแปลค่าคะแนน
4.	รายชื่อนิทานจังหวัดฉะเชิงเทรา					
	1.เต่ามีกระดูกหุ้มเนื้อ	1	0	1	0.67	เนื้อหาไม่เหมาะสม
	2.ท้าวแสนปม	1	0	0	0.33	เนื้อหาไม่เหมาะสมปานกลาง
	3 วันสงกรานต์	1	0	0	0.33	เนื้อหาไม่เหมาะสมปานกลาง
	4.กำเนิดการบวชนาค	1	0	0	0.33	เนื้อหาไม่เหมาะสมปานกลาง
	5.รูปกระต่ายในดวงจันทร์	1	-1	0	0	เนื้อหาไม่เหมาะสม
	6.หมาจิ้งจอกหางด้วน	1	-1	-1	0	เนื้อหาไม่เหมาะสม
	7.อิกากับนกยูง	1	0	0	0.33	เนื้อหาไม่เหมาะสมปานกลาง
	8.หมาป่าโชคดี	1	0	0	0.33	เนื้อหาไม่เหมาะสมปานกลาง
	9.จระเข้กับลิง	1	-1	0	0	เนื้อหาไม่เหมาะสม
	10. ศรีธัญชัย "ตอนโก่ตัวผู้"	1	0	0	0.33	เนื้อหาไม่เหมาะสมปานกลาง
	11.เจ้าหญิงนกกระจาบ	0	-1	1	0	เนื้อหาไม่เหมาะสม
	12.กำเนิดงูพิษ	1	0	0	0.33	เนื้อหาไม่เหมาะสมปานกลาง
	13.มหาเศรษฐีใจบุญ	1	0	0	0.33	เนื้อหาไม่เหมาะสมปานกลาง
	14.ดาวจระเข้	0	0	0	0	เนื้อหาไม่เหมาะสม
	15.งูเหลือม	1	0	0	0.33	เนื้อหาไม่เหมาะสมปานกลาง
	16.พญาหงส์ทอง	1	0	0	0.33	เนื้อหาไม่เหมาะสมปานกลาง
	17.นางผมหอม	1	-1	-1	0	เนื้อหาไม่เหมาะสม
	18.กล้วยไข่เจ็ดหัว	0	0	1	0.33	เนื้อหาไม่เหมาะสมปานกลาง



**สรุปแบบสำรวจความสนใจนิทานพื้นบ้านภาคกลาง**  
**จากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มที่ผู้วิจัยจะทำการทดลอง**

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนอ่านนิทาน หลังจากนั้น เลือกนิทานที่นักเรียนชื่นชอบและให้ความสนใจจำนวน 10 เรื่อง

ลำดับที่	ชื่อเรื่องนิทานพื้นบ้านภาคกลาง	จำนวนนักเรียนที่มีความสนใจ	คิดเป็นร้อยละ	ลำดับความสนใจ
1	ตาเหลวดกปลาไหล	19	63.33	ความสนใจสูง
2	บึงพระอาจารย์	23	76.66	ความสนใจสูงสุด
3	น้ำตกสาธิตา	18	60.00	ความสนใจสูง
4	กระรอกเจาะมะพร้าว	19	63.33	ความสนใจสูง
5	นกกระจอก	18	60.00	ความสนใจสูง
6	ดาวลูกไก่	23	76.66	ความสนใจสูงสุด
7	เสาร้องไห้	18	60.00	ความสนใจสูง
8	เต่าไม่มีกระดูกหุ้มเนื้อ	15	50.00	ความสนใจปานกลาง
9	งูเหลือม	14	46.66	ความสนใจปานกลาง
10	กระต่ายบนดวงจันทร์	15	50.00	ความสนใจปานกลาง
11	สระวิเศษ	17	56.66	ความสนใจสูง
12	อื่กากับนกยูง	14	46.66	ความสนใจปานกลาง
13	หมาป่าโซคดี	12	40.00	ความสนใจน้อย
14	ท้าวทกขนาท	15	50.00	ความสนใจปานกลาง
15	กำเนิดงูพิษ	23	76.66	ความสนใจสูง
16	มหาเศรษฐีใจบุญ	11	36.33	ความสนใจน้อย
17	พญาหงส์ทอง	14	46.66	ความสนใจปานกลาง
18	กล้วยไข่เจ็ดหัว	12	40.00	ความสนใจน้อย

**แบบสรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ**  
**จากแผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับ**  
**เกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์**  
**สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**

รายการประเมิน	คะแนนความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			รวม	เฉลี่ย	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
<b>ด้านสาระสำคัญ</b>						
1. สาระสำคัญชัดเจน ทำให้เห็นประเด็นสำคัญในการจัดการเรียนรู้	5	5	4	14	4.66	เหมาะสมมากที่สุด
2. สาระสำคัญสอดคล้องกับจุดประสงค์	5	5	4	14	4.66	เหมาะสมมากที่สุด
<b>ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้</b>						
3. มีความชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	4	14	4.66	เหมาะสมมากที่สุด
4. สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	4	14	4.66	เหมาะสมมากที่สุด
5. สอดคล้องกับสื่อการเรียนรู้	5	5	4	14	4.66	เหมาะสมมากที่สุด
6. สอดคล้องกับการประเมินผล	5	5	3	13	4.33	เหมาะสมมาก
<b>ด้านสาระการเรียนรู้</b>						
7. เหมาะสมกับวัย/ระดับขั้นของผู้เรียน	5	5	4	14	4.66	เหมาะสมมากที่สุด
8. เรียงลำดับจากง่ายไปยาก	5	5	3	13	4.33	เหมาะสมมาก
<b>ด้านกิจกรรมการเรียนรู้</b>						
9. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้วิธีการสอนอ่านจับใจความเพื่อพัฒนาการเขียนสร้างสรรค์โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ช่วยให้นักเรียนสรุปใจความสำคัญได้อย่างง่ายขึ้น	5	5	3	13	4.33	เหมาะสมมาก
10. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้วิธีการสอนอ่านจับใจความเพื่อพัฒนาการเขียนสร้างสรรค์โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ช่วยให้นักเรียนเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้ดีขึ้น	5	5	3	13	4.33	เหมาะสมมาก

รายการประเมิน	คะแนนความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			รวม	เฉลี่ย	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
	1	2	3			
11. เหมาะสมกับวัย/ระดับชั้นของผู้เรียน	5	5	4	14	4.66	เหมาะสมมากที่สุด
12. กิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับ ขั้นตอน	5	5	3	13	4.33	เหมาะสมมาก
13. มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย น่าสนใจ	5	5	4	14	4.66	เหมาะสมมากที่สุด
14. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มี ความเหมาะสม	5	5	3	13	4.33	เหมาะสมมาก
15. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้การสอนอ่านจับ ใจความเพื่อพัฒนาการเขียนสร้างสรรค์ โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อ ร่วมกับเกมมิพีเคชั่น สร้างให้นักเรียนให้ ความสำคัญเกี่ยวกับการอ่านจับใจความ มากขึ้น	5	5	3	13	4.33	เหมาะสมมาก
<b>ด้านสื่อ/แหล่งเรียนรู้</b>						
16. สื่อมีความหลากหลายและเหมาะสมกับ วัย เนื้อหา และกิจกรรม	5	5	4	14	4.66	เหมาะสมมากที่สุด
17. สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้และ น่าสนใจ	5	5	4	14	4.66	เหมาะสมมากที่สุด
18. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพัฒนาการอ่านจับ ใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์	5	5	4	14	4.66	เหมาะสมมากที่สุด
<b>ด้านการวัดและประเมินผล</b>						
19. มีการวัดผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้	5	5	4	14	4.66	เหมาะสมมากที่สุด
20. ใช้เครื่องมือวัดผลเหมาะสมกับวัยของ ผู้เรียน	5	5	3	13	4.33	เหมาะสมมาก
<b>รวม</b>				276	4.60	เหมาะสมมากที่สุด
<b>เฉลี่ย</b>				13.80		
<b>ร้อยละ</b>				94.00		

แบบสรุปผลการประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความ  
(ค่า IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน

ฉบับที่ 1 แบบทดสอบก่อนเรียนเรื่อง บึงพระอาจารย์

การวิเคราะห์ค่าความเที่ยงตรงของเนื้อหา (IOC) ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่าน  
จับใจความ

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่าเฉลี่ย	ผลการ วิเคราะห์
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
14	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

แบบสรุปผลการประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความ  
(ค่า IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน

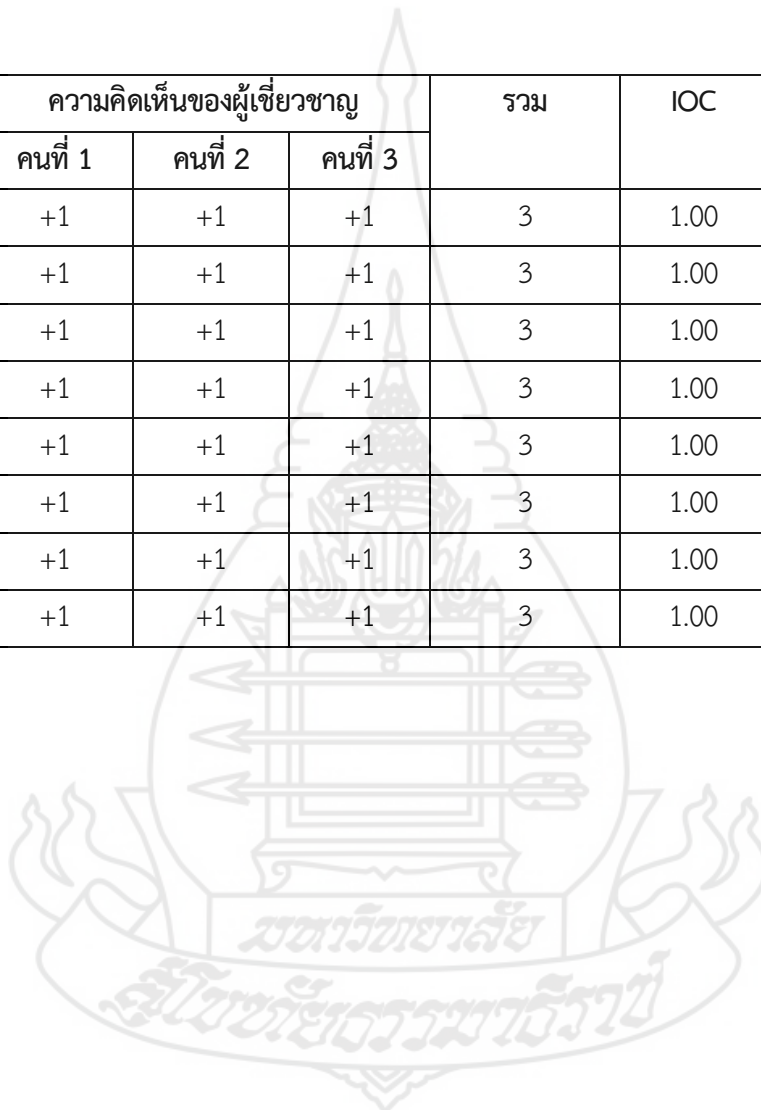
ฉบับที่ 1 แบบทดสอบหลังเรียนเรื่อง กำเนิดงูพิษ

การวิเคราะห์ค่าความเที่ยงตรงของเนื้อหา (IOC) ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการ  
อ่านจับใจความ

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่าเฉลี่ย	ผลการ วิเคราะห์
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
14	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

**สรุปแบบความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ**  
**ฉบับที่ 2 แบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียน**  
**เชิงสร้างสรรค์**  
**การวิเคราะห์ค่าความเที่ยงตรงของเนื้อหา (IOC) ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการ**  
**เขียนเชิงสร้างสรรค์**

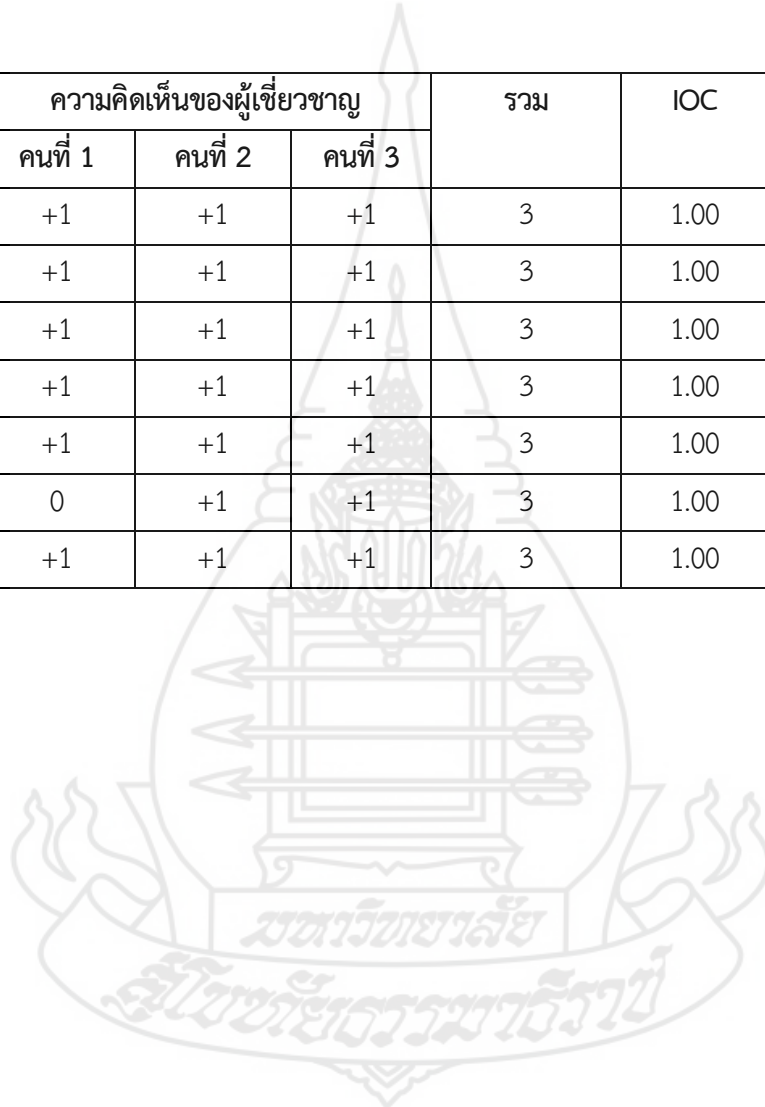
ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			รวม	IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้





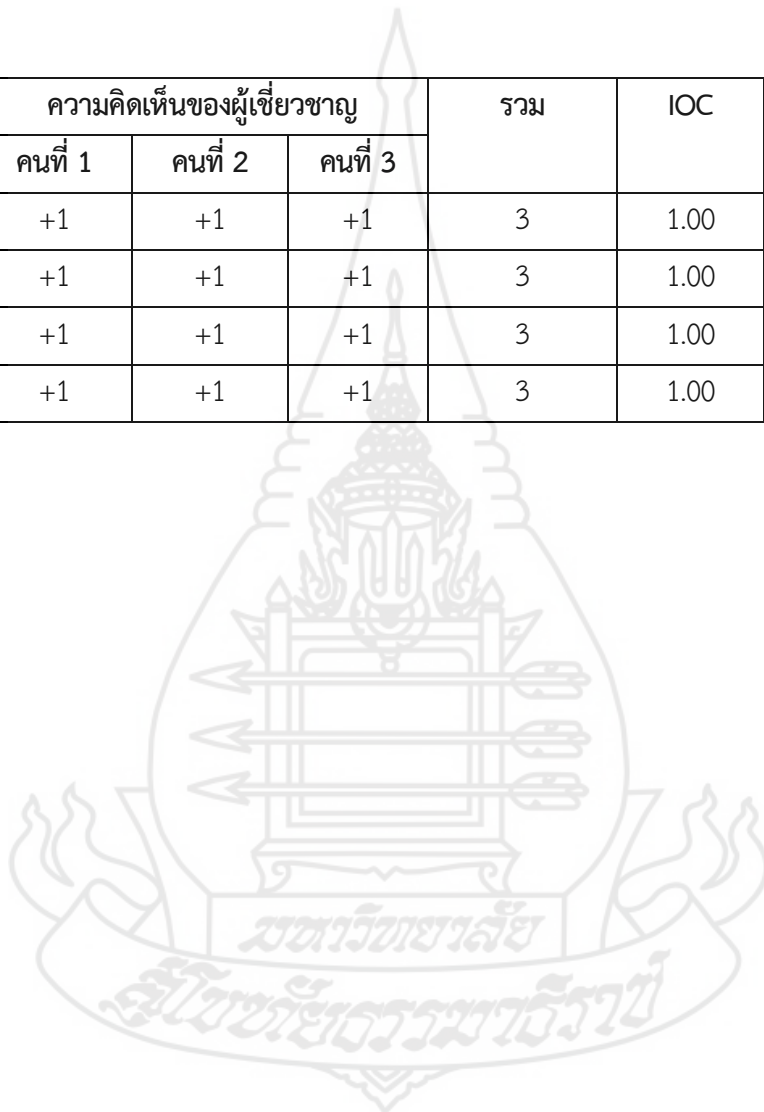
สรุปแบบความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ  
ฉบับที่ 3 แบบประเมินความสอดคล้องของเกณฑ์การตรวจให้คะแนนการเขียนสร้างสรรค์  
ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6  
การวิเคราะห์ค่าความเที่ยงตรงของเนื้อหา (IOC) ของเกณฑ์การตรวจให้คะแนนการเขียน  
สร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			รวม	IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3.1	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3.2	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3.3	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3.4	0	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้



**สรุปแบบความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ**  
**ฉบับที่ 4 แบบประเมินการเขียนสร้างสรรค์จากผลการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อ**  
**ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่นที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์**  
**สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**  
**การวิเคราะห์ค่าความเที่ยงตรงของเนื้อหา (IOC)**

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			รวม	IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

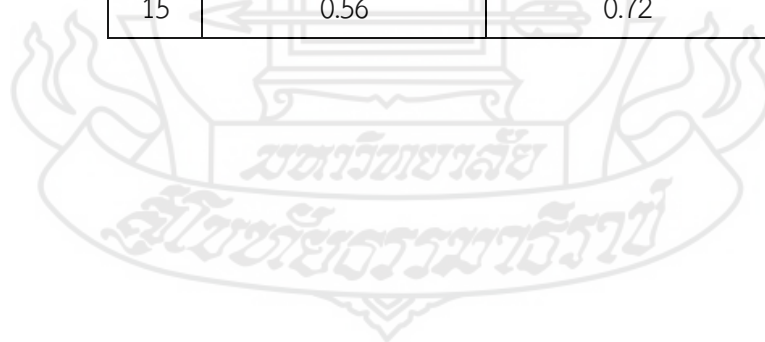


ตารางแสดงค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r)  
ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความก่อนเรียนเรื่อง  
เรื่อง บึงพระอาจารย์

ข้อ	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
1	0.72	0.44
2	0.76	0.80
3	0.76	0.56
4	0.74	0.68
5	0.74	0.76
6	0.56	0.56
7	0.68	0.72
8	0.70	0.68
9	0.58	0.60
10	0.62	0.52
11	0.56	0.56
12	0.66	0.52
13	0.62	0.60
14	0.52	0.64
15	0.50	0.76

ตารางแสดงค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r)  
ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความหลังเรียนเรื่อง เรื่อง กำเนิดงูพิษ

ข้อ	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
1	0.80	0.48
2	0.72	0.72
3	0.72	0.48
4	0.70	0.60
5	0.72	0.64
6	0.56	0.48
7	0.66	0.68
8	0.54	0.48
9	0.60	0.48
10	0.62	0.56
11	0.60	0.56
12	0.68	0.48
13	0.62	0.60
14	0.56	0.64
15	0.56	0.72



ตารางแสดงค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r)  
ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์ ก่อนเรียนเรื่อง  
เรื่อง บึงพระอาจารย์

ข้อ	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
1	0.45	0.30

ตารางแสดงค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r)  
ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์ หลังเรียนเรื่อง เรื่อง กำเนิดงูพิษ

ข้อ	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
1	0.40	0.20





ภาคผนวก ง

กระบวนการสร้างเครื่องมือในการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล



### แบบประเมินนิทานพื้นบ้านภาคกลาง สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

**คำชี้แจง** โปรดแสดงความคิดเห็นของท่านต่อ ชื่อเรื่องนิทาน ว่ามีความเหมาะสมเพียงใดโดยทำเครื่องหมาย  
√ ลงในช่องเกณฑ์

- + 1 เมื่อแน่ใจว่า เนื้อหาอยู่ในจังหวัดภาคกลางตามที่ระบุ และมีเนื้อหาที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน
- 0 เมื่อไม่แน่ใจว่า เนื้อหาของนิทานอยู่ในจังหวัดภาคกลางตามที่ระบุ และมีเนื้อหาที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน
- 1 เมื่อแน่ใจว่าไม่ เนื้อหาของนิทานไม่อยู่ในจังหวัดภาคกลางตามที่ระบุ และมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน

ที่	รายการ	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
1	<b>รายชื่อนิทานจังหวัดนครนายก</b>				
	1. ตาเหลวดกปลาไหล				
	2. บึงพระอาจารย์				
	3. น้ำตกสาริกา				
	4. พญาคักคาก				
	5. ชุนทิง				
	6. ท้าวแป้				
	7. ทำไมงูเหลือมไม่มีพิษ				
	8. ผาแดง นางไอ่				
	9. ไก่แก้วหอมฮู				
	10. สองเกลอดูหมอลำพวน				
2.	<b>รายชื่อนิทานจังหวัดปทุมธานี</b>				
	1. ตำนานเมืองสามโคก				
	2. จระเข้ในรงกฐิน				

ที่	รายการ	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
3.	รายชื่อนิทานจังหวัดปราจีนบุรี				
	1. กระท่ายบนดวงจันทร์				
	2. กระรอกเจาะมะพร้าว				
	3. นกกระจอก				
	4. ดาวลูกไก่				
4	รายชื่อนิทานจังหวัดสระบุรี				
	1. ตำนานบ่อพรานล้างเนื้อ				
	2. ตำนานพระพุทธรูปบาทสระบุรี				
	3. ท้าวภกชนาก				
	4. เสาร์องไ้				
	5. สระวิเศษ				
5	รายชื่อนิทานจังหวัดฉะเชิงเทรา				
	1. เต่ามีกระดูกหุ้มเนื้อ				
	2. ท้าวแสนปม				
	3. วันสงกรานต์				
	4. กำเนิดการบวชนาค				
	5. รูปกระท่ายในดวงจันทร์				
	6. หมาจิ้งจอกหางด้วน				
	7. อีกากับนกยูง				
	8. หมาป่าโชคดี				
	9. จระเข้กับลิง				
	10. ศรีธัญชัย “ตอนไก่ตัวผู้”				
	11. เจ้าหญิงนกระจาบ				
	12. กำเนิดงูพิษ				
	13. มหาเศรษฐีใจบุญ				
	14. ดาวจระเข้				
	15. งูเหลือม				
	16. พญาหงส์ทอง				

ที่	รายการ	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
	17. นางพมหอม				
	18. กล้วยไข่เจ็ดหวี				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

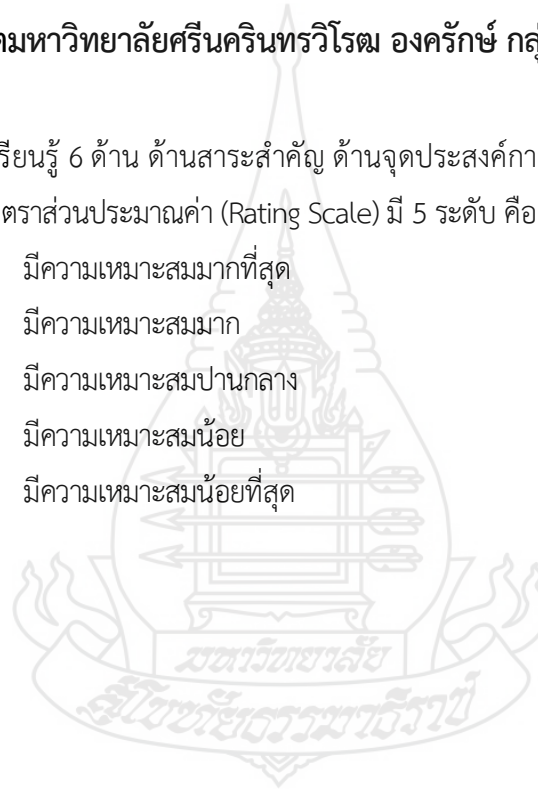
ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาไทย/คติชนวิทยา/นิทานพื้นบ้าน



แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ผลการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชั่นเพื่อพัฒนา  
ความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

**คำชี้แจง** แบบประเมินนี้เป็นแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ 6 ด้าน ด้านสาระสำคัญ ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านสาระการเรียนรู้ ด้านกระบวนการเรียนรู้ ด้านสื่อ/แหล่งเรียนรู้ แบบประเมินชุดนี้เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ คือ

5	หมายถึง	มีความเหมาะสมมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความเหมาะสมมาก
3	หมายถึง	มีความเหมาะสมปานกลาง
2	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อย
1	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด



รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น																			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 การเตรียมความพร้อมใน การอ่านจับใจความและ การเขียนเชิงสร้างสรรค์ เรื่อง ดาวลูกไก่					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง นกกระจอก					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง น้ำตกลีลาวดี					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง เสาร์องให้				
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
<b>ด้านสาระสำคัญ</b>																				
1. สาระสำคัญชัดเจน ทำให้เห็น ประเด็นสำคัญในการจัดการ เรียนรู้																				
2. สาระสำคัญสอดคล้องกับ จุดประสงค์																				
<b>ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้</b>																				
3. มีความชัดเจน สอดคล้องกับ เนื้อหา																				
4. สอดคล้องกับกิจกรรมการ เรียนรู้																				
5. สอดคล้องกับสื่อการเรียนรู้																				

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น																			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 การเตรียมความพร้อมใน การอ่านจับใจความและ การเขียนเชิงสร้างสรรค์ เรื่อง ดาวลูกไก่					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง นกกระจอก					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง น้ำตกลูกสาว					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง เสาร์องให้				
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
6. สอดคล้องกับการประเมินผล																				
<b>ด้านสาระการเรียนรู้</b>																				
7. เหมาะสมกับวัย/ระดับชั้นของ ผู้เรียน																				
8. เรียงลำดับจากง่ายไปยาก																				
<b>ด้านกิจกรรมการเรียนรู้</b>																				
9. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้วิธี สอนการสอนอ่านจับใจความเพื่อ พัฒนาการเขียนสร้างสรรค์โดยใช้ นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ช่วยให้																				

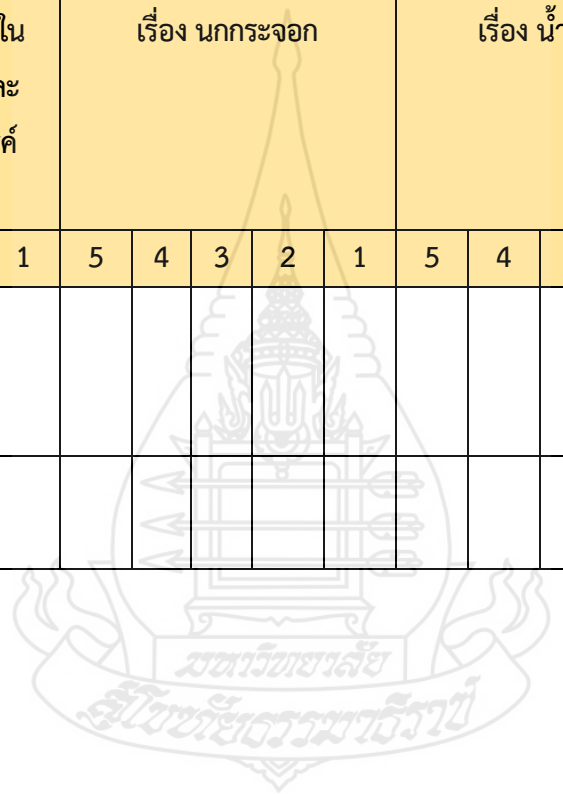


รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น																			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 การเตรียมความพร้อมใน การอ่านจับใจความและ การเขียนเชิงสร้างสรรค์ เรื่อง ดาวลูกไก่					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง นกกระจอก					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง น้ำตกลูกสาว					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง เสาร์องให้				
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
นักเรียนสรุปใจความสำคัญได้ อย่างง่ายขั้น																				
10. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ วิธีการสอนอ่านจับใจความเพื่อ พัฒนาการเขียนสร้างสรรค์โดยใช้ นิทานพื้นบ้านภาค กลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น ช่วยให้นักเรียนเขียนเชิง สร้างสรรค์ได้ดีขึ้น																				
11. เหมาะสมกับวัย/ระดับชั้น ของผู้เรียน																				

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น																			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 การเตรียมความพร้อมใน การอ่านจับใจความและ การเขียนเชิงสร้างสรรค์ เรื่อง ดาวลูกไก่					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง นกกระจอก					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง น้ำตกลูกสาว					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง เสาร์องให้				
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
12. กิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอน																				
13. มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย น่าสนใจ																				
14. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม																				
15. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้การสอนอ่านจับใจความเพื่อพัฒนาการเขียนสร้างสรรค์โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สร้างให้																				

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น																			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 การเตรียมความพร้อมใน การอ่านจับใจความและ การเขียนเชิงสร้างสรรค์ เรื่อง ดาวลูกไก่					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง นกกระจอก					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง น้ำตกลีลา					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง เสาร์องให้				
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
นักเรียนให้ความสำคัญเกี่ยวกับ การอ่านจับใจความมากขึ้น																				
<b>ด้านสื่อ/แหล่งเรียนรู้</b> 16. สื่อมีความหลากหลายและ เหมาะสมกับวัย เนื้อหา และ กิจกรรม																				
17. สอดคล้องกับกิจกรรมการ เรียนรู้และน่าสนใจ																				
18. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมี พัฒนาการอ่านจับใจความและ การเขียนเชิงสร้างสรรค์																				

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น																			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 การเตรียมความพร้อมใน การอ่านจับใจความและ การเขียนเชิงสร้างสรรค์ เรื่อง ดาวลูกไก่					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง นกกระจอก					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง น้ำตกลีลา					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง เสาร์องให้				
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
ด้านการวัดและประเมินผล																				
19. มีการวัดผลที่สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้																				
20. ใช้เครื่องมือวัดผลเหมาะสม กับวัยของผู้เรียน																				



รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น																			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง สระวิเศษ					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง กระจายบนดวงจันทร์					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง อีกากับนกยูง					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง ท้าวภกชนาก				
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
<b>ด้านสาระสำคัญ</b>																				
1. สาระสำคัญชัดเจน ทำให้เห็นประเด็นสำคัญในการจัดการเรียนรู้																				
2. สาระสำคัญสอดคล้องกับจุดประสงค์																				
<b>ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้</b>																				
3. มีความชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา																				
4. สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้																				
5. สอดคล้องกับสื่อการเรียนรู้																				
6. สอดคล้องกับการประเมินผล																				

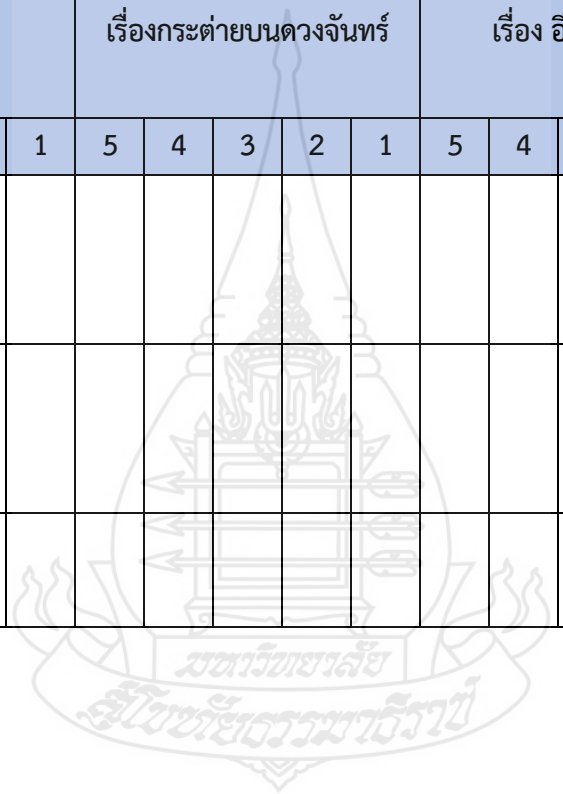
รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น																			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง สระวิเศษ					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง กระจายบนดวงจันทร์					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง อีกากับนกยูง					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง ท้าวกกขนาก				
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
<b>ด้านสาระการเรียนรู้</b>																				
7. เหมาะสมกับวัย/ระดับชั้นของ ผู้เรียน																				
8. เรียงลำดับจากง่ายไปยาก																				
<b>ด้านกิจกรรมการเรียนรู้</b>																				
9. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้วิธีสอน การสอนอ่านจับใจความเพื่อ พัฒนาการเขียนสร้างสรรค์โดยใช้ นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ช่วยให้ นักเรียนสรุปใจความสำคัญได้ อย่างง่ายขึ้น																				
10. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ วิธีการสอนอ่านจับใจความเพื่อ																				



รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น																			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง สระวิเศษ					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง กระจายบนดวงจันทร์					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง อีกากับนกยูง					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง ท้าวภกชนาก				
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
พัฒนาการเขียนสร้างสรรค์โดยใช้ นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อ ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น ช่วยให้ นักเรียนเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้ดี ขึ้น																				
11. เหมาะสมกับวัย/ระดับชั้นของ ผู้เรียน																				
12. กิจกรรมการเรียนเป็นไป ตามลำดับขั้นตอน																				
13. มีกิจกรรมการเรียนที่ หลากหลาย น่าสนใจ																				
14. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมี ความเหมาะสม																				

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น																			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง สระวิเศษ					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง กระจายบนดวงจันทร์					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง อีกากับนกยูง					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง ท้าวภกชนาก				
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
15. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้การ สอนอ่านจับใจความเพื่อ พัฒนาการเขียนสร้างสรรค์โดยใช้ นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อ ร่วมกับเกมมิพีเคชั่น สร้างให้ นักเรียนให้ความสำคัญเกี่ยวกับ การอ่านจับใจความมากขึ้น																				
<b>ด้านสื่อ/แหล่งเรียนรู้</b> 16. สื่อมีความหลากหลายและ เหมาะสมกับวัย เนื้อหา และ กิจกรรม																				
17. สอดคล้องกับกิจกรรมการ เรียนรู้และน่าสนใจ																				

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น																			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง สระวิเศษ					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง กระจายบนดวงจันทร์					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง อีกากับนกยูง					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง ท้าวภกชนาก				
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
18. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพัฒนาการ อ่านจับใจความและการเขียนเชิง สร้างสรรค์																				
<b>ด้านการวัดและประเมินผล</b>																				
19. มีการวัดผลที่สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้																				
20. ใช้เครื่องมือวัดผลเหมาะสม กับวัยของผู้เรียน																				



รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น																	
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง พระยาหงส์ทอง					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง กระรอกเงาะมะพร้าว												
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1								
<b>ด้านสาระสำคัญ</b>																		
1. สาระสำคัญชัดเจน ทำให้เห็นประเด็นสำคัญในการจัดการเรียนรู้																		
2. สาระสำคัญสอดคล้องกับจุดประสงค์																		
<b>ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้</b>																		
3. มีความชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา																		
4. สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้																		
5. สอดคล้องกับสื่อการเรียนรู้																		
6. สอดคล้องกับการประเมินผล																		

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น																	
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง พระยาหงส์ทอง					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง กระรอกเจาะมะพร้าว												
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1								
<b>ด้านสาระการเรียนรู้</b>																		
7. เหมาะสมกับวัย/ระดับชั้น ของผู้เรียน																		
8. เรียงลำดับจากง่ายไปยาก																		
<b>ด้านกิจกรรมการเรียนรู้</b>																		
9. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้วิธี สอนการสอนอ่านจับใจความ เพื่อพัฒนาการเขียนสร้างสรรค์ โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลาง เป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ช่วยให้นักเรียนสรุปใจความ สำคัญได้อย่างง่ายขึ้น																		

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น																		
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง พระยาหงส์ทอง					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง กระรอกเงาะมะพร้าว													
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1									
10. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้วิธีการสอนอ่านจับใจความเพื่อพัฒนาการเขียนสร้างสรรค์โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น ช่วยให้นักเรียนเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้ดีขึ้น																			
11. เหมาะสมกับวัย/ระดับชั้นของผู้เรียน																			
12. กิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอน																			
13. มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย น่าสนใจ																			



รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น																		
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง พระยาหงส์ทอง					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง กระรอกเงาะมะพร้าว													
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1									
14. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม																			
15. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้การสอนอ่านจับใจความเพื่อพัฒนาการเขียนสร้างสรรค์โดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น สร้างให้นักเรียนให้ความสำคัญเกี่ยวกับการอ่านจับใจความมากขึ้น																			
<b>ด้านสื่อ/แหล่งเรียนรู้</b> 16. สื่อมีความหลากหลายและเหมาะสมกับวัย เนื้อหา และกิจกรรม																			

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น																		
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง พระยาหงส์ทอง					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง กระรอกเจาะมะพร้าว													
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1									
17. สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้และน่าสนใจ																			
18. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพัฒนาการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์																			
<b>ด้านการวัดและประเมินผล</b> 19. มีการวัดผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้																			
20. ใช้เครื่องมือวัดผลเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน																			

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาไทย/การวัดและประเมินผล

**แบบประเมินความสอดคล้องของเกณฑ์การตรวจให้คะแนนการเขียนเชิงสร้างสรรค์  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิต มศว องค์กรักษ์ อำเภอองค์กรักษ์  
จังหวัดนครนายก**

**คำชี้แจง** เกณฑ์นี้สร้างขึ้นมาจากนิยามของการเขียนสร้างสรรค์ ดังนี้

“การเขียนสร้างสรรค์หมายถึง การเขียนที่มีลักษณะที่เป็นการคิดริเริ่มโดยมีพื้นฐานจากการอ่าน  
จับใจความโดยใช้จินตนาการ องค์ความรู้ และประสบการณ์ทางภาษาเชื่อมโยงกับความคิด แล้ว  
สามารถนำมาเขียนเรื่องใหม่หรือเปลี่ยนแปลงเนื้อเรื่องไปจากเดิมโดยไม่ลอกเลียนแบบด้วยการ  
ใช้ภาษาสละสลวย การเขียนคำที่ถูกต้องตามหลักภาษา”

โปรดแสดงความคิดเห็นของทำต่อข้อความในแต่ละรายการว่ามีความเหมาะสมเพียงใด โดยทำ  
เครื่องหมาย / ลงในช่องตามเกณฑ์ต่อไปนี้

+1 = แน่ใจว่าสอดคล้องกับการประเมินการเขียนเชิงสร้างสรรค์

0 = ไม่แน่ใจว่าสอดคล้องกับการประเมินการเขียนเชิงสร้างสรรค์

-1 = แน่ใจว่าไม่สอดคล้องกับการประเมินการเขียนเชิงสร้างสรรค์

รายการประเมิน	ประเมิน			ข้อเสนอแนะ
	ผู้เชี่ยวชาญ			
	+1	0	-1	
1. เกณฑ์มีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์				
2. เกณฑ์การประเมินเขียนได้อย่างครบถ้วน				
3. ความเหมาะสมแต่ละองค์ประกอบ				
3.1 ด้านเนื้อหา				
3.2 ด้านความคิดสร้างสรรค์				
3.3 ด้านการใช้ภาษา				
3.4 ด้านการเขียนคำ				
4. เกณฑ์การประเมินมีความเหมาะสมที่จะ ใช้ประเมินการเขียนสร้างสรรค์				

คำแนะนำ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาไทย/การวัดและประเมินผล



แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ขององค์ประกอบ  
และความเหมาะสมของแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนเชิงผลการสอนโดยใช้  
นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่าน  
จับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6  
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องค์กรักษ์

เกณฑ์การประเมินการเขียนเชิงสร้างสรรค์

+1 = แน่ใจว่ามีความเหมาะสม

0 = ไม่แน่ใจว่ามีความเหมาะสมหรือไม่

-1 = แน่ใจว่าไม่มีความเหมาะสม

ประเด็นการประเมิน	รายการประเมิน	ประเมินผู้เชี่ยวชาญ		
		+1	0	-1
1. คำชี้แจง	1.1 คำชี้แจงมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย			
	1.2 มีความถูกต้องตามจุดประสงค์			
	1.3 มีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน			
2. จุดประสงค์การเรียนรู้	2.1 สามารถประเมินจุดประสงค์การเรียนรู้			
	2.2 ข้อความมีความชัดเจนเข้าใจง่าย			
	2.3 สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา			
3. สาระการเรียนรู้	3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้			
	3.2 เหมาะสมกับระดับชั้น			
	3.3 ช่วยพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์			
4. รูปแบบ	4.1 มีความเหมาะสมของตัวอักษรและจำนวนบรรทัด			
	4.2 ความถูกต้องของการใช้ภาษา			
5. การวัดผลประเมินผล	5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้			
	5.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้			
	5.3 ช่วยพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์			

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาไทย/การวัดและประเมินผล

แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

แบบประเมินการเขียนเชิงสร้างสรรค์จากผลการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับ  
เกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผู้ประเมิน.....  
ตำแหน่ง.....ระดับ.....  
สังกัด.....

ประเด็นการ ประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				ประเมิน ผู้เชี่ยวชาญ		
	4	3	2	1	+1	0	-1
1. ด้าน เนื้อหา (2)	เนื้อหา ความสัมพันธ์ กับชื่อเรื่อง มีการ เรียงลำดับ ใจความที่ ต่อเนื่อง สอดคล้องกัน 3 ประเด็นขึ้นไป	เนื้อหา ความสัมพันธ์กับ ชื่อเรื่อง มีการ เรียงลำดับ ใจความที่ต่อเนื่อง สอดคล้องกัน 2 ประเด็น	เนื้อหา ความสัมพันธ์กับ ชื่อเรื่อง มีการ เรียงลำดับใจความ ที่ต่อเนื่อง สอดคล้องกัน 1 ประเด็น	เนื้อหาไม่มี ความสัมพันธ์กับ ชื่อเรื่อง ไม่มีการ เรียงลำดับ ใจความที่ ต่อเนื่อง			
2. ด้าน ความคิด สร้างสรรค์ (4)	ปรับเปลี่ยนจาก เรื่องเดิม 5 อย่างขึ้นไป	ปรับเปลี่ยนจาก เรื่องเดิม 3-4 อย่าง	ปรับเปลี่ยนจาก เรื่องเดิม 1- 2 อย่าง	ไม่มีการ เปลี่ยนแปลง คงสภาพเดิม ทุกประการ			
3. การใช้ ภาษา (3)	ใช้ภาษา สละสลวย เรียงลำดับ ประโยค ถูกต้อง ตามหลักภาษา	ใช้ภาษาสละสลวย เรียงลำดับ ประโยคไม่ถูกต้อง ตามหลัก ภาษา 1 ประโยค	ใช้ภาษาสละสลวย เรียงลำดับ ประโยคไม่ถูกต้อง ตามหลัก ภาษา 2- 3 ประโยค	ใช้ภาษา สละสลวย เรียงลำดับ ประโยคไม่ ถูกต้องตามหลัก ของภาษา ประโยคตั้งแต่ 4 ประโยคขึ้นไป			



ประเด็นการ ประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				ประเมิน ผู้เชี่ยวชาญ		
	4	3	2	1	+1	0	-1
4. การเขียน คำ (1)	สะกดคำใช้ สัญลักษณ์ อักษรย่อ เครื่องหมาย วรรคตอน ถูกต้องทุกคำ	สะกดคำใช้ สัญลักษณ์ อักษรย่อ เครื่องหมาย วรรคตอนผิด 1-2 ที่	สะกดคำใช้ สัญลักษณ์ อักษรย่อ เครื่องหมาย วรรคตอนผิด 3-4 ที่	สะกดคำใช้ สัญลักษณ์ อักษรย่อ เครื่องหมาย วรรคตอนผิด 5 ที่ขึ้นไป			
รวมคะแนน 20							

#### กำหนดเกณฑ์การประเมินผลความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์

คะแนนระหว่าง 18 -20 หมายถึง การเขียนเชิงสร้างสรรค์อยู่ในเกณฑ์ ดีมาก

คะแนนระหว่าง 15-17 หมายถึง การเขียนเชิงสร้างสรรค์อยู่ในเกณฑ์ ดี

คะแนนระหว่าง 11-14 หมายถึง การเขียนเชิงสร้างสรรค์อยู่ในเกณฑ์ ปานกลาง

คะแนนระหว่าง ต่ำกว่า 10 หมายถึง การเขียนเชิงสร้างสรรค์อยู่ในเกณฑ์ ปรับปรุง



## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	นายอิศเรศ สุขชม
วัน เดือน ปีเกิด	10 ตุลาคม 2535
สถานที่เกิด	อำเภอประจันตคาม จังหวัดปราจีนบุรี
ประวัติการศึกษา	การศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยบูรพา พ.ศ. 2558
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒองค์รักษ์
ตำแหน่ง	อาจารย์สาธิต

