

ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
หลักภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพ  
และมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา

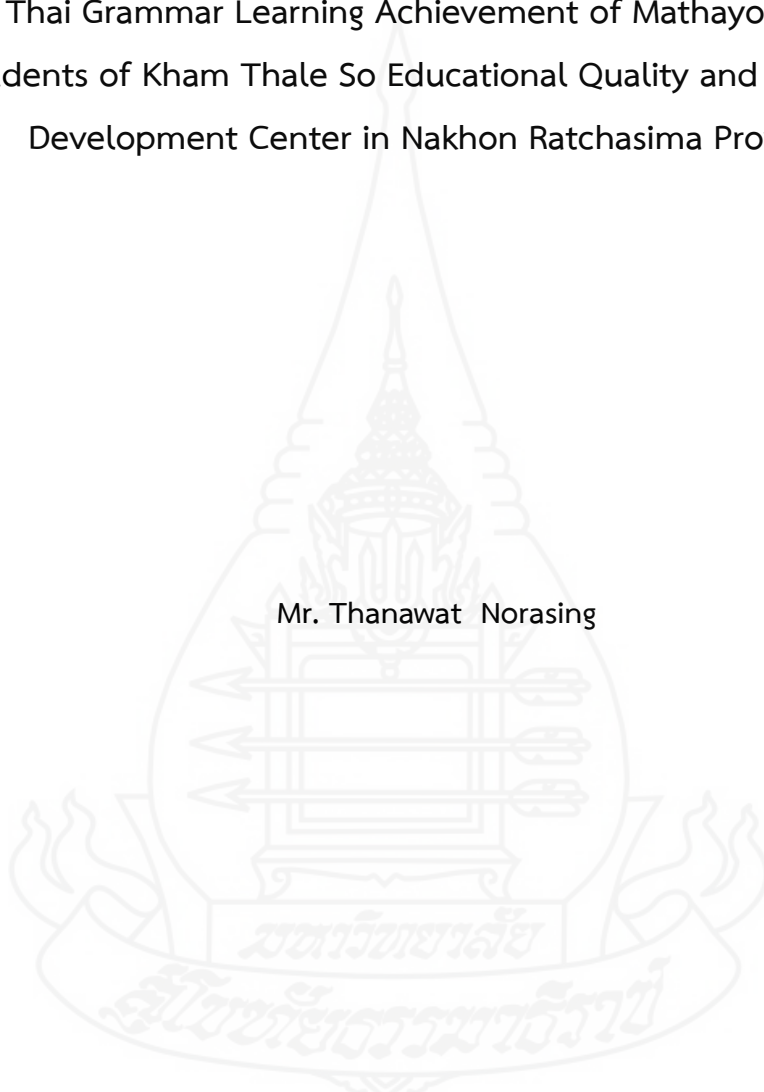
นายธนวัฒน์ นรสิงห์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

พ.ศ. 2563

The Effects of Cooperative Learning Management Together with Games  
on Thai Grammar Learning Achievement of Mathayom Suksa II  
Students of Kham Thale So Educational Quality and Standards  
Development Center in Nakhon Ratchasima Province

Mr. Thanawat Norasing



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

2020

**หัวข้อวิทยานิพนธ์** ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
หลักภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพ  
และมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา

**ชื่อและนามสกุล** นายธนวัฒน์ นรสิงห์

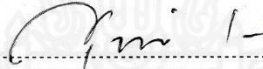
**แขนงวิชา** หลักสูตรและการสอน

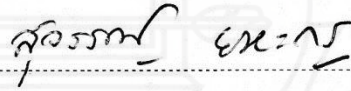
**สาขาวิชา** ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

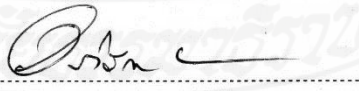
**อาจารย์ที่ปรึกษา** 1. รองศาสตราจารย์ ดร.สุวรรณี ยะหะกร  
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิรักษ์ อนุะมาน

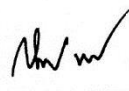
วิทยานิพนธ์นี้ได้รับความเห็นชอบให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรระดับปริญญาโท เมื่อวันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2564

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

  
..... ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร.สุวรรณี เล็กวิไล)

  
..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร.สุวรรณี ยะหะกร)

  
..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิรักษ์ อนุะมาน)

  
..... ประธานกรรมการบัณฑิตศึกษา  
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมพร พุทธาพิทักษ์ผล)

**ชื่อวิทยานิพนธ์** ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลัก  
ภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพ และมาตรฐาน  
การศึกษาขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา

**ผู้วิจัย** นายธนวัฒน์ นรสิงห์ **รหัสนักศึกษา** 2612101416

**ปริญญา** ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน)

**อาจารย์ที่ปรึกษา** (1) รองศาสตราจารย์ ดร.สุวรรณี ยะหะกร

(2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิรักษ์ อนุษะมาน **ปีการศึกษา** 2563

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษา ขามทะเลสอ จังหวัด  
นครราชสีมา ก่อนและหลังเรียนโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม และ (2) ศึกษาความคงทน  
ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านโนนตาล จังหวัด  
นครราชสีมา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียน 20 คน ได้มาโดย  
วิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ (1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ  
ร่วมกับเกมเรื่องหลักภาษาไทย และ (2) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย สถิติที่  
ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยปรากฏว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนชั้น  
มัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการเรียนโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ดังกล่าวก่อน  
เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของ  
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เมื่อผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ไม่แตกต่างกับผลสัมฤทธิ์ดังกล่าวหลังการ  
ทดลอง แสดงว่านักเรียนมีความคงทนทางการเรียน

**คำสำคัญ** การเรียนรู้แบบร่วมมือ เกม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลักภาษาไทย มัธยมศึกษา

**Thesis title:** The Effects of Cooperative Learning Management Together with Games on Thai Grammar Learning Achievement of Mathayom Suksa II Students of Kham Thale So Educational Quality and Standards Development Center in Nakhon Ratchasima Province

**Researcher:** Mr. Thanawat Norasing; **ID:** 2612101416;

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

**Thesis advisors:** (1) Dr. Suwannee Yahakorn, Associate Professor;

(2) Dr. Apirak Anaman, Assistant Professor; **Academic year:** 2020

### Abstract

The objectives of this research were (1) to compare Thai grammar learning achievements of Mathayom Suksa II students of Kham Thale So Educational Quality and Standards Development Center in Nakhon Ratchasima province before and after learning from cooperative learning management together with games; and (2) to study the learning retention of the Mathayom Suksa II students.

The research sample consisted of 20 Mathayom Suksa II students in an intact classroom of Ban Nontan School in Nakhon Ratchasima province during the second semester of the 2020 academic year, obtained by multi-stage sampling. The employed research instruments were (1) learning management plans for the cooperative learning management together with games; and (2) a Thai grammar learning achievement test. Statistics employed for data analysis were the mean, standard deviation, and t-test.

Research findings showed that (1) the post-learning Thai grammar learning achievement of Mathayom Suksa II students, who learned from cooperative learning management together with games, was significantly higher than their pre-learning counterpart achievement at the .05 level of statistical significance; and (2) the Thai grammar learning achievement of Mathayom Suksa II students at the time lapse of two weeks after the experiment was not significantly different from their counterpart learning achievement immediately after the experiment indicating that the students had learning retention.

**Keywords:** Cooperative learning, Games, Learning achievement, Thai grammar, Mathayom Suksa

## กิตติกรรมประกาศ

การทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาเป็นอย่างยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ดร.สุวรรณี ยะหะกร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อภिरักษ์ อนุฆมาน อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม และรองศาสตราจารย์ ดร.ศุภวรรณ์ เล็กวิไล ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ท่านได้เสียสละเวลาอันมีค่าเพื่อให้คำปรึกษา แนะนำแนวทางในการจัดทำวิจัยนี้ทุกขั้นตอน พร้อมทั้งให้ข้อคิดเห็น ตลอดจนแนวทางในการปรับปรุงแก้ไข ข้อบกพร่องต่าง ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาของท่านเป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ในการศึกษาแขนงวิชาหลักสูตรและการสอน วิชาเอกภาษาไทย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ซึ่งผู้วิจัยจะนำความรู้ที่ได้รับไปพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุด

ขอขอบพระคุณ คุณครุณัฐฉิรินทร์ สังสูงเนิน คุณครูสุภาวดี ลารินท และคุณครูสุนทร จงปัดนา ที่ให้คำปรึกษาแนะนำและกรุณาตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ตลอดจนให้ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไขข้อบกพร่องของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านโนนตาล และคณะครูทุกท่านที่ให้คำแนะนำที่มีส่วนในการแนะนำและสนับสนุนผู้วิจัยตลอดการทำวิจัย ขอขอบใจนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างสำหรับการวิจัยในครั้งนี้ที่ให้ความร่วมมืออย่างดียิ่ง

ขอขอบพระคุณเพื่อนนักศึกษาปริญญาโท แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน (ภาษาไทย) ที่ให้คำแนะนำ ร่วมมือและคอยให้ความช่วยเหลือด้วยดีมาโดยตลอด และขอบพระคุณท่านเจ้าของเอกสารและงานวิจัยทุกท่าน ที่ผู้วิจัยได้นำมาอ้างอิงไว้ในการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้

ท้ายนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณคุณพ่อ คุณแม่และสมาชิกในครอบครัวทุกท่าน ที่ให้การสนับสนุนช่วยเหลือ คอยให้กำลังใจและห่วงใยตลอดมา ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

ธนวัฒน์ นรสิงห์

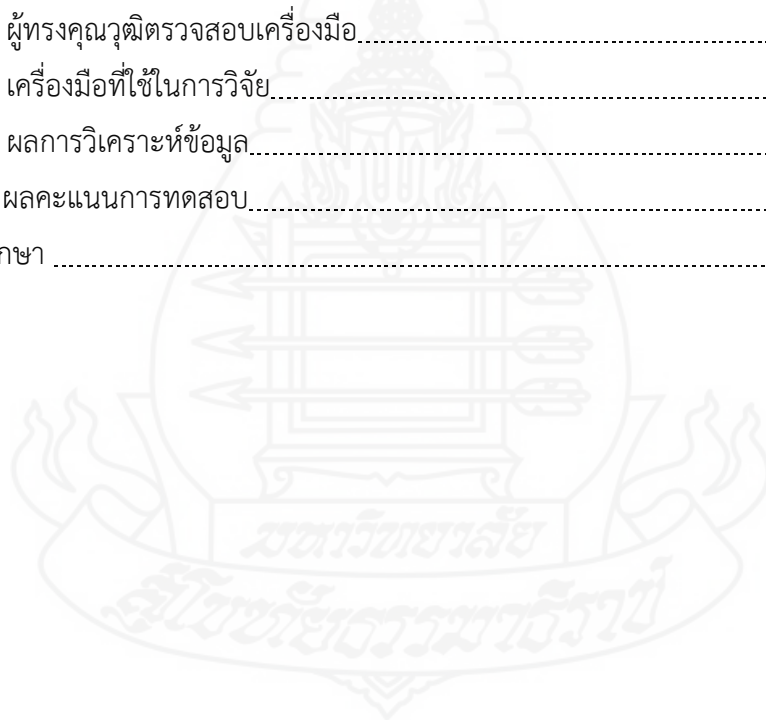
กุมภาพันธ์ 2564

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ .....	ฉ
สารบัญตาราง .....	ณ
สารบัญภาพ .....	ญ
บทที่ 1 บทนำ .....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย .....	4
สมมุติฐานการวิจัย .....	4
ขอบเขตของการวิจัย .....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ .....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	7
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง .....	8
แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้การเรียนรู้แบบร่วมมือ .....	9
แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการใช้เกมประกอบการสอน .....	20
แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน .....	29
แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความคงทนในการเรียนรู้ .....	48
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	53
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย .....	60
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....	60
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	61
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	66
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	67
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	68
ตอนที่ 1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษา ขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา .....	68

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ตอนที่ 2 ศึกษาความคงทนการเรียนหลักภาษาไทยหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพ และมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา .....	69
บทที่ 5 สรุปรการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	70
สรุปรการวิจัย .....	70
อภิปรายผล .....	71
ข้อเสนอแนะ .....	74
บรรณานุกรม .....	76
ภาคผนวก .....	82
ก ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือ.....	83
ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	88
ค ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	177
ง ผลคะแนนการทดสอบ.....	181
ประวัติผู้ศึกษา .....	184





สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 4.1	ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที่ ของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา ..... 68
ตารางที่ 4.2	ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที่ ของความคงทนทางการเรียน หลักภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพ และมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา ..... 69



ญ

## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1 การประเมินผลการเรียน (Learning Evaluation) .....	39
ภาพที่ 2.2 ทฤษฎีความจำสองประการ .....	50



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 22 ได้กำหนดแนวทางในการจัดการศึกษาโดยยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ (กรมสามัญศึกษากระทรวงศึกษาธิการ, 2542, น.17) ดังนั้นผู้สอนจะต้องเปลี่ยนแปลงบทบาทจากการเป็นผู้ชี้แนะหรือผู้ถ่ายทอดความรู้เป็นผู้ช่วยเหลือส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ และให้ข้อมูลที่ถูกต้องแก่ผู้เรียน

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติใหม่ความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรม การงาน และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จาก แหล่งข้อมูลสารสนเทศต่างๆ เพื่อพัฒนาความรู้ พัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจารณ์ และสร้างสรรค์ ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ ในการพัฒนาอาชีพใหม่มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษ ด้านวัฒนธรรม ประเพณี และสุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์ และสืบสาน ใหคงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น.1)

ภาษาไทยมีความสำคัญ เพราะเป็นเครื่องมือสื่อสารของคนในชาติ เป็นสื่อในการถ่ายทอดวัฒนธรรม เป็นปัจจัยก่อให้เกิดความรู้สึกร่วมกัน นำมาซึ่งความสามัคคีของคนในชาติ เป็นเครื่องมือช่วยในการศึกษาวิชาต่างๆ เป็นเครื่องมือช่วยในการประกอบอาชีพ ช่วยให้คนรู้จักคิดพิจารณาเหตุการณ์และปัญหาต่างๆ และสามารถ แก้ปัญหาได้เป็นประโยชน์แก่การดำรงชีวิต มีลักษณะเฉพาะของภาษาไทยที่ต้องศึกษา เพื่อให้ใช้ถูกต้อง ใช้ในการสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม น่าชื่นชม คือวรรณคดี ช่วยให้กิจกรรมต่างๆ สัมฤทธิ์ผลอย่างมีประสิทธิภาพ หากสามารถใช้ภาษาได้ดี ช่วยพัฒนาบุคลิกภาพของคนและทำให้สามารถแสวงหาความรู้เพื่อเสริมปัญญาได้ตลอดชีวิต ภาษาจึง

เปรียบเสมือนหัวใจของการติดต่อสื่อสารระหว่างคน ทำให้เกิดความเข้าใจตรงกัน (ดวงใจ ไทยอุบุญ, 2552, น.1-2)

นอกจากนี้ กิตติพงษ์ วงศ์ทิพย์ (2545, น.3) กล่าวว่า การสอนภาษาไทยอาจสอนให้ สนุกสนานเพลิดเพลินได้เท่ากับการสอนวิชาอื่นๆ ทั้งนี้ทั้งนั้นอยู่ที่ตัวครูผู้สอนหากได้ทราบถึงแนวทาง ในการสอนที่ถูกต้อง และรู้จักคิดและปรับปรุงการสอนใหม่ให้ทันต่อเหตุการณ์อยู่เสมอ ก็ย่อมจะช่วยให้ การสอนนั้นสนุกมากขึ้น การสอนด้วยการยึดหลักการท่องจำเป็นกฎเกณฑ์เป็นสำคัญนั้นจะไม่ช่วยให้ เด็กมีใจรักการเรียนหลักภาษาไทยได้เลย กลับทำให้ทัศนคติของเด็กเสียไปเสียอีก การจัดการศึกษามี ส่วนสำคัญที่จะช่วยให้การเรียนการสอนภาษาไทยมีประสิทธิภาพมากที่สุด คือ ครูจึงต้องเลือกวิธีการ สอนที่เหมาะสม เพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุตามเป้าประสงค์ที่วางไว้ตั้งนั้นหากครูจัดกิจกรรมที่ หลากหลาย โดยใช้กิจกรรมที่สื่อความหมายได้จริงและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงแล้ว สามารถสรุปความจากบทเรียนก็จะเป็นประโยชน์ และทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนดีขึ้น

ระบบการศึกษาของไทยในปัจจุบัน มีการนำสื่อมาจัดระบบการจัดการเรียนการสอน เพื่อแก้ไขสภาพการเรียนการสอนดังกล่าว จำเป็นต้องอาศัยแนวคิดและวิธีการที่เหมาะสมเข้ามาช่วย ซึ่งเป็นที่ยอมรับกันว่าการใช้สื่อนวัตกรรมหรือเทคโนโลยีทางการศึกษา ว่าเป็นวิธีการที่มีความสำคัญ และจำเป็นต่อการพัฒนาการเรียนรู้อของผู้เรียน อีกทั้งยังเป็นสิ่งที่น่าสนใจอย่างแพร่หลาย ซึ่งนับวันก็ จะมีความสำคัญมากขึ้น ในสถานศึกษาต่างๆ ได้มีการนำวิธีการใหม่ ๆ มาปรับปรุงการเรียนการสอน การใช้สื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เหมาะสม สอดคล้องกับสภาพของผู้เรียนจะช่วยส่งเสริมให้การเรียน การสอนเป็นไปตามความสามารถและความต้องการของผู้เรียน เช่น การสอนโดยชุดการสอนแบบ โปรแกรมการสอนด้วยบทเรียนโมดูล การจัดศูนย์การเรียนการสอนแบบร่วมมือกัน และบทเรียน สำเร็จรูปยังเป็นสื่อที่น่าสนใจและได้รับความนิยมในปัจจุบัน และยังสามารถนำมาช่วยส่งเสริมและ พัฒนาการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยได้

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ที่ครูจัดควรมีวิธีการจัดให้สอดคล้องกับความต้องการ ของผู้เรียน ซึ่งครูต้องทราบว่าผู้เรียนต้องการวิธีการเรียนรู้อรูปแบบใดการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือนี้ว่าเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้น ผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้กระบวนการกลุ่มให้ผู้เรียนได้มีโอกาสทำงานร่วมกันเพื่อผลประโยชน์และเกิด ความสำเร็จร่วมกันของกลุ่ม ซึ่งการเรียนแบบร่วมมือมิใช่เป็นเพียงจัดให้ผู้เรียนทำงานเป็นกลุ่ม เช่น ทำรายงาน ทำกิจกรรมประดิษฐ์หรือสร้างชิ้นงาน อภิปราย ตลอดจนปฏิบัติการทดลองแล้ว ผู้สอนทำ หน้าที่สรุปความรู้ด้วยตนเองเท่านั้น แต่ผู้สอนจะต้องพยายามใช้กลยุทธ์วิธีให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการ ประมวลผลสิ่งที่มาจากการทำกิจกรรมต่างๆ จัดระบบความรู้สรุปเป็นองค์ความรู้ด้วยตนเองเป็นหลัก การ สำคัญ (พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. 2544, น.15) ดังนั้น การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือผู้สอนจะต้องเลือก เทคนิคการจัดการเรียนที่เหมาะสมกับผู้เรียน และผู้เรียนจะต้องมีความพร้อมที่จะร่วมกันทำกิจกรรม

รับผิดชอบงานของกลุ่มร่วมกัน โดยที่กลุ่มจะประสบความสำเร็จได้ เมื่อสมาชิกทุกคนได้เรียนรู้บรรลุตามจุดมุ่งหมายเดียวกัน นั่นคือ การเรียนเป็นกลุ่มหรือเป็นทีมอย่างมีประสิทธิภาพนั่นเอง สำหรับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือได้มีนักวิชาการให้ความหมายไว้หลายท่าน ดังนี้ อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550, น.121) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือหรือแบบมีส่วนร่วม หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถต่างกัน ได้ร่วมมือกันทำงานกลุ่มด้วยความตั้งใจและเต็มใจรับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ในกลุ่มของตน ทำให้งานของกลุ่มดำเนินไปสู่เป้าหมายของงานได้ สลาวิน (Slavin. 1987, น.7-13) อังโน ไสว พักขาว (2544, น.192) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือว่า หมายถึง วิธีการจัดการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเล็กๆ โดยทั่วไปมีสมาชิกกลุ่มละ 4 คน สมาชิกกลุ่มมีความสามารถในการเรียนต่างกัน สมาชิกในกลุ่มจะรับผิดชอบในสิ่งที่ได้รับการสอน และช่วยเพื่อนสมาชิกให้เกิดการเรียนรู้ด้วย มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน โดยมีเป้าหมายในการทำงานร่วมกัน คือ เป้าหมายของกลุ่ม

จากความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือข้างต้น สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่ผู้สอนจัดให้ผู้เรียนแบ่งเป็นกลุ่มเล็กๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการทำงานร่วมกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และร่วมกันรับผิดชอบงานในกลุ่มที่ได้รับมอบหมาย เพื่อให้เกิดเป็นความสำเร็จของกลุ่ม

นวัตกรรมที่ครูใช้ประกอบทำให้เกิดการเรียนรู้รวดเร็วขึ้น สามารถจดจำได้นานทำให้สิ่งที่เป็นนามธรรมที่เข้าใจยากก็สามารถทำให้เป็นรูปธรรมที่เข้าใจง่าย และยังช่วยสร้างบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ที่นำไปสู่การจัดการเรียนรู้ที่บรรลุผล เช่น ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดกิจกรรมโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือควบคู่กับเกมเป็นต้นดังจะเห็นได้จากผลงานวิจัยของ อาภรณ์รัตน์ สารผล (2553) ชุดการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่อง การคูณชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ชุดการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ ทั้งยังทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1 (สุพรรณิ อภิชัยเอนก, น.2556)

การจัดการเรียนการสอนภาษาไทยของครูในศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษา ขามทะเลสอ โดยส่วนใหญ่ยังเน้นการสอนเป็นแบบบรรยายมากกว่าการสอนที่ใช้เทคนิคการสอนเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทั้งนี้เกิดจากปัญหาขาดแคลนครูผู้สอน ครูผู้สอนจบไม่ตรงวิชาเอก ยึดเนื้อหาตามหนังสือเรียนเป็นหลัก นักเรียนขาดการเรียนรู้ร่วมกัน ทำให้เด็กมีความสามารถในการเรียนรู้ที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด ผู้วิจัยจึงได้เลือกใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือทำกิจกรรมร่วมกัน โดยให้นักเรียนนั้นได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ส่งผลให้คะแนนทดสอบระดับชาติ ปีการศึกษา 2562 ในวิชาภาษาไทย มาตรฐานที่ต้องเร่งพัฒนาเนื่องจากคะแนนเฉลี่ยของโรงเรียนต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ (ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษา ขามทะเลสอ, 2562)

เพื่อให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจและนักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่คงทนมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงได้นำรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเข้ามาประยุกต์ร่วมกับวิธีการสอนโดยใช้เกมเนื่องจากวิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีสอนที่เหมาะสมที่ทำให้นักเรียนสามารถเข้าใจและเกิดความกระจำในเนื้อหาของบทเรียนที่เรียนในแต่ละเรื่องและช่วยส่งเสริมทักษะด้านต่างๆ เช่น ทักษะการคิดทักษะการใช้ภาษา ด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน เป็นต้น และทุกระดับชั้น และทิศนา แคมมณี (2558, น.368) กล่าวว่าวิธีการสอนโดยใช้เกมช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูงนักเรียนจะได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่นทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน ดังนั้นการเลือกเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนครูผู้สอนจะต้องเลือกให้เหมาะสมกับเนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเหมาะสมกับบุคลิกภาพของนักเรียนในแต่ละระดับชั้นรวมทั้งมีกฎกติกาที่ชัดเจน

จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยมีประสิทธิภาพ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นช่วยเหลือซึ่งกัน และกันพัฒนาตนเองอย่างเต็มศักยภาพช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคงทนในการเรียนรู้มีผลการเรียนรู้วิชาภาษาไทยสูงขึ้น

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยระหว่างก่อนและหลังเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

2.2 เพื่อศึกษาความคงทนทางการเรียนหลักภาษาไทยหลังเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

## 3. สมมุติฐานการวิจัย

3.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา หลังการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมภาษาไทยสูงกว่าก่อนเรียน

3.2 ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนเมื่อเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมในเรื่องของหลักภาษาไทยเมื่อผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ แตกต่างกันหรือไม่ เมื่อเทียบกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังเรียน

## 4. ขอบเขตของการวิจัย

### 4.1 ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

**4.1.1 ประชากร** ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมาเขต 5 จำนวน 8 โรงเรียน 8 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 88 คน โดยจัดชั้นเรียนแบบคละความสามารถ

**4.1.2 กลุ่มตัวอย่าง** ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านโนนตาล ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครราชสีมาเขต 5 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียนจำนวน 20 คน ได้มาโดยเลือกแบบหลายขั้นตอน

**4.2 เนื้อหา** เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ( ท 22102) สาระหลักภาษาไทย เรื่องสร้างคำในภาษาไทย (คำสมาส) วิเคราะห์โครงสร้างประโยคสามัญ ประโยครวม ประโยคซ้อน การแต่งบทร้อยกรอง การใช้ราชาศัพท์ รวบรวมและอธิบายความหมายของคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

### 4.3 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

**4.3.1 ตัวแปรอิสระ** คือ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม

**4.3.2 ตัวแปรตาม** ได้แก่

- 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย
- 2) ความคงทนทางการเรียนหลักภาษาไทยหลังเรียนรู้

**4.4 ระยะเวลาในการทดลอง** ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 20 ชั่วโมง

## 5. นิยามศัพท์เฉพาะ

**5.1 การเรียนรู้แบบร่วมมือ** หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ทำให้นักเรียน ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม โดยมีสมาชิกในกลุ่ม 4 – 6 คน สมาชิกในกลุ่มคละความสามารถในการเรียนรู้ มีเป้าหมายในการทำงานร่วมกันและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพื่อให้งานที่ได้รับสำเร็จตามวัตถุประสงค์ การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีดังนี้

**5.1.1** ชั้นเตรียมและนำเข้าสู่บทเรียน ผู้สอนชี้แจงจุดประสงค์ของบทเรียน จัดกลุ่ม ผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย ไม่เกิน 4 - 6 คน โดยคละความสามารถ ผู้สอนแนะนำวิธีการทำงานกลุ่มและ บทบาทของสมาชิกในกลุ่ม

5.1.2 **ชั้นสอน** ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียน บอกปัญหา สถานการณ์หรืองานที่ต้องการให้กลุ่มแก้ไขหรือคิดวิเคราะห์หาคำตอบผู้สอนแนะนำแหล่งข้อมูล ค้นคว้า หรือให้ข้อมูลพื้นฐานสำหรับการคิดวิเคราะห์ และมอบหมายงานที่กลุ่มต้องทำให้ชัดเจน

5.1.3 **ชั้นทำกิจกรรมกลุ่ม** ผู้เรียนร่วมมือกันทำงานตามบทบาทหน้าที่ที่ได้รับ ทุกคนต้องร่วมกันรับผิดชอบ ร่วมแสดงความคิดเห็น การจัดกิจกรรมในขั้นนี้ ครูควรใช้เทคนิคการเรียนรู้ในการสร้างแรงร่วมใจ ที่น่าสนใจและเหมาะสมกับผู้เรียน

5.1.4 **ชั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ** ขั้นนี้ผู้เรียนจะรายงาน นำเสนอผลการทำงานกลุ่ม ผู้สอนและเพื่อนกลุ่มอื่นอาจมีการซักถามเพื่อให้เกิดความกระจ่างชัดเจน เพื่อเป็นการตรวจสอบผลงานของกลุ่มและรายบุคคล

5.1.5 **ชั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม** ขั้นนี้ผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันสรุปบทเรียน ผู้สอนควรช่วยอธิบายเสริมเพิ่มเติมความรู้ ช่วยคิดให้ครบตามเป้าหมายการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ และช่วยกันประเมินผลของการทำงานกลุ่มทั้งส่วนที่เด่นและส่วนที่ควรปรับปรุงแก้ไข

**5.2 เกม** หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมาในรูปแบบกิจกรรมเกม โดยมีคู่มือกติกาการเล่นให้กับนักเรียนและครูผู้สอน ซึ่งลักษณะการจัดกิจกรรมจะเป็นการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยใช้อุปกรณ์การเล่นเป็นสื่อทางการเรียนรู้

**5.3 การเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกม** หมายถึง ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ 5 ขั้น ประกอบด้วย ขั้นเตรียมและนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นสอน ชั้นทำกิจกรรมกลุ่ม ชั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม โดยกิจกรรมเกมจะอยู่ในขั้นที่ 3 ชั้นทำกิจกรรมกลุ่ม

**5.4 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สาระหลักการใช้ภาษาไทย ซึ่งประกอบด้วยตัวชี้วัดเรื่อง สร้างคำในภาษาไทย วิเคราะห์โครงสร้างประโยคสามัญ ประโยคกรรม ประโยคซ้อน แต่งบทร้อยกรอง ใช้คำราชาศัพท์ รวบรวมและอธิบายความหมายของคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม ซึ่งคะแนนที่ได้้นั้นมาจากการทดสอบความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน

**5.5 ความคงทน** หมายถึง ความสามารถในการจำของนักเรียนที่คงอยู่ ในเรื่องหลักภาษาไทยจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ ที่ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 สิ้นสุดไปแล้ว 2 สัปดาห์ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น



## 6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

6.1 เป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ในเนื้อหาวิชาอื่น ๆ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดทักษะการเชื่อมโยงนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้

6.2 เป็นแนวทางให้ครูภาษาไทยคนอื่น ๆ สามารถพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม

6.3 เป็นแนวทางแก่ผู้สนใจในการศึกษา ค้นคว้าและทำการวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมในเนื้อหาภาษาไทยสาระอื่น ๆ



## บทที่ 2

### วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การดำเนินการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา ผู้วิจัยได้ศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง โดยนำเสนอรายละเอียดตามลำดับดังนี้

1. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
  - 1.1 ความหมายการเรียนรู้แบบร่วมมือ
  - 1.2 แนวคิดทฤษฎีของการเรียนรู้แบบร่วมมือ
  - 1.3 องค์ประกอบของการเรียนแบบร่วมมือ
  - 1.4 ผลดีของการเรียนรู้แบบร่วมมือ
  - 1.5 ประเภทของกลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือ
  - 1.6 การประยุกต์ใช้ทฤษฎีในการเรียนการสอน
  - 1.7 ขั้นตอนการเรียนรู้แบบร่วมมือ
  - 1.8 ประโยชน์ของการเรียนแบบร่วมมือ
2. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการใช้เกมประกอบการสอน
  - 2.1 ความหมายของเกม
  - 2.2 ประเภทของเกม
  - 2.3 จุดมุ่งหมายของการใช้เกม
  - 2.4 หลักการเลือกเกมในการสอน
  - 2.5 ขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอน
  - 2.6 ประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอน
  - 2.7 ข้อจำกัดของการใช้เกมประกอบการสอน
3. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
  - 3.1 ความหมายของการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
  - 3.2 จุดประสงค์ของการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
  - 3.3 ความหมายของแบบทดสอบวัดสัมฤทธิ์ทางการเรียน
  - 3.4 ประเภทของแบบทดสอบวัดสัมฤทธิ์ทางการเรียน

- 3.5 การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 3.6 ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 3.7 แนวทางการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 3.8 ลักษณะของเครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดี
- 4. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความคงทนในการเรียนรู้
  - 4.1 ความหมายของการคงทนทางการเรียนรู้
  - 4.2 ประเภทของความคงทน
  - 4.3 วิธีการวัดความคงทน
  - 4.4 ระยะเวลาที่ใช้วัดความคงทนในการจำ
  - 4.5 สถานการณ์ที่ช่วยให้เกิดความคงทนทางการเรียนรู้
- 5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 5.1 งานวิจัยในประเทศ
  - 5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

## 1. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้การเรียนรู้แบบร่วมมือ

ผู้วิจัยได้ศึกษาความหมาย แนวคิดทฤษฎี องค์ประกอบ ผลดี ประเภท การประยุกต์ใช้ ทฤษฎีในการเรียนการสอน ขั้นตอน ประโยชน์เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้การเรียนรู้แบบร่วมมือมี รายละเอียด ดังนี้

### 1.1 ความหมายการเรียนรู้แบบร่วมมือ

วันเพ็ญ จันทร์เจริญ (2542, น.129) ให้ความหมายไว้ว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือ หมายถึง การเรียนเป็นกลุ่มที่มีสมาชิกตั้งแต่ 2 - 6 คน สมาชิกในกลุ่มจะมีความสามารถละกัน มีทั้ง เก่ง ปานกลาง และอ่อน สมาชิกทุกคนจะช่วยเหลือกัน ทำงานร่วมกัน มีความรับผิดชอบร่วมกัน จนกระทั่งทุกคนเรียนรู้หรือบรรลุผลสำเร็จของกลุ่ม ซึ่งเป็นผลสำเร็จจากสมาชิกในกลุ่มแต่ละคน รวมกัน

ทิศนา แคมมณี (2552, น.98) ให้ความหมายไว้ว่า การเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อยโดย สมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถแตกต่างกันประมาณ 3 - 6 คน ช่วยกันเรียนรู้เพื่อไปสู่เป้าหมายของกลุ่ม

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2552, น.52) ให้ความหมายไว้ว่า การจัดการเรียนการสอนที่ เน้นผู้เรียนได้ร่วมมือและช่วยเหลือกันในการเรียนรู้ โดยแบ่งผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน ออกเป็นกลุ่มเล็กๆ ทำงานด้วยความรับผิดชอบร่วมกัน โดยในการทำงานของสมาชิกแต่ละคนจะมี

ความรับผิดชอบของตนเองในการทำงาน และมีการให้กำลังใจกันเพื่อเป็นแรงกระตุ้นให้สมาชิกทุกคนทำงานเพื่อผลสำเร็จของกลุ่ม

ชนาธิป พรกุล (2554, น.102) ให้ความหมายไว้ว่า เป็นวิธีที่ทำให้ผู้เรียนทำงานด้วยกันในกลุ่มย่อยได้เรียนรู้และรับผลตอบแทนร่วมกัน

จากความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือที่กล่าวมาข้างต้นนั้น สรุปได้ว่าเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม โดยต้องมีสมาชิกในกลุ่มที่ความสามารถ โดยสมาชิกทุกคนจะคอยช่วยเหลือรับผิดชอบงานร่วมกัน และคอยช่วยเหลือซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม เพื่อให้บรรลุเป้าหมายตามที่วางไว้การ โดยผลงานนั้นสมาชิกในกลุ่มจะร่วมมือให้บรรลุผลสำเร็จร่วมกัน

## 1.2 แนวคิดทฤษฎีของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2552, น.182-184) ได้กล่าวไว้ คือ การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นวิธีการเรียนที่มีเทคนิควิธีที่หลากหลาย ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับแนวคิดทฤษฎี ดังนี้

1. ทฤษฎีการเสริมแรง (Reinforcement Theory) ของ สกินเนอร์ การเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นวิธีการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกัน โดยสมาชิกจะได้รับมอบหมายหน้าที่ทุกคนและยึดหลักว่าความสำเร็จของตนเองคือความสำเร็จของกลุ่ม ดังนั้นในการทำงานจะต้องมีการให้กำลังใจซึ่งกันและกัน อาจเป็นคำพูดใช้เพื่อชมเชยหรือรางวัลเพื่อเป็นแรงกระตุ้นให้สมาชิกทุกคนทำงานให้ดีที่สุดเพื่อผลสำเร็จของกลุ่ม ซึ่งหลักการดังกล่าวมีพื้นฐานมาจากวิธีการปรับพฤติกรรม (Behavior Modification) ซึ่งมีแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning) มีแนวคิดว่าการกระทำใด ๆ ที่ได้รับการเสริมแรงจะมีแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นอีกส่วนการกระทำใด ๆ ที่ไม่ได้รับการเสริมแรงจะมีแนวโน้มที่จะลดลงและหายไปที่สุดในที่สุด

2. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเหมือนกับการอยู่ร่วมกันในสังคม ซึ่งการทำงานแบบร่วมมือจะสร้างสัมพันธ์ภาพอันดีต่อกัน เรียนรู้ซึ่งกันและกัน และมีการสังเกตสิ่งที่อยู่รอบๆ ตัว โดยแบบดูรากล่าวว่าคนเราเรียนรู้ในสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบๆ ตัวเราเสมอซึ่งส่วนใหญ่เป็นการสังเกต (Observation Learning) หรือการเลียนแบบจากตัวอย่าง

3. ทฤษฎีความต้องการของ มาสโลว์ การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้ใช้ความสามารถเฉพาะตัวและศักยภาพของตนเองร่วมมือแก้ปัญหาต่าง ๆ ให้บรรลุผลสำเร็จได้ โดยสมาชิกต้องตระหนักไว้ว่า แต่ละคนล้วนเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มได้ร่วมคิดวิเคราะห์แก้ปัญหาผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตัวเอง การทำงานร่วมกับผู้อื่นจะทำให้เขาเข้าใจผู้อื่นเข้าใจตนเอง รู้จักตัวเองซึ่งโดยธรรมชาติของคนแล้วล้วนต้องการการยอมรับจากคนในสังคมและต้องการแสวงหาสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ เพื่อสนองความต้องการของตนเอง

4. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา (Cognitive Theory) การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการเรียนที่เน้นการช่วยเหลือร่วมกันคิดแก้ปัญหา นั่นคือ ให้ผู้เรียนได้ลงมือกระทำด้วยตนเองจนเกิดความรู้ความเข้าใจจากลักษณะดังกล่าวมีพื้นฐานมาจากทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาเพราะการที่ผู้เรียนได้มีการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัวจะทำให้เกิดความคิดเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ที่เป็นรูปธรรมและมีการพัฒนาต่อไปเรื่อย ๆ จนสามารถคิดในสิ่งที่เป็นนามธรรมได้

จากแนวคิดที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือจะให้ผลดีนั้นต้องมีการเสริมแรง โดยกล่าวคำชื่นชมและอาจจะมีของรางวัลด้วย การทำงานเป็นกลุ่มนั้นจะต้องอาศัยความสัมพันธ์ที่ดีทำหน้าที่ที่ได้รับผิดชอบอย่างเต็มศักยภาพที่เกิดจากความรู้ความสามารถของทุกคนในกลุ่ม

### 1.3 องค์ประกอบของการเรียนแบบร่วมมือ

การเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นการเรียนรู้ที่แบ่งผู้เรียนให้เป็นกลุ่มย่อย ประกอบด้วยสมาชิกความสามารถทางการเรียนมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย องค์ประกอบที่สำคัญของการเรียนแบบร่วมมือที่จะทำให้การเรียนการสอนประสบผลสำเร็จมี 5 ประการ ซึ่งถ้าขาดองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งจะเป็นการทำงานเป็นกลุ่ม (Group Work) จะไม่เป็นการเรียนแบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ซึ่ง วรรณทิพา รอดแรงคำ (2541, น.141-144) กล่าวว่าองค์ประกอบของการเรียนแบบร่วมมือประกอบด้วย

1. การปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิดระหว่างสมาชิกในกลุ่ม (Face-To-Face Interaction) เป็นการจัดผู้เรียนเข้ากลุ่มในลักษณะคละกันทั้งเพศ อายุ ความสามารถ ความสนใจหรืออื่น ๆ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และความสำเร็จของกันและกัน โดยการช่วยเหลือสนับสนุนกระตุ้น ความพยายามของกันและกัน การปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มมีผลตามมา คือ

1.1 มีกิจกรรมทางปัญญาและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเกิดขึ้น โดยผู้เรียนจะแก้ปัญหาอย่างไรหรืออธิบายว่าสิ่งที่เรียนอยู่ในปัจจุบันเชื่อมโยงกับสิ่งที่เรียนมาแล้วอย่างไร

1.2 ลักษณะและรูปแบบทางสังคมมีโอกาสเกิดขึ้นได้จากการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ความรับผิดชอบกับกลุ่มเพื่อน เหตุผลและข้อสรุปที่แสดงออกมีอิทธิพลต่อกัน

1.3 มีการตอบสนองด้วยคำพูดที่ไม่ใช่คำพูดของสมาชิกคนอื่นนอกกลุ่ม ซึ่งเป็นข้อมูลย้อนกลับให้กลับสมาชิกในกลุ่ม

1.4 ปฏิสัมพันธ์จะช่วยให้งานสำเร็จและจะทำให้สมาชิกแต่ละคนได้ความรู้

2. ความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละคนที่จะช่วยให้กลุ่มมีความสำเร็จสูงสุดในการทำงาน (Individual Accountability / Personal Responsibility) เกิดขึ้นเมื่อมีการประเมินปฏิบัติงานของผู้เรียนเพราะการประเมินจะย้อนกลับไปให้กับกลุ่มและให้กับผู้เรียนเพื่อให้แน่ใจว่าผู้เรียนแต่ละคนแสดงความรับผิดชอบต่องานโดยครูจะต้อง

- 2.1 ประเมินว่าสมาชิกของกลุ่มช่วยเหลืองานของกลุ่มมากน้อยแค่ไหน
- 2.2 ให้ข้อมูลย้อนกลับกับผู้เรียนแต่ละคนและกับกลุ่ม
- 2.3 ไม่ให้สมาชิกกลุ่มทำงานซ้ำซ้อนกัน
- 2.4 ทำให้แน่ใจว่าสมาชิกทุกคนรับผิดชอบต่องานโดยดูจากคะแนนสอบของผู้เรียนแต่ละคนหรือสุ่มเลือกถามคนใดคนหนึ่งของกลุ่ม

3. ทักษะการทำงานเป็นกลุ่มหรือทักษะทางสังคม (Cooperative Social Skills) ผู้เรียนต้องใช้ทักษะความร่วมมือในการทำงานให้มีประสิทธิภาพ ซึ่ง ได้แก่ ทักษะการสื่อความหมาย สามารถสื่อความหมายได้อย่างแม่นยำไม่กำกวม การแบ่งปัน การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และร่วมมือกัน

4. ความสัมพันธ์กันในทางบวก (Positive Interdependence) เกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนเกิดการรับรู้ว่าคุณต้องทำงานร่วมกับสมาชิกคนอื่น ๆ จนเกิดความรู้สึกว่าความสำเร็จของแต่ละคนขึ้นอยู่กับความสำเร็จของกลุ่ม

5. กระบวนการกลุ่ม (Group Processing) กระบวนการกลุ่มจะสะท้อนให้เห็นถึงการทำงานของกลุ่ม ดังนั้น การเรียนรู้แบบร่วมมือไม่เพียงแต่เป็นการจัดให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเท่านั้น แต่สมาชิกทุกคนในกลุ่มจะต้องรับผิดชอบหน้าที่ของตนเองเพื่อความสำเร็จของกลุ่ม

ทิตินา แคมมณี (2552, น.101-102) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือต้องมียุทธศาสตร์ประกอบที่สำคัญครบ 5 ประการดังนี้

1. การพึ่งพาและเกื้อกูลกัน (Positive Interdependence) กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือจะต้องตระหนักว่าสมาชิกกลุ่มทุกคนมีความสำคัญ และความสำเร็จของกลุ่มขึ้นอยู่กับสมาชิกทุกคนในกลุ่ม ในขณะเดียวกันสมาชิกแต่ละคนจะประสบความสำเร็จได้ก็ต่อเมื่อกลุ่มประสบความสำเร็จ

2. การปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด (Face-To-Face Promotive Interaction) การที่สมาชิกในกลุ่มมีการพึ่งพาช่วยเหลือกันเป็นปัจจัยที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกัน ในทางที่จะช่วยให้กลุ่มบรรลุเป้าหมาย สมาชิกกลุ่มจะหวังใจไว้วางใจส่งเสริมและช่วยเหลือกันและกันในการทำงานต่าง ๆ ร่วมกันส่งผลให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน

3. ความรับผิดชอบที่ตรวจสอบได้ของสมาชิกแต่ละคน (Individual Accountability) สมาชิกในกลุ่มการเรียนรู้ทุกคนจะต้องมีหน้าที่รับผิดชอบและพยายามทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถไม่มีใครที่จะได้รับประโยชน์โดยไม่ทำหน้าที่ของตนเอง ดังนั้น กลุ่มจึงจำเป็นต้องมีระบบการตรวจสอบผลงานทั้งที่เป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม

4. การใช้ทักษะการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่มย่อย (Interpersonal and Small-Group Skills) การเรียนรู้แบบร่วมมือจะประสบความสำเร็จได้ต้องอาศัย

ทักษะที่สำคัญ ๆ หลายประการ เช่น ทักษะทางสังคม ทักษะปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทักษะการทำงานกลุ่ม ทักษะการสื่อสาร และทักษะการแก้ปัญหาขัดแย้ง รวมทั้งการเคารพ การยอมรับ และการไว้วางใจกันและกัน ซึ่งครูควรสอนและฝึกให้แก่ผู้เรียนเพื่อช่วยให้ดำเนินงานไปได้

5. การวิเคราะห์กระบวนการกลุ่ม (Group Processing) กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือจะต้องมีการวิเคราะห์กระบวนการทำงานของกลุ่มเพื่อช่วยให้กลุ่มเกิดการเรียนรู้และปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น การวิเคราะห์กระบวนการกลุ่มครอบคลุมการวิเคราะห์เกี่ยวกับวิธีการทำงานของกลุ่ม พฤติกรรมของสมาชิกกลุ่มและผลงานของกลุ่ม การวิเคราะห์การเรียนรู้นี้อาจทำได้โดยครูหรือผู้เรียนหรือทั้งสองฝ่าย การวิเคราะห์กระบวนการกลุ่มนี้เป็นวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมให้กลุ่มตั้งใจทำงานเพราะรู้ว่าจะได้รับข้อมูลป้อนกลับและช่วยฝึกทักษะการรู้คิด (Metacognition) คือความสามารถที่จะประเมินการคิดและพฤติกรรมของคนที่ได้ทำไป

จากองค์ประกอบของการเรียนแบบร่วมมือที่กล่าวมานั้นสรุปได้ว่า องค์ประกอบของการเรียนแบบร่วมมือที่จะส่งผลให้ประสบความสำเร็จนั้น ประกอบไปด้วย 5 ประการคือ 1) การฟังพาและเกื้อกูลกัน 2) การปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด 3) ความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละคน 4) ทักษะการทำงานกลุ่มย่อยและ 5) การวิเคราะห์กระบวนการกลุ่ม

#### 1.4 ผลดีของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ทิตานา แชมมณี (2552, น.101-102) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือได้รับความนิยมน้อยกว่าแพร่หลาย พบว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือส่งผลดีต่อผู้เรียนตรงกันในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. มีความพยายามจะบรรลุเป้าหมายมากขึ้น (Greater Elerts To Achieve) การเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยให้ผู้เรียนมีความพยายามที่จะเรียนรู้ให้บรรลุเป้าหมายเป็นผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น มีแรงจูงใจภายในและแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์มีการใช้เวลาอย่างมีประสิทธิภาพใช้เหตุผลดีขึ้นและคิดอย่างมีวิจารณญาณ

2. มีความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนดีขึ้น (More Positive Relationships Among Students) การเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยให้ผู้เรียนมีน้ำใจนักกีฬามากขึ้น เห็นคุณค่าของความแตกต่าง การประสานสัมพันธ์และการรวมกลุ่ม

3. มีสุขภาพจิตดีขึ้น (Greater Psychological Health) การร่วมมือช่วยผู้เรียนมีความรู้สึกที่ดีเกี่ยวกับตนเองและมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น นอกจากนั้นยังช่วยพัฒนาทักษะทางสังคม และความสามารถในการเผชิญกับความเครียดและความผันแปรต่าง ๆ

#### 1.5 ประเภทของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ทิตานา แชมมณี (2552, น.102-103) กล่าวว่ากลุ่มการเรียนรู้ที่ใช้กันอยู่โดยทั่วไปมี 3 ประเภทคือ

1. กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมืออย่างเป็นทางการ (Formal Cooperative Learning Groups) กลุ่มประเภทนี้ครูจัดขึ้นโดยการวางแผนจัดระเบียบกฎเกณฑ์วิธีการและเทคนิคต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้ร่วมมือกันเรียนรู้สาระต่างๆ อย่างต่อเนื่อง ซึ่งอาจเป็นหลายชั่วโมงติดต่อกันหรือหลายสัปดาห์ติดต่อกันจนกระทั่งผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และบรรลุจุดมุ่งหมายตามที่กำหนด

2. กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมืออย่างไม่เป็นทางการ (Informal Cooperative Learning Groups) กลุ่มประเภทนี้ครูจัดขึ้นเป็นครั้งคราวโดยสอดแทรกอยู่ในการสอนปกติอื่น ๆ โดยเฉพาะการสอนแบบบรรยายครูสามารถจัดกลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือสอดแทรกเข้าไปเพื่อช่วยให้ผู้เรียนมุ่งความสนใจหรือใช้ความคิดเป็นพิเศษในสาระบางจุด

3. กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมืออย่างถาวร (Cooperative Base Groups) กลุ่มประเภทนี้เป็นกลุ่มการเรียนรู้ที่สมาชิกกลุ่มมีประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกันมานานจนกระทั่งเกิดความสัมพันธ์ภาพที่แน่นแฟ้น สมาชิกในกลุ่มมีความผูกพันห่วงใยช่วยเหลือกันและกันอย่างต่อเนื่อง

ในการเรียนรู้แบบร่วมมือมักจะมีกระบวนการดำเนินงานที่ต้องทำเป็นประจำเช่น การเขียนรายงานการเสนอผลงานกลุ่มการตรวจผลงาน เป็นต้น ในการทำงานที่เป็นกิจวัตร ดังกล่าวครูควรจัดระเบียบขั้นตอนการทำงานหรือฝึกฝนให้ผู้เรียนดำเนินงานอย่างเป็นระบบระเบียบเพื่อให้งานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ กระบวนการที่ใช้หรือดำเนินการเป็นกิจวัตรในการเรียนรู้แบบร่วมมือนี้เรียกว่า “Cooperative Learning Scripts” ซึ่งหากสมาชิกกลุ่มปฏิบัติอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานานจะเกิดเป็นทักษะที่ชำนาญที่สุด

### 1.6 การประยุกต์ใช้ทฤษฎีในการเรียนการสอน

ทิสนา แคมมณี (2552, น.103-105) กล่าวว่า ครูสามารถนำหลักการของการเรียนรู้แบบร่วมมือไปจัดการเรียนการสอนได้โดยการพยายามจัดกลุ่มการเรียนรู้ให้มีองค์ประกอบครบ 5 ประการและใช้เทคนิควิธีการต่างๆ ในการช่วยให้องค์ประกอบทั้ง 5 สัมฤทธิ์ผล โดยทั่วไปการวางแผนบทเรียนและการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้แบบร่วมมือมีประเด็นที่สำคัญดังนี้

#### 1. ด้านการวางแผนการจัดการเรียนการสอน

1.1 กำหนดจุดมุ่งหมายของบทเรียน ทั้งทางด้านความรู้ และด้านทักษะกระบวนการต่างๆ

1.2 กำหนดขนาดของกลุ่ม ซึ่งกลุ่มควรมีขนาดเล็กประมาณ 3-6 คน กลุ่มขนาด 4 คน จะเป็นขนาดที่เหมาะสมที่สุด

1.3 กำหนดองค์ประกอบของกลุ่ม หมายถึง การจัดผู้เรียนเข้ากลุ่มซึ่งอาจทำได้โดยการสุ่มหรือการเลือกให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ โดยทั่วไปกลุ่มจะต้องประกอบไปด้วยสมาชิกที่คละกันในด้านต่าง ๆ เช่น เพศ ความสามารถ ความถนัด เป็นต้น



1.4 กำหนดบทบาทของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่มเพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด และมีส่วนในการทำงานอย่างทั่วถึง ครูควรมอบหมายบทบาทหน้าที่ในการทำงานให้ทุกคน และบทบาทหน้าที่นั้นๆ จะต้องเป็นส่วนหนึ่งของงานอันเป็นจุดมุ่งหมายของกลุ่ม ครูควรจัดบทบาทหน้าที่ของสมาชิกให้อยู่ในลักษณะที่จะต้องพึ่งพาอาศัยและเกื้อกูล

1.5 จัดสถานที่ให้เหมาะสมในการทำงาน และการมีปฏิสัมพันธ์ ครูจำเป็นต้องคิดออกแบบการจัดห้องเรียนหรือสถานที่ที่จะใช้ในการเรียนรู้ให้เอื้อและสะดวกต่อการทำงานของ กลุ่ม

1.6 จัดสาระ วัสดุ หรืองานที่จะให้ผู้เรียนทำ วิเคราะห์สาระ / งาน / หรือวัสดุที่จะให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และจัดแบ่งสาระหรืองานนั้นในลักษณะที่ให้ผู้เรียนแต่ละคนมีส่วนในการช่วยกลุ่มและพึ่งพากันในการเรียนรู้

## 2. ด้านการสอนครูควรมีการเตรียมกลุ่มเพื่อการเรียนรู้ร่วมกันดังนี้

2.1 อธิบายชี้แจงเกี่ยวกับงานของกลุ่มครูควรอธิบายถึงจุดมุ่งหมายของบทเรียน เหตุผลในการดำเนินการต่าง ๆ รายละเอียดของงานและขั้นตอนในการทำงาน

2.2 อธิบายเกณฑ์การประเมินผลงานผู้เรียนจะต้องมีความเข้าใจตรงกันว่าความสำเร็จของงานอยู่ตรงไหนงานที่คาดหวังจะมีลักษณะอย่างไรเกณฑ์ที่จะใช้ในการวัดความสำเร็จของงานคืออะไร

2.3 อธิบายถึงความสำคัญและวิธีการของการพึ่งพาและเกื้อกูลกันครูควรอธิบายกฎเกณฑ์ระเบียบกติกาบทบาทหน้าที่และระบบการให้รางวัลหรือประโยชน์ที่กลุ่มจะได้รับในการร่วมมือกันเรียนรู้

2.4 อธิบายวิธีการช่วยเหลือกันระหว่างกลุ่ม

2.5 อธิบายถึงความสำคัญและวิธีการในการตรวจสอบความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่แต่ละคนได้รับมอบหมาย เช่น การสุ่มเรียกชื่อผู้เสนอผลงาน การทดสอบ เป็นต้น

2.6 ชี้แจงพฤติกรรมที่คาดหวังว่าต้องการให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมอะไรบ้าง จะช่วยให้ผู้เรียนทราบความคาดหวังที่มีต่อตนและพยายามแสดงพฤติกรรมนั้น

## 3. ด้านการควบคุมกำกับและช่วยเหลือกลุ่ม

3.1 ดูแลให้สมาชิกกลุ่มมีการปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด

3.2 สังเกตการณ์การทำงานร่วมกันของกลุ่ม ตรวจสอบว่าสมาชิกกลุ่มมีความเข้าใจในงานหรือบทบาทหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ให้แรงเสริมและบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนของกลุ่ม

3.3 เข้าไปช่วยเหลือกลุ่มตามความเหมาะสมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของงานและการทำงาน เมื่อพบว่ากลุ่มต้องการความช่วยเหลือครูสามารถเข้าไปชี้แจง หรือให้ความช่วยเหลืออื่น ๆ

3.4 สรุปการเรียนรู้ครูควรให้กลุ่มสรุปประเด็นการเรียนรู้ที่ได้จากการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อช่วยให้การเรียนรู้มีความชัดเจนขึ้น

#### 4. ด้านการประเมินผลและวิเคราะห์กระบวนการเรียนรู้

4.1 ประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งด้านปริมาณ และด้านคุณภาพโดยใช้วิธีการที่หลากหลาย และควรให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน

4.2 วิเคราะห์กระบวนการทำงานและกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน ครูควรจัดให้ผู้เรียนมีเวลาในการวิเคราะห์การทำงานของกลุ่มและพฤติกรรมของสมาชิกกลุ่มเพื่อให้กลุ่มมีโอกาสการเรียนรู้ที่จะปรับปรุงส่วนบกพร่องของกลุ่ม

การดำเนินงานในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว เป็นสิ่งที่ครูจำเป็นต้องทำในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยทั่ว ๆ ไป ซึ่งครูแต่ละคนสามารถคิดวางแผนออกแบบการเรียนการสอนของตนโดยอาศัยวิธีการและเทคนิคต่าง ๆ เข้ามาช่วยอย่างหลากหลาย อย่างไรก็ตาม ได้มีนักการศึกษาและนักคิดหลายคนที่ได้ค้นคิดวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีรูปแบบลักษณะหรือขั้นตอนแตกต่างกันออกไปเพื่อให้เหมาะสมกับสถานการณ์การเรียนรู้ต่าง ๆ เควินสัน (Johnson, D.W. , Johnson, R.T. & Holubec, E.J., 1994, p. 13-30) ได้รวบรวมรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือทั้งที่เรียกว่า “Cooperative Learning” และ “Collaborative Learning” ที่ได้รับนิยมอย่างกว้างขวางมากได้ทั้งหมด 6 รูปแบบคือ “Student Team Learning” “Learning Together Group Investigation” “The Structural Approach” “Complex Instruction” และ “The Collaborative Approach ”

#### 1.7 ขั้นตอนการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ขั้นตอนการเรียนรู้แบบร่วมมือไม่ว่าจะใช้เทคนิคใดก็ตาม จะมีลำดับของขั้นตอนที่คล้ายกัน ขั้นเตรียม ขั้นสอน ขั้นทำงานกลุ่ม ขั้นตรวจสอบผลงาน ขั้นสรุปผลและประเมินผลการทำงานกลุ่ม ซึ่งมีผู้เสนอขั้นตอนของการเรียนรู้แบบร่วมมือ ดังนี้

จอห์นสันและจอห์นสัน (2003) ได้ให้รายละเอียดขั้นตอนการเรียนรู้แบบร่วมมือ ดังนี้

1. ขั้นเตรียม ครูทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาคอยให้คำแนะนำ แบ่งกลุ่ม รวมทั้งแจ้งวัตถุประสงค์ และฝึกฝนทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการทำกิจกรรมกลุ่ม

2. ขั้นสอน การนำเข้าสู่บทเรียนแนะนำเนื้อหา แหล่งข้อมูลในการสืบค้น และมอบหมายงานให้แก่กลุ่ม เพื่อฝึกความรับผิดชอบในการคิดตัดสินใจแบ่งปันงานให้สมาชิกในกลุ่ม

3. ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนทุกคนมีหน้าที่ในการทำกิจกรรมกลุ่มตามที่ได้รับมอบหมาย และช่วยเหลือกันคอยสนับสนุนกันและให้กำลังใจกัน

4. ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ เป็นการตรวจสอบการทำงานตาม และผลการปฏิบัติเน้นตรวจสอบผลงานกลุ่มและรายบุคคลต่อจากนั้นเป็นการทดสอบ

5. ชั้นสรุปบทเรียนและประเมินผล ในการทำงานกลุ่มครูและนักเรียนต้องช่วยกันสรุปบทเรียนถ้ามีสิ่งที่ยังไม่เข้าใจ ครูควรอธิบายความรู้เพิ่มเติม และช่วยกันประเมินผลการทำงานกลุ่มหาจุดเด่นและสิ่งที่ควรปรับปรุงแก้ไข

อรพรรณ พรสีมา (2540, น.65-66) ได้ให้รายละเอียดขั้นตอนการเรียนรู้แบบร่วมมือ ดังนี้

1. ชั้นเตรียม ครูต้องแนะนำทักษะในการเรียนรู้ร่วมกัน และจัดกลุ่มเป็นกลุ่มย่อย ๆ กลุ่มละ 4 คน ครูให้คำแนะนำเกี่ยวกับระเบียบของกลุ่มบทบาทและหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่ม โดยแจ้งวัตถุประสงค์ของบทเรียนและการทำกิจกรรม

2. ชั้นกิจกรรมกลุ่ม ผู้เรียนที่ทำกิจกรรมในกลุ่มย่อย โดยที่แต่ละคนมีหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย สมาชิกทุกคนในกลุ่มจะมีส่วนร่วมรับผิดชอบ ในผลงานของกลุ่มโดยครูจะกำหนดให้ผู้เรียนใช้เทคนิคต่างๆ ในการทำกิจกรรม

3. ชั้นการตรวจสอบผลงานและทดสอบ โดยตรวจสอบว่าผู้เรียนได้ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายครบถ้วนแล้วหรือไม่ ผลการทำกิจกรรมเป็นอย่างไร เน้นกระบวนการตรวจสอบผลงานกลุ่มและรายบุคคล

4. ชั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปบทเรียนถ้ายังมีสิ่งที่ไม่เข้าใจ ครูก็ควรอธิบายเพิ่มเติม และช่วยกันประเมินผลการทำงานกลุ่มและพิจารณาหาจุดเด่นของงาน อะไรคือสิ่งที่ควรปรับปรุงแก้ไข

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553, น.122-123) ให้รายละเอียดขั้นตอนการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ ดังนี้

1. ชั้นเตรียมการ ผู้สอนต้องชี้แจงจุดประสงค์ของบทเรียน และจัดกลุ่มผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย ไม่เกิน 6 คน สมาชิกมีความสามารถแตกต่างกัน ผู้สอนแนะนำวิธีการและบทบาทของสมาชิกในกลุ่ม

2. ชั้นสอน การนำเข้าสู่บทเรียน ครูบอกปัญหาหรืองานที่ต้องแก้ไขหรือหาคำตอบ แนะนำแหล่งข้อมูลหรือให้ข้อมูล และมอบหมายภาระงานที่กลุ่มต้องทำให้ชัดเจน

3. ชั้นทำกิจกรรม ผู้เรียนร่วมมือกันในการทำงานตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ร่วมรับผิดชอบ ร่วมแสดงความคิดเห็น ครูควรใช้เทคนิคการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้เกิดการร่วมแรงร่วมใจ และครูสังเกตการณ์ทำงานคอยอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียน

4. ชั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ ผู้เรียนจะต้องรายงานผลการทำงานกลุ่ม โดยมีครูและเพื่อนกลุ่มอื่นคอยซักถาม เพื่อให้เกิดความชัดเจน เป็นการตรวจสอบผลงานของกลุ่มและรายบุคคล

5. ชั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปบทเรียน ครูคอยช่วยเพิ่มเติมความรู้ให้ครบตามเป้าหมาย และช่วยกันประเมินผลการทำงานกลุ่มทั้งส่วนที่จุดเด่นและส่วนที่ต้องปรับปรุงแก้ไข

จากการศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือสรุปได้ว่าขั้นตอนการเรียนรู้แบบร่วมมือมี 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมและนำเข้าสู่บทเรียน ครูผู้สอนควรจัดกลุ่มผู้เรียนออกเป็นกลุ่มละ 4 คน คละความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อน โดยการพิจารณาจากคะแนนสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยในภาคเรียนที่แล้ว โดยแจ้งจุดประสงค์ให้ผู้เรียนทราบ ส่วนการนำเข้าสู่บทเรียนนั้นเป็นการทบทวนเนื้อหาเดิม ด้วยการให้ผู้เรียนตอบคำถามหรือเล่นเกม เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้ผู้เรียนนั้นเกิดความพร้อม

2. ขั้นสอน ครูชี้แนะเนื้อหาใหม่ โดยการอภิปราย สนทนาซักถาม และมอบหมายงานให้นักเรียนแต่ละกลุ่มรับผิดชอบตามบทบาทและหน้าที่

3. ขั้นกิจกรรมกลุ่ม ผู้เรียนแบ่งหน้าที่รับผิดชอบในงานของกลุ่มตามที่ได้รับมอบหมาย โดยครูจะใช้เทคนิคต่างๆ ให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซักถามกันภายในกลุ่ม หรือช่วยเหลือระหว่างกลุ่ม เมื่อสมาชิกในกลุ่มไม่เข้าใจ ผู้เรียนที่มีความเข้าใจดีแล้วให้ช่วยเหลืออธิบายสมาชิกที่ไม่เข้าใจ โดยมีครูผู้สอนคอยให้คำชี้แนะและช่วยเหลือกลุ่มที่มีข้อสงสัย และให้แต่ละกลุ่มแลกเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจให้กับเพื่อนกลุ่มอื่น ๆ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของคำตอบซึ่งกันและกัน และแต่ละกลุ่มนั้นต้องส่งตัวแทนออกมาอภิปรายนำเสนอ

4. ขั้นตรวจผลงานและทดสอบ ตรวจสอบว่าผู้เรียนได้ทำกิจกรรมครบถ้วนแล้วหรือไม่ ผลการทำกิจกรรมเป็นอย่างไร เน้นการตรวจสอบผลงานกลุ่มและรายบุคคล และมีการทดสอบผู้เรียนเป็นรายบุคคล โดยผู้เรียนนั้นไม่สามารถปรึกษาหรือซักถามกันได้ ผู้เรียนจะต้องทำแบบทดสอบผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไปของคะแนนเต็ม ถ้าหากมีผู้เรียนยังมีข้อสงสัยที่ครูจะต้องเติมเต็มอยู่ อาจจะนัดแนะผู้เรียนมาสอนเพิ่ม เพื่อให้มีความเข้าใจมากยิ่งขึ้นแล้ว และให้ผู้เรียนทำการสอบอีกครั้ง บันทึกเป็นคะแนนรายบุคคลและนำแต่ละคนในกลุ่มมารวมกัน คิดเฉลี่ยเป็นคะแนนของกลุ่ม

5. ชั้นสรุปบทเรียน ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปบทเรียนและอภิปรายร่วมกัน ครูช่วยเสริมความรู้เพิ่มเติมและวิเคราะห์กระบวนการทำงานกลุ่ม ประเมินผลงานหาจุดเด่นและสิ่งที่ควรปรับปรุงแก้ไข จากนั้นจัดลำดับคะแนนและให้รางวัลกับกลุ่มที่มีคะแนนมากที่สุด

### 1.8 ประโยชน์ของการเรียนแบบร่วมมือ

วันเพ็ญ จันทร์เจริญ (2542, น.120-128) กล่าวถึงประโยชน์ของการเรียนแบบร่วมมือ ดังนี้

1. เป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างสมาชิกในกลุ่ม เพราะทุก ๆ คนมีส่วนร่วมในการทำงานและเท่าเทียมกัน
2. สมาชิกในกลุ่มทุกคน ต้องพูดแสดงออกแสดงความคิดเห็น และได้ลงมือทำอย่างเท่าเทียมกัน
3. เสริมให้มีความช่วยเหลือกัน เช่น เด็กเก่งช่วยอธิบายเด็กที่เรียนอ่อนกว่า ทำให้เด็กเก่งนั้นมีความภูมิใจ รู้จักช่วยเหลือ และเด็กที่เรียนอ่อนกว่าเกิดความประทับใจในการกระทำของเพื่อนสมาชิกด้วยกัน
4. ร่วมกันคิด ทำให้นักเรียนทุกคนเกิดการระดมความคิด การนำข้อมูลที่ได้มาช่วยกันพิจารณา เพื่อประเมินคำตอบที่เหมาะสมที่สุด เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนช่วยกันคิดและหาข้อมูลให้มาก เพื่อนำมาวิเคราะห์และตัดสินใจเลือก
5. ส่งเสริมทักษะทางสังคม เช่น การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีในการอยู่ร่วมกันด้วย เข้าใจซึ่งกันและกัน อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมทักษะด้านการสื่อสาร ทักษะด้านการทำงานเป็นกลุ่ม สิ่งเหล่านี้ล้วนส่งเสริมให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

จากที่กล่าวมาทั้งหมดนั้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือ นั้น เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่ช่วยพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้ผู้เรียนมีการวางแผนเพื่อที่จะบรรลุเป้าหมายตามที่ตนเองตั้งไว้ โดยผ่านกระบวนการกลุ่ม เน้นให้ผู้เรียนได้ร่วมมือกันช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ในการเรียนรู้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ความรู้ อีกทั้งมีการปรึกษาหารือกัน การเติมพลังให้กำลังใจซึ่งกันและกัน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงกระตุ้นในการทำงานและภูมิใจกับผลสำเร็จของตัวบุคคลในการเรียนรู้ไปสู่ผลสำเร็จของกลุ่มและยังช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมได้เป็นอย่างดี ซึ่งขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือมี 5 ขั้นตอน คือ ขั้นเตรียมและนำเสนอบทเรียน ขั้นสอน ขั้นกิจกรรมกลุ่ม ขั้นตรวจผลงานและทดสอบ และขั้นสรุปบทเรียน ดังนั้นผู้สอนต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและความลึกซึ้งของเนื้อหาวิชา เพื่อให้เกิดการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้คุณภาพของผู้เรียนเพิ่มมากขึ้น ซึ่งรูปแบบการสอนนั้นมีหลากหลาย แต่ละรูปแบบล้วนมีความน่าสนใจ มีความแปลกใหม่และมีจุดมุ่งหมายเพื่อต้องการให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น เพื่อเพิ่มโอกาสพัฒนาความสามารถในทุก ๆ ด้าน

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นกลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมืออย่างถาวร ที่เน้นกระบวนการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน คือ ขั้นเตรียมและนำเสนอบทเรียน ขั้นสอน ขั้นกิจกรรมกลุ่ม ขั้นตรวจผลงานและทดสอบ และขั้นสรุปบทเรียน โดยการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือที่จะให้ได้ผลดีนั้นต้องอาศัยการเสริมแรง กล่าวคำชื่นชมหรือรางวัล

เพื่อดึงดูดความสนใจและเป็นการเชื่อมความสัมพันธ์ที่ดีต่อการทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จตามเป้าหมาย

## 2. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการใช้เกมประกอบการสอน

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎี ความหมาย ประเภท จุดมุ่งหมาย หลักการเลือกเกมในการสอน ขั้นตอน ประโยชน์ และข้อจำกัดของการใช้เกมประกอบการสอน มีรายละเอียด ดังนี้

### 2.1 ความหมายของเกม

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2552, น.417) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เป็นวิธีการหนึ่งที่ครูสามารถนำมาใช้ในการสอนได้เป็นอย่างดี โดยผู้สอนต้องสร้างสถานการณ์ขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนทำกิจกรรมด้วยตัวเอง ภายใต้กติกาที่ครูกำหนดขึ้น ผู้เรียนจะต้องตัดสินใจ และยอมรับผลที่ได้ออก ในการรู้แพ้ – ชนะ ซึ่งผู้เรียนจะได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจและยังช่วยให้ผู้เรียนนั้นเกิดความสนุกสนานในการเรียน

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2553, น.141) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและมีความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน มีกติกา และกฎเกณฑ์ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และเข้าใจจดจำบทเรียนได้ง่ายขึ้นและได้พัฒนาทักษะต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว ให้ผู้เรียนนั้นรู้จักการทำงานร่วมกัน ในการกระบวนกรกลุ่มได้ช่วยเหลือกัน ในเกมแต่ละเกมนั้นอาจจะมีผู้เรียนเล่นคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ มีแข่งขันกันหรือร่วมมือกันทำกิจกรรมตามกติกาที่กำหนด และวิธีการให้คะแนนหรือวิธีการตัดสินใจให้ชนะหรือแพ้

เกริก และจินตนา ท่วมกลาง (2555, น.205) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เป็นการเล่นหรือเป็นกิจกรรมที่นำมาใช้ในการกระบวนกรจัดการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน มีระเบียบวินัยเกิดความรักความสามัคคี และเสริมสร้างทักษะประสบการณ์ความรู้ความเข้าใจแก่ผู้เรียนในการเรียนรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่งตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้

ทศนา แคมมณี (2558, น.365) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เป็นกระบวนกรที่ครูใช้เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยให้ผู้เรียนนั้นได้เล่นเกมตามกติกาและนำเอาเนื้อหาข้อมูลของเกม วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ของผู้เรียน

จากการศึกษาความหมายของเกมทีกล่าวมาสรุปได้ดังนี้ เกม หมายถึง กิจกรรมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อสร้างความสนใจ มีความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน เป็นกิจกรรมการแข่งขัน โดยมีกติกาช่วยให้เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด เพื่อให้การเรียนการสอนนั้นมี

ชีวิตชีวาสามารถเข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายรวดเร็วผ่านกิจกรรมเกม ส่งผลในการทำงานและการอยู่ร่วมกัน

## 2.2 ประเภทของเกม

เกริก และจินตนา ท่ามกลาง (2555, น.205-206) กล่าวว่า เกมมีความสำคัญในการจัดการเรียนการสอนของครู เพราะเกมนั้นมีความสนุกสนานในการเล่น ทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกที่ดีต่อการเรียน การเล่นเกมจะต้องมีกฎกติกาประกอบการเล่น มีการแข่งขันมีแพ้ – ชนะ มีรางวัล เกมสามารถแบ่งตามวิธีการเล่นโดยสรุปได้ ดังนี้

1. เกมที่เล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ลักษณะการเล่นนั้นมีการกำหนดวัตถุประสงค์ อุปกรณ์การเล่น แต่เน้นความสนุกสนานเป็นหลัก เช่น การเล่นเกมแบบนิยาย (Story Play) คือ การเลียนแบบ เป็นเกมที่เหมาะสำหรับผู้เรียนในระดับปฐมวัย ซึ่งครูอาจเล่าเรื่องให้ผู้เรียนฟังและให้แสดงความคิดเห็นมีการแสดงผ่านท่าทาง ผู้เรียนได้ออกกำลังกายซึ่งเป็นการตอบสนองธรรมชาติของนักเรียน

2. เกมส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหว เป็นเกมที่กำหนดวิธีการเล่นที่ชัดเจนหรือมีจุดมุ่งหมาย (Goal Games) เป็นการเล่นที่มีกฎเกณฑ์ในการปฏิบัติผู้ชนะเลิศ สามารถปฏิบัติได้ถูกต้องรวดเร็ว ฝึกประสาทกล้ามเนื้อไหวพริบการตัดสินใจอย่างฉับพลันฝึกความเป็นผู้นำให้ความสนุกสนานคลายความตึงเครียดทางอารมณ์จิตใจและสมองทำให้ร่างกายแข็งแรง

3. เกมเสริมทักษะทางการเรียนหรือเกมการศึกษา เป็นเกมที่มีจุดมุ่งหมายการเล่นใช้ในการฝึกทักษะด้านการเรียนรู้เป็นหลัก เช่น การอ่าน การเขียน ซึ่งมีกติกาเล่นเล็กน้อยและมีสื่อประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่นๆ แต่เกมเสริมบทเรียนนั้นจะเป็นเกมในร่มและมีจุดมุ่งหมายเน้นการแข่งขันการเรียนรู้มากกว่าการออกกำลังกาย

ชัยพร รูปน้อย (2540, น.37) กล่าวว่าไว้สำหรับเกมว่า มีหลายประเภทด้วยกันซึ่งแบ่งได้ ดังนี้

1. เกมทั่วไป (General Games) หมายถึง เกมที่เล่นโดยทั่วไปเป็นรายบุคคลหรือเล่นเป็นกลุ่มจำนวนมาก

2. เกมแบบผลัด (Replay Games) แข่งขันระหว่างกลุ่มซึ่งต้องมีอุปกรณ์ช่วย

3. เกมทดสอบ (Test Games) ใช้กับบทเรียนในหลักสูตร ใช้เล่นนำเข้าสู่บทเรียน ประกอบบทเรียน หรือสรุปบทเรียน

4. เกมทดสอบประสาท (Sense Games) ใช้ในการฝึกประสาททำให้เกิดความว่องไว มีปฏิริยาโต้ตอบโดยเร็ว ผู้ควบคุมเกมจะต้องมีเทคนิคในการสร้างบรรยากาศให้สนุกสนาน

5. เกมเล่นเป็นทีม (Team Games) แบ่งเป็น 2 ทีมหรือมากกว่าก็ได้ตามจำนวนและความเหมาะสม

6. เกมเงียบ (Quiet Games) ใช้แข่งขันคนเดียวหรือเป็นหมู่คณะ
7. เกมการเคลื่อนไหวประกอบเพลง (Motion Song and Singing Games)

ประกอบท่าทางตามบทเพลง

จากการศึกษาประเภทของเกมที่กำลังกล่าวมาสรุปได้ดังนี้ เกม ถือว่ามีความสำคัญในการจัดการเรียนการสอน เพราะทำให้ผู้เล่นมีความมีความสุขสนุกสนาน มีระเบียบวินัย มีความสามัคคีโดยมีกฎกติกา เมื่อมีการแข่งขันเกิดขึ้นผู้เรียนจะให้ความสนใจอยากมีความชนะมากขึ้น ซึ่งเกมสามารถแบ่งเป็นประเภท วิธีการเล่นที่แตกต่างเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการที่แตกต่างกันไปให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเกมเสริมทักษะทางการเรียนหรือเกมการศึกษา

## 2.2 จุดมุ่งหมายของการใช้เกม

วิด, (อ้างถึงใน ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. 2552, น.417) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของเกมไว้ดังนี้

1. เป็นกิจกรรมที่ใช้พัฒนาร่างกาย ช่วยในการผ่อนคลายความตึงเครียดเสริมสร้างให้มีการตื่นตัวและมีบรรยากาศที่แตกต่างไปจากการฝึกตามปกติ

2. เป็นการสร้างบรรยากาศเพื่อให้เกิดความสนุกสนานจะช่วยให้นักเรียนสนใจบทเรียนมากขึ้น

3. เกิดการเรียนรู้และได้ฝึกใช้จริงในสังคม

4. ถือเป็นกิจกรรมหนึ่งที่เป็นเทคนิคในการสอน

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2553, น.142) กล่าวว่าจุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการสอนมี ดังนี้

1. เพื่อเป็นการฝึกให้ผู้เรียนรู้จักปฏิบัติตามและเคารพในกฎกติกา

2. เพื่อฝึกให้ผู้เรียนรู้จักคิดและกล้าตัดสินใจ

3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการความคิดสร้างสรรค์ คิดรวบยอด

4. เป็นการฝึกความจำของผู้เรียนและการนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสม

5. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกล้าที่จะคิด พูด และแสดงออกอย่างถูกต้อง

6. ฝึกให้ผู้เรียนมีน้ำใจนักกีฬา รู้จักแพ้ รู้จักชนะ

ทิตนา แคมมณี (2558, น.365) กล่าวว่าวิธีสอนโดยใช้เกม เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ อย่างสนุกสนาน และทำลายความสามารถของผู้เรียน โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง และเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

จากการศึกษาจุดมุ่งหมายของการใช้เกมสรุปได้ว่า การใช้เกมประกอบการสอนนั้นมีจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนฝึกคิดและตัดสินใจด้วยตนเอง เกมช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการ



เรียนการสอน ฝึกการมีระเบียบวินัยเคารพและปฏิบัติตามกฎกติกา เกมยังส่งเสริมให้นักเรียนมีความกล้าคิดกล้าแสดงออก รวมถึงทักษะการแก้ปัญหาและการทำงานร่วมกันอีกด้วย

### 2.3 หลักการเลือกเกมในการสอน

สุคนธ์ สนิธพานนท์ (2553, น.142) กล่าวว่าหลักการเลือกเกมในการสอนมี ดังนี้

1. ควรเลือกเกมที่เหมาะกับช่วงชั้นเรียน จำนวนผู้เรียน อายุ ระดับชั้นของนักเรียน เวลา เนื้อหา สารและจุดประสงค์การเรียนรู้

2. คำนึงถึงความสนใจ ความสามารถของผู้เรียนภายในชั้นเรียน

3. คำนึงถึงความมุ่งหมายของการเล่นเกมของแต่ละเกม

4. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเลือกเกมใช้เกมในการเล่น

5. ผู้สอนควรปรับปรุงและดัดแปลงเกมต่าง ๆ ให้เหมาะสมต่อความต้องการและสภาพแวดล้อมในการเล่น

6. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้เล่นอย่างเท่าเทียมกันและพิจารณาถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เป็นทั้งผู้นำและผู้ตามในขณะที่เล่นเกม

7. ในกรณีที่ชั้นเรียนมีผู้เรียนจำนวนมาก เกมนั้นควรเป็นที่แข่งขันเป็นทีมหรือให้เล่นเกมประเภทกระดานและดินสอ / ปากกาการเล่นเป็นทีมควรมีการลดความสามารถของผู้เล่นในแต่ละกลุ่มให้มีความสามารถที่ใกล้เคียงกัน

8. ควรคำนึงถึงความปลอดภัย และความคุ้มค่าในการลงทุนในวัสดุหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น โดยยึดความเหมาะสมกับบทเรียน

9. ควรคำนึงถึงหลักจิตวิทยาและพัฒนาการของผู้เรียนที่จะเล่นเกม

10. อุปกรณ์การเล่นต้องหาง่าย ทำง่ายและมีราคาไม่แพง

เกริก และจินตนา ท่วมกลาง (2555, น.205-206) กล่าวว่า การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนนั้น จะส่งผลต่อการเรียนและพัฒนาการทักษะความสามารถของผู้เรียน หรือขึ้นอยู่กับ การเลือกเกมของครู ว่าตรงกับความสนใจของผู้เรียนมากน้อยเพียงใด หากตรงตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ผลที่ได้ก็จะดี หรือหากไม่คำนึงถึงสิ่งเหล่านี้การเล่นกลับจะทำให้เสียเวลาในการเรียนมากยิ่งขึ้น ดังนั้นการเลือกเกมมาใช้ประกอบการเรียนการสอนควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. ต้องเหมาะสมกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้

2. เหมาะสมกับวุฒิภาวะของผู้เรียน

3. ผู้เรียนทุกคนต้องมีส่วนร่วมในการเล่น

4. มีกติกาการเล่นง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน

5. อุปกรณ์การเล่นหาง่าย ใช้วัสดุท้องถิ่นราคาเหมาะสม

6. ให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมในการจัดหา หรือจัดทำอุปกรณ์การเล่น

7. เป็นเกมที่มีลักษณะการเสี่ยงโชคเพราะจะทำให้นักเรียนทุกระดับมีโอกาสแพ้ชนะเท่าๆ กัน ซึ่งจะทำให้เกมนั้นเพิ่มความสนุกสนานยิ่งขึ้น

8. เกมที่นำมาเล่นควรมีอุปกรณ์การเล่นน้อย และไม่ยุ่งยากในการเตรียม
9. การเล่นเกมแต่ละครั้งต้องกวาดชั้นเรื่องการปฏิบัติตามกติกาอย่างเคร่งครัด
10. ใช้เวลาในการอธิบายกติกาในการเล่นน้อย และเข้าใจง่ายที่สุด
11. ในกรณีที่เล่นเป็นกลุ่มควรสาธิตการเล่นก่อนเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน

จากการศึกษาข้อจำกัดของหลักการเลือกเกมในการสอนที่กล่าวมาผู้วิจัย สรุปได้ดังนี้ ผู้สอนควรเลือกเกมมีเนื้อหาที่เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม วุฒิภาวะและคำนึงถึงความสนใจความสามารถของนักเรียน โดยผู้สอนควรจะทำหนดกติกาการแข่งขันแบบง่าย ๆ และต้องมีการสาธิตวิธีการเล่นให้กับนักเรียนก่อน เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความเข้าใจที่ตรงกัน ซึ่งจะต้องปฏิบัติตามกติกาข้อตกลงอย่างเคร่งครัด รวมถึงต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกกันเป็นทั้งผู้นำและผู้ตาม ที่สำคัญควรคำนึงถึงความปลอดภัยทางกาย ราคาไม่แพง

#### 2.4 ขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอน

สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ (2553, น.142) กล่าวว่าขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอนมีดังนี้

1. บอกให้ผู้เรียนทราบชื่อเกมและจุดประสงค์ของการเล่นเกม
2. จัดสภาพชั้นเรียนให้อยู่ในลักษณะที่ต้องการ
3. อธิบายวิธีการเล่น กติกา และเวลาที่ใช้ในการเล่น
4. ผู้สอนต้องสาธิตให้ดูให้ผู้เรียนเข้าใจ และคอยตอบคำถามในกรณีที่ผู้เรียนไม่เข้าใจ
5. เริ่มเกมโดยคำนึงถึงการให้ทุกคนมีส่วนร่วมและเน้นความยุติธรรม
6. เมื่อจบเกมต้องประกาศผลผู้ชนะ และให้รางวัลมีการสรุปประเด็นหรือคิดที่ได้

เกริก และจินตนา ท่วมกลาง (2555, น.205-206) กล่าวว่า ขั้นตอนการใช้เกมประกอบการเรียนรู้มีความสำคัญมากในบทบาทของครูผู้สอน ที่จะต้องมีความรู้ความเข้าใจในการเลือกเกมมาใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และต้องการเรียนรู้ขั้นตอนของการใช้เกมประกอบการเรียนรู้ ที่ต้องศึกษาทำความเข้าใจกับเกมที่มีอยู่ก่อนจะนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งมีขั้นตอนการใช้เกม ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 เลือกเกม ครูต้องเลือกให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการการเรียนรู้ และต้องเหมาะสมกับวุฒิภาวะของนักเรียน ควรใช้เวลาประมาณ 15-20 นาที

ขั้นตอนที่ 2 ขึ้นเตรียมการ เป็นการวางแผนในการเล่น กำหนดตัวผู้เล่นทดลอง เพื่อหาข้อบกพร่องของการใช้เกม เตรียมสื่อการสอนอย่างอื่นประกอบการใช้เกมเตรียมประเด็นสรุป

ประโยชน์ที่ได้จากเกมและแนวคิดที่ได้จากการเล่นตลอดจนการวางโปรแกรมการเล่นที่ชัดเจนเตรียมห้องเรียนเตรียมสถานที่และเตรียมตัวผู้เรียน

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการดำเนินการ อธิบายขั้นตอนในการเล่นและสาธิตให้ดู เมื่อเล่นจบต้องมีการสรุปประเด็นจากการเล่นอีกครั้ง

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นประเมิน เมื่อจบการเล่นหรือการทำกิจกรรมต้องมีการประเมินทุกครั้ง ซึ่งการประเมินควรประเมิน ดังนี้

1) ประเมินความสอดคล้องระหว่างเกมกับเนื้อหา ชนิดของการเรียนรู้ เวลาความเหมาะสมกับบุคลิกภาพของผู้เรียนและโปรแกรมการเล่น

2) ประเมินผลของการใช้เกม ด้านการอธิบายลำดับขั้นตอนการเล่น การสาธิต การมีส่วนร่วมของนักเรียน การแก้ปัญหาของครู การใช้สื่อเสริมการเล่น และการสรุปประเด็นที่ได้จากการเล่นเกม

3) ประเมินผลของการใช้เกม ก่อให้เกิดพฤติกรรมตามที่ครูคาดหวังไว้หรือไม่หรือให้ประสบการณ์ใหม่ ๆ แก่นักเรียนหรือสร้างความพึงพอใจแก่นักเรียนมากน้อยเพียงใด

ทิสนา แชมมณี (2558, น.365) กล่าวว่า ขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอนมี ดังนี้

1. ผู้สอนนำเสนอเกมชี้แจงกติกา และวิธีการเล่น
2. ผู้เรียนดำเนินการเล่นเกมตามกติกา
3. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นเกมและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน

4. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน  
จากการศึกษาขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอนที่กล่าวมาสรุปได้ 5 ขั้นตอน ดังนี้  
ขั้นตอนที่ 1 การเลือกเกม ครูต้องเลือกให้เหมาะสมกับเนื้อหา สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และคำนึงถึงความเหมาะสมกับบุคลิกภาพของผู้เรียน

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นเตรียมการวางแผนการเล่น เตรียมสื่อประกอบการเล่นเกมและจัดสภาพห้องเรียนให้มีความเหมาะสมในลักษณะที่ต้องการ

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นดำเนินการ ครูอธิบายกติกาการเล่น และสาธิตวิธีการเล่นให้นักเรียนดู เพื่อให้ นักเรียนเกิดความเข้าใจตรงกัน จากนั้นจึงเริ่มเล่นเกมโดยเน้นให้ทุกคนนั้นมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นสรุปผลและประเมินผล เมื่อเล่นเกมจบครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายผลการเล่นเกมและสรุปประเด็นต่าง ๆ ที่ได้จากการเล่นเกม

ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผลประเมินการมีส่วนร่วม ในส่วนการทำกิจกรรมของนักเรียน และประเมินผลการเรียนรู้ จากความรู้ที่นักเรียนได้รับจากการเล่นเกม

## 2.5 ประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอน

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2552, น.435) กล่าวว่า เกมเป็นสื่อการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียน เกิดแรงจูงใจที่อยากจะเรียน เกมจัดได้ว่ามีคุณค่าและประโยชน์ต่อผู้เรียน ดังนี้

1. ได้รับความสนใจของผู้เรียนให้เกิดแรงจูงใจที่จะเรียนในบทเรียนนั้น ๆ เป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้แก่ผู้เรียน

2. ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการคิด การใช้ภาษาด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน

3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถของตนตามศักยภาพที่มี

4. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน รู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

5. ช่วยทำให้ผู้เรียนมีความกระจำมากขึ้น ในเนื้อหาของบทเรียนในแต่ละเรื่อง

6. ผู้สอนสามารถใช้เกมเพื่อทดสอบความรู้ ความเข้าใจ ของเนื้อหาสาระที่เรียนได้ โดยการสังเกตจากการตอบคำถามต่าง ๆ หรือการร่วมกันแสดงออกในกิจกรรมนั้น ๆ

7. ช่วยลดเวลาในการเรียนรู้ของเนื้อหาสาระที่เรียนได้เป็นอย่างดี เพราะกิจกรรม เกมจะช่วยสร้างความชัดเจนให้แก่ผู้เรียน

8. เกมก่อให้เกิดสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้สอนและผู้เรียน และระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง

9. เป็นการฝึกให้ผู้เรียนมีวินัยในตนเอง รู้จักเคารพกฎกติกาของการเล่น นอกจากนั้น เป็นการเปลี่ยนบทบาทของผู้สอน จากการใช้การลงโทษผู้เรียนมาเป็นผู้ให้รางวัลแทน

10. ทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนมากขึ้น เกมจะดึงดูดความสนใจให้ผู้เรียน อยากรเรียน ลดความน่าเบื่อในเนื้อหาที่เรียน แต่จะทำให้มีความรู้สึกเพลิดเพลินติดตามเนื้อหาบทเรียน มองเห็นภาพจนจบ

เกริก และจินตนา ท่วมกลาง (2555, น.205-206) กล่าวว่า เกมประกอบการเรียน การสอน จัดเป็นสื่อการสอนประเภทหนึ่งที่เราให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และได้สนุกสนานเพลิดเพลิน ในใช้ฝึกทักษะ เกมแต่ละเกมนั้นมีจุดมุ่งหมายแน่นอนว่าต้องการฝึกเนื้อหาอะไร ฝึกความสามารถใน ด้านใดเกมจึงช่วยให้บรรยากาศในการเรียนมีชีวิตชีวามากยิ่งขึ้น ก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่คงทน ซึ่งสรุป ข้อดีหรือประโยชน์ที่สำคัญของเกม ดังนี้

1. ช่วยพัฒนาทักษะด้านการคิดแก้ปัญหา

2. ช่วยทบทวนเนื้อหาของบทเรียนและฝึกทักษะทางภาษาและทางการเรียน

3. ส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาในด้านการฟัง พูดอ่าน และเขียน

4. ใช้ประเมินผลการเรียนรู้ได้จริง

5. ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินประกอบกับเนื้อหาในการเรียน

6. เป็นสิ่งเร้าให้ผู้เรียนสนใจในการเรียน
7. ช่วยส่งเสริมความสามัคคีให้เกิดในหมู่คณะการอยู่ร่วมกัน
8. ช่วยฝึกทักษะความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
9. เกมช่วยให้ครูนั้นได้เรียนรู้พฤติกรรมเด็กแต่ละคนอย่างชัดเจน
10. ช่วยดึงความสามารถของเด็กที่มีอยู่
11. ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เกมมาเล่นเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน สอนเนื้อหาในบทเรียน และสรุปบทเรียน
12. เกมช่วยให้ผ่อนคลายความตึงเครียด
13. เกมช่วยในการสร้างพัฒนาการทางด้านร่างกาย
14. เกมช่วยให้เด็กสนใจในการเรียน
15. เกมช่วยสร้างลักษณะนิสัยที่ดีให้กับเด็ก ให้อารมณ์ดี ยอมรับการแพ้ ชนะ และการให้อภัยซึ่งกันและกัน
16. ช่วยให้การระบอบการเรียนการสอนของครูบรรลุตามวัตถุประสงค์
17. เกมเป็นสิ่งจูงใจให้ผู้เรียนอยากเรียนมากยิ่งขึ้น
18. เกมช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกัน ได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
19. เกมช่วยให้ผู้เรียนเกิดความยอมรับซึ่งกันและกัน
20. เกมนี้ใช้ประกอบการเรียน ทั้งในการเรียนและสรุปบทเรียน

ทิตินา แคมมณี (2558, น.365) กล่าวว่า ข้อดีหรือประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอนมี ดังนี้

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนนั้นมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง และยังได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้ซึ่งเกิดจากการเล่น
2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ด้วยตัวเองทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน
3. เป็นวิธีสอนที่ลดบทบาทผู้สอนไม่เหน็ดเหนื่อยมากขณะสอนและผู้เรียนชื่นชอบจากการศึกษาประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอนที่กล่าวมาสรุปได้ว่า เกม เป็นส่วนสำคัญต่อการเรียนรู้ของนักเรียน คือ เป็นเครื่องมือสำหรับครูผู้สอนที่ใช้สร้างความสนใจของผู้เรียน ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน และผ่อนคลายความตึงเครียดจากเนื้อหา ทำให้นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาเพิ่มมากขึ้นได้ฝึกทักษะต่าง ๆ เช่น ทักษะการคิดแก้ปัญหาทักษะด้านภาษา เป็นต้น และยังช่วยส่งเสริมให้เกิดความรักและสามัคคีกันในการทำงานร่วมกัน ฝึกให้ผู้เรียนมีวินัยในตนเองและกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม

## 2.6 ข้อจำกัดของการใช้เกมประกอบการสอน

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2552, น.435) กล่าวว่าข้อจำกัด หรือข้อควรคำนึงของการใช้เกมประกอบการสอน คือ

1. ในการเล่นเกมนั้น ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดอย่างอิสระ มีการแสดงออกทั้งด้านร่างกายและความรู้สึก ควรยกย่องและชื่นชมผู้เรียนที่มีความคิดและการกระทำที่แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์

2. ผู้สอน ควรรู้จักวิธีการบริหารจัดการชั้นเรียน กรณีที่มีเกมที่ต้องอาศัยการเคลื่อนไหวทางร่างกาย ไม่ให้มีการส่งเสียงดังในห้องเรียนเป็นการรบกวนห้องเรียนอื่น ๆ

3. เกมที่นำมาให้ผู้เรียนได้เล่นนั้น ต้องส่งผลให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ บรรลุตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ หรือเป็นเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียนอยู่

เกริก และจินตนา ท่วมกลาง (2555, น.205-206) กล่าวว่า เกมประกอบการเรียนการสอนนั้นมีบทบาทสำคัญ มีการนำมาใช้เล่นทำกิจกรรมเกี่ยวกับการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น เพราะเกมมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวในการเล่น มีกติกาที่คอยควบคุมการเล่น ส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีในทุกฝ่าย ระหว่างการเล่นเกมนั้นจึงมีความสำคัญในการเรียนการสอน แต่เกมที่นำมาใช้ก็มีข้อ จำกัด ดังนี้

1. การเลือกเกมจะต้องคำนึงถึงวัย และความเหมาะสมของผู้เรียน
2. เกมที่มีการแข่งขันนั้นต้องมีกรรมการและกติกาชัดเจน
3. เกมที่เป็นอันตรายหรือเสี่ยงไม่ควรนำมาเล่น เพราะอาจเกิดอันตรายกับเด็กได้
4. เวลาในการเล่นที่เหมาะสมไม่นานจนเกินไป
5. การแข่งขันผู้นำเล่นต้องเข้าใจกฎกติกาชัดเจนเสียก่อน
6. การเล่นเกมผู้เล่นต้องมีความสมัครใจ ไม่ถูกบังคับจะทำให้รู้สึกเบื่อหน่าย
7. ควรสำรวจความพร้อมของผู้เล่นและอุปกรณ์การเล่นทุกครั้ง
8. ผู้เล่นต้องพอมรับกติกาในการเล่นทุกครั้ง
9. เกมที่นำมาเล่นต้องส่งเสริมการมีส่วนร่วม ความสามัคคี
10. เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้สลับบทบาทผู้นำและผู้ตามด้วยตัวเอง

ทิตินา แคมมณี (2558, น.365) กล่าวว่าข้อจำกัด ของการใช้เกมประกอบการสอน มีดังนี้

1. เป็นวิธีสอนที่ใช้เวลาค่อนข้างมาก
2. เป็นวิธีสอนที่มีค่าใช้จ่ายมากจนเกินไป เนื่องจากเกมบางเกมต้องซื้อหาซื้อวัสดุอุปกรณ์ มาโดยเฉพาะเกมจำลองสถานการณ์บางเกมมีราคาสูง เนื่องจากการเล่นเกมส่วนใหญ่ผู้เรียนทุกคนต้องมีวัสดุอุปกรณ์ในการเล่นเฉพาะของตัวเอง

3. เป็นวิธีสอนที่ขึ้นกับความสามารถของครูผู้สอน จำเป็นอย่างมากที่ครูต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างเกมจึงจะสามารถสร้างให้สำเร็จได้

4. เป็นวิธีสอนที่ต้องอาศัยการเตรียมการนาน เกมเพื่อการฝึกทักษะแม้จะไม่ยุ่งยากมากนัก แต่ครูจำเป็นต้องจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการเล่นให้ผู้เรียนจำนวนมาก เกมการศึกษาและเกมจำลองสถานการณ์ ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาและทำการทดลองใช้จนเข้าใจเสียก่อนซึ่งต้องอาศัยเวลามาก โดยเฉพาะเกมที่มีความซับซ้อนมาก และจำนวนผู้เล่นที่มากยิ่งต้องใช้เวลามากขึ้นอีก

5. เป็นวิธีการสอนที่ครูต้องมีทักษะในการนำการอภิปรายที่มีประสิทธิภาพ จึงจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการประมวลความรู้และสรุปการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์

จากการศึกษาข้อจำกัดของการใช้เกมประกอบการสอนที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม สิ่งที่ต้องคำนึง คือ ภัยของนักเรียนไม่ใช้เกมที่เป็นอันตรายรู้จักวิธีการบริหารจัดการชั้นเรียนให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างราบรื่น เกมที่เหมาะสมนั้นจะไม่ส่งผลกระทบต่อผู้เรียนให้เกิดอุบัติเหตุการจากเล่น เพราะฉะนั้นต้องแจ้งกฎกติกาให้นักเรียนทราบก่อนการเล่นทุกครั้งอีกทั้งควรเน้นให้นักเรียนได้มีการแสดงออกทางความคิด และเกมที่นำมาใช้จะต้องทำให้นักเรียนมีความทรงจำที่ดีอีกด้วย

ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นความสำคัญของการแก้ไขปัญหาของการวิจัยในครั้งนี้ จึงได้นำเกมการศึกษามาจัดเข้ากับการเรียนรู้ร่วมมือ 5 ขั้น โดยเกมนั้นจะอยู่ในขั้นที่ 3 ของการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อสร้างความสนใจในกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะส่งผลให้นักเรียนได้รับการพัฒนาอย่างเต็มความสามารถ โดยครูผู้สอนเป็นคนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัย คำนึงถึงปลอดภัย และประโยชน์ของเกมให้กับนักเรียนมากที่สุด

### 3. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีความหมาย จุดประสงค์ ประเภท วิธีการ กระบวน แนวทางการดำเนินการที่เกี่ยวกับการวัดผลและประเมินผล และการวัดและการประเมินผลตามสภาพจริง การเรียนรู้ภาษาไทย มีรายละเอียด ดังนี้

#### 3.1 ความหมายของการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นสิ่งที่สามารถบอกถึงความรู้ความเข้าใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนโดยมีผู้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ ดังนี้

ประกิจ รัตนสุวรรณ (2525, น.200) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่าคุณลักษณะ และความสามารถของบุคคลที่เกิดจากการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์ทางการเรียนรู้จากการฝึกฝน อบรมหรือการสอน

สุนันท์ ศลโกสุม (2525, น.129) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไว้ว่า คุณลักษณะและความสามารถของบุคคลที่เกิดจากการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และประสบการณ์เรียนรู้ที่เกิดจากการฝึกฝน อบรม การสอนหรือระดับความสัมฤทธิ์ของบุคคลว่า เรียนแล้วรู้เท่าใดมีความสามารถชนิดใด

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2530, น.29) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไว้ว่า คุณลักษณะรวมถึงความรู้ความสามารถของบุคคลอันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน จุดมุ่งหมายของการวัดผลสัมฤทธิ์เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถของสมองของบุคคลว่าเรียนรู้อะไรบ้าง มีความรู้มากน้อยเพียงใด

เยาวดี วิบูลย์ศรี (2540, น.5) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า กระบวนการบ่งชี้ผลผลิต หรือคุณลักษณะที่วัดได้จากเครื่องมือวัดผลประเภทใดประเภทหนึ่งอย่างมีระบบเป็นกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่เน้นปริมาณเป็นตัวเลขวมากกว่าการบรรยาย

สาคร ธรรมศักดิ์ (2541, น.135) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า คุณลักษณะและความสามารถของบุคคล เกิดจากการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดจากการฝึกอบรมหรือจากการสอบ

อารีย์ วชิรวารการ (2542, น.143) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า ผลที่เกิดจากการเรียนการสอน การฝึกฝนหรือประสบการณ์ต่างๆ ทั้งที่โรงเรียน ที่บ้าน และสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ

จิตติมา พุทธเจริญ (2543, น.105) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า ผลของความสามารถทางสมองด้านต่าง ๆ ที่เกิดจากการเรียนการสอน การฝึกฝนหรือประสบการณ์ต่าง ๆ ทั้งทางตรง และทางอ้อม ซึ่งวัดได้จากคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภายหลังที่เรียนจบเนื้อหาที่กำหนดไว้

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คุณลักษณะและความสามารถในด้านต่าง ๆ ด้านความรู้ ทักษะกระบวนการ และเจตคติ ที่เกิดจากการเรียนการสอน การฝึกฝนหรือประสบการณ์ต่าง ๆ ทั้งทางตรงและทางอ้อมที่สามารถจะพัฒนาขึ้นได้โดยการเรียนการสอนการฝึกฝนการอบรมและจากการได้ฝึกปฏิบัติจริงซึ่งวัดได้ในรูปของคะแนนจากการตอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

### 3.2 จุดมุ่งหมายของการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2539, น.29-32) กล่าวว่าจุดมุ่งหมายของการวัดผลสัมฤทธิ์เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถของสมรรถภาพทางสมองของบุคคลว่าเรียนแล้วรู้อะไรบ้างและมีความสามารถในด้านใด การวัดผลสัมฤทธิ์เป็นการตรวจสอบพฤติกรรมของผู้เรียนในด้านพุทธิพิสัยโดยแบ่งการวัดออกเป็น 2 องค์ประกอบตามจุดมุ่งหมายและลักษณะของวิชาที่เรียน คือ



1. การวัดด้านปฏิบัติเป็นการตรวจสอบความรู้ความสามารถทางการปฏิบัติโดยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงให้เห็นผลงานปรากฏออกมา การวัดแบบนี้ต้องวัดโดยใช้ข้อสอบภาคปฏิบัติ ซึ่งการประเมินผลจะพิจารณาที่วิธีปฏิบัติและผลงาน

2. การวัดด้านเนื้อหาเป็นการตรวจสอบความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหาวิชา รวมถึงพฤติกรรมความสามารถในด้านต่าง มีวิธีวัดได้ 2 ลักษณะคือ

2.1 การสอบแบบปากเปล่า มักกระทำเป็นรายบุคคลซึ่งเป็นการสอบที่ต้องการดูผลเฉพาะอย่าง

2.2 การสอบแบบให้เขียนตอบเป็นการสอบวัดที่ให้ผู้สอบเขียนเป็นตัวหนังสือตอบซึ่งมีรูปแบบการตอบอยู่ 2 แบบคือ

2.2.1 แบบไม่จำกัดคำตอบซึ่ง ได้แก่ การสอบวัดที่ใช้ข้อสอบแบบอัตนัยหรือความเรียง

2.2.2 แบบจำกัดคำตอบซึ่งเป็นการสอบที่กำหนดขอบเขตของคำถามที่จะให้คำตอบหรือกำหนดคำตอบมาให้เลือกซึ่งมี 4 รูปแบบคือ แบบเลือกทางใดทางหนึ่ง แบบจับคู่ แบบเติมคำ และแบบเลือกตอบ

การวัดผลสัมฤทธิ์อ่านเนื้อหาโดยการเขียนตอบนั้นเป็นที่นิยมที่ใช้กันแพร่หลายในโรงเรียนเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสอบวัดข้อเขียนวัดผลสัมฤทธิ์หรือแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์

จากข้อความที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่าจุดมุ่งหมายของการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นการตรวจสอบการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลว่าหลังจากได้เรียนรู้แล้วมีความสามารถด้านใดบ้างแล้วความสามารถนั้นมีมากน้อยเพียงใดซึ่งเป็นการประเมินพฤติกรรมของนักเรียนที่มีความเชื่อถือได้

### 3.3 ความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2545, น.95) ได้ให้ความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ไว้ว่าเป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ทักษะและความสามารถทางวิชาการที่ผู้เรียนได้เรียนรู้มาแล้ว ว่าบรรลุผลสำเร็จตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้เพียงใด

เยาวดี วิบูลย์ศรี (2545, น.28) ได้ให้ความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ไว้ว่าแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลของการเรียน ส่วนมากจะเป็นเครื่องมือสำหรับช่วยให้ครูสามารถตัดสินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปได้ว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหมายถึงแบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ทักษะและความสามารถทางวิชาการที่ผู้เรียนได้เรียนรู้มาแล้วว่าบรรลุผลสำเร็จตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้มากน้อยเพียงใด

### 3.4 ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ลัว่น สายยศ และอังคณา สายยศ (2541, น.18) ได้ให้ความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ไว้ว่าเป็นแบบทดสอบที่วัดความรู้ของนักเรียนที่ได้เรียนไปแล้ว ซึ่งเป็นข้อคำถามให้นักเรียนตอบลงในกระดาษและให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์แบ่งเป็น 2 แบบดังต่อไปนี้

1. แบบทดสอบของครู หมายถึง ชุดข้อคำถามที่ครูเป็นผู้สร้างขึ้น ซึ่งเป็นข้อคำถามที่ถามเกี่ยวกับความรู้ที่นักเรียนได้เรียนในห้องเรียนว่านักเรียนมีความรู้มากเพียงใด แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นนี้มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนเฉพาะกลุ่มที่ครูสอน เป็นแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นใช้กันโดยทั่วไปในสถานศึกษามีลักษณะเป็นแบบทดสอบข้อเขียนซึ่งแบ่งออกได้อีก 2 ชนิดคือ

1.1 แบบทดสอบอัตนัยเป็นแบบทดสอบที่กำหนดคำถามหรือปัญหาแล้วให้ผู้ตอบเขียนโดยแสดงความรู้ ความคิด และเจตคติได้อย่างเต็มที่

1.2 แบบทดสอบปรนัยหรือแบบให้ตอบสั้น ๆ เป็นแบบทดสอบที่กำหนดให้ผู้ตอบเขียนตอบสั้น ๆ หรือมีคำตอบให้เลือกแบบจำกัด คำตอบผู้ตอบไม่มีโอกาสแสดงความรู้ความคิดได้อย่างกว้างขวางเหมือนแบบทดสอบอัตนัย แบบทดสอบชนิดนี้แบ่งออกเป็น 4 แบบ คือ แบบทดสอบถูกผิด แบบทดสอบแบบจับคู่ แบบทดสอบแบบเติมคำ และแบบทดสอบแบบเลือกตอบ

2. แบบทดสอบมาตรฐานสร้างขึ้นจากผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสาขาวิชาหรือจากครูผู้สอนวิชานั้น ๆ แต่ผ่านการทดลองหาคุณภาพหลายครั้งจนกระทั่งมีคุณภาพดีพอจึงสร้างเกณฑ์ปกติของแบบทดสอบนั้น สามารถใช้เป็นหลักและเปรียบเทียบผลเพื่อประเมินค่าของการเรียนการสอนในเรื่องใด ๆ ก็ได้ จะใช้วัดอัตราการพัฒนาของเด็กแต่ละวัยในแต่ละกลุ่มก็ได้จะใช้สำหรับให้ครูวินิจฉัยผลสัมฤทธิ์ระหว่างวิชาต่าง ๆ ในเด็กแต่ละคนก็ได้ข้อสอบมาตรฐานนอกจากจะมีคุณภาพของแบบทดสอบสูงแล้วยังมีมาตรฐานในด้านวิธีการดำเนินการสอบ

สมนึก ภัททิยธนี (2541, น.73-97) ยังได้กล่าวว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนประเภทที่ครูสร้างขึ้นนิยมใช้กันมี 6 แบบซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. ข้อสอบแบบเลือกตอบ (Multiple Choice Test) ข้อสอบแบบเลือกตอบโดยทั่วไปจะประกอบด้วย 2 ตอน คือ ตอนคำถามกับตอนเลือก ในตอนเลือกจะประกอบด้วยตัวเลือกที่เป็นคำตอบถูกและตัวเลือกที่เป็นตัวลวง ซึ่งตัวเลือกนั้นนิยมใช้ตัวเลือกที่ใกล้เคียงกัน ซึ่งข้อสอบแบบนี้จะมีความเที่ยงตรงสูงสามารถครอบคลุมเนื้อหาและทุกพฤติกรรมด้านความรู้รวมทั้งยังตรวจง่าย สะดวกรวดเร็วและมีความยุติธรรม

2. ข้อสอบแบบอัตนัยหรือแบบเรียงความ (Subjective or Essay Test) เป็นข้อสอบที่มีเฉพาะข้อคำถามให้ผู้เรียนสามารถเขียนตอบอย่างเสรี เขียนบรรยายตามความรู้และข้อคิดเห็นของ

แต่ละคน ซึ่งสามารถวัดพฤติกรรมต่าง ๆ ได้ทุกด้าน แต่มักจะมีความคลาดเคลื่อนในการตรวจให้คะแนน

3. ข้อสอบแบบกาถูกผิด (True-False Test) เป็นข้อสอบแบบเลือกตอบที่มี 2 ตัวเลือก แต่ตัวเลือกดั้งกล่าวเป็นแบบคงที่และมีความหมายตรงกันข้าม เป็นข้อสอบที่เปิดโอกาสให้ผู้ตอบได้ใช้ความสามารถอย่างเต็มที่ในการเดาได้เท่าเทียมกัน แต่มักจะวัดได้เฉพาะพฤติกรรมด้านความรู้ความจำได้เพียงอย่างเดียว

4. ข้อสอบแบบเติมคำ (Completion Test) เป็นข้อสอบที่ประกอบด้วยประโยคหรือข้อความที่ยังไม่สมบูรณ์ ให้ผู้ตอบเติมคำ หรือประโยค ในช่องว่างที่เว้นไว้เพื่อให้ประโยคหรือข้อความมีความสมบูรณ์และถูกต้อง ซึ่งโอกาสที่ผู้ตอบจะเดาโดยไม่มีความรู้ที่นั่นทำได้น้อย แต่มักวัดความรู้ความจำได้เพียงอย่างเดียว

5. ข้อสอบแบบตอบสั้นๆ (Short Answer Test) ข้อสอบประเภทนี้คล้ายแบบเติมคำ แตกต่างกันที่ข้อสอบแบบตอบสั้นเขียนเป็นประโยคคำถามสมบูรณ์แล้วให้ผู้ตอบเป็นคนเขียนตอบ ซึ่งคำตอบที่ต้องการจะสั้นๆ ได้ใจความสมบูรณ์ ผู้สอบเดาคำตอบได้ยากเหมาะกับการวัดพฤติกรรมด้านความรู้ความจำ แต่จะมีปัญหาในการตรวจให้คะแนนเพราะความผิดพลาดทางภาษาของผู้สอบ

6. ข้อสอบแบบจับคู่ (Matching Test) เป็นข้อสอบเลือกตอบชนิดหนึ่งโดยมีคำหรือข้อความแยกออกจากกันเป็น 2 ชุด ให้ผู้ตอบเลือกคู่ของแต่ละข้อความในชุดหนึ่ง (ตัวยืน) จะคู่กับคำหรือข้อความใดในอีกชุดหนึ่ง (ตัวเลือก) ซึ่งมีความสัมพันธ์กันตามที่ผู้ออกข้อสอบกำหนดไว้ ตรวจให้คะแนนง่ายเปิดโอกาสให้สามารถเดาถูกต้องสูง

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2539, น.31-32) ได้กล่าวถึงประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็น 2 ลักษณะคือ

1. การทดสอบแบบอิงกลุ่มหรือการวัดผลแบบอิงกลุ่มเป็นการสอบวัดที่เกิดจากความเชื่อในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคลที่ว่าความสามารถของบุคคลใด ๆ ในเรื่องใดนั้นมีไม่เท่ากัน บางคนมีความสามารถเด่น บางคนมีความสามารถด้อย และส่วนใหญ่จะมีความสามารถปานกลาง ดังนั้น การทดสอบแบบนี้จึงยึดคนส่วนใหญ่เป็นหลักในการเปรียบเทียบโดยพิจารณาคะแนนผลการสอบของบุคคลเทียบกับคนอื่นๆ ในกลุ่ม คะแนนจะมีความหมายก็ต่อเมื่อนำไปเปรียบเทียบกับคะแนนของบุคคลอื่นที่สอบด้วยข้อสอบฉบับเดียวกัน จุดมุ่งหมายของการทดสอบแบบนี้เพื่อจะกระจายบุคคลทั้งกลุ่มไปตามความสามารถของแต่ละบุคคล นั่นคือ คนที่มีความสามารถสูงจะได้คะแนนสูงคนที่มีความสามารถด้อยกว่าก็จะได้คะแนนลดหลั่นลงมาจนถึงคะแนนต่ำสุด

2. การทดสอบแบบอิงเกณฑ์หรือการวัดผลแบบอิงเกณฑ์ยึดความเชื่อในเรื่องการเรียนเพื่อรอบรู้ กล่าวคือ ยึดหลักการว่าในการเรียนการสอนนั้นจะต้องมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนทั้งหมดหรือเกือบทั้งหมดประสบความสำเร็จในการเรียน แม้ว่าผู้เรียนจะมีลักษณะแตกต่างกันก็ตาม แต่ทุก

คนควรได้รับการส่งเสริมให้พัฒนาถึงขีดความสามารถสูงสุดของตน โดยอาจใช้เวลาต่างกันในแต่ละบุคคล ดังนั้น การทดสอบแบบอิงเกณฑ์จึงมีการกำหนดเกณฑ์ขึ้นแล้วนำผลการสอบวัดของแต่ละบุคคลเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ความสำคัญของการทดสอบแบบนี้จึงอยู่ที่ทำการกำหนดเกณฑ์เป็นสำคัญ

พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2545, น.97) ได้กล่าวถึงประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ โดยแบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ

1. แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง หมายถึง แบบทดสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน เฉพาะกลุ่มที่ครูสอนเป็นแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นใช้กันทั่วไปในสถานศึกษามีลักษณะเป็นแบบทดสอบข้อเขียน แบ่งออกได้ 2 ชนิด คือ

1.1 แบบทดสอบแบบอัตนัยเป็นแบบทดสอบที่กำหนดคำถามหรือปัญหาให้แล้วให้ผู้ตอบเขียนโดยแสดงความรู้ ความคิด เจตคติได้อย่างเต็มที่

1.2 แบบทดสอบแบบปรนัยหรือแบบให้ตอบสั้น ๆ เป็นแบบทดสอบที่กำหนดให้ผู้สอบเขียนตอบสั้น ๆ หรือมีคำตอบให้เลือกแบบจำกัดคำตอบ ผู้ตอบไม่มีโอกาสแสดงความรู้ความคิดได้อย่างกว้างขวาง แบบทดสอบชนิดนี้แบ่งออกเป็น 4 ชนิด คือแบบทดสอบถูก – ผิด แบบทดสอบเติมคำ แบบทดสอบจับคู่ และแบบทดสอบเลือกตอบ

2. แบบทดสอบมาตรฐาน หมายถึง แบบทดสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนทั่วไป ซึ่งสร้างโดยผู้เชี่ยวชาญมีการวิเคราะห์และปรับปรุง จนมีคุณภาพมีมาตรฐาน กล่าวคือ มีมาตรฐานในการดำเนินการสอบ วิธีการให้คะแนน และการแปลความหมายของคะแนน

ภัทรา นิคมานนท์ (2540, น.61-68) กล่าวถึงประเภทของแบบทดสอบด้านพุทธิพิสัยโดยทั่วไปแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ แบบทดสอบอัตนัย หมายถึง แบบทดสอบที่ถามให้ตอบยาวๆ แสดงความคิดเห็นได้อย่างกว้างขวาง ประเภทที่สอง คือ แบบทดสอบปรนัย หมายถึง แบบทดสอบประเภทถูก-ผิด แบบทดสอบเติมคำ แบบทดสอบจับคู่ และแบบทดสอบเลือกตอบ โดยเกณฑ์ที่ใช้ในการจำแนกประเภทของแบบทดสอบ ได้แก่

1. จำแนกตามกระบวนการในการสร้างจำแนกได้ 2 ประเภท คือ

1.1 แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเองเป็นแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเฉพาะคราวเพื่อใช้ทดสอบผลสัมฤทธิ์และความสามารถทางวิชาการของเด็ก

1.2 แบบทดสอบแบบมาตรฐานเป็นแบบทดสอบที่สร้างขึ้นด้วยกระบวนการหรือวิธีการที่ซับซ้อน เมื่อสร้างขึ้นแล้วมีการนำไปทดลองสอบและนำผลมาหาค่าทางสถิติเพื่อปรับปรุงให้มีคุณภาพดีมีความเป็นมาตรฐาน

2. จำแนกตามจุดมุ่งหมายในการใช้ประโยชน์จำแนกได้ 2 ประเภท คือ
  - 2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้วัดปริมาณความรู้ความสามารถทักษะเกี่ยวกับด้านวิชาการที่ได้เรียนรู้ว่ามีมากน้อยเพียงใด
  - 2.2 แบบทดสอบความถนัดเป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดความสามารถที่เกิดจากการสะสมประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้มาในอดีต
3. จำแนกตามรูปแบบคำถามและวิธีการตอบจำแนกได้ 2 ประเภท คือ
  - 3.1 แบบทดสอบปรนัยเป็นแบบสอบถามที่ถามให้ผู้ตอบสั้นๆ ในขอบเขต จำกัด คำถามแต่ละข้อ วัดความสามารถเพียงเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ผู้สอบไม่มีโอกาสแสดงความคิดเห็นได้อย่างกว้างขวางเหมือนแบบทดสอบอัตนัย
  - 3.2 แบบทดสอบอัตนัยเป็นแบบทดสอบที่กำหนดคำถามหรือปัญหาให้ แล้วให้ผู้ตอบเขียนโดยแสดงความรู้ ความคิด เจตคติได้อย่างเต็มที่
4. จำแนกตามลักษณะการตอบจำแนกได้ 3 ประเภท คือ
  - 4.1 แบบทดสอบภาคปฏิบัติ เช่น การสอบวิชาพลศึกษาให้แสดงท่าทางประกอบเพลง การให้คะแนนการทดสอบประเภทนี้ครูต้องพิจารณาด้านคุณภาพของผลงานความถูกต้องของวิธีการปฏิบัติรวมทั้งความคล่องแคล่วและปริมาณของผลงานด้วย
  - 4.2 แบบทดสอบเขียนตอบเป็นแบบทดสอบในการเขียนตอบทุกชนิด
  - 4.3 แบบทดสอบด้วยวาจาเป็นแบบทดสอบที่ผู้สอบใช้การโต้ตอบด้วยวาจา
5. จำแนกตามเวลาที่กำหนดให้ตอบจำแนกได้ 2 ประเภท คือ
  - 5.1 แบบทดสอบวัดความเร็วเป็นแบบทดสอบที่มุ่งวัดทักษะความคล่องแคล่วในการคิดความแม่นยำในความรู้เป็นสำคัญ มักมีลักษณะค่อนข้างง่าย แต่ให้เวลาในการทำแบบทดสอบน้อย ผู้สอนต้องแข่งขันกันตอบ ใครทำเสร็จก่อนและถูกต้องมากที่สุดถือว่ามีประสิทธิภาพสูงกว่า
  - 5.2 แบบทดสอบวัดประสิทธิภาพสูงสุด แบบทดสอบลักษณะนี้มีลักษณะค่อนข้างยากและใช้เวลานาน
6. จำแนกตามลักษณะและโอกาสในการใช้จำแนกได้ 2 ประเภท คือ
  - 6.1 แบบทดสอบย่อยเป็นแบบทดสอบที่มีจำนวนข้อคำถามไม่มากนัก มักใช้สำหรับประเมินผลเมื่อเสร็จสิ้นการเรียนการสอนในแต่ละหน่วย โดยมีจุดประสงค์หลักคือเพื่อปรับปรุงการเรียนเป็นสำคัญ
  - 6.2 แบบทดสอบรวมเป็นแบบทดสอบที่ถามความรู้ความเข้าใจรวมหลายๆ เรื่องหลายๆ เนื้อหาหลายๆ จุดประสงค์ มีจำนวนมากข้อ มักใช้ตอนสอบปลายภาคเรียนหรือปลายปีการศึกษา จุดมุ่งหมายสำคัญ คือ ใช้เปรียบเทียบระหว่างผู้สอบด้วยกัน

7. จำแนกตามเกณฑ์การนำผลจากการสอบวัดไปประเมินไปจำแนกได้ 2 ประเภท คือ

7.1 แบบทดสอบอิงเกณฑ์มีจุดมุ่งหมายเพื่อวัดระดับความรู้พื้นฐานและความรู้ที่จำเป็นในการบ่งบอกถึงความรู้ของผู้เรียนตามวัตถุประสงค์

7.2 แบบทดสอบอิงกลุ่มเป็นแบบทดสอบที่มุ่งนำผลการสอบไปเปรียบเทียบกับบุคคลอื่นในกลุ่มที่ใช้ข้อสอบเดียวกัน เหมาะสำหรับการสอบที่มีการแข่งขันกันมากกว่าเพื่อการเรียนการสอน

8. จำแนกตามสิ่งเร้าจำแนกได้ 2 ประเภท คือ

8.1 แบบทดสอบทางภาษา ได้แก่ การใช้คำพูดหรือตัวหนังสือไปเร้าผู้สอบ ให้ตอบโดยการพูดหรือเขียนออกมา

8.2 แบบทดสอบที่ไม่ใช้ภาษา ได้แก่ การใช้รูปภาพกิริยาท่าทางหรืออุปกรณ์ต่างๆ ไปเร้าให้ผู้สอบตอบสนอง

สิริพร ทิพย์คง (2545, น.193) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มี 2 ประเภท ดังนี้

1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์มาตรฐานมีการดำเนินการสอบและการแปลคะแนนแบบมาตรฐานสร้างโดยผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสาขาวิชา และยอมรับในคุณภาพที่สามารถขยายอิงสู่ประชากรได้ การใช้แบบทดสอบมาตรฐานต้องทำตามคู่มือทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นการแจกการอธิบายการใช้เวลาการตรวจและการแปลคะแนนของข้อสอบ

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ครูสร้างขึ้นโดยสร้างตามจุดประสงค์ของครูผู้สอนเป็นคำถามที่เกี่ยวกับความรู้ที่นักเรียนได้เรียนในห้องเรียนซึ่งเป็นการทดสอบว่านักเรียนมีความรู้มากเพียงใด บกพร่องในส่วนใด เพื่อจะได้สอนซ่อมเสริม หรือเป็นการวัดเพื่อดูความพร้อมที่จะเรียนในเนื้อหาใหม่ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการของครูผู้สอน

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่าแบบทดสอบที่ใช้ในการวัดและประเมินผลการเรียนการสอนที่ใช้ในปัจจุบันนี้นั้นมีมากมายหลายประเภทแต่ละประเภทก็จะมีลักษณะและจุดมุ่งหมายต่อการวัดผลสัมฤทธิ์แตกต่างกันดังนั้นในการนำแบบทดสอบไปใช้ต้องระมัดระวังว่าการเลือกต้องเลือกใช้แบบทดสอบได้ถูกต้องเหมาะสมการจำแนกแบบทดสอบสามารถทำได้หลายแบบขึ้นอยู่กับผู้จำแนกว่าจะยึดอะไรเป็นเกณฑ์ในการจำแนก

### 3.5 การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

อุทุมพร จามรมาน (2544, น.27) กล่าวถึง การสร้างข้อสอบที่เป็นระบบนั้นมีขั้นตอนดังนี้

1. การระบุจุดมุ่งหมายในการทดสอบ

2. การระบุเนื้อหาให้ชัดเจน
3. การทำตารางเนื้อหาจับจุดมุ่งหมายในการทดสอบ
4. การกำหนดน้ำหนัก
5. การกำหนดเวลาสอบ
6. การกำหนดจำนวนข้อหรือคะแนน
7. การเขียนข้อสอบ
8. การตรวจสอบข้อสอบที่เขียน
9. การทดลองใช้แก้ไขปรับปรุง

Bloom (1956 อ้างถึงในวิรัช วรรณรัตน์. 2539, น.39-46) ได้ลำดับขั้นของความรู้ไปใช้ในการเขียนวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมด้านความรู้ความคิดไว้ 6 ชั้น ดังนี้

1. ความรู้ ความจำ หมายถึง การระลึกหรือท่องจำความรู้ต่าง ๆ ที่ได้เรียนมาแล้วโดยตรง รวมถึงการระลึกถึงข้อมูลข้อเท็จจริงต่าง ๆ ไปจนถึงกฎเกณฑ์ ทฤษฎีจากตำรา
2. ความเข้าใจ หมายถึง ความสามารถในการจับใจความสำคัญของเนื้อหาที่นักเรียนได้เรียนไปหรืออาจแปลความจากตัวเลข การสรุป การย่อความต่าง ๆ การเรียนรู้
3. การนำไปใช้ หมายถึง ความสามารถในการนำความรู้ที่นักเรียนได้เรียนมาแล้วไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ รวมถึงความสามารถในการเอากฎ มโนทัศน์ หลักสำคัญ วิธีการใช้การเรียนรู้ในชั้นนี้ถือว่านักเรียนจะต้องมีความเข้าใจในเนื้อหาเป็นอย่างดีเสียก่อนจึงจะนำความรู้ไปใช้ได้
4. การวิเคราะห์ หมายถึง ความสามารถในการแยกแยะเนื้อหาวิชาลงไปเป็นองค์ประกอบย่อย ๆ เหล่านั้น เพื่อที่จะได้มองเห็นหรือเข้าใจความเกี่ยวข้องต่าง ๆ ในชั้นนี้จึงรวมถึงการแยกแยะหาส่วนประกอบย่อย ๆ หาความสัมพันธ์ระหว่างส่วนย่อย ๆ เหล่านั้น ตลอดจนหลักสำคัญต่าง ๆ ที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้
5. การสังเคราะห์ หมายถึง ความสามารถในการนำเอาส่วนย่อย ๆ มาประกอบกันเป็นสิ่งใหม่ การสังเคราะห์จึงเกี่ยวกับการวางแผน การออกแบบ การทดลอง การตั้งสมมติฐาน การแก้ปัญหาที่ยาก ๆ การเรียนรู้ในระดับนี้เป็นการเน้นพฤติกรรมสร้างสรรค์ในอันที่จะสร้างแนวคิดหรือแบบแผนใหม่ ๆ ขึ้นมา
6. การประเมินค่า หมายถึง ความสามารถในการตัดสินใจเกี่ยวกับคุณค่าต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นคำพูด นวนิยาย บทกวี หรือรายงานการวิจัย การตัดสินใจดังกล่าวจะต้องวางแผนอยู่บนเกณฑ์ที่แน่นอน ซึ่งเกณฑ์ดังกล่าวอาจจะเป็นสิ่งที่นักเรียนคิดขึ้นมาเอง หรือนำมาจากที่อื่นก็ได้

ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนั้นเป็นวิธีการตรวจสอบว่านักเรียนมีพฤติกรรมตามจุดมุ่งหมายของการศึกษาที่ตั้งไว้เพียงใดการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจึงเป็นการวัดการเปลี่ยนแปลงที่เกี่ยวข้องกับสมรรถภาพทางสมองและสติปัญญาภายหลังจากที่ได้เรียนไปแล้วโดยใช้

แบบทดสอบ ซึ่งการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจะต้องมีการวางแผนที่ดีเพื่อให้ได้แบบทดสอบที่เป็นมาตรฐานสามารถเก็บรวบรวมข้อมูลได้อย่างเที่ยงตรง คะแนนที่วัดมามีความเชื่อมั่นสูง

### 3.6 ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

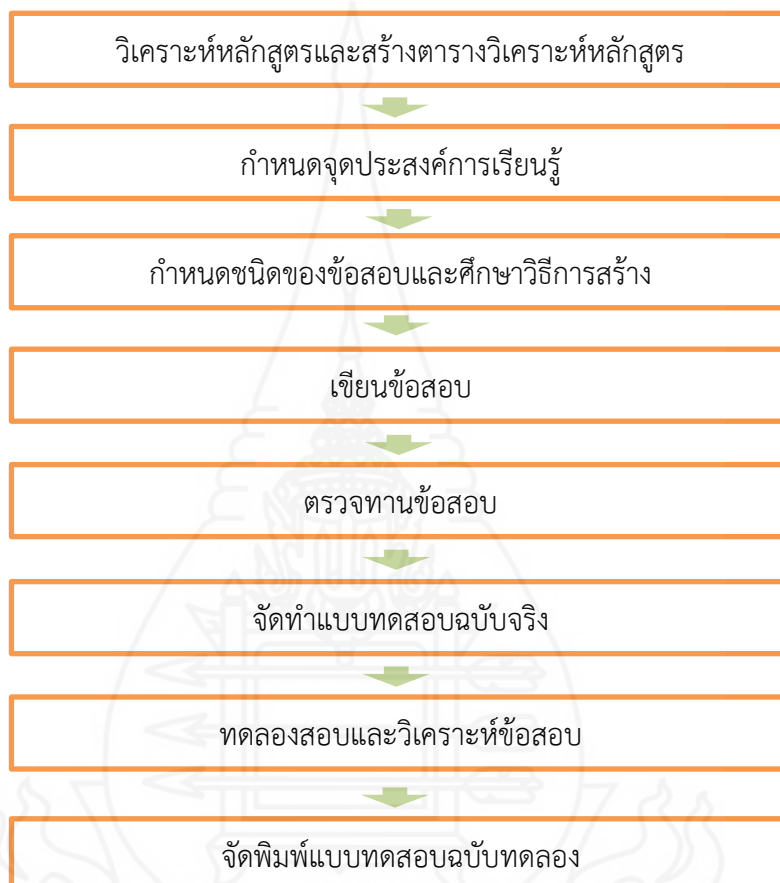
พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2545, น.99-101) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดังนี้

1. วิเคราะห์หลักสูตรและการสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตรเป็นการวิเคราะห์เนื้อหาสาระและพฤติกรรมที่ต้องการ ตารางวิเคราะห์หลักสูตรจะใช้เป็นกรอบความรู้พื้นฐานในการออกแบบทดสอบโดยระบุจำนวนของข้อสอบในแบบทดสอบในแต่ละเรื่องและพฤติกรรมที่ต้องการจะวัดได้
2. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมที่นำไปสู่การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้สอนมุ่งหวังให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน ซึ่งผู้สอนต้องกำหนดไว้ล่วงหน้าสำหรับเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนและการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
3. กำหนดชนิดของข้อสอบและศึกษาวิธีสร้าง โดยการศึกษตารางวิเคราะห์หลักสูตรและจุดประสงค์การเรียนรู้ ผู้ออกข้อสอบต้องพิจารณาและตัดสินใจเลือกใช้ชนิดของข้อสอบที่ใช้วัดว่าเป็นแบบใด โดยต้องเลือกให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน แล้วศึกษาวิธีเขียนข้อสอบชนิดนั้นให้มีความเข้าใจในหลักการและวิธีการเขียนข้อสอบ
4. เขียนข้อสอบ ผู้ออกข้อสอบลงมือเขียนข้อสอบตามรายละเอียดที่กำหนดไว้ในตารางวิเคราะห์หลักสูตร และให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยอาศัยหลักการและวิธีการเขียนข้อสอบที่ได้ศึกษามาแล้วในข้อ 3
5. ตรวจสอบข้อสอบเพื่อให้ข้อสอบที่เขียนไว้แล้วในขั้นตอนที่ 4 มีความถูกต้องตามหลักวิชา มีความสมบูรณ์ครบถ้วนตามรายละเอียดที่กำหนดไว้ในตารางวิเคราะห์หลักสูตร ผู้ออกข้อสอบต้องพิจารณา ตรวจสอบข้อสอบอีกครั้งก่อนที่จะจัดพิมพ์และนำไปใช้ต่อไป
6. จัดพิมพ์แบบทดสอบฉบับทดลองเมื่อตรวจสอบเสร็จแล้วให้พิมพ์ข้อสอบทั้งหมดจัดทำเป็นแบบทดสอบฉบับทดลองโดยมีคำชี้แจงหรือคำอธิบายวิธีตอบแบบทดสอบ และจัดวางรูปแบบการพิมพ์ให้เหมาะสม
7. ทดลองสอบและวิเคราะห์ข้อสอบ เป็นวิธีการตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบก่อนนำไปใช้จริง โดยนำแบบทดสอบไปใช้ทดลองสอบกับกลุ่มที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันกับกลุ่มที่ต้องการสอบจริง แล้วนำผลการทดสอบมาวิเคราะห์และปรับปรุงข้อสอบให้มีคุณภาพ โดยสภาพการปฏิบัติจริงของการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในโรงเรียนมักไม่ค่อยมีการทดลองสอบ และวิเคราะห์ข้อสอบส่วนใหญ่ นำแบบทดสอบไปใช้ทดสอบแล้วจึงวิเคราะห์ข้อสอบเพื่อปรับปรุงข้อสอบและนำไปใช้ในครั้งต่อไป



8. จัดทำแบบทดสอบฉบับจริง นำผลจากการวิเคราะห์ข้อสอบ หากพบว่าข้อสอบข้อใดไม่มีคุณภาพ อาจจะต้องตัดทิ้งหรือปรับปรุงแก้ไขข้อสอบให้มีคุณภาพดีขึ้นแล้วจึงจัดทำเป็นแบบทดสอบฉบับจริงที่จะนำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

### ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบดังกล่าวอาจสรุปได้ดังภาพ



ภาพที่ 2.1 การประเมินผลการเรียน (Learning Evaluation)

ที่มา: พิชิตฤทธิ์จรูญ (2543, น.113)

พิตร ทองชั้น (2524, น.60-61) ได้กล่าวถึงกระบวนการในการสร้างแบบทดสอบว่าการสร้างแบบทดสอบต้องมีการวางแผนในการสร้างแบบทดสอบ เพื่อช่วยให้การสร้างแบบทดสอบมีประสิทธิภาพ โดยมีลำดับขั้นตอนในการวางแผนดังนี้

1. กำหนดจุดมุ่งหมายโดยต้องกำหนดให้ชัดเจน มีการกำหนดน้ำหนักคะแนน และควรทราบกลุ่มนักเรียนที่จะทดสอบว่าเก่งหรืออ่อนเพียงใด เพื่อจะได้ใช้เป็นเกณฑ์ในการสร้างข้อสอบ

ให้เหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน และควรกำหนดวัน เวลาในการสอนให้พอเหมาะกับกลุ่มสอบ

2. ชั้นเตรียม เช่น เตรียมหลักสูตรเนื้อหาวิชาตลอดจนตำราหนังสือแบบเรียน รวมถึงต้องมีการวิเคราะห์หลักสูตรและอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการทำแบบทดสอบ เช่น กระดาษคำตอบ และครูผู้ตัดสินต้องเลือกแบบ และชนิดของข้อทดสอบ

3. ชั้นลงมือปฏิบัติ เป็นการเขียนข้อสอบที่กำหนดไว้สิ่งที่ควรยึดถือคือหลักและวิธีสร้างแบบทดสอบที่ดีถ้ามีข้อสอบข้อใดข้อหนึ่งมีปัญหาควรมีการพูดคุยกับเพื่อนครูหรือผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลทางด้านเนื้อหาวิชานั้นๆ

4. ชั้นตรวจสอบควรมีการตรวจสอบข้อสอบว่ามีข้อบกพร่องดี หรือไม่ดียังไร โดยนำมาเปรียบเทียบกับผลการวิเคราะห์ข้อสอบหลังจากที่ได้ทดสอบกับนักเรียนแล้ว

5. ชั้นจัดพิมพ์สิ่งที่ควรคำนึง ได้แก่ รูปเล่มต้องจัดให้เรียบร้อย พิมพ์ให้สะอาด ตัวอักษรต้องไม่ผิดพลาด คำชี้แจงในข้อสอบต้องชัดเจน และต้องมีรายละเอียดเกี่ยวกับจำนวนข้อของข้อสอบ เวลา และคะแนนเต็ม

บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์ (2525, น.22-29) ได้กล่าวถึงกระบวนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ว่า มีขั้นตอนที่สำคัญ 4 ขั้นตอนคือ

1. ขั้นตอนวางแผนการสร้างแบบทดสอบการวางแผนสร้างแบบทดสอบต้องพิจารณาถึงสิ่งสำคัญ 2 ประการ คือ

1.1 จุดประสงค์ของการนำแบบทดสอบไปใช้ หลักการสำคัญคือการนำแบบทดสอบไปใช้จะต้องสัมพันธ์กับการสอน เช่น สอบเพื่อตรวจสอบความรู้เดิม สอบก่อนทำการสอน การสอนเพื่อปรับปรุงการเรียนการสอน และวินิจฉัยข้อบกพร่องของข้อสอบในระหว่างดำเนินการสอน และการสอบเพื่อสรุปผลการเรียน ดังนั้น จุดประสงค์ของการนำแบบทดสอบไปใช้จึงแบ่งเป็น 4 จุดประสงค์ คือ

1.1.1 ใช้ตรวจสอบความรู้เดิมก่อนจะเริ่มต้นการสอนเพื่อจัดกลุ่มการเรียนการสอนและเลือกวิธีการสอนให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน

1.1.2 ใช้ตรวจสอบความก้าวหน้าและปรับปรุงแก้ไขการเรียนการสอนโดยจะทำการสอบในระหว่างดำเนินการสอนเป็นระยะๆ

1.1.3 ใช้วินิจฉัยผู้เรียนเพื่อหาสาเหตุข้อบกพร่องของผู้เรียนเป็นรายบุคคล

1.1.4 ใช้สรุปผลการเรียนเพื่อตัดสินผลการเรียนว่านักเรียนได้ระดับผลการเรียนอยู่ในระดับใด สอบผ่านหรือไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

1.2 เนื้อหาวิชาและพฤติกรรมที่ต้องการจะวัด ซึ่งได้มาจากการวิเคราะห์หลักสูตร ซึ่งเป็นกระบวนการในการจำแนกแยกแยะวิชานั้นๆ มีหัวข้อ เนื้อหา สารที่สำคญอะไรบ้าง มีจุดประสงค์ที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมอะไรบ้าง ซึ่งประกอบด้วยการวิเคราะห์ 2 อย่าง คือ

1.2.1 วิเคราะห์เนื้อหาวิชาซึ่งต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้คือความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของ ความยากง่ายของเนื้อหา ขนาดความยาวของเนื้อหา เวลาที่ใช้สอน

1.2.2 การวิเคราะห์จุดประสงค์เป็นการจำแนกและจัดหมวดหมู่พฤติกรรมที่ต้องการปลูกฝังหรือต้องการให้เกิดขึ้นกับนักเรียน โดยใช้เนื้อหาวิชาเป็นสื่อ นำ การวิเคราะห์จุดประสงค์ควรดำเนินการ ดังนี้ รวบรวมจุดประสงค์ของเนื้อหาวิชาทั้งหมดจากหลักสูตรและคู่มือครู หลังจากนั้นจึงเขียนพฤติกรรมที่สำคัญของแต่ละจุดประสงค์ทั้งหมด และนิยามความหมายของพฤติกรรมดังกล่าว

การสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตรเป็นตารางสองมิติ มิติที่หนึ่งเป็นจุดประสงค์การสอนซึ่งประกอบด้วยพฤติกรรมด้านต่างๆ และมิติที่สองเป็นหัวข้อเนื้อหาในแต่ละหัวข้อ เนื้อหาและพฤติกรรมกำหนดคะแนน น้ำหนัก ความสำคัญไว้ ซึ่งคะแนนน้ำหนักความสำคัญนี้จะนำมาใช้ในการเขียนข้อสอบว่าต้องเขียนข้อสอบวัดพฤติกรรมในหัวข้อเนื้อหาวิชาใดมากเพียงใด วิธีกำหนดน้ำหนักความสำคัญ และจำนวนข้อสอบทำได้ดังนี้

1. กำหนดน้ำหนักความสำคัญของแต่ละหัวข้อโดยพิจารณาจากเวลาที่ใช้สอนในแต่ละหัวข้อเนื้อหา
2. กำหนดน้ำหนักความสำคัญของแต่ละพฤติกรรมโดยพิจารณาจากความสำคัญของจุดประสงค์ที่ใช้สอน
3. กำหนดจำนวนข้อที่ใช้สอบทั้งหมดโดยพิจารณาจากจุดประสงค์ของการนำแบบทดสอบไปใช้
4. คำนวณจำนวนข้อสอบในแต่ละเนื้อหาโดยคิดจากน้ำหนักความสำคัญ
5. คำนวณจากข้อสอบในแต่ละเนื้อหาเป็นรายพฤติกรรมโดยคิดจากน้ำหนักความสำคัญของแต่ละพฤติกรรม

2. ขั้นตอนเตรียมงานและเขียนข้อสอบควรคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ดังนี้

2.1 เตรียมแบบทดสอบฉบับยกร่างโดยเขียนจากตารางวิเคราะห์หลักสูตรแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข การเขียนข้อสอบต้องเลือกชนิดข้อสอบและรูปแบบคำถามให้เหมาะสม ควรเขียนข้อสอบให้มากกว่าข้อสอบที่ต้องการจริงโดยเผื่อไว้ประมาณ 25-50%

2.2 ควรเขียนข้อสอบให้ยากพอเหมาะ ข้อสอบถูกผิดควรมีคนตอบถูก 75% ข้อสอบเลือกตอบ 5 ตัวเลือกควรมีคนตอบถูก 60% ข้อสอบเติมคำควรมีคนตอบถูก 50%

2.3 เมื่อเขียนข้อสอบเสร็จแล้วควรนำมาพิจารณาข้อบกพร่องต่างๆ เช่น คำถามต้องไม่กำกวม ไม่คลุมเครือ ไม่ผิดหลักภาษาไทย และไม่ซับซ้อนมากเกินไป เป็นต้น

2.4 ควรเขียนข้อสอบให้เนื้อหาบังคับคำตอบมากกว่าใช้ฟอร์มข้อความบังคับคำตอบ

2.5 ควรจัดข้อสอบให้เป็นหมวดหมู่ตามประเภทของข้อสอบ

2.6 ควรสร้างข้อสอบแบบระดมพลังมากกว่าเร่งรีบ

2.7 อย่าจัดข้อสอบให้มีข้อถูกเรียงกันอย่างเป็นระบบ

2.8 ควรออกข้อสอบให้มีวิธีตอบที่สะดวกและง่ายต่อการตรวจให้คะแนน

2.9 ควรเขียนคำสั่งหรือคำชี้แจงให้ละเอียดและชัดเจน

2.10 ควรระลึกอยู่เสมอว่าพฤติกรรมทุกพฤติกรรมไม่สามารถวัดได้ด้วยข้อสอบเพียงข้อเดียว

2.11 หลีกเลี่ยงข้อสอบแบบถูกผิด

3. ขั้นตอนทดลองสอบเมื่อเขียนข้อสอบและจัดพิมพ์เรียบร้อยแล้วก็นำไปทดลองสอบเพื่อนำผลมาปรับปรุงแก้ไขข้อสอบ ซึ่งมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

3.1 กำหนดกลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่จะนำไปทดลองสอบให้นักเรียนทั้งคนเก่งปานกลาง อ่อนคละกันไป

3.2 กำหนดเวลาที่ใช้สอบให้เหมาะสมกับจำนวนข้อสอบ สำหรับแบบทดสอบที่สร้างขึ้นครั้งแรก จะต้องพิจารณาเวลาที่ใช้ทำข้อสอบจากเวลาที่นักเรียน 90% ทำแบบทดสอบเสร็จเป็นการหมดเวลา

3.3 การคุมสอบต้องพยายามจูงใจให้นักเรียนมีสมาธิและพยายามทำแบบทดสอบอย่างเต็มความสามารถ เพราะถ้านักเรียนรู้ว่าการทดลองสอบนี้จะไม่มีการสอบ อาจทำให้นักเรียนทำแบบทดสอบอย่างไม่ตั้งใจ ซึ่งจะส่งผลต่อคะแนนที่จะนำมาประเมินผลข้อสอบได้

3.4 ครูต้องเตรียมตัวล่วงหน้าในการคุมสอบ และการคุมการสอบครูควรวางท่าทางให้มีความเป็นกันเองมากที่สุด

3.5 สถานการณ์ทดสอบต้องทำให้เหมาะสมที่สุด ห้องสอบต้องปราศจากเสียงรบกวนใดๆ ทั้งสิ้น ต้องมีแสงสว่างเพียงพอ อากาศถ่ายเทสะดวก ที่นั่งสอบเหมาะสมกับการทดสอบ

4. ชั้นประเมินผลแบบทดสอบเป็นการตรวจสอบแบบทดสอบมีคุณภาพหรือไม่โดยพิจารณาตามคุณลักษณะที่ดีของแบบทดสอบ 10 ประการ คือ

4.1 ความแม่นยำ หมายถึง แบบทดสอบสามารถวัดพฤติกรรมได้ตรงตามที่ระบุไว้ในจุดประสงค์และตามที่ทำการสอนจริง

4.2 ความเชื่อมั่น หมายถึง แบบทดสอบให้ผลการสอบสอดคล้องตรงกันทุกครั้ง

4.3 อำนาจจำแนก หมายถึง ข้อสอบที่แบ่งแยกคนเก่ง คนอ่อนออกจากกันได้ กล่าวคือคนเก่งจะตอบถูก คนอ่อนจะตอบผิด

4.4 ความยากง่าย หมายถึง จำนวนเปอร์เซ็นต์ของผู้ตอบถูก โดยทั่วไปแล้วความยากง่ายที่เหมาะสมจะมีคนครึ่งหนึ่งตอบถูก

4.5 ความเป็นปรนัย หมายถึง ข้อสอบที่มีคำถามและการให้คะแนนชัดเจน

4.6 ความเฉพาะเจาะจง หมายถึง คนที่มีความสามารถเฉพาะเรื่องนั้นจะตอบข้อสอบข้อนั้นถูก แต่ถ้าไม่มีความสามารถในเรื่องนั้นจะตอบข้อสอบไม่ถูก

4.7 ประสิทธิภาพ หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้เน้นประหยัดการสร้างการดำเนินการสอบ การตรวจให้คะแนน แต่ให้ผลการสอบถูกต้อง

4.8 ความสมดุล หมายถึง แบบทดสอบสามารถวัดได้ครอบคลุมตามจุดประสงค์และเนื้อหา มีสัดส่วนจำนวนข้อสอบสอดคล้องตามตารางวิเคราะห์หลักสูตร

4.9 ความยุติธรรม หมายถึง แบบทดสอบมีความชัดเจนไม่คลุมเครือและเปิดโอกาสให้ทุกคนมีโอกาสจะตอบถูกได้เท่ากัน

4.10 ความเหมาะสมของเวลา หมายถึง แบบทดสอบกำหนดเวลาให้เพียงพอในการตอบข้อสอบจนเสร็จ

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่ากระบวนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจะต้องมีขั้นตอนสำคัญในการสร้างคือขั้นวางแผนขั้นเตรียมขั้นทดลองสอบและขั้นประเมินผลแบบทดสอบกระบวนการนี้จะนำไปปฏิบัติหรือทำติดต่อกันไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะได้คุณภาพของแบบทดสอบที่ต้องการการวางแผนสร้างแบบทดสอบนับว่าเป็นขั้นที่มีความสำคัญอย่างมากเพราะจะเป็นตัวกำหนดการเขียนข้อสอบให้ถูกต้องตั้งแต่เริ่มแรกดังนั้นตารางวิเคราะห์หลักสูตรจึงเป็นส่วนสำคัญที่จะต้องสร้างขึ้นก่อนที่จะทำการสร้างแบบทดสอบทุกครั้ง

### 3.7 แนวทางการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

พิชิต ฤทธิจรูญ. (2544, น.102) ได้กล่าวไว้ว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์จะมีคุณภาพได้นั้นจะต้องอาศัยหลักการสร้างที่มีประสิทธิภาพซึ่งกรอนลันด์ (Gronlund. 1993, p.8-11) ได้ให้หลักการสร้างไว้ ดังนี้

1. ต้องนิยามพฤติกรรมหรือผลการเรียนรู้ที่ต้องการจะวัดให้ชัดเจนโดยกำหนดในรูปแบบของจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียนหรือรายวิชาด้วยคำที่เฉพาะเจาะจงสามารถวัดและสังเกตได้
2. ควรสร้างแบบทดสอบให้ครอบคลุมผลการเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้ทั้งหมดทั้งในระดับความรู้ความจำความเข้าใจการนำไปใช้และระดับที่ซับซ้อนมากขึ้น

3. แบบทดสอบที่สร้างขึ้นควรจะวัดพฤติกรรมหรือผลการเรียนรู้ที่เป็นตัวแทนของกิจกรรมการเรียนรู้โดยจะต้องกำหนดตัวชี้วัดและขอบเขตของผลการเรียนรู้ที่จะวัดแล้วจึงเขียนข้อสอบตามตัวชี้วัดจากขอบเขตที่กำหนดไว้

4. แบบทดสอบที่สร้างขึ้นควรประกอบด้วยข้อสอบชนิดต่าง ๆ ที่เหมาะสมสอดคล้องกับการวัดพฤติกรรมหรือผลการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ให้มากที่สุด

5. ควรสร้างแบบทดสอบโดยคำนึงถึงแผนหรือวัตถุประสงค์ของการนำผลการทดสอบไปใช้ประโยชน์จะได้เขียนข้อสอบให้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และทันใช้ตามแผนที่กำหนดไว้เช่นการใช้แบบทดสอบก่อนการเรียนการสอน (pretest) สำหรับตรวจสอบพื้นฐานความรู้ของผู้เรียนเพื่อการสอนซ่อมเสริมการใช้แบบทดสอบระหว่างการเรียนการสอนเพื่อปรับปรุงการเรียนการสอน (formative test) และการใช้แบบทดสอบหลังการเรียนการสอนเพื่อตัดสินผลการเรียน (summative test)

6. แบบทดสอบที่สร้างขึ้นจะต้องทำให้การตรวจให้คะแนนไม่มีความคลาดเคลื่อนจากการวัด (measurement errors) ซึ่งไม่ว่าจะนำแบบทดสอบไปทดสอบกับผู้เรียนในเวลาที่แตกต่างกันจะต้องได้ผลการเรียนเหมือนเดิม

Gronlund. (1993, p.36-37) ได้ให้ข้อแนะนำสำหรับการเขียนข้อสอบข้อแนะนำทั่วไปสำหรับการเขียนข้อสอบมี ดังนี้

1. ควรเลือกชนิดของข้อสอบให้ตรงกับลักษณะของพฤติกรรมหรือผลการเรียนรู้ที่ต้องการจะวัดมากที่สุด

2. เขียนข้อสอบที่จะวัดผลการปฏิบัติให้สอดคล้องกับพฤติกรรมหรือผลการเรียนรู้ด้านการปฏิบัติ

3. เขียนข้อสอบแต่ละข้อให้ชัดเจนเฉพาะเจาะจงให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

4. เขียนข้อสอบเพื่อให้วัดพฤติกรรมหรือผลการเรียนรู้ได้โดยไม่ต้องอาศัยเครื่องมืออุปกรณ์อย่างอื่นช่วยเช่นเขียนข้อสอบโจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ที่ใช้วัดความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาโดยไม่ต้องอาศัยเครื่องมืออุปกรณ์ช่วย

5. พยายามป้องกันสิ่งต่าง ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับข้อสอบ แต่จะมีผลต่อคำตอบของผู้สอบเช่นแบบทดสอบวิชาคณิตศาสตร์ที่ใช้ภาษาซับซ้อนที่ต้องตีความและยากเกินวัยของผู้สอบ

6. หลีกเลี่ยงคำข้อความหรือร่องรอยต่าง ๆ ที่จะแนะนำคำตอบ

7. เขียนข้อสอบให้มีความยากง่ายพอเหมาะกับระดับพฤติกรรมหรือผลการเรียนรู้ที่จะวัดวัยของผู้เรียนและการนำผลการทดสอบไปใช้

8. เขียนข้อสอบให้สามารถหาคำตอบที่ถูกต้องได้หรือคำตอบที่ดีที่สุดโดยไม่มีข้อโต้แย้งในการตัดสินคำตอบถูก

9. ควรเขียนข้อสอบไว้ล่วงหน้าเพื่อจะได้มีเวลาในการทบทวนตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขให้ข้อสอบมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

10. ควรเขียนข้อสอบให้มีจำนวนข้อเกินกว่าที่ต้องการใช้จริงเพราะอาจจะต้องตัดข้อสอบบางข้อที่ไม่เหมาะสมออกในภายหลัง

### 3.8 ลักษณะของเครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดี

พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2544, น.139-143) เครื่องมือวัดผลเป็นชุดของสิ่งเร้าที่ใช้วัดพฤติกรรมหรือคุณลักษณะของคน สัตว์ หรือสิ่งของ เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมหรือคุณลักษณะของสิ่งนั้นตามที่ผู้วัดต้องการ เครื่องมือวัดผลนี้อาจได้มาจาก 2 ทาง คือ เครื่องมือที่มีผู้อื่นสร้างไว้แล้วหรือเครื่องมือมาตรฐาน เครื่องมือประเภทนี้ช่วยประหยัดแรงงานและเวลาของครูเพราะไม่ต้องเสียเวลาสร้างใหม่ และเครื่องมือที่ครูสร้างขึ้นเอง เนื่องจากไม่สามารถหาเครื่องมือวัดให้ตรงกับพฤติกรรมหรือคุณลักษณะที่จะวัดได้จึงต้องสร้างขึ้นใหม่อย่างมีหลักวิชา และต้องหาคุณภาพของเครื่องมือด้วย

เครื่องมือวัดผลที่ดีจะต้องเป็นเครื่องมือที่มีคุณภาพจึงจะช่วยให้การวัดผลมีความถูกต้องเชื่อถือได้ และผลการประเมินที่ได้ย่อมเชื่อถือได้ ดังนั้นเครื่องมือที่ครูสร้างขึ้นเองก่อนจะนำไปใช้จริงจึงควรตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือก่อนทุกครั้ง การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือเป็นการตรวจสอบคุณสมบัติของเครื่องมือในเรื่องความเที่ยงตรง ความเชื่อมั่น ความยากง่าย อำนาจจำแนก และความเป็นปรนัย

เครื่องมือวัดผลบางชนิดจำเป็นต้องตรวจสอบคุณภาพให้ครบทั้ง 5 ประการ แต่เครื่องมือบางชนิดอาจตรวจสอบเพียงบางประการ แล้วแต่ลักษณะของเครื่องมือ รายละเอียดของการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวัดผลมี ดังนี้

#### 1. ความเที่ยงตรง

ความเที่ยงตรงเป็นคุณสมบัติของเครื่องมือที่สามารถวัดได้ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการวัด ความเที่ยงตรงของแบบทดสอบนั้นมีสิ่งที่จะต้องพิจารณาดังนี้

1.1 ความเที่ยงตรงเป็นการตีความหมายของผลที่ได้จากเครื่องมือที่ใช้ในการทดสอบหรือประเมินผลมิใช่เป็นความตรงของเครื่องมือ แต่เป็นความตรงของการตีความหมายที่ได้จากผลของการทดสอบ

1.2 ความเที่ยงตรงเป็นเรื่องของระดับ มิใช่เป็นเรื่องมีหรือไม่มี การบอกความตรงของแบบทดสอบควรเสนอในระดับที่เฉพาะเจาะจง เช่น มีความตรงสูง ปานกลาง หรือต่ำ

1.3 ความเที่ยงตรงจะเป็นความตรงเฉพาะเรื่องที่ต้องการวัดเสมอ ไม่มีแบบทดสอบใดที่มีความตรงทุกจุดประสงค์

1.4 ความเที่ยงตรงเป็นมโนทัศน์เดี่ยว หมายความว่า ความตรงเป็นค่าตัวเลขตัวเดียวที่ได้มาจากหลักฐานหลายแหล่ง หลักพื้นฐานที่ใช้ยึดในการตีความหมายของความตรง คือ เนื้อหาเกณฑ์ที่กำหนดและโครงการ

ประเภทของความเที่ยงตรง แบ่งออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ ดังนี้

1. ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (content validity) หมายถึง คุณสมบัติของข้อคำถามที่สามารถวัดได้ตรงตามเนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการวัด เมื่อรวบรวมข้อคำถามทุกข้อเป็นเครื่องมือทั้งหมดจะต้องวัดได้ครอบคลุมเนื้อหา และพฤติกรรมทั้งหมดที่ต้องการวัดด้วย

ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเป็นคุณสมบัติที่สำคัญที่สุดโดยเฉพาะแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพราะแบบทดสอบที่มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาตำนักเรียนไม่สามารถแสดงความรู้หรือพฤติกรรมที่เขามีอยู่ได้ เพราะความรู้หรือพฤติกรรมที่เขามีอยู่ไม่ได้ถูกวัดข้อสอบ วัดในสิ่งที่ครูไม่ได้สอนหรือครูสอน แต่ไม่ได้วัดผลที่ตามมาคือผู้สอบตอบข้อสอบไม่ถูกต้องส่วนใหญ่ส่งผลให้คะแนนที่ได้จากการวัดครั้งนั้น ๆ ขาดความเชื่อถือวัดในสิ่งที่ต้องการจะวัดจริง ๆ ไม่ได้และเมื่อนำผลวัดครั้งนั้น ๆ ไปประเมินผลการประเมินครั้งนั้น ๆ ก็ขาดความเชื่อถือตามไปด้วย

2. ความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง (Construct validity) เป็นคุณสมบัติของเครื่องมือที่สามารถวัดได้ตรงตามทฤษฎีหรือแนวคิดของโครงสร้างที่ต้องการจะวัด คำว่าโครงสร้างมีความหมายในเชิงนามธรรมที่ใช้อธิบายตัวแปรที่ศึกษาและเขียนไว้ในรูปข้อสันนิษฐานสามารถอธิบายและค้นหาข้อเท็จจริงมาสนับสนุนได้

3. ความเที่ยงตรงตามเกณฑ์ที่เกี่ยวข้อง (criterial relative validity) เป็นคุณสมบัติของเครื่องมือที่สามารถวัดได้สอดคล้องกับเกณฑ์ภายนอกบางอย่างความเที่ยงตรงตามเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

3.1 ความเที่ยงตรงเชิงสภาพ (concurrent validity) เป็นคุณสมบัติของเครื่องมือที่สามารถวัดได้ตรงกับสภาพที่เป็นจริงที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน เช่น แบบทดสอบวัดความเสียสละ ถ้านำไปสอบกับนักเรียนคนหนึ่งซึ่งนักเรียนคนนี้มี ความเสียสละมากผลการสอบปรากฏว่าได้คะแนนความเสียสละสูงมาก หมายความว่า เป็นคนเสียสละซึ่งตรงกับสภาพความเป็นจริงของนักเรียนคนนั้นจริง ๆ แสดงว่าแบบทดสอบวัดความเสียสละฉบับนั้นมีความเที่ยงตรงเชิงสภาพ

3.2 ความเที่ยงตรงเชิงพยากรณ์ (predictive validity) เป็นคุณสมบัติของเครื่องมือที่สามารถวัดได้ตรงกับสภาพที่เป็นจริงที่เกิดขึ้นในอนาคต เช่น แบบทดสอบความถนัดทางการเรียนเมื่อนำไปใช้สอบคัดเลือกเข้าศึกษาต่อในสถาบันแห่งหนึ่งปรากฏว่านาย ก สอบคัดเลือกได้และได้คะแนนความถนัดสูงมาก เมื่อนาย ก เข้าไปเรียนในสถาบันแห่งนั้นปรากฏว่าเรียนได้ผลการเรียนอยู่ในระดับดีเยี่ยมแสดงว่าแบบทดสอบความถนัดทางการเรียนฉบับนั้นมีความเที่ยงตรงเชิงพยากรณ์



ความเที่ยงตรงเชิงสภาพและความเที่ยงตรงเชิงพยากรณ์ต่างก็เป็นคุณสมบัติของเครื่องมือที่สามารถวัดได้ตรงกับสภาพที่เป็นจริงเหมือนกัน แต่แตกต่างกันตรงระยะเวลาที่ใช้เป็นเกณฑ์ถ้านำเครื่องมือไปวัดโดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์ในปัจจุบันก็จะเป็นความเที่ยงตรงเชิงสภาพถ้านำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ในอนาคตก็จะเป็นความเที่ยงตรงเชิงพยากรณ์

1. ความเชื่อมั่น เป็นคุณสมบัติของเครื่องมือที่แสดงให้เห็นให้ทราบว่าเครื่องมือ นั้น ๆ ให้ผลการวัดที่คงที่ ไม่ว่าจะป็นวัดกี่ครั้งก็ตาม

2. ความยาก เป็นคุณสมบัติของข้อสอบที่บอกให้ทราบว่าข้อสอบข้อนั้นมีคนตอบถูกมากหรือน้อย ถ้ามีคนตอบถูกมากข้อสอบข้อนั้นก็ง่ายและถ้ามีคนตอบถูกน้อยข้อสอบข้อนั้นก็ยากถ้ามีคนตอบถูกบ้างตอบผิดบ้างหรือมีคนตอบถูกปานกลาง ข้อสอบข้อนั้นก็มีความยากปานกลางข้อความที่ดีควรมีความยากพอเหมาะควรมีคนตอบถูกไม่ต่ำกว่า 20 คนและไม่เกิน 30 คนจากผู้สอบ 100 คน ค่าความยากหาได้โดยการนำจำนวนคนที่ตอบถูกหารด้วยจำนวนคนที่ตอบทั้งหมด

3. อำนาจจำแนก เป็นคุณสมบัติของข้อสอบที่สามารถจำแนกผู้เรียนได้ตามความแตกต่างของบุคคลว่าใครเก่ง ปานกลาง และอ่อน โดยยึดหลักการว่าคนเก่งจะต้องตอบข้อสอบข้อนั้นถูก คนไม่เก่งจะต้องตอบผิด ข้อสอบที่ดีจะต้องแยกคนเก่งกับคนไม่เก่งออกจากกันได้ อำนาจจำแนกมีความสัมพันธ์กับความเที่ยงตรงเชิงสภาพในทางบวก กล่าวคือ ถ้าเครื่องมือใดมีอำนาจจำแนกสูง เครื่องมือนั้นก็มีความเที่ยงตรงเชิงสภาพสูงด้วย

4. ความเป็นปรนัย หมายถึง ความชัดเจน ความถูกต้องตามหลักวิชาและความเข้าใจตรงกันซึ่งมีความหมายตรงข้ามกับความเป็นอัตนัย ความเป็นปรนัยเป็นคุณลักษณะของเครื่องมือวัดผลที่แสดงลักษณะ 3 ประการ

4.1 ความชัดเจนของคำถาม คำถามต้องชัดเจนรัดกุม ไม่วกวน ไม่กำกวม ทุกคนอ่านแล้วเข้าใจตรงกัน ว่าคำถามนั้นถามถึงอะไรและภาษาที่ใช้ต้องเหมาะสมกับวัยของผู้ตอบ

4.2 ความชัดเจนในการให้คะแนน หมายถึง การตรวจให้คะแนนได้ตรงกันไม่ว่าผู้ออกข้อสอบเป็นคนตรวจหรือใครเป็นผู้ตรวจก็ตาม สามารถตรวจให้คะแนนได้ตรงกันหรือเฉลยได้ตรงกัน มีเกณฑ์การตรวจให้คะแนนได้ตรงกัน

4.3 ความชัดเจนในการแปลความหมายของคะแนน หมายถึง การแปลความหมายของคะแนนได้อย่างชัดเจน ไม่ว่าใครจะเป็นผู้แปลความหมายของคะแนนก็สามารถให้ผลเป็นอย่างเดียวกันได้

กล่าวโดยสรุปความเป็นปรนัย เป็นคุณสมบัติที่จำเป็นสำหรับเครื่องมือการวัดทุกชนิด หากเครื่องมือที่สร้างขึ้นไม่มีความเป็นปรนัยแล้วนั้น ก็จะทำให้ความเที่ยงตรงและความเชื่อมั่นต่ำไปด้วย ความเป็นปรนัยของเครื่องมือมีตรวจสอบได้ โดยนำไปทดลองวัดกับกลุ่มตัวอย่างที่มี

ลักษณะคล้ายคลึงกันกับกลุ่มทดลอง จะได้ใช้เครื่องมือวัดจริงเพื่อตรวจสอบความชัดเจนของคำถามที่สร้างขึ้น และอาจนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบอีกครั้งในลำดับต่อไป

#### 4. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความคงทนในการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎี ความหมาย ประเภท วิธีการวัด ระยะเวลาที่ใช้วัดความคงทนในการจำ สถานการณ์ที่ช่วยทำให้เกิดความคงทนทางการเรียนรู้ ตามรายละเอียด ดังนี้

##### 4.1 ความหมายของการคงทนทางการเรียนรู้

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

กมลรัตน์ หล้าสุขงษ์ (2528, น.126) กล่าวว่า การเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมเดิม ไปเป็นพฤติกรรมใหม่ที่ค่อนข้างถาวร อันเป็นผลจากการได้รับประสบการณ์หรือได้รับการฝึกฝน ไม่ใช่เป็นการตอบสนองตามธรรมชาติหรือสัญชาตญาณ วุฒิภาวะต่าง ๆ และรวมทั้งอุบัติเหตุหรือความบังเอิญ

กมลรัตน์ หล้าสุขงษ์ (2528, น.238) ยังได้กล่าวถึงความจำ หมายถึง ความสามารถในการสะสมประสบการณ์ต่างๆ ที่ได้รับจากการเรียนรู้ในทางตรงและทางอ้อม แล้วยังสามารถแสดงออกมาในรูปแบบของการระลึกได้ (Recal) หรือจำได้ (Recognition) การเรียนรู้และการจำมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันเพราะการจำต้องประกอบด้วยพฤติกรรมต่าง ๆ ดังนี้

1. การเรียนรู้ (Learning) ผู้ที่สามารถจำได้มักเกิดจากการเรียนรู้ที่แท้จริงมีเหตุผล และยังมีหลักเกณฑ์ที่สามารถสะสมหรือจำกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ได้
2. ความสามารถในการสะสม (Retention) หมายถึง การรวบรวมของประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดจากการเรียนรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม
3. ความสามารถในการถ่ายทอดได้ (Reproduction) คือ การที่บุคคลนั้นสามารถดึงเอาสิ่งสะสมอยู่ออกมาใช้ได้ 2 รูปแบบ คือ

3.1 การระลึกได้ (Recall) คือ การถ่ายทอดความจำออกมาโดยผ่านการเล่าบรรยาย หรืออธิบายสิ่งที่ตนเคยจำได้นั้นออกมาได้อย่างถูกต้อง โดยไม่ต้องมีสิ่งนั้นมาปรากฏให้เห็น

3.2 การจำได้ (Recognition) คือ การถ่ายทอดความจำออกมาได้โดยการชี้สิ่งนั้นได้ถูกต้องเมื่อมีสิ่งเร้าอื่น ๆ ปะปนอยู่ด้วย

สุรางค์ โคว์ตระกูล (2544, น.239) สรุปได้ว่า ความคงทนทางการเรียนรู้ หมายถึง การรวบรวมของประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ส่วนตัวทั้งทางตรงและทางอ้อม และสามารถเก็บไว้ได้นาน

ประพันธ์ น้อยเกา (2541, น.38) กล่าวว่า ความคงทนทางการเรียนรู้ หมายถึง ความสามารถของการระลึกถึงสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้ไปแล้ว หรือประสบการณ์ที่คน ๆ นั้นเคยได้รับมาก่อนหลังจากทิ้งช่วงระยะเวลาไปในระยะหนึ่งแล้ว และได้แบ่งระยะของการเข้าออกเป็น 4 ระยะ คือ

1. การเรียนรู้ (Learning)
2. ความทรงจำ (Memory)
3. การรู้จักจำได้ (Recognitions)
4. การระลึกนึกได้ (Recall)

ประพันธ์ น้อยเกา (2541, น.38) กล่าวอีกว่า การคงไว้ซึ่งผลการเรียน หรือความสามารถที่จะระลึกได้ ต่อสิ่งเร้าที่เคยรับรู้หรือมีประสบการณ์มาแล้วหลังจากที่ได้ทิ้งช่วงไว้ชั่วระยะเวลาหนึ่งก็คือ ความคงทนในการจำและการประเมินผลของการเรียนรู้ ว่ามีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นแล้วหรือยัง หรือเกิดการเปลี่ยนแปลงไปมากหรือน้อยถึงเพียงใด ถ้ามีประเมินผลทันทีที่ผู้เรียนทำสิ่งที่ต้องการได้สำเร็จ ผลที่ได้ก็คือผลของการเรียนรู้ แต่ถ้าคอยให้เวลาผ่านไประยะหนึ่ง อาจเป็น 2 นาที 5 นาทีหรือหลาย ๆ วัน ค่อยทำการประเมิน ผลของการเปลี่ยนแปลงที่ได้ก็คือผลของการเรียนรู้และความคงทนในการจำ

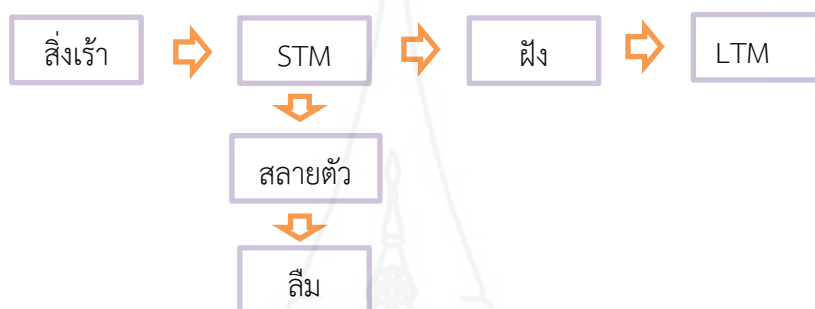
#### 4.2 ประเภทของความคงทน

ชัยพร วิชชาวุธ (2525, น.287) ได้จำแนกกระบวนการจำออกเป็น 3 ระบบดังต่อไปนี้

1. ระบบการทำความรู้สึกสัมผัส (Sensory Memory) หมายถึง ความคงทนอยู่ของความรู้สึกที่มีการสัมผัสหลังจากการเสนอสิ่งเร้าได้สิ้นสุดลง
2. ระบบความจำระยะสั้น (Short Term Memory หรือ STM) หมายถึง ความจำหลังการได้รับรู้สิ่งเร้า ที่ได้รับการตีความ แปลความจนเกิดการรับรู้แล้วจะอยู่ในความจำระยะสั้นสำหรับการจำชั่วคราวที่เกิดขึ้น เพื่อใช้ให้เกิดประโยชน์ในขณะที่อยู่เท่านั้น
3. ระบบความจำระยะยาว (Long-Term Memory หรือ LTM) หมายถึง ความจำที่มีความคงทนและถาวร โดยที่เราไม่มีความรู้สึกในสิ่งที่จำอยู่ แต่เมื่อต้องการหรือมีสิ่งเร้ามาสะกิดก็สามารถที่จะรื้อฟื้นขึ้นมาได้ เช่น การจำเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในอดีต เมื่อหลายชั่วโมง หลายวันก่อน หรือหลายปีก่อน

ดังนั้นการเรียนรู้ที่ดีและสามารถจำให้นานมากขึ้น คือ ผู้เรียนต้องใจจดจ่อหรือเอาใจใส่ต่อเนื้อหานั้น ๆ ตั้งแต่เริ่มแรกจนสิ้นสุดการเรียน เพราะเนื้อหานั้นจะผ่านเข้าไปใน STM แล้วเก็บไว้ต่อไปความจำที่คงทนถาวรที่สุด จึงเป็นความจำแบบ UTM เพราะเป็นการรับรู้จากประสบการณ์เดิมที่เคยเกิดขึ้นแล้ว ด้วยความเอาใจใส่และตั้งใจของผู้เรียนซึ่งส่งผลให้เกิดขึ้นเสมอในการเรียนรู้

Atkinson and Shiffin (1968 อ้างถึงในชัยพร วิชชาวุธ. 2525, น.71 -72) ได้สร้างทฤษฎีความจำเพื่ออธิบายความจำต่างๆ ใน STM และ LTM มีชื่อเรียกกันว่าทฤษฎีความจำ 2 กระบวนการ (Two Process Theory of memory) มีใจความว่า STM เป็นความจำชั่วคราว สิ่งใดแต่ก็ตามแต่ถ้าอยู่ใน STM ต้องได้รับการทบทวนตลอดเวลา ไม่เช่นนั้นความจำสิ่งนั้นก็หายไปในสิ่งที่เราจะจดจำไว้ใน STM จึงมีจำกัด การทบทวนป้องกันไม่ให้ความจำสลายหายไปจาก STM ถ้าเราจำสิ่งใดไว้ใน STM เป็นระยะเวลาที่ยาวนานสิ่งนั้นก็จะมีโอกาสฝังตัวใน LTM มากขึ้น และสิ่งที่เราจำไว้ใน LTM ก็จะมีสภาพความจำที่คงทนถาวรนั่นก็คือความคงทนในการจำ



ภาพที่ 2.2 ทฤษฎีความจำสองประการ

ที่มา: Atkinson and Shiffin (1958 อ้างถึงในชัยพร วิชชาวุธ. 2525, น.71-72)

ระบบของการจำนั้นเริ่มแรกเกิดขึ้นจากความรู้สึกร่วมสัมผัสประสบการณ์ใหม่ที่ส่งผ่านกระบวนการรับรู้เข้าไปยังสมอง โดยสมองนั้นจะเก็บรวบรวมและจดจำสิ่งนั้นไว้เป็นความจำระยะสั้นเมื่อมีการทบทวนความรู้ที่น้อยขึ้น ความจำก็จะฝังตัวเป็นความจำที่คงทนถาวร และสามารถรื้อฟื้นหรือจดจำ แต่ถ้าไม่มีการทบทวนความจำระยะสั้นก็จะสลายหายไปที่สุดในที่สุด

### 4.3 วิธีการวัดความคงทน

สุจิตตรา นามจำปา (2546, น.16) กล่าวถึงวิธีการวัดความคงทนในการเรียนรู้หรือ Retention มี 4 วิธี คือ

1. Reconstruction เป็นการนึกออกมาหรือจำได้ เมื่อมีสิ่งเร้าบางอย่างหรือสิ่งที่เป็น Partial cues ตัวอย่างเช่น ของที่ระลึก รูปภาพ เพลง ของเหล่านี้เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการสร้างภาพเหตุการณ์ต่างๆ ในอดีตให้กับมาอีกครั้งหนึ่ง

2. Recall เป็นความจำแบบระลึกได้โดยไม่ต้องมีสิ่งเร้าใด ๆ มากกระตุ้น อาจเป็นการระลึกได้ทั้งหมดและถูกต้องการตามที่ต้องการ ที่เป็นเช่นเพราะเกิดจาก Repetition มีการเข้าไปซ้ำมาจน Overlearning หรือการใช้บ่อย ๆ จนจำได้คือมีการ Recall information เหล่านี้อยู่เสมอวิธีการวัดการเรียนรู้วิธีหนึ่งโดยใช้การ Recall ที่รู้จักกันดีคือการตอบแบบทดสอบแบบอัตนัย (Essay

question) ที่ผู้เรียนก็จะต้อง Recall information ความรู้ต่าง ๆ ที่ได้เรียนมาแล้วเขียนตอบลงไป ความสามารถในการ Recall จะลดน้อยลงเพราะองค์ประกอบ เช่น เวลาที่ผ่านไปและสิ่งเร้าอื่นที่เกิดขึ้นเรื่อย ๆ ชัดขวาง (Interfere) ไม่ให้เกิดขึ้น

3. Recognition เป็นการจำได้ที่มีสิ่งเร้าต่าง ๆ และสามารถจำแนกและชี้แนะลงไป บอกได้ว่าเป็นสิ่งเร้าที่เคยเรียนผ่านมาแล้วในขณะที่ Recal เป็นการระลึกถึงสิ่งทั้งหมดที่เก็บสะสมอยู่ไว้ในความทรงจำโดยสิ้นเชิงโดยไม่มีสิ่งใด ๆ มากกระตุ้นแบบทดสอบปรนัย (Objective test) คือ ตัวอย่างที่แสดง Recognition ได้ชัดเจนในบรรดารูปแบบหรือตัวเลือกที่กำหนดให้ จะมีอยู่ในข้อที่ถูกต้อง พอเห็นข้อมูลที่ถูกต้องตรงกับที่เคยเรียนรู้มาก็จะจำได้ถ้ายังสามารถ Retain information นั้นไว้ได้ แต่ Recognition ที่เกิดขึ้นอาจจะไม่เที่ยงตรงแน่นอน (Inaccurate)

4. Savings หรือ Relearning สิ่งใดที่เคยเรียนรู้มาแล้วแต่ได้ลืมไปสามารถ Recal หรือ Recognize ได้ก็อาจจะจำได้อีก โดยการเรียนรู้จากสิ่งนั้นหรือสิ่งใหม่ซึ่งจะใช้เวลาและความพยายามน้อยกว่าที่จะใช้ในการเรียนรู้ในครั้งแรก

สุจิตตรา นามจำปา (2546, น.15) ได้กล่าวถึง ความจำของมนุษย์จะไม่คงทน ตลอดเวลา มีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ และในการวัดว่าเมื่อเรียนไปแล้วนั้นและหยุดไประยะหนึ่ง โดยไม่มีการปฏิบัติอะไรนั้น จะมีความคงทนในการเรียนรู้มากน้อยเพียงใด ซึ่งผลของการวัดนั้นควรมีค่าของคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 โดยมีวิธีการวัดอยู่ 3 วิธี คือ

1. วิธีแห่งการระลึกได้ (The recall method) คือ การเปรียบเทียบผลระหว่าง การทดสอบหลังการเรียนเมื่อเสร็จสิ้นทันที กับการเว้นระยะพักไปแล้วจึงค่อยทดสอบ

2. วิธีแห่งการรู้จัก (The recognition method) คือ ใช้วิธีการให้เลือกเอาสิ่งที่เคยได้เรียนมาแล้วนั้นออกมาจากสิ่งอื่น ๆ ที่ปนอยู่ซึ่งมีลักษณะที่คล้ายกัน

3. การเรียนใหม่ (Relearning method) คือ การเปรียบเทียบการเรียนจากความรู้อีกกับการเรียนอันใหม่ ถ้าเรียนนั้นให้ได้ระดับเดิมจะใช้เวลาเท่าใด

#### 4.4 ระยะเวลาที่ใช้วัดความคงทนในการจำ

ระยะเวลาเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กับความคงทนในการจำ เพราะฉะนั้นการที่เราจะ ช่วยเสริมความจำของคนเราหรือทดสอบว่าหลังจากที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งไปแล้วนั้น ผู้เรียนจะยังสามารถคงความจำในการเรียนรู้ไว้ได้นานเพียงใด ดังนั้นการวัดความคงทนในการจำจึง จะต้องมีระยะเวลาที่เหมาะสม ในการศึกษาทบทวนสิ่งที่จำเป็นอยู่แล้วซ้ำอีกจะช่วยให้ความจำนั้นมีความถาวรมากยิ่งขึ้นและถ้าได้ทบทวนอยู่เสมอ ช่วงเวลาที่ความจำระยะสั้นจะฝังตัวกลายเป็น ความจำระยะยาวหรือความคงทนในการจำประมาณ 14 วันหรือ 2 สัปดาห์ หลังจากที่ได้ผ่านการ เรียนรู้ไปเรื่องนั้นแล้ว (ชัยพร วิชชาวุธ. 2525: 118) และเพื่อก่อให้เกิดความคลาดเคลื่อนต่าง ๆ น้อยลงนั้น ควรเว้นช่วงเวลาในการสอบซ้ำห่างกันอย่างน้อย 2 สัปดาห์ เพราะความเคยชินในการทำ

แบบทดสอบจะทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนทั้งสองกลุ่มสูงมากเกินไป (กมลรัตน์ หล้าสูงงษ์. 2528, น.246)

จากที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า ความคงทนในการจำนั้น เป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องส่งเสริมให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนอยู่ตลอดเวลา เพราะการเรียนรู้ยังคงต้องอาศัยความจำเนื้อหาเป็นหลักการจำที่มีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด รวมทั้งวิธีสอนที่ดึงดูดความสนใจหรือการใช้อุปกรณ์ในการสอนที่มีประสิทธิภาพนั้น ก่อให้เกิดความประทับใจซึ่งจะส่งผลต่อความคงทนในการจำได้เป็นอย่างดีและถาวรในที่สุด

#### 4.5 สถานการณ์ที่ช่วยให้เกิดความคงทนทางการเรียนรู้

ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่จะช่วยให้เกิดความจำระยะยาวแก่ผู้เรียนได้ดี วราภรณ์ บุญสุข (2546, น.29) ได้เสนอแนะการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

1. จัดบทเรียนให้มีความหมาย (Meaningfulness) เช่น
  - 1.1 รางสื่อสัมพันธ์ (Mediation)
  - 1.2 จัดเป็นระบบไว้ล่วงหน้า (Advance organization)
  - 1.3 จัดเป็นอันดับขั้น (Hierarchical structure)
  - 1.4 จัดเข้าเป็นหมวดหมู่ (Organization)
2. การจัดสถานการณ์ช่วยการเรียนรู้ (Mathemgentic)
  - 2.1 นึกถึงสิ่งที่เรียนในขณะที่ฝึกฝนอยู่ (Recall during practics)
  - 2.2 เรียนเพิ่ม (Over learning)
  - 2.3 ทบทวนบทเรียน (Periodic reviews)
  - 2.4 จำอย่างมีหลักเกณฑ์ (Logical Inctmory)
  - 2.5 ท่องจำ (Recitation)
  - 2.6 ใช้จินตนาการ (Imagery)

การทำให้ผู้เรียนเกิดความจำระยะยาวได้ดี โดยการจดจำบทเรียนใหม่ที่เกิดขึ้น ความหมายนั้นเป็นการจดบทเรียนใหม่ มีความเป็นระเบียบ เป็นหมวดหมู่ และพยายามเชื่อมโยงความสัมพันธ์เพื่อให้นักเรียนจำบทเรียนได้ง่ายและนานยิ่งขึ้น ส่วนการจัดสถานการณ์ที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ ได้แก่ การจัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนนั้นมีโอกาสทำกิจกรรมต่าง ๆ จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้และคงไว้ซึ่งประสบการณ์ที่ผ่านเข้ามา หากความรู้ในช่วงเวลาหนึ่งซึ่งเป็นความคงทนในการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถนำประสบการณ์ที่จำได้ไปปรับใช้ในสถานการณ์ใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด

จากการศึกษาสรุปได้ว่าความคงทนทางการเรียน หมายถึง การคงไว้ซึ่งประสบการณ์เดิม หรือความสามารถที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียนรู้ไปแล้ว หรือประสบการณ์หลังจากทิ้งไว้ช่วงไว้ระยะเวลาหนึ่งในการศึกษาเอกสารครั้งนี้ผู้วิจัยจะเว้นเวลา 2 สัปดาห์โดยประมาณ ใช้แบบทดสอบ

วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยฉบับเดิม ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาความคงทนในการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้ในการวิจัยหาความคงทนในการเรียนหลักภาษาไทย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม ในการวิจัยครั้งนี้จะศึกษาความคงทนในการเรียนรู้ในระยะเวลา 2 สัปดาห์

## 5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม ซึ่งพบงานวิจัยที่ศึกษาการจัดการเรียนรู้บูรณาการทักษะที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย มีดังนี้

### 6.1 งานวิจัยในประเทศงานวิจัยต่างประเทศ

วารี ชนะคำดี (2553) ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนแบบสอนแนะให้รู้คิดร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้เหตุผลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนทรายมูลหนองกุงทรายศรีพิทยาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศงขลาเขต 2 จำนวน 29 คนโดยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบสอนแนะให้รู้คิดร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือมี 5 ขั้นตอนดังนี้ 1. ขั้นเตรียม 2. ขั้นสอนและเสนอแนะปัญหา 3. ขั้นทำงานกลุ่ม 4. ขั้นทดสอบ 5. ขั้นประเมินผลการทำงานกลุ่มโดยใช้เวลาดังกล่าวทั้งหมดจำนวน 18 ชั่วโมงเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1. แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 12 แผน 2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการใช้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ 3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ 4. แบบวัดเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ ผลการวิจัยมีดังนี้

1. กิจกรรมการเรียนการสอนแบบสอนแนะให้รู้คิดร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.6279.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 7070

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนแบบสอนแนะให้รู้คิดร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือมีความสามารถในการใช้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 71.03

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนแบบสอนแนะให้รู้คิดร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 79.83

4. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสอนแบบสอนแบบให้รู้คิดร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ. 05

อนุรักษ์ ไชยฮั่ง (2555) ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีเอสซีพีซีและแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีต่อความสามารถในการเขียนร้อยแก้วเชิงสร้างสรรค์และเมตาคอกนิชัน ในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยวิธีเลือกแบบเจาะจง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคาร จังหวัดน่าน จำนวน 35 คน ระยะเวลาในการทดลอง 6 สัปดาห์ แผนการจัดการเรียนรู้ 18 แผน เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูลได้แก่แบบทดสอบความสามารถในการเขียนร้อยแก้วเชิงสร้างสรรค์และแบบวัดเมตาคอกนิชันในการเขียนวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติทดสอบค่าที และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวแบบวัดซ้ำ ผลการวิจัยมีดังนี้

1. นักเรียนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีเอสซีพีซีและแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีความสามารถในการเขียนร้อยแก้วเชิงสร้างสรรค์ในภาพรวมหลายด้านหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2. นักเรียนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีเอสซีพีซีและแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีการพัฒนาความสามารถในการเขียนร้อยแก้วเชิงสร้างสรรค์ที่สูงขึ้นตามลำดับ

3. นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีเอสซีพีซีและแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือเมตาคอกนิชันในการเขียนในภาพรวมและรายด้านหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

นิรมล เหลลสิทธ์ (2560) การพัฒนาคู่มือการเรียนรู้วิชาภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการสอนอ่านแบบ PANORAMA เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนร่มไทรวิทยาคารเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 25 คนซึ่งได้มาจากเทคนิคการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1. คู่มือการเรียนรู้วิชาภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการสอนอ่านแบบ PANORAMA จำนวน 11 ชุด 2. แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านจำนวน 30 ข้อ 3. แบบทดสอบวัดการคิดวิเคราะห์จำนวน 30 ข้อ 4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 40 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที ผลการวิจัยมีดังนี้

1. คู่มือการเรียนรู้วิชาภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการสอนอ่านแบบ PANORAMA ที่ส่งผลต่อทักษะการอ่านการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ร้อยละ 50 ขึ้นไป



2. ทักษะการอ่านของนักเรียนที่เรียนด้วยคู่มือการเรียนรู้วิชาภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการสอนอ่านแบบ PANORAMA หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. การคิดวิเคราะห์ของนักเรียนที่เรียนด้วยคู่มือการเรียนรู้วิชาภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการสอนอ่านแบบ PANORAMA หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยคู่มือการเรียนรู้วิชาภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการสอนอ่านแบบ PANORAMA หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5. ทักษะการอ่านการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีความฉลาดทางอารมณ์แตกต่างกันเมื่อได้รับการสอนด้วยคู่มือการเรียนรู้วิชาภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการสอนอ่านแบบ PANORAMA มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ยุพิน ปัญญาประชุม (2560) การพัฒนาคู่มือการเรียนรู้โดยใช้หลักคิดโยนิโสมนสิการและการเรียนแบบร่วมมือเพื่อเสริมสร้างความรับผิดชอบทักษะการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 53 สกลนคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 53 จังหวัดสกลนคร จำนวน 58 คน มี 2 ห้องเรียน กลุ่มทดลองคือชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ทับ 3 จำนวน 29 คน และกลุ่มควบคุมชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 29 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่มเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสถิติที่ใช้ในการหาข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติทดสอบค่าที ผลการวิจัยมีดังนี้

1. คู่มือการเรียนรู้โดยใช้หลักโยนิโสมนสิการและการเรียนแบบร่วมมือเพื่อเสริมสร้างความรับผิดชอบทักษะการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานแสดงว่าคู่มือมีคุณภาพ

2. นักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือการเรียนรู้โดยใช้หลักคิดโยนิโสมนสิการและการเรียนแบบร่วมมือมีความรับผิดชอบทักษะการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยยะสำคัญที่ระดับ .05

3. นักเรียนมีความฉลาดทางอารมณ์สูงปานกลางและต่ำเมื่อได้เรียนตามคู่มือการเรียนรู้โดยใช้หลักคิดโยนิโสมนสิการและการเรียนแบบร่วมมือมีความรับผิดชอบทักษะการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยยะสำคัญที่ระดับ .05

4. นักเรียนได้รับการสอนตามคู่มือการเรียนรู้โดยใช้หลักคิดโยนิโสมนสิการและการเรียนแบบร่วมมือมีความรับผิดชอบและทักษะการแก้ปัญหาสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือแบบปกติอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน

5. วิธีสอนและความฉลาดทางอารมณ์มีปฏิสัมพันธ์ส่งผลต่อความรับผิดชอบทักษะการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นครินทร์ สุกใส (2561) ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิเนชันที่มีต่อความสามารถในการประยุกต์ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง และดำเนินการสุ่มนักเรียน 2 ห้องเรียนเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบวัดความสามารถในการประยุกต์ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ฉบับก่อนเรียนและหลังเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที่ผลการวิจัยมีดังนี้

1. นักเรียนกลุ่มทดลองมีความสามารถในการประยุกต์ความรู้ทางคอมพิวเตอร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนกลุ่มทดลองมีความสามารถในการประยุกต์ความรู้ทางคอมพิวเตอร์สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เสกสรร บินศรี (2561) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาชีววิทยาโดยใช้คู่มือการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5E ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุเทพพัฒนา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 22 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 1 ห้องเรียน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ดัชนีประสิทธิผล ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติทดสอบค่าที่ ผลการวิจัยมีดังนี้

1. ดัชนีประสิทธิผลของคู่มือการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5E ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาชีววิทยา โดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.55 และเมื่อแยกเป็นรายด้านพบว่า ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่าเท่ากับ 0.53 และด้านเจตคติต่อวิชาชีววิทยามีค่าเท่ากับ 0.57 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้คู่มือการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักร 5E ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. เจตคติต่อวิชาชีววิทยาก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้คู่มือการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักร 5E ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อรอุมา จารเครือ (2561) การศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งใหญ่วัฒนศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนทุ่งใหญ่วัฒนศึกษา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 27 คน เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกมจำนวน 6 แผนเวลา 12 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล คือ แบบวัดทักษะการพูดและแบบประเมินความพึงพอใจ ผลการวิจัยมีดังนี้

1. นักเรียนมีคะแนนทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกมผ่านเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 70 ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 73.19 และจำนวนนักเรียนที่ผ่านคิดเป็นร้อยละ 81.48 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแนวการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ประภาศิริ ปราโมทย์ (2561, น.161-167) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือควบคู่กับเกม เพื่อส่งเสริมผลการเรียนรู้และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือควบคู่กับเกมเรื่องการบวกการลบและการคูณทศนิยม 2. ศึกษาผลการเรียนรู้เรื่องการบวกการลบและการคูณทศนิยม โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือควบคู่กับเกมและ 3. ศึกษาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนจากการเรียนเรื่องการบวกการลบและการคูณทศนิยมโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือควบคู่กับเกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือควบคู่กับเกมซึ่งออกแบบการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นเตรียมและนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน ขั้นกิจกรรมกลุ่ม ขั้นตรวจผลงานและทดสอบ และขั้นสรุปบทเรียน

1. การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือควบคู่กับเกมเรื่องการบวกการลบและการคูณทศนิยมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้แก่ ชุดที่ 1 เรื่องการบวกทศนิยมชุดที่ 2 เรื่องการลบทศนิยมชุดที่ 3 เรื่องการคูณทศนิยมและชุดที่ 4 เรื่องการบวกการลบการคูณระคนของทศนิยมรวม 4 ชุดประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์เท่ากับ 85.37ก9.01 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 7575

2. ผลการเรียนรู้เรื่องการบวกการลบและการคูณทศนิยมโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือควบคู่กับเกมด้านความเข้าใจด้านการวิเคราะห์และด้านทักษะกระบวนการหลังเรียนสูง

กว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และผลการประเมินด้านทักษะการคิดคำนวณ และทักษะการแก้ปัญหาในภาพรวมนักเรียนมีทักษะอยู่ในระดับดี

3. ผลการประเมินคุณลักษณะที่พึงประสงค์ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนจากการเรียนเรื่องการบวกการลบและการคูณทศนิยมโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือควบคู่กับเกมด้านการทำงานร่วมกันด้านความรอบคอบและด้านความรับผิดชอบอยู่ในระดับดีและด้านตระหนักคุณค่า และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนอยู่ในระดับค่อนข้างดี

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องดังกล่าวจะเห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมเป็นนวัตกรรมที่ทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาได้ดีขึ้น และมีผลสัมฤทธิ์ทางเรียนสูงขึ้น เกิดความคงทนการเรียนมากขึ้น อีกทั้งเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมเรียนรู้ และสร้างสัมพันธ์ที่ดีงามต่อเพื่อนร่วมกลุ่มมากขึ้น คอยช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยสูงขึ้น มีความสุขกับเกมที่ทำให้นักเรียนเพลิดเพลินมีความสุขสนุกสนานและมีความรู้

## 6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

โฮสซาอิน และทาร์มซี (2013, น.473-477) ได้ศึกษาผลของการเรียนแบบร่วมมือที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติในวิชาคณิตศาสตร์ในระดับชั้นมัธยมศึกษาโดยมีวัตถุประสงค์หลักของการศึกษาคือ 1. เพื่อศึกษาผลของการเรียนแบบร่วมมือที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียน 2. เพื่อศึกษาผลของการเรียนแบบร่วมมือที่มีต่อเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ 3. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนแบบร่วมมือที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางคณิตศาสตร์ระหว่างโรงเรียนชายและโรงเรียนสตรี 4. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนแบบร่วมมือที่มีต่อเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ระหว่างโรงเรียนชายและโรงเรียนสตรีประชากรและกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทั้งโรงเรียนมัธยมชาย Mashinda และโรงเรียนมัธยมสตรี Sreepur Adarships ใน Nortore ประเทศบังกลาเทศทั้งหมด 80 คน (40 คนเป็นกลุ่มทดลองและ 40 คนกลุ่มควบคุม) ซึ่งแต่ละโรงเรียนจะมีทั้งกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองการวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลองโดยกลุ่มควบคุมจะใช้วิธีการสอนแบบปกติส่วนกลุ่มทดลองจะใช้เทคนิคการเรียนแบบร่วมมือวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ Independent Sample test ผลการศึกษาพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของกลุ่มทดลองที่สอนโดยการเรียนแบบร่วมมือสูงกว่าในกลุ่มควบคุมที่ใช้วิธีการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05
2. เจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ของกลุ่มทดลองที่สอนโดยการเรียนแบบร่วมมือสูงกว่าในกลุ่มควบคุมที่ใช้วิธีการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองในโรงเรียนชายและโรงเรียนสตรีที่สอนโดยการเรียนแบบร่วมมือไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

4. เจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนกลุ่มทดลองในโรงเรียนชายและโรงเรียนสตรีที่สอนโดยการเรียนแบบร่วมมือไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวจะเห็นว่ารูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม เป็นนวัตกรรมที่ทำให้นักเรียนเกิดความกระวนการเรียนรู้สร้างความเข้าใจในการเรียนรู้ส่งผลทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางเรียนสูงขึ้นและเพิ่มความคงทนทางการเรียนรู้มากขึ้น ส่วนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยให้สูงขึ้น ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ช่วยเหลือซึ่งกันและกันและได้ปฏิบัติด้วยตนเอง ส่วนการนำเกมมาใช้ในการจัดเรียนการสอนทำให้นักเรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลินเข้าใจเนื้อหาได้รวดเร็วมากขึ้น ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะการสอนรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หลักภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา



## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา ผู้วิจัยมีวิธีดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านโนนตาล ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 20 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน

1.2.1 สุ่มศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษา จากทั้งหมด 15 ศูนย์ ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 5 มา 1 ศูนย์ ได้ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ (ศูนย์ 7)

1.2.2 สุ่มโรงเรียนในศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ ที่เป็นโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา จากทั้งหมด 8 โรงเรียน ได้โรงเรียนบ้านโนนตาล

1.2.3 สุ่มห้องเรียน จากโรงเรียนบ้านโนนตาล 1 ห้องเรียน ได้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีนักเรียนจำนวน 20 คน

## 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ประกอบด้วย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย

ซึ่งมีรายละเอียดการสร้างและการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือการวิจัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

### 2.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและตรวจสอบคุณภาพ ดังต่อไปนี้

2.1.1 ศึกษาสาระการเรียนรู้แกนกลางและมาตรฐานการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย (คำสมาส) วิเคราะห์โครงสร้างประโยคสามัญ ประโยครวม ประโยคซ้อน การแต่งบทร้อยกรอง คำราชาศัพท์ และรวบรวมและอธิบายความหมายของคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากหนังสือคู่มือการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพื่อกำหนดขอบเขตของเนื้อหา

2.1.2 ศึกษาเนื้อหาสาระความรู้ เรียนรู้ การสร้างคำในภาษาไทย (คำสมาส) วิเคราะห์โครงสร้างประโยคสามัญ ประโยครวม ประโยคซ้อน การแต่งบทร้อยกรอง คำราชาศัพท์ และรวบรวมและอธิบายความหมายของคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากหนังสือคู่มือการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จากคู่มือครู หนังสือเรียน และคู่มือจากสำนักพิมพ์ต่างๆ

2.1.3 ศึกษาเอกสาร ตำรา ทฤษฎี หลักการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม

2.1.4 กำหนดเนื้อหาตามตัวชี้วัดและผลการเรียนรู้ ได้จำนวน 5 เรื่อง พร้อมกำหนดชั่วโมงที่ใช้สอนในแต่ละเรื่องดังนี้ คือ

- 1) การสร้างคำในภาษาไทย (คำสมาส) 4 ชั่วโมง
- 2) วิเคราะห์โครงสร้างประโยคสามัญ ประโยครวม ประโยคซ้อน 4 ชั่วโมง
- 3) การแต่งบทร้อยกรอง 4 ชั่วโมง
- 4) คำราชาศัพท์ 4 ชั่วโมง
- 5) รวบรวมและอธิบายความหมายของคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย

4 ชั่วโมง

2.1.5 ดำเนินการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ รายชั่วโมง จำนวน 10 แผน รวม 20 ชั่วโมง ซึ่งแต่ละแผน ประกอบด้วยรายละเอียดดังต่อไปนี้

- 1) หัวเรื่อง
- 2) สารสำคัญ
- 3) จุดประสงค์การเรียนรู้
- 4) สารการเรียนรู้
- 5) กิจกรรมการเรียนรู้
- 6) สื่อและแหล่งการเรียนรู้
- 7) การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

สำหรับการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ นั้น ผู้วิจัยได้กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนของการเรียนรู้แบบร่วมมือของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมและนำเข้าสู่บทเรียน ผู้สอนชี้แจงจุดประสงค์ของบทเรียน แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มย่อย โดยคละความสามารถ เก่ง ปานกลางอ่อน ผู้สอนแนะนำวิธีการทำงานกลุ่มและบทบาทของสมาชิกในกลุ่ม

2. ขั้นสอน ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียน บอกปัญหา สถานการณ์หรืองานที่ต้องการให้กลุ่มแก้ไขหรือคิด วิเคราะห์ หาคำตอบผู้สอนแนะนำแหล่งข้อมูล โดยค้นคว้าหรือให้ข้อมูลพื้นฐานสำหรับการคิดวิเคราะห์ผู้สอนมอบหมายงานที่กลุ่มต้องทำให้ชัดเจน

3. ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม โดยกิจกรรมเกมจะอยู่ในขั้นที่ 3 ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม ผู้เรียนร่วมมือกันทำงานตามบทบาทหน้าที่ที่ได้รับ ทุกคนร่วมรับผิดชอบ ร่วมคิด ร่วมแสดงความคิดเห็น การจัดกิจกรรมในขั้นนี้ ครูควรใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมแรงร่วมใจ ผู้สอนสังเกตการณ์ทำงานของกลุ่ม คอยเป็นผู้อำนวยความสะดวก ให้ความกระจ่างในกรณีที่ผู้เรียนสงสัยต้องการความช่วยเหลือ

4. ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ ขั้นนี้ผู้เรียนจะรายงานผลการทำงานกลุ่ม ผู้สอนและเพื่อนกลุ่มอื่นอาจซักถามเพื่อให้เกิดความกระจ่างชัดเจน เพื่อเป็นการตรวจสอบผลงานของกลุ่มและรายบุคคล

5. ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม ขั้นนี้ผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันสรุปบทเรียน ผู้สอนควรช่วยเสริมเพิ่มเติมความรู้ ช่วยคิดให้ครบตามเป้าหมายการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ และช่วยกันประเมินผลการทำงานกลุ่มทั้งส่วนที่เด่นและส่วนที่ควรปรับปรุงแก้ไข

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยพื้นฐานตามขั้นตอนข้างต้น ผู้วิจัยได้สอดแทรกกิจกรรมเกมเข้าไปในขั้นทำกิจกรรมกลุ่มของแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ไว้ดังนี้

5.1 เกม XO คำสมาสแบบไทย

5.2 เกม ไพ่จับคู่คำสมาสแบบมีสนธิ



5.3 เกม หยิบ อ่าน ตอบ

5.4 เกม วึ่งเปรี้ยวเรียงประโยค

5.5 เกม เลือกสี เลือกฝั่ง

5.6 เกม เรียงกลอน เรียงใจ

5.7 เกม รู้แล้วยก

5.8 เกม หาคำศัพท์ที่หายไป

5.9 เกม ถามปืบ ตอบปืบ

5.10 เกม ที่มาของฉันทน์ ฉันทน์มาจากประเทศอะไร

2.1.6 สร้างสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่

1) ใบความรู้

2) สไลด์อิเล็กทรอนิกส์

2.1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นพร้อมทั้งสื่อการเรียนการสอนที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ ใบความรู้ สไลด์อิเล็กทรอนิกส์ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์พิจารณา จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง ความสอดคล้องกับจุดประสงค์ เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านตรงกันว่าเห็นด้วยกับรายการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นโดยผู้เชี่ยวชาญได้ให้คำชี้แนะในส่วนของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน พร้อมด้วยแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคอร์ท (Likert) (บุญชม ศรีสะอาด 2553, น.121) ซึ่งมี 5 ระดับ 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

ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้หลักภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของผู้เชี่ยวชาญ พบว่ามีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก คือ 4.42 โดยผู้เชี่ยวชาญเสนอให้ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะโดยมีข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ควรเพิ่มกิจกรรมที่ให้นักเรียนมีการวิเคราะห์ช่วยกันอภิปรายความรู้ที่ได้ในแต่ละกิจกรรม เพราะในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 นั้นนักเรียนต้องมีความทักษะในการคิด วิเคราะห์อย่างที่ได้เหตุผลได้

2) ในส่วนของกิจกรรมเกมที่เลือกใช้นั้นมีความเหมาะสมกับวัย เพราะเด็กในวัยนี้มีความกระตือรือร้นในการใช้แรงกับการเคลื่อนไหว มุ่งมั่นต่อการแข่งขัน เป็นวิธีที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจได้มากขึ้น แต่ต้องคำนึงเรื่องระยะเวลาในการใช้ทำกิจกรรมให้ดี

2.1.8 ปรับปรุงและแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญ

2.1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการสร้างคำในภาษาไทย (คำสมาส) วิเคราะห์โครงสร้างประโยคสามัญ ประโยครวม ประโยคซ้อน การแต่งบทร้อยกรอง คำราชาศัพท์ และรวบรวมและอธิบายความหมายของคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย ไปดำเนินการทดลองสอนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 20 คนต่อไป

## 2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเป็นแบบทดสอบที่วัดผลสัมฤทธิ์ตามเนื้อหาเรื่องการสร้างคำในภาษาไทย (คำสมาส) วิเคราะห์โครงสร้างประโยคสามัญ ประโยครวม ประโยคซ้อน การแต่งบทร้อยกรอง คำราชาศัพท์ และรวบรวมและอธิบายความหมายของคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย โดยมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

2.2.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา หลักสูตร สาระการเรียนรู้ภาษาไทย แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อที่จะได้แนวทางสร้างแบบทดสอบ ที่จะนำไปวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการสร้างคำในภาษาไทย (คำสมาส) วิเคราะห์โครงสร้างประโยคสามัญ ประโยครวม ประโยคซ้อน การแต่งบทร้อยกรอง คำราชาศัพท์ และรวบรวมและอธิบายความหมายของคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย

2.2.2 สร้างแผนผังการสร้างข้อสอบ ซึ่งประกอบด้วยจุดประสงค์การเรียนรู้และระดับพฤติกรรมที่ต้องการจะวัด

1) วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับระดับพฤติกรรมที่มุ่งวัด โดยมีรายละเอียดการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้และระดับพฤติกรรมที่มุ่งวัด ดังนี้

- (1) ความรู้ ความจำ การระลึกหรือท่องจำความรู้ต่างๆ ที่ได้เรียนมาแล้ว
- (2) ความเข้าใจ ความสามารถที่จะจับใจความสำคัญของเนื้อหา
- (3) การนำไปใช้ ความสามารถที่จะนำความรู้ที่นักเรียนได้เรียนมาปรับใช้
- (4) การวิเคราะห์ ความสามารถที่จะแยกแยะเนื้อหาวิชา
- (5) การสังเคราะห์ ความสามารถที่จะนำเอาส่วนย่อย ๆ มาประกอบกัน
- (6) การประเมินค่า ความสามารถที่จะตัดสินใจเกี่ยวกับคุณค่าต่าง ๆ

2.2.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นข้อสอบแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก เป็นข้อสอบคู่ขนาน ให้สอดคล้องกับแผนผังการออกข้อสอบโดยมี

ข้อสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ฉบับละ 30 ข้อ มีเกณฑ์การให้คะแนน คือ ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ตอบให้ 0 คะแนน

2.2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์พิจารณาความถูกต้องของเนื้อหา ความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้และระดับพฤติกรรมที่มุ่งวัด ความชัดเจนของภาษาและให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้น

2.2.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่แก้ไขตามข้อเสนอแนะจาก อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์แล้ว ให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยพิจารณา ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item – Objective Congruence: IOC) ซึ่งผู้เชี่ยวชาญพิจารณาให้คะแนนตามเกณฑ์ดังนี้

คะแนน + 1 สำหรับข้อสอบที่แน่ใจว่าสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ การเรียนรู้

คะแนน 0 สำหรับข้อสอบที่ไม่แน่ใจว่าสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ การเรียนรู้

คะแนน - 1 สำหรับข้อสอบที่แน่ใจว่าไม่สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ การเรียนรู้

ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน เรียน มีค่าเท่ากับ 1.00 และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 1.00

2.2.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทั้งแบบทดสอบก่อนเรียนและ แบบทดสอบหลังเรียนไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 1 ห้องเรียน โรงเรียนบ้านหนองสรวง จังหวัดนครราชสีมา ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและเคยเรียน เรื่องการสร้างคำ ในภาษาไทย (คำสมาส) วิเคราะห์โครงสร้างประโยคสามัญ ประโยครวม ประโยคซ้อน การแต่งบทร้อย กรอง คำราชาศัพท์ และรวบรวมและอธิบายความหมายของคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย มาแล้ว จำนวน 30 คน เพื่อวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ดังนี้

แบบทดสอบก่อนเรียน มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ที่ระหว่าง 0.28 – 0.78 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ที่ระหว่าง 0.24 – 0.68 และมีค่าความเที่ยงอยู่ที่ 0.84

แบบทดสอบหลังเรียน มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ที่ระหว่าง 0.32 – 0.77 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ที่ระหว่าง 0.27 – 0.70 และมีค่าความเที่ยงอยู่ที่ 0.87

2.2.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

### 2.3 แบบวัดความคงทนทางการเรียนรู้

แบบวัดความคงทนทางการเรียนรู้หลักภาษาไทย เรื่องการสร้างคำในภาษาไทย (คำสมาส) วิเคราะห์โครงสร้างประโยคสามัญ ประโยคกรรม ประโยคซ้อน การแต่งบทร้อยกรอง คำราชาศัพท์ และรวบรวมและอธิบายความหมายของคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย โดยวัดหลังจากการเรียนรู้เรื่องแล้วเป็นเวลา 2 สัปดาห์ ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาและดำเนินการสร้างแบบวัดความคงทนทางการเรียนรู้หลักภาษาไทย โดยการนำแบบทดสอบหลังเรียนที่เคยทำไปแล้ว กลับมาทำอีกครั้ง เพื่อวัดระดับความคงทนทางการเรียนรู้ของนักเรียนในรายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน

### 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียววัดก่อนทดลองและหลังการทดลอง โดยดำเนินการทดลอง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.1 ก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม เรื่องการสร้างคำในภาษาไทย (คำสมาส) วิเคราะห์โครงสร้างประโยคสามัญ ประโยคกรรม ประโยคซ้อน การแต่งบทร้อยกรอง คำราชาศัพท์ และรวบรวมและอธิบายความหมายของคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย

ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน เรื่องการสร้างคำในภาษาไทย (คำสมาส) วิเคราะห์โครงสร้างประโยคสามัญ ประโยคกรรม ประโยคซ้อน การแต่งบทร้อยกรอง คำราชาศัพท์ และรวบรวมและอธิบายความหมายของคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นแบบทดสอบ แบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลาสอบ 1 ชั่วโมง

3.2 ผู้วิจัยทำการสอนนักเรียนกลุ่มตัวอย่างตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยในแต่ละแผนได้นำเกมเข้าเป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมเวลาทั้งหมด 20 ชั่วโมง

3.3 เมื่อเสร็จสิ้นการสอนกลุ่มตัวอย่างครบทั้ง 20 ชั่วโมงแล้ว ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่องการสร้างคำในภาษาไทย (คำสมาส) วิเคราะห์โครงสร้างประโยคสามัญ ประโยคกรรม ประโยคซ้อน การแต่งบทร้อยกรอง คำราชาศัพท์ และรวบรวมและอธิบายความหมายของคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลาสอบ 1 ชั่วโมง

3.4 ตรวจสอบให้คะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แล้วนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์โดยวิธีทางสถิติ

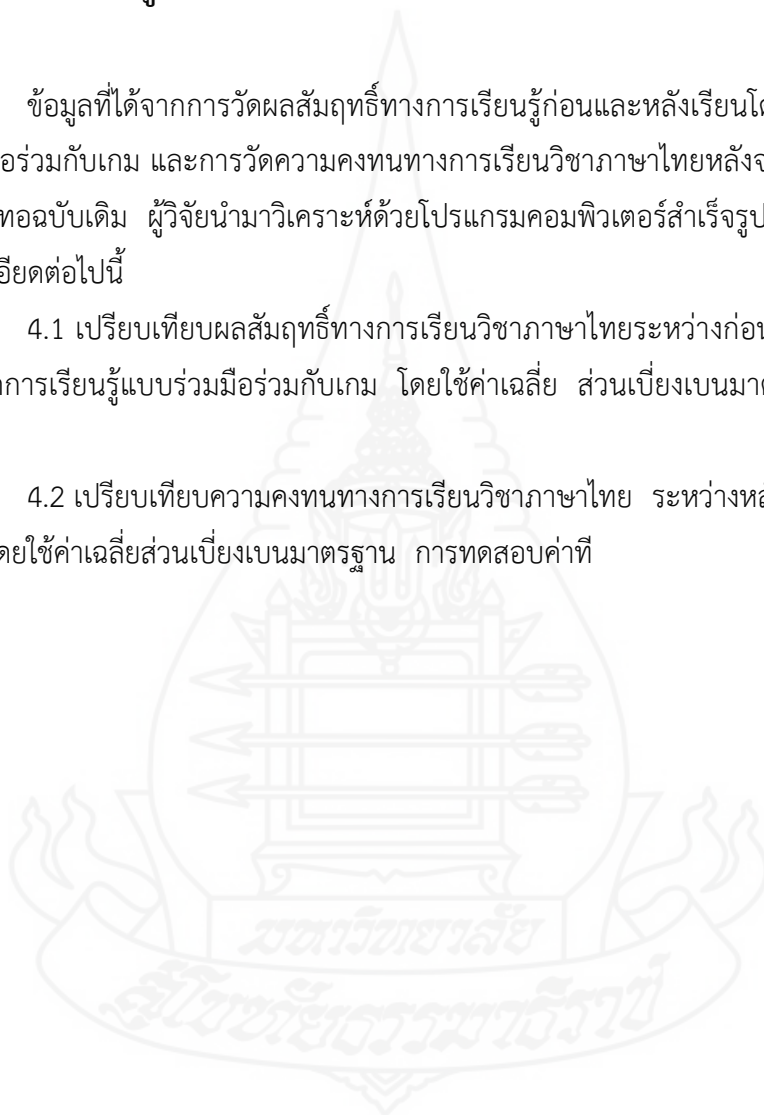
3.5 หลังจากเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ ผู้วิจัยนำข้อสอบฉบับเดิมที่สร้างขึ้น มาทำการทดสอบความคงทนทางการเรียนวิชาภาษาไทย ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างได้ตอบแบบสอบถามแล้ว นำมาวิเคราะห์โดยวิธีทางสถิติ

#### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่ได้จากการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อีกก่อนและหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม และการวัดความคงทนทางการเรียนวิชาภาษาไทยหลังจากการเรียนโดยการใช้แบบทดสอบฉบับเดิม ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป เพื่อหาค่าทางสถิติ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

4.1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม โดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที

4.2 เปรียบเทียบความคงทนทางการเรียนวิชาภาษาไทย ระหว่างหลังเรียนผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ โดยใช้ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที



## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งเป็น 2 ตอน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตอนที่ 1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา

ตอนที่ 2 ศึกษาความคงทนการเรียนหลักภาษาไทยหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา

**ตอนที่ 1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา**

ตารางที่ 4.1 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที ของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา

กลุ่ม	N	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{D}$	S.D	t
ก่อนเรียน	20	13.90	1.89	11.55	2.16	23.87*
หลังเรียน	20	25.45	1.28			

\*\* p < .05

จากตารางที่ 4.1 จะพบว่าการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 13.90 คะแนน และ 25.45 คะแนน ตามลำดับและเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน คะแนนสอบของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**ตอนที่ 2 ศึกษาความคงทนการเรียนรู้หลักภาษาไทยหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา**

ตารางที่ 4.2 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที ของความคงทนทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา

กลุ่ม	N	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{D}$	S.D	t
หลังเรียน	20	25.45	1.28	0.45	0.69	2.93*
ผ่าน 2 สัปดาห์	20	25.90	1.17			

\*\* p < .05

จากตารางที่ 4.2 พบว่าความคงทนทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา หลังจากเรียนไปแล้วเป็นเวลา 2 สัปดาห์ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 25.45 คะแนนและ 25.90 คะแนน ตามลำดับและเมื่อเปรียบเทียบคะแนนระหว่างการทดสอบหลังเรียนและการสอบวัดอีกครั้ง เพื่อวัดความคงทนทางการเรียนของนักเรียน พบว่าคะแนนทดสอบวัดความคงทนทางการเรียนหลังการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมไม่แตกต่างกัน ของนักเรียนที่มีต่อหลักภาษาไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## บทที่ 5

### สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา ผู้วิจัยได้สรุปการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ ไว้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

#### 1. สรุปผลการวิจัย

##### 1.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.1.1 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยระหว่างก่อนและหลังเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา

1.1.2 เพื่อเปรียบเทียบความคงทนทางการเรียนรู้หลักภาษาไทยหลังเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา

##### 1.2 วิธีดำเนินการวิจัย

###### 1.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1) ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมาเขต 5 จำนวน 8 โรงเรียน 8 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 188 คน โดยจัดชั้นเรียนแบบคละความสามารถ

2) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านโนนตาล ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมาเขต 5 จำนวน 1 ห้องเรียน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม

1.2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบทดสอบวัดความคงทนทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

1.2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล ในการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังรายละเอียดต่อไปนี้



- 1) ทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 2) ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมกับกลุ่ม  
ตัวอย่าง
- 3) ทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา  
ภาษาไทย กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างอีกครั้งหนึ่ง
- 4) ทดสอบวัดความคงทนทางการเรียนรู้หลังจากการเรียนรู้ไปแล้ว 2 สัปดาห์  
โดยใช้แบบทดสอบฉบับเดิม

#### 1.2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่ได้จากการวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน และจากการวัดความคงทนทางการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป เพื่อหาค่าสถิติดังนี้

- 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการสอนแบบร่วมมือร่วมกับเกม โดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที
- 2) เปรียบเทียบความคงทนทางการเรียนรู้ระหว่างหลังเรียนกับการทดสอบอีกครั้งหลังการเรียน 2 สัปดาห์ โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม โดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

#### 1.3 ผลการวิจัย

ผลการวิจัยที่ได้จากการสอนโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านโนนตาล ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.3.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยที่ได้รับการสอนโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.3.2 ความคงทนทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยที่ได้รับการสอนโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม หลังการเรียน 2 สัปดาห์สัมพันธ์กับหลังเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## 2. อภิปรายผล

ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา สามารถอภิปรายผลได้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านโนนตาล ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัย ทั้งนี้เนื่องจากการแบบร่วมมือร่วมกับเกม เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และช่วยเหลือซึ่งกันและกันในกระบวนการกลุ่ม และกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้โดยนำเกมมาไว้ในกิจกรรมชั้นกระบวนการกลุ่ม มีการแข่งขันกันระหว่างกลุ่ม เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยเกี่ยวกับการใช้หลักภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย (คำสมาส) วิเคราะห์โครงสร้างประโยคสามัญ ประโยครวม ประโยคซ้อน การแต่งบทร้อยกรอง คำราชาศัพท์ และรวบรวมและอธิบายความหมายของคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย ซึ่งถือว่าเป็นพื้นฐานในการเรียนภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพ เกิดการพัฒนาตนเองอย่างเต็มศักยภาพ ช่วยเหลือกันในการเรียนรู้แบบร่วมมือ ช่วยส่งเสริมให้เกิดความคงทนทางการเรียนรู้ มีผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้น ขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม ที่ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ขั้นนั้น ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ ขั้นเตรียมและนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม ของประภาศิริปราโมทย์ (2561, น.36-58) โดยผู้วิจัยจะใช้เป็นประเด็นหลักในการอภิปรายผล

จากขั้นตอนข้างต้นนั้น ผู้วิจัยพบข้อสังเกตในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม ซึ่งขั้นตอนการจัดกิจกรรมจะมีแผนการจัดการเรียนรู้เป็นแนวทางการจัดกิจกรรมโดยแต่ละกิจกรรมจะมีการนำเกมมาใช้ในบางขั้นตอนตามความเหมาะสมทั้งนี้เกมที่นำมาใช้ไม่จำเป็นต้องอยู่ในขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่งเพียงขั้นตอนเดียว แต่บางเกมจะสอดแทรกอยู่ในใบกิจกรรมเพื่อทำให้นักเรียนมีความสนุกสนานกระตือรือร้นเข้าใจเนื้อหาและมีความสุขต่อการเรียนมากขึ้นทั้งนี้ในแต่ละชั่วโมงจะมีลำดับขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ 5 ขั้นตอน เริ่มจากขั้นตอนที่ 1 ขั้นเตรียมและนำเข้าสู่บทเรียน คือ จัดกลุ่มผู้เรียนแจ้งจุดประสงค์ให้ผู้เรียนทราบและนำเข้าสู่บทเรียน ด้วยการทบทวนเนื้อหาเดิมด้วยการให้ผู้เรียนตอบคำถามหรือเล่นเกม ขั้นตอนที่ 2 ขั้นสอนคือครูแนะนำเนื้อหาใหม่โดยการอภิปรายแนะนำสนทนาซักถามและมอบหมายงานให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ขั้นตอนที่ 3 กิจกรรมกลุ่มคือให้นักเรียนแบ่งหน้าที่รับผิดชอบต่องานของกลุ่มที่ได้รับมอบหมาย เพื่อให้นักเรียนทุกคนในแต่ละกลุ่มได้ทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่มมีการเล่นเกมเพื่อช่วยกันระดมความคิดร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซักถามกันภายในกลุ่มหรือระหว่างกลุ่มช่วยเหลือซึ่งกันและกันจากนั้นจะใช้เทคนิค Think Pair Share โดยให้นักเรียนจับคู่กันแลกเปลี่ยนวิธีคิดแนวคิดของตนเองนำมาอภิปรายให้แก่กันและกันเพื่อจะได้รับฟังแนวคิดของเพื่อนซึ่งอาจเป็นวิธีคิดใหม่ ๆ ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ดังนั้นนักเรียนจะได้ฝึกการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มใหญ่ก่อนแล้วจึงทำงานเป็นกลุ่มเล็กและการ

ทำงานด้วยตนเองทำให้นักเรียนสามารถนำความรู้มาใช้อย่างเต็มที่ ขั้นตอนที่ 4 ขั้นตรวจผลงานและทดสอบคือตรวจสอบว่าผู้เรียนได้ปฏิบัติหน้าที่ครบถ้วนแล้วหรือยังผลการปฏิบัติเป็นอย่างไรและตรวจสอบความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในแต่ละชุดกิจกรรมฯ และขั้นตอนที่ 5 ขั้นสรุปบทเรียนคือนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียนและอภิปรายร่วมกันภายในกลุ่มวิเคราะห์กระบวนการทำงานกลุ่มและประเมินผลหาจุดเด่นและสิ่งที่ควรปรับปรุงแก้ไขและจัดลำดับคะแนนและให้รางวัลกับกลุ่มที่มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุด ให้ผู้เรียนนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับหลักการของวันเพ็ญ จันทรเจริญ (2542, น.120-121) ได้กล่าวว่าการเรียนแบบร่วมมือ ทำให้ทุกคนมีโอกาสคิด พูด แสดงความคิดเห็นมีความช่วยเหลือกันทำให้เกิดการระดมความคิดสิ่งเหล่านี้ล้วนส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและการนำเกมมาใช้ควบคู่กับการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อให้นักเรียนมีความสนุกสนานในการเรียนเข้าใจเนื้อหาเพิ่มมากขึ้นและสร้างความสนใจนักเรียนในการทำกิจกรรมการเรียนการสอนไม่ให้เกิดเบื่อหน่ายและหลักการ ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2552, น.435) ได้กล่าวว่าเกมมีคุณค่าและประโยชน์ต่อผู้เรียนช่วยสร้างความสนใจของนักเรียนให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการคิดส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกันคนที่เรียนเก่งจะรู้จักช่วยเหลือคนที่เรียนอ่อนช่วยทำให้นักเรียนมีความกระฉับกระเฉงในเนื้อหาของบทเรียนที่เรียนในแต่ละเรื่องดึงดูดใจให้นักเรียนอยากเรียนและจากการประเมินนักเรียนสามารถเลือกใช้วิธีการได้ถูกต้องเหมาะสม แสดงวิธีคิดวางแผนอย่างเป็นลำดับขั้นตอน มีความรอบคอบ งานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม สอดคล้องกับงานวิจัยของ วารี ชนะคำดี (2553); นิรมล เหลลลสิทธิ์ (2560); ยุพิน ปัญญาประชุม (2560); นครินทร์ สุกใส (2561); และประภาศิริ ปราโทย์ (2561) พบว่า การใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมนั้น ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนในวิชาภาษาไทยได้เป็นอย่างดี อาจเป็นผลมาจากความร่วมมือที่ช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ และการจำเกมเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรม จึงทำให้มีความน่าสนใจ ได้รับความรู้สึกร เป็นการกระตุ้นของผู้เรียนช่วยพัฒนาการเรียนรู้กับหลักการใช้ภาษาไทย การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมจึงส่งผลต่อผลการเรียนรู้ที่สูงขึ้น

2.2 ความคงทนทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 5 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนแบบร่วมมือร่วมกับเกม เรื่องการสร้างคำในภาษาไทย (คำสมาส) วิเคราะห์โครงสร้างประโยคสามัญ ประโยครวม ประโยคซ้อน การแต่งบทร้อยกรอง คำราชาศัพท์ และรวบรวมและอธิบายความหมายของคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย มีความคงทนทางการเรียนมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เป็นเพราะว่า นักเรียนได้รับความรู้และความเข้าใจถึงการสอนแบบร่วมมือร่วมกับเกม โดยพิจารณาจากคะแนนของแบบวัดความคงทนทางการเรียนวิชาภาษาไทย ภายหลังจาก

ที่ได้รับการสอนเป็นเวลา 2 สัปดาห์ โดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์หลักภาษาไทย ซึ่งสอดคล้องกับสุจิตรา นามจำปา (2546, น.15) ที่กล่าวไว้ว่า ความจำเป็นของมนุษย์จะไม่คงทนตลอดเวลาและมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ การวัดนั้นต้องเกิดขึ้นหลังจากการเรียนรู้ไปแล้วและหยุดไประยะหนึ่งนั้น จะมีความคงทนทางการเรียนรู้มากขึ้นเพียงใด ซึ่งผลของการวัดควรมีค่าของคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 ชัยพร วิชชาวุธ (2525, น.118) กล่าวถึงระยะเวลาเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กับความคงทนทางการเรียนรู้ การเสริมความจำหรือการทดสอบว่าหลังจากผู้เรียนได้เรียนรู้นั้น ผู้เรียนจะยังมีความสามารถในการจดจำไว้ได้นานเท่าใด การวัดความคงทนต้องมีระยะเวลาที่เหมาะสม การทบทวนซ้ำอีกครั้งจะทำให้ผู้เรียนเกิดความทรงจำระยะยาว ควรมีระยะเวลาประมาณ 2 สัปดาห์ หลังจากที่ได้เรียนรู้ไปแล้ว กมลรัตน์ หล้าสุวงษ์ (2546, น.246) กล่าวว่าเพื่อให้เกิดความคลาดเคลื่อนต่าง ๆ น้อยลงนั้น ควรเว้นระยะเวลาในการสอบซ้ำห่างกันอย่างน้อย 2 สัปดาห์ เพราะความเคยชินในการทำแบบทดสอบจะทำให้ความสัมพันธ์ของคะแนนสูงทั้งคู่ วันวิสา กองเสน (2558, น.39) กล่าวว่า การวัดความคงทนทางการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพที่จะบ่งบอกว่าผู้เรียนมีการคงประสบการณ์หรือความสามารถที่เรียนรู้ไปแล้ว โดยเว้นระยะเวลา 2 สัปดาห์ จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม การวัดความคงทนทางการเรียนรู้นั้นมีส่วนสำคัญที่จะทำให้รู้ว่าการสอนโดยวิธีนี้มีผลเป็นมากน้อยเพียงใด ซึ่งผู้เรียนเกิดความจำในระยะยาวซึ่งจะต้องวัดหลังจากการเรียนรู้ไปแล้วสักระยะหนึ่ง เพื่อเป็นการหลีกเลี่ยงจากนำวิธีการตอบจากชุดเดิมกลับมาใช้ อย่างไรก็ตามไม่ควรแจ้งว่าจะมีการวัดความรู้ในเรื่องนั้นซ้ำ จะทำให้ผู้เรียนนั้นเกิดการเตรียมตัวจดจำข้อสอบเกิดขึ้น และทำให้ผลการวัดความคงทนนั้นไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์

### 3. ข้อเสนอแนะ

#### 3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

3.1.1 การเรียนรู้แบบร่วมมือ ในเรื่องการแบ่งกลุ่มของนักเรียนที่แบ่งตามเกณฑ์เก่งปานกลาง อ่อน ทำให้ผู้วิจัยได้เห็นปัญหาที่เกิดขึ้นคือ นักเรียนที่เก่ง จะไม่ค่อยยอมรับนักเรียนที่อ่อนเท่าที่ควร ในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ครูผู้สอนควรสอนกระบวนการกลุ่มก่อน และบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ของการทำงานร่วมกันลดปัญหาการไม่ยอมรับซึ่งกันและกันของนักเรียน เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนนั้นบรรลุเป้าหมายในการเรียนรู้แบบร่วมมือ

3.1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในบางกิจกรรมนั้นเวลาในการเรียนอาจไม่เพียงพอสำหรับเรื่องที่มีความละเอียด ครูผู้สอนควรให้กลับไปทบทวนและลองจำแนกตัวอย่างในกิจกรรมกรรมซ้ำอีกครั้งนอกเหนือจากเวลาเรียน โดยครูมีหน้าที่คอยให้คำแนะนำและดูแลอย่างใกล้ชิด คอยซักถาม ตอบข้อสงสัยของผู้เรียน ถ้ามความคืบหน้าหากเกิดความสับสน คอย

สนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ถูกต้องในการทำงานร่วมกัน เพื่อพัฒนาทักษะหลาย ๆ ด้าน จะทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในความคิดและกระตุ้นความคิดของนักเรียนมากขึ้น สิ่งเหล่านี้จะส่งผลให้นักเรียนได้ความรู้จากการทำกิจกรรมที่สมบูรณ์ มีความสนุกจากการเล่นเกมช่วยให้มีประสิทธิภาพทางการเรียนรู้ที่สูงขึ้น

### 3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

3.2.1 ควรศึกษาการการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมในเนื้อหาเรื่องอื่น ๆ หรือวิชาอื่นนอกจากวิชาภาษาไทย และในระดับชั้นอื่น ๆ

3.2.2 ควรมีการศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีต่อตัวแปรอื่นๆ เช่น สาระการอ่าน การเขียน การฟัง ดู ฟุด และวรรณคดีและวรรณกรรม การบูรณาการการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการเรียนรู้อื่น กับสาระการเรียนรู้อื่นๆ เป็นต้น



บรรณานุกรม



## บรรณานุกรม

- กมลรัตน์ เหล้าสุวงษ์. (2528). *จิตวิทยาการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ภาควิชาการแนะแนว และวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กรมสามัญศึกษากระทรวงศึกษาธิการ. (2542). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542*. กรุงเทพฯ: ศูนย์สภาลาดพร้าว.
- กาญจนา เวียรติประวัติ. (2524). *วิธีสอนทั่วไปและทักษะการสอน*. กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช.
- กิตติพงษ์ วงศ์ทิพย์. (2545). *การพัฒนาการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- เกริก ท่วมกลางและจินตนา ท่วมกลาง. (2555). *การพัฒนาสื่อวัตกรรมการศึกษาเพื่อเลื่อนวิทยฐานะ*. กรุงเทพฯ: สถาพรบุ๊ค.
- จิตติมา พุทธเจริญ. (2543). *ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจจากรูปแบบเว็บเพจที่มีการนำเสนอต่างกัน*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- ชนาธิป พรกุล. (2554). *การสอนกระบวนการคิดทฤษฎีและการนำไปใช้* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยพร วิชชาวุธ. (2525). *ความจำมนุษย์*. กรุงเทพฯ: ชวนพิมพ์.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2552). *80 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ: แคนเน็กซ์อินเตอร์คอร์ปอเรชั่น.
- \_\_\_\_\_. (2553). *การจัดการเรียนรู้แนวใหม่ ทฤษฎี แนวปฏิบัติ และผลการวิจัย*. นนทบุรี: สหมิตรพรินต์ติ้งแอนพับลิชชิง. แคนเน็กซ์อินเตอร์คอร์ปอเรชั่น.
- ทศนา แคมมณี. (2552). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- \_\_\_\_\_. (2558). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 19). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยนวัตน์รามสูต.
- นครินทร์ สุกใส. (2561). *ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิเนชันที่มีต่อความสามารถในการประยุกต์ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย* (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

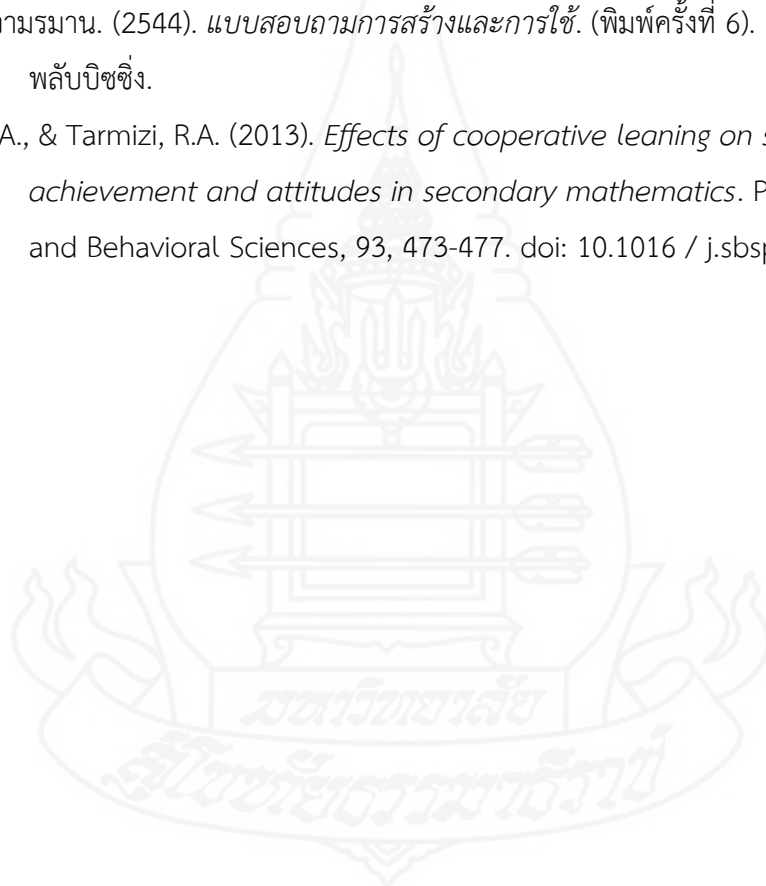
- นิรมล เหลลาสิทธิ์. (2560). การพัฒนาคู่มือการเรียนรู้วิชาภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับการสอนอ่านแบบ PANORAMA เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านการคิดวิเคราะห์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. (วิทยานิพนธ์ปริญญา ครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, สกลนคร.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2554). การวิจัยเบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. (2537). การทดสอบแบบอิงเกณฑ์ : แนวคิดและวิธีการ. กรุงเทพฯ: โอ เดียนสโตร์.
- ประพันธ์ น้อยเกา. (2541). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้วิชา คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีความรู้พื้นฐานทางคณิตศาสตร์ แตกต่างกันได้ได้รับการสอนแบบระบบการสอนส่วนบุคคล โดยใช้ชุดการสอนเป็น รายบุคคลและโดยการใช้ชุดการสอนเป็นกลุ่ม. (ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, กรุงเทพฯ.
- ประภาศิริ ปราโมทย์. (2561). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยใช้รูปแบบการ เรียนรู้แบบร่วมมือควบคู่กับเกม เพื่อส่งเสริมผลการเรียนรู้และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. (วิทยานิพนธ์ปริญญา ครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- พิชิต ฤทธิจรรณ. (2545). หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: เข้าท่าออฟ เคอร์มีส์.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2539). วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, กรุงเทพฯ.
- \_\_\_\_\_. (2540). วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, กรุงเทพฯ.
- พิชิต ฤทธิจรรณ. (2544). หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์สถาบัน ราชภัฏพระนคร.
- \_\_\_\_\_. (2545). หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์สถาบันราชภัฏพระนคร.
- ภัทรา นิคมานนท์. (2540). การประเมินผลการเรียน. กรุงเทพฯ: ภาควิชาทดสอบและวิจัย คณะครุ ศาสตร์, สถาบันราชภัฏจันทรเกษม.



- ยุพิน ปัญญาประชุม. (2560). การพัฒนาคู่มือการเรียนรู้โดยใช้หลักคิดโยนิโสมนสิการและการเรียนแบบร่วมมือเพื่อเสริมสร้างความรับผิดชอบทักษะการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 53 สกลนคร. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, สกลนคร.
- เยาวดี วิบูลย์ศรี. (2540). การวัดผลและการสร้างแบบสอบผลสัมฤทธิ์. กรุงเทพฯ: แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- \_\_\_\_\_. (2545). การวัดผลและการสร้างแบบสอบผลสัมฤทธิ์. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ลมโซย ต่านขุนทด. (2544). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาไทยโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสมเด็จพระพิทยาคมอำเภอสมเด็จจังหวัดกาฬสินธุ์.ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2541). เทคนิคการสร้างและสอบข้อสอบความถนัดทางการเรียน. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- วรรณทิพา รอคแรงคำ. (2541). การเรียนรู้แบบร่วมมือ. กรุงเทพฯ: มุลินีศาสตราจารย์ดร. อุบลเรื่องสุวรรณมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- วราภรณ์ บุญสม. (2546). การศึกษาความเข้าใจคำศัพท์ภาษาไทยและความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นปฐมวัยจากการสอนโดยการจัดกิจกรรมศิลปะ. (ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, กรุงเทพฯ.
- วันเพ็ญ จันทร์เจริญ. (2542). การเรียนการสอนปัจจุบัน. สกลนคร: ฝ่ายโครงการเอกสารและตำราสถาบันราชภัฏสกลนคร.
- วันวิสา กองเสน. (2558). การศึกษามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคงทนในการเรียนรู้ และเจตคติต่อการเรียนวิชาชีววิทยา เรื่องอาณาจักรของสิ่งมีชีวิต ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้ 7 ขั้น ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังความคิดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.
- วารี ธนะคำดี. (2553). การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนแบบสอนแนะให้รู้คิดร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้เหตุผลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยสกลนคร, สกลนคร.
- วิรัช วรรณรัตน์. (2539). การวัดและประเมินผลการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักงานทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา.

- ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ. (2562). *ผลสัมฤทธิ์ O-NET*. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 5, นครราชสีมา.
- สาคร ธรรมศักดิ์. (2541). *ผลการสอนตามแนวคอนสตรัคติวิซึมแบบร่วมมือที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4* (ปริญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- สุจิตตรา นามจำปา. (2546). *การเปรียบเทียบความเข้าใจโมโนมิติและความคงทนในการเรียนรู้เรื่องพันธุกรรมระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างการสอนโดยใช้โมเดลการสร้างความรู้จากพื้นฐานความรู้เพิ่มกับการสอนปกติ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.
- สุคนธ์ สีนธพานนท์. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน*. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิคพรินติ้ง.
- สุนันท์ ศลโกสม. (2525). *การวัดผลการศึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาจุฬาราชวิทยาลัย.
- สุพรรณิ อภิชัยอนก. (2556). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ส่งเสริมการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ เรื่อง ความน่าจะเป็น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2541). *การวัดผลการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กาสสินธุ์: โรงพิมพ์ประสานการพิมพ์.
- สุรางค์ ไคว้ตระกูล. (2544). *จิตวิทยาการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 5) กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เสกสรร บินศรี. (2561). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาชีววิทยาโดยใช้คู่มือการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5E ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, สกลนคร.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2553). *หลักการสอน*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อาภรณ์รัตน์ สารผล. (2553). *การพัฒนาชุดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่องการคูณ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5* (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, สกลนคร.
- อารีย์ อชิรวราการ. (2542). *การวัดและการประเมินผลการเรียน*. กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏธนบุรี.

- อนุรักษ์ ไชยอั้ง. (2555). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีเอสซีพีซีและแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีต่อความสามารถในการเขียนร้อยแก้วเชิงสร้างสรรค์และเมตาคognition นิสัย ในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- อรพรรณ พรสีมา. (2540). *ทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติสำนักนายกรัฐมนตรี.
- อรอุมา จารเครือ. (2561). *การศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งใหญ่นเรศวรศึกษา (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต)*. มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.
- อุทุมพร จามรมาน. (2544). *แบบสอบถามการสร้างและการใช้*. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: ฟันนี้พลับบิซซิ่ง.
- Hossain, A., & Tarmizi, R.A. (2013). *Effects of cooperative leaning on students' achievement and attitudes in secondary mathematics*. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 93, 473-477. doi: 10.1016 / j.sbspro.2013.09.222.





ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

สืบทอดวัฒนธรรมราชภัฏ

ภาคผนวก ก

ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือ



## 1. ชื่อ นางณัฐฉิรินทร์ สังสูงเนิน

สถานที่ทำงาน โรงเรียนสุรธรรมพิทักษ์ อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา 30000

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษาเขต 31

วุฒิการศึกษา ปริญญาตรี ครุศาสตร์บัณฑิต เอกภาษาไทย โทภาษาอังกฤษ

วุฒิการศึกษา การศึกษามหาบัณฑิต การบริหารการศึกษา

ประสบการณ์หรือความชำนาญ ชำนาญการพิเศษและมีประสบการณ์การสอนภาษาไทย 30 ปี

## 2. ชื่อ นางสุภาวดี ลารินทา

สถานที่ทำงาน โรงเรียนสุรธรรมพิทักษ์ อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา 30000

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษาเขต 31

วุฒิการศึกษา ปริญญาตรี ครุศาสตร์บัณฑิต เอกภาษาไทย

วุฒิการศึกษา การศึกษามหาบัณฑิต การบริหารการศึกษา

ประสบการณ์หรือความชำนาญ ครูชำนาญการและมีประสบการณ์การสอนภาษาไทย 20 ปี

## 3. ชื่อ นายสุนทร จงปัดนา

สถานที่ทำงาน โรงเรียนสุรธรรมพิทักษ์ อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา 30000

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษาเขต 31

วุฒิการศึกษา ปริญญาตรี ครุศาสตร์บัณฑิต การสอนภาษาไทย

วุฒิการศึกษา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ยุทธศาสตร์การพัฒนา

ประสบการณ์หรือความชำนาญ ครูชำนาญการและมีประสบการณ์การสอนภาษาไทย 10 ปี

ที่ อว ๐๖๐๒.๑๖ (บ)/๘๑๖



สาขาวิชาศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช  
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด  
จังหวัดนนทบุรี ๑๑๑๒๐

๘ ธันวาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขอร้องเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน นางณัฐนันท์ สังสูงเนิน

สิ่งที่ส่งมาด้วยโครงการวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยนายธนวัฒน์ นรสิงห์ นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน วิชาเอกภาษาไทย สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการจัดการเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษามหะเสสอ จังหวัดนครราชสีมา ตามโครงการวิทยานิพนธ์ที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำวิทยานิพนธ์เรื่องดังกล่าว นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลและได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ไว้ขั้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้นมีความครอบคลุมเนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย ทางสาขาวิชาจึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหา ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็น เพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการวิจัยของนักศึกษาผู้นี้ด้วย สำหรับรายละเอียดอื่น ๆ นักศึกษาจะนำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี จึงขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นิรนาท แสนสา)  
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา

โทร. ๐-๒๕๐๔-๘๕๐๕

เบอร์โทรศัพท์นักศึกษา ๐๔๗-๓๔๓-๔๔๗๓

ที่ อว ๐๖๐๒.๑๖ (บ)/๘๑๖



สาขาวิชาศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช  
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด  
จังหวัดนนทบุรี ๑๑๑๒๐

๘ ธันวาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน นายสุภาวดี ลารินทา

สิ่งที่ส่งมาด้วยโครงการวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยนายธนวัฒน์ นรสิงห์ นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน วิชาเอกภาษาไทย สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการจัดการเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา ตามโครงการวิทยานิพนธ์ที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำวิทยานิพนธ์เรื่องดังกล่าว นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลและได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ไว้ขั้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้นมีความครอบคลุมเนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย ทางสาขาวิชาจึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหา ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการวิจัยของนักศึกษาผู้นี้ด้วย สำหรับรายละเอียดอื่น ๆ นักศึกษาจะนำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี จึงขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นิรนาท แสนสา)  
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา

โทร. ๐-๒๕๐๔-๘๕๐๕

เบอร์โทรศัพท์นักศึกษา ๐๙๗-๓๔๓-๔๔๗๓



ที่ อว ๐๖๐๒.๑๖ (บ)/๘๑๖



สาขาวิชาศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช  
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด  
จังหวัดนนทบุรี ๑๑๑๒๐

๘ ธันวาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน นายสุนทร จงปัดนา

สิ่งที่ส่งมาด้วยโครงการวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยนายธนวัฒน์ นรสิงห์ นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน วิชาเอกภาษาไทย สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการจัดการเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา ตามโครงการวิทยานิพนธ์ที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำวิทยานิพนธ์เรื่องดังกล่าว นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลและได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ไว้ขั้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้นมีความครอบคลุมเนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย ทางสาขาวิชาจึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหา ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการวิจัยของนักศึกษาผู้นี้ด้วย สำหรับรายละเอียดอื่น ๆ นักศึกษาจะนำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี จึงขอขอบคุณ  
มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นิรนาท แสนสา)  
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา

โทร. ๐-๒๕๐๔-๘๕๐๕

เบอร์โทรศัพท์นักศึกษา ๐๙๗-๓๔๓-๕๔๗๓

ภาคผนวก ข  
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



## แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง หลักภาษาและการใช้ภาษา

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง สร้างคำในภาษาไทย (คำสมาส)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน

รหัสวิชา ท22102

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ภาคเรียนที่ 2 / 2563

เวลา 2 ชั่วโมง

### 1. สาระสำคัญ

คำที่มีใช้ในภาษาไทย มีทั้งคำที่เป็นคำไทยแท้และคำที่ยืมมาจากภาษาต่างประเทศ ซึ่งนำมาใช้ในภาษาไทย เพื่อประโยชน์ในการสื่อสารการถ่ายทอดวัฒนธรรมและการศึกษาหาความรู้ โดยการจำแนกคำไทยรวมถึงคำที่ยืมมาจากภาษาต่างประเทศได้ช่วยให้เกิดความเข้าใจในเรื่องอิทธิพลของภาษาต่างประเทศที่มีต่อภาษาไทยและยังเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาวรรณคดีและวรรณกรรมให้เข้าถึงอรรถรสได้ชัดเจนลึกซึ้ง

### 2. สาระการเรียนรู้แกนกลาง

การสร้างคำสมาส

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนอธิบายลักษณะของคำสมาสได้

### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นเตรียมและนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 -6 คน ที่มีความสามารถแตกต่างกัน และชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่องคำสมาสแบบไทย วิธีการทำงานกลุ่มและบทบาทของสมาชิกในกลุ่ม
2. ครูแสดงบัตรคำโดยมีบัตรคำที่เป็นคำสมาสแบบไทย 10 คำ และบัตรคำที่เป็นคำไทย (คำประสม) 10 คำ ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันพิจารณาใส่กล่องคำสมาสแบบไทย และคำไทย (คำประสม) ที่เตรียมไว้ โดยที่ครูไม่เฉลยคำตอบ

ขั้นสอน

3. ครูอธิบายความหมาย หลักการและข้อสังเกตคำสมาสแบบไทยและคำไทยแท้ (คำประสม)

4. ครูนำกล่องบัตรคำที่นักเรียนร่วมกันแยกคำ ครั้งละ 1 คำ พร้อมกับให้นักเรียนอ่านและร่วมกันพิจารณาอีกครั้ง (ถ้าถูกต้องบอกคะแนนให้ทุกคน หรือถ้าผิดให้นักเรียนได้ร่วมกันพิจารณาใหม่อีกครั้งหนึ่งและบอกคะแนนให้ในที่สุด) ต่อ ๆ ไปจนบัตรคำหมด

#### ขั้นกิจกรรมกลุ่ม

5. ครูชี้แจงวิธีการ กติกาการพร้อมสาธิตแข่งขันให้นักเรียนทราบอีก 1 ครั้ง ก่อนทำกิจกรรม จากนั้นนักเรียนในกลุ่มวางแผนเตรียมการเข้าแข่งขันกิจกรรมเกม XO คำสมาสแบบไทย

6. เมื่อเกมการแข่งขันเสร็จ ให้นักเรียนนำคำที่นักเรียนได้จากการแข่งขันเขียนใส่กระดาษ และตกแต่งให้สวยงาม

#### ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ

7. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานคำศัพท์ที่ได้ ตรวจสอบความถูกต้องไปพร้อมกับนักเรียนทุกคนที่รับชมและรับฟังการนำเสนอ

#### ขั้นสรุป

8. นักเรียนส่งตัวแทนออกมาสรุปความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างคำสมาสแบบไทย

9. ครูรวบรวมคะแนนของแต่ละกลุ่มและเรียงลำดับคะแนน ประกาศและระบุคะแนนใส่กระดานประกาศคะแนน

10. อธิบายเสริมเพิ่มเติมจากนักเรียนเพื่อความสมบูรณ์ของเนื้อหา และเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถาม

### 5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย หลักภาษาและการใช้ภาษา ม. 2
2. บัตรคำสมาสแบบไทยและคำไทย (คำประสม)
3. สไลด์อิเล็กทรอนิกส์เรื่องการสร้างคำในภาษาไทย เรื่องคำสมาสแบบไทย
4. ใบความรู้เรื่องการสร้างคำในภาษาไทย เรื่องคำสมาสแบบไทย

### 6. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
นักเรียนอธิบายลักษณะของคำสมาสได้	การทดสอบ	แบบทดสอบ	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนน

## 1. เกม XO คำสมาสแบบไทย

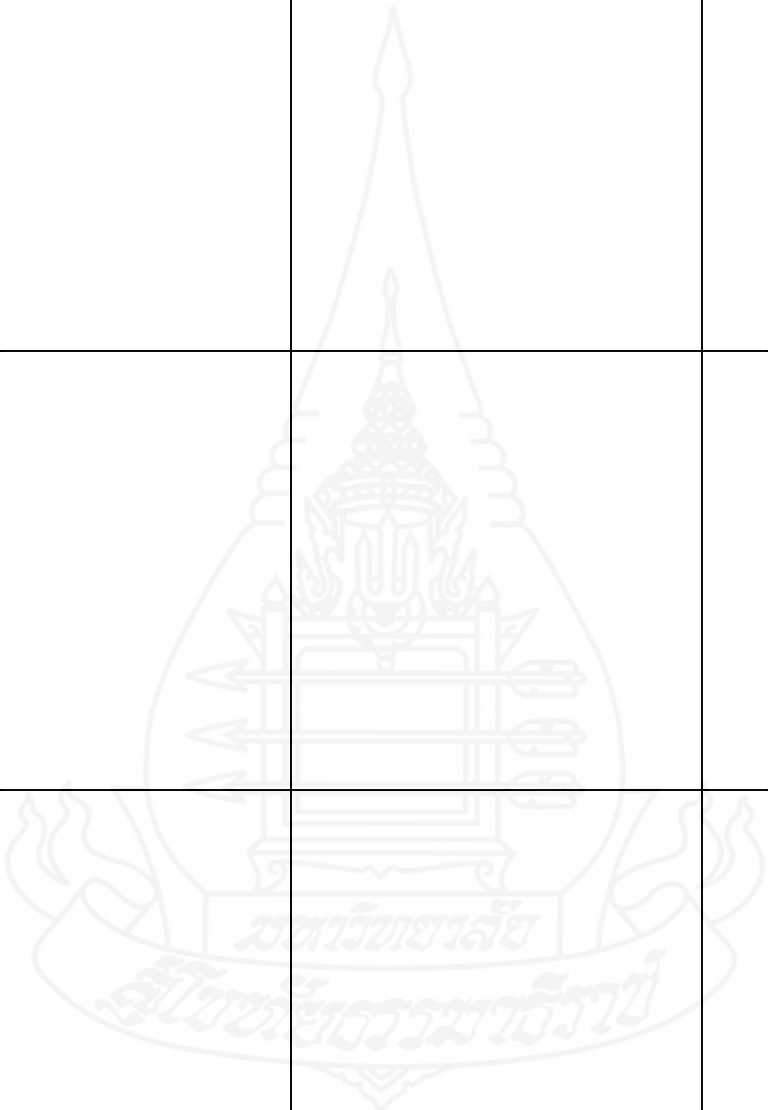
### กติกาการเล่น

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยตามความเหมาะสม
2. ครูวางคำศัพท์ไว้ในกรอบที่กำหนด และกระดานตารางเกม XO 1 กระดานแข่งขันได้ที่ละ 2 ทีม
3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเข้าแถวเป็นแนวตอนลึกฝั่งละ 1 แถว
4. คือให้สัญญาณเริ่มการแข่งขัน
5. เมื่อได้กลุ่มที่ชนะแล้ว ครูผู้ควบคุมให้สัญญาณการหมดเวลาการแข่งขัน

### วิธีการเล่น

ครูให้สัญญาณเพื่อเริ่มการแข่งขัน โดยการเล่นนั้นจะปล่อยคนแรกของแต่ละฝั่งพร้อมกัน ให้ไปเลือกคำศัพท์ 1 แผ่นไปวางในช่องตาราง เมื่อวางเสร็จแล้วให้วิ่งกลับมาแตะมือของเพื่อนคนต่อไปในทีมตัวเองและไปเลือกคำศัพท์ในกรอบที่วางไว้ให้สัมพันธ์กับคำแรกของเพื่อนบนกระดาน เพื่อให้ได้คำศัพท์ที่สมบูรณ์ ทำอย่างนี้จนกว่าจะได้คนที่สามารถเรียงคำได้ถูกต้อง โดยสามารถย้ายคำศัพท์ของฝั่งตัวเองได้ แต่ไม่สามารถย้ายตำแหน่งของคำศัพท์ของกลุ่มคู่แข่งได้ จากนั้นให้คนลำดับต่อไปหยิบแผ่นฟรีเพื่อไปวางในช่องถือว่าเป็นผู้ชนะในเกมนี้ ทำการแข่งขัน 2 ใน 3 ในแต่ละทีมที่พบกัน จนครบทุกกลุ่มอาจจะเวียนพบกันหมด หรือแพ้ออกก็ได้แล้วแต่ความเหมาะสม

1. เกม XO คำสมาส

ภูมิ

ราช

ศาสตร์

ธรรม

ฟรี

ฟรี

## คำสมาส

**คำสมาส** คือ คำที่เกิดจากการนำคำในภาษาบาลีและสันสกฤตมารวมเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดคำใหม่ ที่มีความหมายใหม่ โดยยังมีเค้าของความหมายเดิมอยู่

### หลักสังเกตคำสมาสในภาษาไทย

1. เกิดจากคำมูลตั้งแต่สองคำขึ้นไป
2. เป็นคำที่มีรากศัพท์มาจากภาษาบาลีและสันสกฤตเท่านั้น เช่น ภาพพิกตร์ ภูมิศาสตร์ ราชธรรม บุทรทาน อักษรศาสตร์ อรรถคดี ฯลฯ
3. พยางค์สุดท้ายของคำหน้า หากมีสระ อะ หรือมีตัวการ์ันต์อยู่ ให้ยุบตัวนั้นออก (ยกเว้นคำบางคำ เช่น กิจจะลักษณะ เป็นต้น)
4. แปลความจากหลังมาหน้า เช่น ราชบุตร แปลว่า บุตรของพระราชชา, เทวบัญชา แปลว่า คำสั่งของเทวดา, ราชการ แปลว่า งานของพระเจ้าแผ่นดิน
5. ส่วนมากออกเสียงพยางค์ท้ายของคำหน้า แม้จะไม่มีรูปสระกำกับอยู่ โดยจะใช้เสียง อะ อิ และ อุ (เช่น เทพบุตร) แต่บางคำก็ไม่ออกเสียง (เช่น สมัยนิยม สมุทรปราการ)
6. คำบาลีสันสกฤตที่มีคำว่า พระ ซึ่งกลายเสียงมาจากบาลีสันสกฤต ก็ถือว่าเป็นคำสมาส (เช่น พระกร พระจันทร์)
7. ส่วนใหญ่จะลงท้ายว่า ศาสตร์ กรรม ภาพ ภัย ศึกษา ศิลป์ วิทยา (เช่น ศึกษาศาสตร์ ทุกขภาพ จิตวิทยา)
8. อ่านออกเสียงระหว่างคำ เช่น
 

ประวัติศาสตร์	อ่านว่า	ประ - หวัด - ตี - ศาสตร์
นิจศีล	อ่านว่า	นิจ - จะ - สีน
ไทยธรรม	อ่านว่า	ไทย - ยะ - ทำ
อุทกศาสตร์	อ่านว่า	อุ - ทก - กะ - สาด
อรรถรส	อ่านว่า	อัด - ละ - รด
จุลสาร	อ่านว่า	จุณ - ละ - สาน
9. คำที่มีคำเหล่านี้อยู่ด้วย มักจะเป็นคำสมาส คือ การ กร กรรม คดี ธรรม บดี ภัย ภัยณ์ ภาพ ลักษณะ วิทยา ศาสตร์



## ข้อสังเกต

1. ไม่ใช่คำที่มาจากภาษาบาลีสันสกฤตทั้งหมด เช่น

เทพเจ้า	(เจ้า เป็นคำไทย)
พระโอรน	(ไม่ เป็นคำไทย)
พระโทรน	(โทรน เป็นคำอังกฤษ)
บายศรี	(บาย เป็นคำเขมร)

2. คำที่ไม่สามารถแปลความจากหลังมาหน้าได้ไม่ใช่คำสมาส เช่น

ประวัติวรรณคดี	แปลว่า ประวัติของวรรณคดี
นายกสมาคม	แปลว่า นายของสมาคม
วิพากษ์วิจารณ์	แปลว่า การวิพากษ์และการวิจารณ์

3. คำสมาสบางคำไม่ออกเสียงสระตรงพยางค์ของคำหน้า เช่น

ปรากฏ	อ่านว่า	ปรา - กต - กาน
สุภาพบุรุษ	อ่านว่า	สุ - พาบ - บุ - หรุด
สุพรรณบุรี	อ่านว่า	สุ - พรรณ - บุ - รี
สามัญศึกษา	อ่านว่า	สา - มั่น - ลี - ก - สา

## ตัวอย่างคำสมาส

ธุรกิจ	กิจกรรม	กรรมกร	ชั้นขลิมา	คหกรรม
เอกภพ	กาฬทวีป	สุนทรพจน์	จिरกาล	บุปผชาติ
ประณตศึกษา	ราชทัณฑ์	มหาราช	ฉันทลักษณ์	พุทธธรรม
วรรณคดี	อิทธิพล	มาฆบูชา	มัจจุราช	วิทยฐานะ
วรรณกรรม	สัมมาอาชีพ	หัตถศึกษา	ยุทธวิธี	วาตภัย
อุตสาหกรรม	สังฆราช	รัตติกาล	วสันตฤดู	สุขภาพ
อธิการบดี	ดาราศาสตร์	พุกกิกขภัย	สุคนธรส	วิสาขาบูชา
บุตรทาน	สมณพราหมณ์	สังฆเภท	อินทธนู	ฤทธิเดช
แพทยศาสตร์	ปัญญาชน	วัตถุธรรม	มหานิกาย	มนุษย์สัมพันธ์

วิทยากร	วิภูสงสาร	สารัตถศึกษา	พัสดุภัณฑ์	เวชกรรม
เวทมนตร์	มรรคนายก	อัคคีภัย	อุดมคติ	เอกชน
ทวิบาท	ไตรทวาร	ศิลปกรรม	ภูมิศาสตร์	รัฐศาสตร์
ภาพพักตร์	ราชโอรส	ราชอุบาย	บุตרתารก	ทาสกรรมกร
พระหัตถ์	พระขงฆ์	พระพุทธร	พระปฤษฎางค์	วิทยาศาสตร์
กายภาพ	กายกรรม	อุทกภัย	วรพงศ์	เกษตรกรรม
ครุศาสตร์	ชีววิทยา	มหกรรม	อัญฐานคิกมรรคมหาภัย	
อุบัติเหตุ	กรรมกร	สันติภาพ	มหานคร	จตุปัจจัย

แหล่งที่มาของเนื้อหา : สำนักพิมพ์วัฒนาพานิช [www.wpp.co.th](http://www.wpp.co.th)



## แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง หลักภาษาและการใช้ภาษา

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง สร้างคำในภาษาไทย (คำสมาส)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน

รหัสวิชา ท22102

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ภาคเรียนที่ 2 / 2563

เวลา 2 ชั่วโมง

### 1. สาระสำคัญ

คำที่มีใช้ในภาษาไทย มีทั้งคำที่เป็นคำไทยแท้และคำที่ยืมมาจากภาษาต่างประเทศ ซึ่งนำมาใช้ในภาษาไทย เพื่อประโยชน์ในการสื่อสารการถ่ายทอดวัฒนธรรมและการศึกษาหาความรู้ โดยการจำแนกคำไทยรวมถึงคำที่ยืมมาจากภาษาต่างประเทศได้ช่วยให้เกิดความเข้าใจในเรื่องอิทธิพลของภาษาต่างประเทศที่มีต่อภาษาไทยและยังเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาวรรณคดีและวรรณกรรมให้เข้าถึงอรรถรสได้ชัดเจนลึกซึ้ง

### 2. สาระการเรียนรู้แกนกลาง

การสร้างคำสมาส

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนวิเคราะห์ลักษณะของคำสมาสแบบมีสนธิได้
2. นักเรียนบอกที่มาของคำสมาสแบบมีสนธิและความหมายของคำได้

### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นเตรียมและนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม (กลุ่มเดิม) และชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่องคำสมาสแบบมีสนธิ วิธีการทำกิจกรรมกลุ่มและบทบาทของแต่ละคนในกลุ่ม
2. ครูแสดงบัตรคำสมาสแบบมีสนธิ 20 คำ ให้นักเรียนร่วมกันอ่านคำศัพท์ในกลุ่มพร้อมช่วยกันพิจารณาว่าเป็นคำสมาสแบบใด สระสนธิ พยัญชนะสนธิ หรืออนุคหิตสนธิ ใส่ช่องตารางในกระดาษ

3. ครูให้นักเรียนอ่านบัตรคำพร้อมกันทีละใบพร้อมเฉลยคำสมาสแบบมีสนธิทั้งหมด โดยครูแยกบัตรคำเป็น 3 กอง สระสนธิ พยัญชนะสนธิ และนฤคหิตสนธิ ไม่ต้องอธิบายเพิ่มเติม

### ขั้นสอน

4. ครูอธิบายความหมาย หลักการและข้อสังเกตคำสมาสแบบมีสนธิ ได้แก่ สระสนธิ พยัญชนะสนธิ และนฤคหิตสนธิ

5. ครูนำบัตรคำที่เฉลยไปแล้ว พร้อมกับให้นักเรียนอ่านและร่วมกันพิจารณาอีกครั้ง เพื่อสำรวจว่าเป็นการแผลงอะไร มาจากรากศัพท์คำว่าอะไร (เช่น คเชนทร์ ความหมาย พญาช่า รากศัพท์มาจากคำว่า คช + อินทร์ เป็นสระสนธิที่ตัดสระคำหน้า ใช้สระคำหลัง แต่เปลี่ยน อ เป็น เอ) โดยเริ่มจากสระสนธิ พยัญชนะสนธิ และนฤคหิตสนธิ

### ขั้นกิจกรรมกลุ่ม

6. ครูชี้แจงวิธีการ กติกาพร้อมสาธิตแข่งขันให้นักเรียนทราบอีก 1 ครั้ง ก่อนทำกิจกรรม จากนั้นนักเรียนในกลุ่มวางแผนเตรียมการเข้าแข่งขันกิจกรรมเกม ไฟคู่คำสมาสแบบมีสนธิ

7. นักเรียนในกลุ่มแบ่งทีมเพื่อเข้าแข่งขันกระดานละ ๒ คน โดยที่ ๑ กระดานต้องมีครบทุกทีม จากนั้นให้สัญญาณเริ่มเล่น เกมจะสิ้นสุดลงเมื่อไฟหมดกระดาน

8. เมื่อเกมการแข่งขันจบสิ้น ให้นักเรียนนำไฟที่กลุ่มของตัวเองได้มาเขียนแยกคำสมาสลงในกระดาษที่ครูเตรียมให้ โดยมี 3 หัวข้อนี้ 1. สมาสแบบมีสนธิ(สระสนธิ) 2. สมาสแบบมีสนธิ(พยัญชนะสนธิ) 3. สมาสแบบมีสนธิ(นฤคหิตสนธิ) พร้อมตกแต่งให้สวยงาม

### ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ

9. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน พร้อมตรวจสอบความถูกต้องไปพร้อมกับนักเรียนทุกคนที่นั่งรับชมและรับฟังการนำเสนอ

### ขั้นสรุป

8. นักเรียนส่งตัวแทนกลุ่มละ 1 คน คนละ 1 หัวข้อ ออกมาสรุปความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างคำสมาสแบบไทยและสมาสแบบมีสนธิ สระสนธิ พยัญชนะสนธิ และนฤคหิตสนธิ

9. ครูรวบรวมคะแนนของแต่ละกลุ่มและเรียงลำดับคะแนน ประกาศและระบุคะแนนใส่กระดานประกาศคะแนน

10. อธิบายเสริมเพิ่มเติมจากนักเรียนเพื่อความสมบูรณ์ของเนื้อหา และเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถาม

## 5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย หลักภาษาและการใช้ภาษา ม. 2
2. บัตรคำสมาสแบบแบบมีสนธิ สระสนธิ พยัญชนะสนธิ และนฤคหิตสนธิ
3. สไลด์อิเล็กทรอนิกส์เรื่องการสร้างคำในภาษาไทย เรื่องคำสมาสแบบมีสนธิ
4. ใบความรู้เรื่องการสร้างคำในภาษาไทย เรื่องคำสมาสแบบมีสนธิ

## 6. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
นักเรียนวิเคราะห์ลักษณะของคำสมาสแบบมีสนธิได้	การทดสอบ	แบบทดสอบ	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนน
นักเรียนบอกที่มาของคำสมาสแบบมีสนธิและความหมายของคำได้	การทดสอบ	แบบทดสอบ	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนน

## 2. เกม ไฟจับคู่คำสมาสแบบมีสนธิ

### กติกาการเล่น

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยตามความเหมาะสม
2. 1 กระดานสามารถเล่นได้ตั้งแต่ 2 กลุ่มขึ้นไปแต่ไม่ควรเกิน 6 กลุ่ม
3. ใน 1 กระดานจะมีไฟคำศัพท์ 52 ใบ (โดยมีคำซ้ำกัน)
4. สับและคว่ำไฟทุกบนลงบนกระดาน โดยเรียงเป็น 13 คูณ 4
5. ให้นักเรียนเป่าอึ่งฉุบเพื่อเรียงลำดับการเล่น
6. คือให้สัญญาณเริ่มการแข่งขัน
7. เมื่อได้กลุ่มที่ชนะแล้ว ครูผู้ควบคุมให้สัญญาณการหมดเวลาการแข่งขัน

### วิธีการเล่น

ครูให้สัญญาณเพื่อเริ่มการแข่งขัน โดยการเริ่มจากกลุ่มที่ได้เล่นลำดับที่ 1 เป็นคนเริ่มเล่นก่อน โดยการเลือกเปิดไฟ 2 ใบ ในตำแหน่งใดก็ได้ ถ้า 2 ถ้าสองใบนั้นสามารถเรียงเป็นคำศัพท์ได้ก็เก็บไฟคู่นั้นไป แต่ถ้าเปิดไฟทั้ง 2 แล้วไม่ใช่ให้ทำการคว่ำหน้าไฟ จากนั้นให้กลุ่มลำดับต่อไปเป็นคนเล่น เล่นในลักษณะนี้จนกว่าไฟในกระดานจะหมดลง จากนั้นนับคำศัพท์ที่ได้ 1 คำ เท่ากับ 1 คะแนน กลุ่มใดได้มากที่สุดถือว่าเป็นผู้ชนะ

## 2. เกม ไฟจับคู่คำสมาสแบบมีสนธิ

นคร	อินทร์
ราช	อานูภาพ
สาธารณ	อุปโภค
นิล	อุบล
ปรม	อินทร์
คักติ	อานูภาพ
ราชินี	อุปถัมภ์
นิรส	ภัย
มนส	ภาพ

สํ	จร
สํ	หรณํ
ธนุ	อาคม
มหา	อิสึ



## คำสนธิ

คำสนธิ คือการสมาสโดยการเชื่อมคำเข้าระหว่างพยางค์หลังของคำหน้ากับพยางค์หน้าของคำหลัง เป็นการย่ออักขระให้น้อยลงเวลาอ่านจะเกิดเสียงกลมกลืนเป็นคำเดียวกัน

### หลักสังเกตคำสนธิในภาษาไทย

การสนธิแบ่งเป็น 3 ประเภท คือ 1. สระสนธิ 2. พยัญชนะสนธิ 3. นฤกहितสนธิ

1. สระสนธิ คือการนำคำที่ลงท้ายด้วยสระไปสนธิกับคำที่ขึ้นต้นด้วยสระ ซึ่งเมื่อสนธิแล้วจะมีการเปลี่ยนแปลงรูปสระตามกฎเกณฑ์

- ตัดสระพยางค์ท้ายคำหน้า แล้วใช้สระพยางค์หน้าคำหลัง เช่น

ราช อานูภาพ = ราชานูภาพ

สาธารณ อุบโศค = สาธารณอุบโศค

นิล อุบล = นิลอุบล

- ตัดสระพยางค์ท้ายคำหน้า และใช้สระพยางค์ต้นของคำหลัง โดยเปลี่ยนสระพยางค์ต้นของคำหลัง

อะ เป็น อา

อิ เป็น เอ

อุ เป็น อู

อุ, อู เป็น โอ

เช่น

พงศ อวตาร = พงศาวตาร

ปรม อินทร์ = ปรเมนทร์

มหา อีสี่ = มหะสี่

- เปลี่ยนสระพยางค์ท้ายของคำหน้าเป็นพยัญชนะ คือ

อิ อี เป็น ย

อุ อู เป็น ว



ใช้สระพยางค์ต้นของคำหลังซึ่งอาจเปลี่ยนรูปหรือไม่เปลี่ยนรูปก็ได้ ในกรณีที่สระพยางค์ต้นของคำหลังไม่ใช่ อี อี อุ อย่างสระตรงพยางค์ท้ายของคำหน้า เช่น

กิตติ อากร = กิตยากร

สามัคคี อาจารย์ = สามัคยาจารย์

ธนู อาคม = ธันวาคม

คำสนธิบางคำไม่เปลี่ยนสระ อี อี เป็น ย แต่ตัดทิ้ง ทั้ง สระพยางค์หน้าคำหลังจะไม่มี อี อี ด้วยกัน เช่น

ศักคิ อานุภาพ = ศักदानุภาพ

ราชินี อุปถัมภ์ = ราชินูปถัมภ์

หัตถ์ อารมณ์ = หัตถอารมณ์

2. พยัญชนะสนธิ คือการเชื่อมคำด้วยพยัญชนะเป็นการเชื่อมเสียง พยัญชนะในพยางค์ท้ายของคำแรกกับเสียงพยัญชนะหรือสระในพยางค์แรก ของคำหลัง เช่น

-สนธิเข้าด้วยวิธี โลโป คือลบพยางค์สุดท้ายของคำหน้าทิ้ง เช่น

นिरส ภัย = นिरภัย

तुरस पल = तुरपल

आयुरस प्पथ्य = आयुरप्पथ्य

-สนธิเข้าด้วยวิธี อาเสโท คือแปลงพยัญชนะท้ายของคำหน้า เป็นสระ โอ แล้วสนธิตามปกติ เช่น

मनस भाव = मनोभाव

यसस ธร = योसธร

रहस ฐาน = रोहฐาน

3. นฤคหิตสนธิ คือ การเชื่อมคำด้วยนฤคหิต เป็นการเชื่อมเมื่อพยางค์หลังของคำแรก เป็นนฤคหิตกับเสียงสระในพยางค์แรกของคำหลัง มี 3 วิธี คือ

1. นฤคหิตสนธิกับสระ ให้เปลี่ยนนฤคหิตเป็น ม แล้วสนธิกัน

เช่น ส อาคม = สม อาคม = สมากคม

สั อุกัทย = สม อุกัทย = สมุกัทย

2. นฤคหิตสนธิกับพยัญชนะของวรรค ให้เปลี่ยนนฤคหิตเป็นพยัญชนะตัวสุดท้ายของพยัญชนะในแต่ละวรรค ได้แก่

วรรคกะ เป็น ง / วรรคจจะ เป็น ญ / วรรคคะ เป็น น / วรรคกฺฐะ เป็น ฌ / วรรคปะ เป็น ม เช่น สั จร = สญ จร = สัญจร

สั นิบาท = สน นิบาท = สันนิบาท

3. วรรคคะ เป็นสนธิกับพยัญชนะเศษวรรค ให้เปลี่ยนนฤคหิต เป็น ง

เช่น สั สาร = สงสาร

สั ทรณ = สัทรณ

#### ตัวอย่างคำสนธิ

นครินทร์	ราโชวาท	ราชานุสรณ์	คมนาคม	ผลานิสงส์
ศิษยานุศิษย์	ราชินยานุสรณ์	สมาคม	จุลินทรีย์	จนการ
มหิทธิ	นภาลัย	ธนาณัติ	สินธวานนท์	หิมาลัย
ราชานุสรณ์	จุฬาลงกรณ์	มโนภาพ	รโหฐาน	สงสาร
หัตถาภรณ์	จักขวาพาธ	หัตถาจารย์	วัลยาภรณ์	นโยบาย
อินทริบตี	มหัศจรรย์	มหรรมพ	มหานิสงส์	ดรุณทยาน
ภยาคติ	บรรณารักษ์	เทพารักษ์	ทันตนามัย	วโรดม
สินธวานัติ	ศิลปะชีพ	ปรเมนทร์	ทุตานุทุต	นเรศวร
กุศโลบาย	ราโชบาย	ชลาลัย	สุโขทัย	สังคม
สมาทาน	สุริโยทัย	ชีพนาวุธ	บดินทร์	พนาลัย
อนามัย	สังหรณ์	กินนรี	สโมสร	กาญจนามัย
พลานามัย	นิรภัย	คณาจารย์	มีนาคม	มกราคม
กุมภาพันธุ์	เมษายน	พฤษภาคม	มิถุนายน	กรกฎาคม
สิงหาคม	กันยายน	ตุลาคม	พฤศจิกายน	ธันวาคม
ทุรชาติ	ยโสธร	อมรินทร์	หัตดินทร์	มรินทร์
มหินทร์	อายุรเวช	อุปรากร	ทรัพย์ากร	วราภรณ์
จุฬาภรณ์	ราชูปโภค	ราชินทร์เคหาภิบาล	สุรางค์	คงคาลัย

จินตนาการ	วิทยาการ	หัตถ์ดิษฐ์	มัคยาจารย์	หัตถ์ถาจารย์
รังสีโยภาส	นีโลตบล	โกโคศวรรษย์	บดิษฐ์	นึราพาธ
สมณาจารย์	ราชินูปถัมภ์	วิเทโสบาย	กตัญชลี	สัฒปทาน

แหล่งที่มาของเนื้อหา : สำนักพิมพ์วัฒนาพานิช [www.wpp.co.th](http://www.wpp.co.th)



## แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง หลักภาษาและการใช้ภาษา

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง วิเคราะห์โครงสร้างประโยคสามัญ ประโยคกรรม ประโยคซ้อน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน

รหัสวิชา ท22102

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ภาคเรียนที่ 2 / 2563

เวลา 2 ชั่วโมง

### 1. สาระสำคัญ

ประโยคในภาษาไทยใช้สื่อสารเพื่อทำความเข้าใจระหว่างกันหากใช้เพียงคำพูดเป็นคำ ๆ หรือเพียงกลุ่มคำ อาจไม่สามารถสื่อความกันได้ครบถ้วนชัดเจน จำเป็นต้องใช้คำหลายคำเรียงต่อกันเป็นประโยค จึงจะได้ใจความแจ่มชัด ตรงตามเจตนาของผู้ส่งสาร

### 2. สาระการเรียนรู้แกนกลาง

ลักษณะของประโยคในภาษาไทย ประโยคสามัญ ประโยคกรรม ประโยคซ้อน

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนอธิบายลักษณะชนิดของประโยคสามัญได้
2. นักเรียนวิเคราะห์ลักษณะชนิดของประโยคกรรม

### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นเตรียมและนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม (กลุ่มเดิม) และชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่องลักษณะของประโยคในภาษาไทย ประโยคสามัญ ประโยคกรรม โดยชี้แจงวิธีการทำกิจกรรมกลุ่มและบทบาทของแต่ละคนในกลุ่ม
2. ครูแสดงตัวอย่างประโยคให้นักเรียนร่วมกันอ่าน 10 ประโยค แล้วนำมาติดไว้ที่กระดานชั้นสอน
3. ครูอธิบายลักษณะของประโยคในภาษาไทย ประโยคสามัญ ประโยคกรรม

4. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มไปหยิบตัวอย่างประโยคบนกระดานมากลุ่มละ 2 ประโยค จากนั้นนำกลับไปทีกลุ่มของตัวเอง ร่วมกันตอบว่าเป็นประโยคสามัญ หรือประโยครวม (ถ้าตอบถูกต้องบวกคะแนนให้ประโยคละ 1 คะแนน ตอบไม่ถูกต้องไม่มีคะแนน)

#### ขั้นกิจกรรมกลุ่ม

5. ครูชี้แจงวิธีการ กติกาพร้อมสาธิตแข่งขันให้นักเรียนทราบอีก 1 ครั้ง ก่อนทำกิจกรรม จากนั้นนักเรียนในกลุ่มวางแผนเตรียมการเข้าแข่งขันกิจกรรมเกม หยิบ อ่าน ตอบ

6. นักเรียนส่งตัวแทนของกลุ่ม กลุ่มละ 1 คน เพื่อออกไปหยิบสลากประโยคแล้วอ่านออกเสียงให้กลุ่มของตัวเองตอบว่าเป็นประโยคสามัญ หรือประโยครวม โดยมีการจับเวลา 3 นาทีต่อ 1 รอบการแข่งขัน จากนั้นให้สัญญาณเริ่มเล่น เกมจะสิ้นสุดลงเมื่อเวลาหมดลง

#### ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ

7. ครูรวบรวมคะแนนของแต่ละกลุ่มที่ทำได้หลังจากหมดเวลาการแข่งขัน จากนั้นครูหยิบสลากประโยคที่เหลืออ่านให้นักเรียนฟัง และให้นักเรียนร่วมกันตอบในส่วนที่เหลือ

#### ขั้นสรุป

8. ครูแสดงสไลด์เนื้อเพลง ประโยคควรจำ ให้นักเรียนฝึกร้องเพื่อเป็นการทบทวนความรู้เสริมเทคนิคการจำ และนำไปใช้ในการเรียนครั้งต่อไปได้

9. ครูรวบรวมคะแนนของแต่ละกลุ่มและเรียงลำดับคะแนน ประกาศและระบุคะแนนใส่กระดานประกาศคะแนน

10. อธิบายเสริมเพิ่มเติมจากนักเรียนเพื่อความสมบูรณ์ของเนื้อหา และเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถาม

#### 5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย หลักภาษาและการใช้ภาษา ม. 2
2. บัตรตัวอย่างประโยคสามัญ ประโยครวม
3. สไลด์อิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ประโยคสามัญ ประโยครวม
4. ใบความรู้ เรื่อง ประโยคสามัญ ประโยครวม

## 6. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
นักเรียนอธิบายลักษณะชนิดของประโยคสามัญได้	การทดสอบ	แบบทดสอบ	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนน
นักเรียนวิเคราะห์ลักษณะชนิดของประโยครวม	การทดสอบ	แบบทดสอบ	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนน

## 3. เกม หยิบ อ่าน ตอบ

### กติกาการเล่น

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยตามความเหมาะสม
2. ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาเป็นคนจับสลากคำในภาชนะที่ครูเตรียมไว้ให้
3. ให้นักเรียนเป่ายี่งอเพื่อเรียงลำดับการเล่น และยืนตามลำดับที่ตนได้
4. คือให้สัญญาณเริ่มการแข่งขันในการแข่งขัน 1 นาที ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดตกรอบ

ออกจากการแข่งขันในรอบนั้นทันที

5. เมื่อครบเวลา 3 นาทีแล้ว ครูผู้ควบคุมให้สัญญาณการหมดเวลาการแข่งขัน
6. ภาชนะนั้นหยุดอยู่ที่ใครคนนั้นเป็นผู้แพ้ ออกจากการแข่งขันในรอบนั้นเช่นกัน

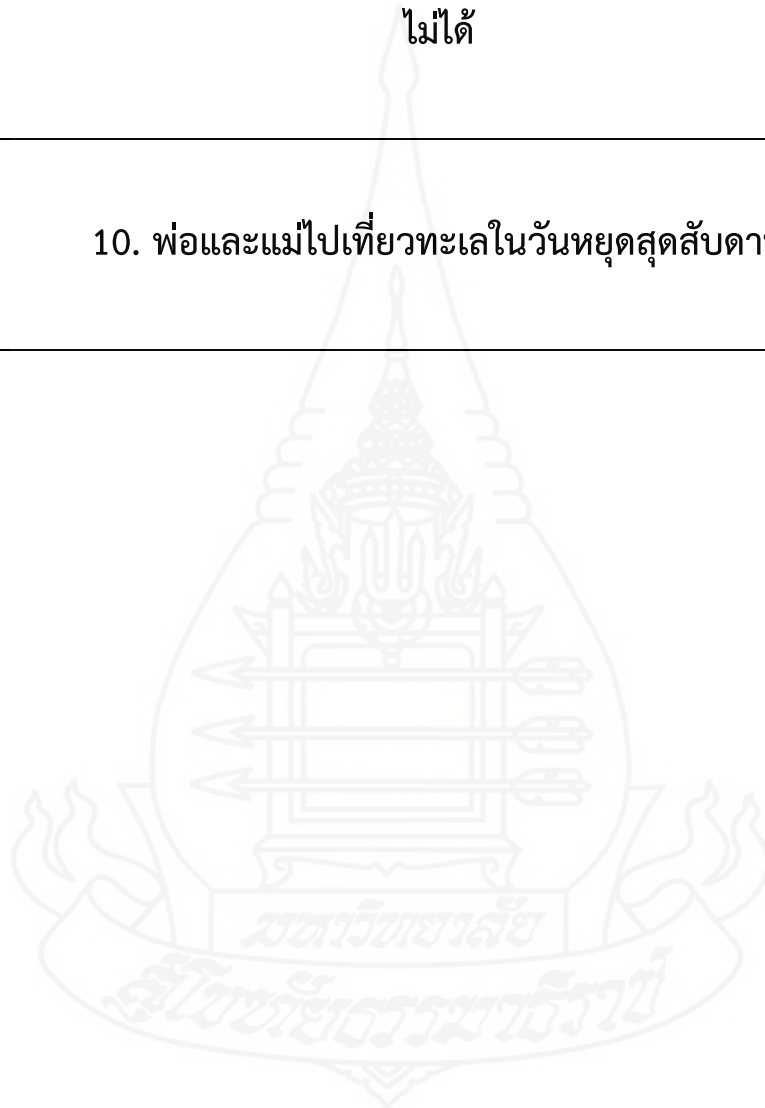
### วิธีการเล่น

ครูให้สัญญาณเพื่อเริ่มการแข่งขัน โดยมีภาชนะ 1 ใบใส่สลากบัตรคำทั้งหมด 10 ใบ การเล่นเริ่มจากกลุ่มที่ได้เล่นลำดับที่ 1 เป็นคนเริ่มเล่นก่อน โดยหยิบสลากในภาชนะที่อยู่ข้างหน้าครั้งละ 1 ใบ และอ่านออกเสียงออกมาจากนั้นใช้เวลาพิจารณาคำตอบ 5 วินาที ถ้าตอบถูกได้ 1 คะแนน ถ้าตอบผิดไม่ได้คะแนนและต้องออกจากการแข่งขันในรอบนั้น แล้วเลื่อนภาชนะไปให้เพื่อนลำดับถัดไป ทำเช่นนี้จนกว่าเวลาในการแข่งขันจะสิ้นสุดลง เมื่อให้สัญญาณหมดเวลาการแข่งขันแล้วภาชนะไปหยุดอยู่ที่หน้าตัวแทนกลุ่มในกลุ่มนั้นถือว่าแพ้ จากนั้นนับคะแนนของคนที่ยังเหลือในเกม คนใดได้มากที่สุดถือว่าเป็นผู้ชนะในรอบนั้น แข่ง 4 รอบโดยผู้ที่ออกมาเล่นไม่ซ้ำกันหรือจนกว่าทุกคนในกลุ่มจะได้เล่นทั้งหมด

## 3. เกม หยิบ อ่าน ตอบ

1. สายใจกินขนมอย่างเอร็ดอร่อย
2. สุนารีเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
3. กุ๊กนั่งรับประทานอาหารอยู่ในห้องครัว
4. แม่เดินไปซื้อผักที่ตลาด
5. สายสุนีย์ลื่นหกล้มก้นกระแทกพื้น
6. ตำรวจและทหารเสียสละประโยชน์สุขเพื่อประชาชน
7. หมอจะไปหาคนไข้หรือจะให้คนไข้มาหาหมอ

8. ก๊อกน้ำที่ร่วนซุ่มแล้วแต่น้ำก็ยังไม่ซึมออกมา
9. สุดารับประทานอาหารที่ปรุงไม่สุกจึงเกิดอาการท้องร่วงจนไปโรงเรียนไม่ได้
10. พ่อและแม่ไปเที่ยวทะเลในวันหยุดสุดสัปดาห์





## ประโยคและส่วนประกอบของประโยค

### ความหมายของประโยค

ประโยค หมายถึง ถ้อยคำหรือข้อความที่มีใจความสมบูรณ์ ประกอบด้วย ๒ ส่วนสำคัญ คือ ภาคประธาน และภาคแสดง เช่น พี่เลี้ยงเรือ คงตั้งเรือไปสงขลา

### ภาคประธาน

คือ ส่วนที่เป็นบทประธาน อาจมีส่วนขยายหรือไม่มีก็ได้ ได้แก่ คำนาม หรือคำสรรพนาม เช่น พี่ร้องเพลงได้ไพเราะ ครูต้องอบรมให้นักเรียนเป็นคนดี

คือ ส่วนที่แสดงอาการหรือบอกการกระทำของประธาน ได้แก่ คำกริยา และต้องประกอบด้วยบทอื่น ๆ เช่น บทกรรม บทประกอบกริยาหรือส่วนเติมเต็ม วลีหรือส่วนขยายหรือใจเรืก็ได้

### ภาคแสดง

**บทกริยา** คือ ส่วนที่แสดงการกระทำของประธาน อาจมีกรรมมารองรับหรือไม่มีก็ได้ จะอยู่หลังหรือหน้าประธานก็ได้ เช่น ม้ากระโดด ม้ากระโดดข้าม กำแพง

**บทกรรม** คือ ส่วนของผู้ถูกกระทำ กล่าวคือ การมรรกรรมมารองรับ น่องคลาน (กริยา คลาน เป็นนอกรรมกริยา) แม้อ่านหนังสือ (กริยา อ่าน เป็นกรรมกริยาที่ต้องการกรรม)

**บทประกอบกริยาหรือส่วนเติมเต็ม** คือ ส่วนที่ทำหน้าที่เสริมใจความของประโยคให้สมบูรณ์ ทำหน้าที่คล้ายกรรมแต่ไม่ใช่กรรม เพราะไม่ได้ถูกกระทำ กริยาที่ใช้เป็นส่วนเติมเต็มจะไม่มีความหมายในตัวเอง ต้องมีคำนามหรือคำสรรพนามมาขยายจึงจะได้ใจความสมบูรณ์ ได้แก่ กริยา เป็น คล้าย เท่า คือ เหมือน เช่น

ในประโยคหนึ่งต้องมีส่วนประกอบอย่างน้อย ๒ บท คือ บทประธานและบทกริยา จึงจะสมบูรณ์

ภาคประธาน		ภาคแสดง			
ประธาน	ส่วนขยาย	กริยา	ขยายกริยา	กรรม	ขยายกรรม
ตา	ของฉัน	แข็งแรง	มาก		
เด็กไทย	รุ่นใหม่	ใส่ใจ		สิ่งแวดล้อม	ในชุมชน
แม่	ของฉัน	ทำ		อาหาร	อร่อย

## ชนิดของประโยค

ประโยคแบ่งตามลักษณะโครงสร้าง พิจารณาจากส่วนประกอบของประโยค มี ๓ ชนิด คือ ประโยคความเดียว ประโยคความรวม และประโยคความซ้อน

### ประโยคความเดียว

ประโยคความเดียวหรือเอกรรณประโยค คือ ประโยคที่มีใจความสำคัญใจความเดียว ประกอบด้วยภาคประธานและภาคแสดงอย่างละ ๑ ภาค ประโยคจำแนกตามบทกริยา มีดังนี้

๑. ประโยคที่ใช้กริยาไม่มีกรรม ประกอบด้วย บทประธานและบทกริยา นับเป็นประโยคเล็กที่สุด เช่น ฉันทัน(บทประธาน) ว่าง (บทกริยา)

๒. ประโยคที่ใช้กริยามีกรรม ประกอบด้วย บทประธาน บทกริยา และบทกรรม เช่น นื่อง (บทประธาน) สวม (บทกริยา) รองเท้า (บทกรรม)

๓. ประโยคที่ใช้กริยาอาศัยส่วนเติมเต็ม ประกอบด้วย บทประธาน บทกริยา และบทประกอบกริยาหรือส่วนเติมเต็ม เช่น กีฬา (บทประธาน) คือ (บทกริยา) ยาวพิเศษ (บทประกอบกริยา หรือส่วนเติมเต็ม)

๔. ประโยคที่ใช้กริยาช่วย ประกอบด้วย บทประธาน บทกริยาช่วย บทกริยา บทกรรม และบทประกอบกริยาหรือส่วนเติมเต็ม เช่น องอาจ (บทประธาน) ได้ (บทกริยาช่วย) เป็น (บทกริยา) ทหาร (บทประกอบกริยาหรือส่วนเติมเต็ม)

### ส่วนขยายของประโยค

ประโยคจะต้องมีส่วนประกอบอื่นมาขยายเพื่อให้มีเนื้อความชัดเจนขึ้น ส่วนที่นำมาขยาย ประกอบด้วย บทประธาน มีส่วนขยายเรียกว่า บทขยายประธาน บทกริยามีส่วนขยายเรียกว่า บทขยายกริยา บทกรรม มีส่วนขยายเรียกว่า บทขยายกรรม และบทประกอบกริยา (ส่วนเติมเต็ม) มีส่วนขยายเรียกว่า บทขยายบทประกอบกริยา (บทขยายส่วนเติมเต็ม) โดยทั่วไปบทขยายจะอยู่หลังและติดกับบทที่ขยาย ได้แก่

๑. ประโยคที่มีบทขยายประธาน บทขยายประธานอยู่หลังบทประธาน เช่น ทหารเรือว่ายน้ำ

๒. ประโยคที่มีบทขยายกริยา บทขยายกริยาอยู่หลังบทกริยา เช่น ทหารเรือว่ายน้ำเก่งมาก

๓. ประโยคที่มีบทขยายกรรม บทขยายกรรมอยู่หลังบทกรรม เช่น นักกินปลาตัวใหญ่

๔. ประโยคที่มีบทกรรมและบทขยายกริยา บทขยายกริยาอยู่หลังบทกรรม เช่น นกทำรังด้วย  
เศษไม้

๕. ประโยคที่มีบทขยายกรรมและบทขยายกริยา บทขยายกริยาอยู่หลังบทขยายกรรม เช่น  
นกกระจอกทำรังใหญ่ด้วยเศษไม้

๖. ประโยคที่มีบทขยายบทประกอบกริยาหรือบทขยายส่วนเติมเต็ม บทขยายบทประกอบ  
กริยาอยู่หลังบทประกอบกริยา เช่น เขาเป็นพ่อค้าเพชรพลอย

๗. ประโยคที่มีบทขยายบทประกอบกริยาและบทขยายกริยา บทขยายกริยาอยู่หลังบทขยาย  
กริยา เช่น บุหรีเป็นอันตรายต่อชีวิตอย่างมาก

**ข้อสังเกต** บทขยายประธานบางที่อยู่หน้าบทประธาน ถ้าใช้วิเศษณ์ที่อยู่หน้านามหรือสรรพนาม  
เช่น น้อยคนจะชอบกินผักสด หลายคนชอบกินสลัดผัก บทขยายกริยาอยู่หน้ากริยา ถ้าใช้วิเศษณ์ที่อยู่  
หน้ากริยา เช่น ปลูกกล้วย ๆ ทำรังทีละน้อย เมื่อวานนี้ฝนตก

### ประโยคความรวม

ประโยคความรวม (อเนกบรรพประโยค) คือประโยคความเดียวตั้งแต่ ๒ ประโยคขึ้นไปมา  
รวมกัน โดยมีสันธานเชื่อมระหว่างประโยค ลักษณะของประโยคความรวม มีดังนี้

๑. มีใจความแยกจากกันหรือมีใจความเป็นเอกเทศ ไม่ขยายซึ่งกันและกัน เช่น ลมพัดและน้ำ  
ท่วม ประกอบด้วย ๒ ประโยค คือ ประโยค ลมพัด และ น้ำท่วม แต่ละประโยคมีใจความเป็นเอกเทศ  
ไม่ได้ขยายซึ่งกันและกัน แล้วเชื่อมด้วยสันธาน และ

๒. ประโยคความรวมอาจเปลี่ยนรูปได้ ดังนี้

๑) รวมภาคแสดง ใช้สันธานเชื่อมภาคประธาน เช่น เนื้อสัตว์และนมมีประโยชน์ต่อร่างกาย

๒) รวมภาคประธาน ใช้สันธานเชื่อมภาคแสดง เช่น คนขี้เกียจมักจะกินและนอน

๓) รวมภาคประธานและบทกริยา ใช้สันธานเชื่อมบทประกอบกริยาหรือส่วนเติมเต็ม เช่น  
เยาวชนคืออนาคตที่ดีของชาติหรือผู้ใหญ่ที่ดีในวันนี้

๔) ละประโยคท้าย คงไว้แต่สันธาน หรือ หรือไม่ เช่น ลูกนกเป็นนักร้องหรือไม่ (ลูกนก  
เป็นนักร้องหรือไม่เป็นนักร้อง)

**หมายเหตุ** ประโยคที่มีสันธานอาจไม่ใช่ประโยคความรวมเสมอไป ถ้าสันธานนั้นไม่ได้เชื่อมประโยคความเดียวตั้งแต่ ๒ ประโยคเข้าด้วยกัน หรือสันธานนั้นไม่ได้เชื่อมภาคประธาน ภาคแสดง หรือส่วนเติมเต็มของประโยคความรวม ซึ่งเปลี่ยนรูปตามที่กล่าวมาข้างต้น

สันธานที่เชื่อมบทกรรม บทวิเศษณ์ เชื่อมบทขยาย ซึ่งทำหน้าที่แทนบทประธาน และสันธานที่ทำหน้าที่บุพบท จะทำให้ข้อความนั้นเป็นข้อความเดียว ไม่ใช่ประโยคความรวม เช่น

๑. สันธานเชื่อมบทกรรม เช่น สุธีมีความสามารถและกล้าหาญ
๒. สันธานเชื่อมบทวิเศษณ์ เช่น เรือดำน้ำลำนี้แล่นได้ทั้งบนบกและในน้ำ
๓. สันธานเชื่อมบทขยาย ทำหน้าที่แทนบทประธานด้วย เช่น พิมพ์พรหัวหน้าชั้น ม.๒/

๑ หรือประธานนักกีฬาได้รับรางวัล

๔. สันธานซึ่งทำหน้าที่บุพบท เช่น แม่กับลูกเล่นม้าหมุน (กับ ทำหน้าที่บุพบท)

### ชนิดของประโยคความรวม

๑. มีเนื้อความคล้อยตามกัน คือ การนำประโยคความเดียวที่มีเนื้อความสอดคล้องกันมารวมกัน

๑) แสดงอาการร่วมกัน ใช้สันธาน ทั้ง...และ กับ และ เช่น คุณพ่อกับคุณแม่รักฉันมาก

๒) แสดงเวลาต่อเนื่องกัน ใช้สันธาน ครั้น...จึง ครั้น...ก็ แล้ว...ก็ แล้ว...จึง ฯลฯ เช่น ฉันอาบน้ำอ่านหนังสือแล้วเข้านอน

๓) แสดงความคล้อยตามกันโดยมีเงื่อนไข ใช้สันธาน แม้...แม้ว่า...ก็ ถ้า...ถ้า...ก็ เช่น แม้เขาจะสอบได้คะแนนเต็ม เขาก็ยังขยันอ่านหนังสือ

๒. มีเนื้อความขัดแย้งกัน คือ การนำประโยคความเดียวที่มีเนื้อความขัดแย้งกันมารวมกัน จะใช้สันธาน แต่...แต่...ก็...ก็ ถึง...ก็ เช่น สุวิมลเรียนเก่งมาก แต่ไม่ค่อยมีเพื่อนสนิท ถ้าคำว่า แต่ ในประโยคไม่เป็นคำสันธาน ประโยคนั้นก็ไม่ใช่ประโยคความรวม เช่น เขาเริ่มทำงานตั้งแต่เช้า (แต่ เป็นบุพบท)

๓. มีเนื้อความเลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง คือ ประโยคที่มีกริยา ๒ กริยาที่ต่างกัน ใช้สันธาน หรือ...หรือไม่ก็...หรือมิฉะนั้น...หรือมิฉะนั้น...ก็ หรือไมอย่างนั้น...ก็ เช่น เธอจะทนเจ็บหรือไปหาหมอ

**หมายเหตุ** คำสันธาน หรือ ในเนื้อความเลือกอย่างใดอย่างหนึ่งจะต้องใช้เป็นคำถามหรือต้องเชื่อมเฉพาะบทประธาน บทกริยา หรือบทประกอบกริยาเท่านั้น ถ้าเชื่อมบทอื่น หรือเป็นเพียงวิเศษณ์บอก

คำถาม ไม่ได้เชื่อมประโยค ก็ถือว่าเป็นประโยคความเดียว เช่น นิพนธ์ถูกครูลงโทษหรือ (หรือ เป็นวิเศษณ์บอกคำถาม)

๔. มีเนื้อความเป็นเหตุเป็นผลแก่กัน ใช้สันธาน จึง เพราะ...จึง เพราะ เพราะฉะนั้น...จึง ด้วยเหตุว่า...จึง เพราะฉะนั้น เช่น อากาศเป็นพิษ เพราะฉะนั้นคนจึงเป็นโรคมะเร็งแพ้ง่ายมาก

แหล่งที่มาของเนื้อหา : สำนักพิมพ์วัฒนาพานิช [www.wpp.co.th](http://www.wpp.co.th)



## แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง หลักภาษาและการใช้ภาษา

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง วิเคราะห์โครงสร้างประโยคสามัญ ประโยครวม ประโยคซ้อน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน

รหัสวิชา ท22102

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ภาคเรียนที่ 2 / 2563

เวลา 2 ชั่วโมง

### 1. สาระสำคัญ

ประโยคในภาษาไทยใช้สื่อสารเพื่อทำความเข้าใจระหว่างกันหากใช้เพียงคำพูดเป็นคำ ๆ หรือเพียงกลุ่มคำ อาจไม่สามารถสื่อความกันได้ครบถ้วนชัดเจน จำเป็นต้องใช้คำหลายคำเรียงต่อกันเป็นประโยค จึงจะได้ใจความแจ่มชัด ตรงตามเจตนาของผู้สื่อสาร

### 2. สาระการเรียนรู้แกนกลาง

ลักษณะของประโยคในภาษาไทย ประโยคสามัญ ประโยครวม ประโยคซ้อน

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ชนิดของประโยคซ้อนได้

### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นเตรียมและนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม (กลุ่มเดิม) และชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่องลักษณะของประโยคในภาษาไทย ประโยคซ้อน โดยชี้แจงวิธีการทำกิจกรรมกลุ่มและบทบาทของแต่ละคนในกลุ่ม

2. ครูให้นักเรียนทบทวนเพลง ประโยคควรรู้ ที่สอนในชั่วโมงที่แล้ว จากนั้นให้นักเรียนร่วมกันบอกข้อสังเกตของประโยคสามัญ ประโยครวม โดยยังไม่ลงรายละเอียดของประโยคซ้อน

#### ขั้นสอน

3. ครูอธิบายลักษณะของประโยคในภาษาไทย ประโยคซ้อน

4. ครูให้นักเรียนร้องเพลงประโยคควรรู้ และเริ่มเน้นย้ำในส่วนของท่านประโยคซ้อน ในเรื่องของการสังเกตคำสันธานที่ใช้เชื่อมประโยค (ผู้ ที่ ซึ่ง อัน จน เพราะ ตาม ราวกับ ว่า ให้ สำหรับ) แล้วยกตัวอย่างให้นักเรียนร่วมกันตอบคำถามแยกมุขประโยค อนุประโยค และคำสันธาน

### ขั้นกิจกรรมกลุ่ม

5. ครูชี้แจงวิธีการ กติกาพร้อมสาธิตแข่งขันให้นักเรียนทราบอีก 1 ครั้ง ก่อนทำกิจกรรม จากนั้นนักเรียนในกลุ่มวางแผนเตรียมการเข้าแข่งขันกิจกรรมเกม วิ่งเปี้ยวเรียงประโยค

6. นักเรียนแต่ละกลุ่มทำการแข่งขันพร้อมกันทุกกลุ่ม กลุ่มใดเรียงประโยคได้เสร็จก่อนและถูกต้อง บอกหน้าที่ของประโยคได้ถือว่าเป็นผู้ชนะ

### ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ

7. ครูตรวจสอบความถูกต้องของประโยคที่นักเรียนช่วยกันเรียงตอนแข่งขัน และรวบรวมคะแนนของแต่ละกลุ่มที่ทำได้หลังจากหมดเวลาการแข่งขัน

### ขั้นสรุป

8. นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่องการวิเคราะห์โครงสร้างประโยคสามัญ ประโยครวม และประโยคซ้อน และร่วมกันร้องเพลง ประโยคควรรู้จัก 1 รอบเพื่อเป็นการ ย้ำ ซ้ำ ทวน

9. ครูประกาศและระบุคะแนนใส่กระดานประกาศคะแนน บอกลำดับที่เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนอยากแข่งขันและทำกิจกรรมการเรียนรู้

10. อธิบายเสริมเพิ่มเติมจากนักเรียนเพื่อความสมบูรณ์ของเนื้อหา และเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถาม

### 5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย หลักภาษาและการใช้ภาษา ม. 2
2. บัตรตัวอย่างประโยคซ้อน
3. สไลด์อิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ประโยคซ้อน
4. ใบความรู้เรื่อง เรื่อง ประโยคซ้อน

### 6. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
นักเรียนสามารถวิเคราะห์ชนิดของประโยคซ้อนได้	การทดสอบ	แบบทดสอบ	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนน

#### 4. เกม วิ่งเปรี้ยวเรียงประโยค

##### กติกาการเล่น

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยตามความเหมาะสม
2. ครูให้ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มจับของสลาก ประโยคเพื่อเป็นโจทย์ในการแข่งขัน
3. ครูนำซองของแต่ละกลุ่มที่จับได้ไปวางไว้ที่กระดานหน้าห้องโดยนำ แผ่นคำออกจากซองเรียงไว้ให้หน้าบริเวณของแต่ละกลุ่ม
4. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเข้าแถวเป็นแนวตอนลึกกลุ่มละ 1 แถว โดยให้นักเรียนเรียงลำดับสมาชิกในกลุ่มเอง
5. คือให้สัญญาณเริ่มการแข่งขัน
6. เมื่อได้กลุ่มที่ชนะแล้ว ครูผู้ควบคุมให้สัญญาณการหมดเวลาการแข่งขัน

##### วิธีการเล่น

ครูให้สัญญาณเพื่อเริ่มการแข่งขัน โดยให้คนที่อยู่ลำดับที่ 1 ของแต่ละกลุ่มนั้นเป็นคนแรกในการทำการแข่งขันวิ่งไปบริเวณกระดานที่กลุ่มของตัวเองรับผิดชอบเลือกคำมา 1 คำแปะไว้บนกระดานของแต่ละกลุ่มจากนั้นวิ่งกลับมาแปะมือเพื่อนคนต่อไปเพื่อไปเรียงคำประโยคให้สมบูรณ์ เพียงครั้งละ 1 คน 1 แผ่น โดยการเรียงประโยคนั้นผู้ที่อยู่หน้ากระดานสามารถเลือกแก้ไขได้เพื่อให้ประโยคที่ถูกต้องกลุ่มไหนที่เรียงประโยคเสร็จก่อนให้นั่งลงและหยุดการแข่งขันชั่วคราว เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ถ้าถูกต้องถือว่าเกมในรอบนั้นสิ้นสุดลงแล้ว แต่ถ้าไม่ถูกต้องกลุ่มนั้นถือว่าแพ้ และให้สัญญาณทำการแข่งขันต่อไปในกลุ่มที่เหลือ จนกว่าจะได้กลุ่มที่เร็วและถูกต้องเป็นผู้ชนะ



## 4. วึ่งเปรี้ยวเรียงประโยค

ที่	แม่
คุณ	ภูมิ
พูด	ใจ
เป็น	ที่
เรื่อง	ลูก
เข้า	เป็น

ใจ	คน
ผิด	ดี
เล็ก	คุณ
อ่าน	ยาย
หนัง	อ้วน
สื่อ	จน

จน	เดิน
สาย	ไม้
ตา	ไหว
สิ้น	แล้ว



### ประโยคความซ้อน

ประโยคความซ้อน (สังกรประโยค) คือ ประโยคที่ประกอบด้วยประโยคหลัก (मुख्यประโยค) และประโยคย่อย (อนุประโยค) มารวมเป็นประโยคเดียวกัน โดยแบ่งตามหน้าที่ของอนุประโยคได้ ๓ ชนิด

**๑. นามานุประโยค** คือ ประโยคย่อยที่ทำหน้าที่อย่างนาม โดยเป็นบทประธาน บทกรรม หรือส่วนเติมเต็มของประโยคหลัก เช่น

๑) ทำหน้าที่บทประธาน เช่น ภารดรเล่นเทนนิสสนุกสนาน (ภารดรเล่นเทนนิสสนุกสนาน เป็น मुख्यประโยค, ภารดรเล่นเทนนิส เป็น นามานุประโยคทำหน้าที่บทประธาน, สนุกสนาน เป็น ภาคแสดง)

๒) ทำหน้าที่บทกรรม เช่น ก้อยไม่ชอบให้ใครมาว่าพ่อแม่ของเธอ (ก้อยไม่ชอบให้ใครมาว่าพ่อแม่ของเธอ เป็น मुख्यประโยค, ให้ใครมาว่าพ่อแม่ของเธอ เป็น นามานุประโยคทำหน้าที่บทกรรม) หมายเหตุ นามานุประโยคทำหน้าที่บทประธานหรือบทกรรม อาจใช้วิเศษณ์ ที่ ซึ่ง อัน ที่ว่า เชื่อมข้างหน้าก็ได้ เช่น ฉันดีใจที่เขาสอบผ่าน หรือทำหน้าที่บทกรรมโดยมีคำว่า ให้ และ ว่า เป็น คำเชื่อม เช่น ชาวบ้านเข้าใจว่าผู้ใหญ่บ้านเป็นคนร้ายตัวจริง

๓) ทำหน้าที่แทนบทประธานและบทขยายประธาน เช่น ชาวที่ว่าน้ำมันพืชราคาแพงทำ ความลำบากใจให้กับพ่อค้าแม่ค้า

๔) ทำหน้าที่แทนบทกรรมและบทขยายกรรม เช่น พ่อค้าแม่ค้าได้ทราบข่าวที่ว่าน้ำมันพืช จะขึ้นราคา

**๒. คุณานุประโยค** คือ ประโยคย่อยที่ทำหน้าที่ขยายนามหรือสรรพนามในประโยคหลัก โดยทำหน้าที่ขยายบทประธาน บทกรรม หรือเป็นส่วนเติมเต็ม และมีประพันธสรรพนาม ที่ ซึ่ง อัน เป็น บทเชื่อม

๑) ใช้สรรพนามเชื่อมความแทนนามหรือสรรพนาม ซึ่งเป็นบทประธานของประโยคหลัก เช่น ลุงคำรบพี่ชายของแม่ที่อยู่ต่างจังหวัดจะเดินทางมาพักที่บ้าน (ที่อยู่ต่างจังหวัด ที่ เป็นบทประธานของบทกริยา อยู่ เชื่อมกับคำ พี่ชายของแม่ แทนและขยายคำ พี่ชายของแม่) मुख्यประโยค คือ ลุงคำรบพี่ชายของแม่จะเดินทางมาพักที่บ้าน คุณานุประโยค คือ พี่ชายของแม่อยู่ต่างจังหวัด

๒) ใช้สรรพนามเชื่อมความแทนนามหรือสรรพนาม ซึ่งเป็นบทกรรมของประโยคหลัก เช่น หุ่นเสื้อที่สวมแสดงชีวิตของโจร ซึ่งตกอยู่ในห้วงรักของหญิง (ซึ่ง เป็นบทประธานของบทกริยา ตกอยู่

เชื่อมกับคำ โจร แทนและขยายคำ โจร) มุขยประโยค คือ ทุงเลือดทุงลมแสดงชีวิตของโจร คุณานา  
ประโยค คือ โจรตกอยู่ในห่วงรักของหญิง

๓) ใช้สรรพนามเชื่อมความแทนนามหรือสรรพนาม ซึ่งเป็นส่วนเติมเต็มของประโยคหลัก  
เช่น พิชณต้องแสดงบทตัวละครอันมีลักษณะตรงข้ามกับนิสัยของเขา (อัน เป็นบทประธานของบท  
กริยา มี เชื่อมกับคำ บทตัวละคร แทนและขยายคำ บทตัวละคร)

**มุขยประโยค** คือ พิชณต้องแสดงบทตัวละคร คุณานาประโยค คือ บทตัวละครมีลักษณะตรง  
ข้ามกับนิสัยของเขา

**หมายเหตุ** ที่ ซึ่ง อัน ที่ไม่ใช่ประพันธสรรพนาม จะทำให้ประโยคนั้น ๆ ไม่เป็นประโยค  
ความซ้อน เช่น ในตอนท้าย นายแก่นและนายเสริมต่างเข้าใจซึ่งกันและกัน (ซึ่ง เป็นบุพบท ซึ่งกันและ  
กัน เป็นบุพบทวลี)

**๓. วิเศษณานุประโยค** คือ ประโยคย่อยที่ทำหน้าที่อย่างวิเศษณ์ โดยขยายกริยาหรือวิเศษณ์  
ด้วยกัน มีคำเชื่อมได้แก่ ตั้งแต่ เมื่อ ขณะที่ เพราะ ก่อน หลังจาก เพื่อ เพราะว่า อย่างที่ ราวกับ จน  
จนกระทั่ง ฯลฯ

๑) วิเศษณานุประโยคขยายกริยา เช่น นกน้อยยกกระเป่าหนีก่อนคุณยายจะรู้ตัว (คุณ  
ยายจะรู้ตัว เป็นวิเศษณานุประโยคขยายกริยา ยก) เด็ก ๆ ปรบมือ ขณะที่ลุงบุญมาเล่านิทาน (ลุงบุญ  
มาเล่านิทาน เป็นวิเศษณานุประโยคขยายกริยา ปรบมือ)

๒) วิเศษณานุประโยคขยายวิเศษณ์ เช่น นักมวยหลับสนิทอย่างที่เขาไม่อาจลุกขึ้นมาสู้ได้  
อีก (เขาไม่อาจลุกขึ้นมาสู้ได้อีก วิเศษณานุประโยคขยายวิเศษณ์ สนิท) หมายเหตุ คำที่ใช้เชื่อม  
วิเศษณานุประโยคกับมุขยประโยค ถ้านำหน้านาม สรรพนาม หรือกริยาที่ทำหน้าที่นาม (กริยาสภาวะ  
มาลา) ก็ทำหน้าที่เป็นบุพบทและไม่ทำให้ประโยคนั้นเป็นประโยคความซ้อน เช่น คนเราไม่ได้อยู่เพื่อ  
กิน (กิน เป็นกริยาสภาวะมาลาทำหน้าที่เหมือนคำ การกิน)

### การขยายส่วนต่างๆ ของประโยค

๑. การขยายส่วนต่างๆ ของประโยคด้วยคำ การขยายบทประธานด้วยคำ คำที่ขยาย ได้แก่  
นาม สรรพนาม กริยา และวิเศษณ์ เช่น เรือใบอยู่ในทะเล (ใบ เป็น นาม ขยายบทประธาน เรือ) การ  
ขยายบทกริยาด้วยคำ คำที่ขยาย ได้แก่ วิเศษณ์ เช่น น้องพูดเก่ง (เก่ง เป็น วิเศษณ์ ขยายบท

กริยา พุด) การขยายบทกรรมด้วยคำ คำที่ขยาย ได้แก่ นาม สรรพนาม กริยา และวิเศษณ์ เช่น เรา รักโรงเรียนเรา (เรา เป็น สรรพนาม ขยายบทกรรม โรงเรียน)

๒. การขยายส่วนต่าง ๆ ของประโยคด้วยกลุ่มคำ การขยายบทประธานด้วยกลุ่มคำ กลุ่มคำ หรือวลีที่ขยาย ได้แก่ นามวลี สรรพนามวลี กริยาวลี บุพบทวลี และวิเศษณ์วลี เช่น หนังสือในห้องสมุดมีมากมาย (ในห้องสมุด เป็น บุพบทวลี ขยายบทประธาน หนังสือ) การขยายบทกริยาด้วยกลุ่มคำ กลุ่มคำหรือวลีที่ขยาย ได้แก่ บุพบทวลี และวิเศษณ์วลี เช่น กรุงเทพมหานครมีพลเมืองมากที่สุด (มากที่สุด เป็น กริยาวลี ขยายบทกริยา มี) การขยายบทกรรมด้วยกลุ่มคำ กลุ่มคำหรือวลีที่ขยาย ได้แก่ นามวลี สรรพนามวลี กริยาวลี บุพบทวลี และวิเศษณ์วลี เช่น เขาเลี้ยงสุนัขพันธุ์ไทย (พันธุ์ไทย เป็น นามวลี ขยายบทกรรม สุนัข)

๓. การขยายส่วนต่าง ๆ ของประโยคด้วยประโยค การขยายมุขยประโยคด้วยคุณานุประโยค

ประโยคที่ขยายแล้ว	ประโยคเดิม
เวลาอันมีค่าผ่านไปเร็ว	เวลาผ่านไปเร็ว, เวลาที่มีค่า
เขาเรียนหนังสือที่โรงเรียนซึ่งมีชื่อเสียง	เขาเรียนหนังสือที่โรงเรียน, โรงเรียนที่มีชื่อเสียง

ประโยคขยายข้างต้นวิเคราะห์ได้ดังนี้

มุขยประโยค			คุณานุประโยค		
	คำที่ถูกขยายแทนที่			ประพันธสรรพนาม	
	เวลา	หน้าที		อัน	หน้าที
เวลาผ่านไปเร็ว	เวลา	ประธาน	อันมีค่า	อัน	ประธาน
เขาเรียนหนังสือที่โรงเรียน	โรงเรียน	นาม	ซึ่งมีชื่อเสียง	ซึ่ง	ประธาน

การขยายมุขยประโยคด้วยวิเศษณานุประโยค

ประโยคที่ขยายแล้ว	สันธาน	ประโยคเดิม
ฝนตกเพราะอากาศอบอ้าว	เพราะ	ฝนตก, อากาศอบอ้าว
เขามาเมื่อฉันไปแล้ว	เมื่อ	เขามา, ฉันไปแล้ว

ประโยคขยายข้างต้นวิเคราะห์ได้ดังนี้

मुख्यप्रयोग			स्थान	विशेषणप्रयोग	
	คำที่ถูกราย				ลักษณะที่ขยาย
	กริยา	วิเศษณ์			
ฝนตก	ตก	-	เพราะ	อากาศอบอ้าว	บอกสาเหตุ
เขามา	มา	-	เมื่อ	ฉันไปแล้ว	บอกเวลา

แหล่งที่มาของเนื้อหา : สำนักพิมพ์วัฒนาพานิช [www.wpp.co.th](http://www.wpp.co.th)



## แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง หลักภาษาและการใช้ภาษา

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การแต่งบทร้อยกรอง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน

รหัสวิชา ท22102

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ภาคเรียนที่ 2 / 2563

เวลา 2 ชั่วโมง

### 1. สาระสำคัญ

กลอนเป็นบทร้อยกรองประเภทหนึ่งที่มีความแตกต่างจากความเรียงร้อยแก้ว เนื่องด้วยมีการบังคับคณะหรือจำนวนบท จำนวนบาท จำนวนคำภายในวรรค รวมถึงสัมผัสและเสียงวรรณยุกต์ ซึ่งบทร้อยกรองประเภทกลอนแบ่งได้หลายประเภท โดยมีชื่อเรียกแตกต่างกันไป เช่น กลอนบทละคร กลอนสี่ก้า กลอนเสภากลอนดอกสร้อย โดยใช้อ่านและฟังเพื่อความเพลิดเพลิน

กลอนเป็นบทร้อยกรองที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ทั้งในด้านผู้แต่งและผู้อ่าน เพราะมีการเรียบเรียงถ้อยคำที่คล้องจองกัน เมื่ออ่านแล้วจึงเกิดความรู้สึกไพเราะเพลิดเพลินและจดจำได้ง่าย

### 2. สาระการเรียนรู้แกนกลาง

กลอนสุภาพ

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนอธิบายฉันทลักษณ์ของกลอนสุภาพได้

### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นเตรียมและนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม (กลุ่มเดิม) และชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่องการแต่งกลอนสุภาพ โดยชี้แจงวิธีการทำกิจกรรมกลุ่มและบทบาทของแต่ละคนในกลุ่ม

2. ครูแจกแผ่นวงกลมให้นักเรียนเรียงกลอนสุภาพจำนวน 2 บท ให้ถูกต้องสมบูรณ์ และให้นักเรียนแต่ละกับถ่ายภาพฉันทลักษณ์และโยงสัมผัส ที่เรียบเรียงเสร็จพร้อมกับส่งตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน



### ชั้นสอน

3. ครูอธิบายลักษณะฉันทลักษณ์ของกลอนสุภาพ และยกตัวอย่างกลอนแม่บทเพื่อเป็นเทคนิคการจำในการเรียนการสอน และการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียน
4. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทบทวนฉันทลักษณ์และโยงสัมผัส ที่ได้เรียบเรียงในต้นชั่วโมงว่า ยืนยันคำตอบเดิมหรือจะมีการเปลี่ยนแปลงแก้ไขเพื่อความถูกต้องและเฉลยพร้อมกันทั้งหมด

### ชั้นกิจกรรมกลุ่ม

5. ครูชี้แจงวิธีการ กติกาพร้อมสาธิตแข่งขันให้นักเรียนทราบอีก 1 ครั้ง ก่อนทำกิจกรรม จากนั้นนักเรียนในกลุ่มวางแผนเตรียมการเข้าแข่งขันกิจกรรมเกม เลือกสี เลือกฝั่ง
6. นักเรียนแต่ละกลุ่มทำการแข่งขันพร้อมกันทุกกลุ่ม กลุ่มใดเรียงฉันทลักษณ์ โยงสัมผัสได้เสร็จก่อนและถูกต้องถือว่าเป็นผู้ชนะ

### ชั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ

7. ครูตรวจสอบความถูกต้องของฉันทลักษณ์ โยงสัมผัสตอนแข่งขัน และรวบรวมคะแนนของแต่ละกลุ่มที่ทำได้หลังจากหมดเวลาการแข่งขัน

### ชั้นสรุป

8. นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่องฉันทลักษณ์กลอนสุภาพ และร่วมกันท่องกลอนแม่บทเป็นการทบทวนความรู้
9. ครูประกาศและระบุคะแนนใส่กระดานประกาศคะแนน บอกลำดับที่เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนอยากแข่งขันและทำกิจกรรมการเรียนรู้
10. อธิบายเสริมเพิ่มเติมจากนักเรียนเพื่อความสมบูรณ์ของเนื้อหา และเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถาม

### 5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย หลักภาษาและการใช้ภาษา ม. 2
2. บัตรคำฉันทลักษณ์ และกลอนสุภาพ
3. สไลด์อิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ฉันทลักษณ์ของกลอนสุภาพ
4. ใบความรู้เรื่อง เรื่อง ฉันทลักษณ์ของกลอนสุภาพ

## 6. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
นักเรียนอธิบายฉันทลักษณ์ของกลอนสุภาพได้	การทดสอบ	แบบทดสอบ	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนน

## 5. เกม เลือกสี เลือกฝั่ง

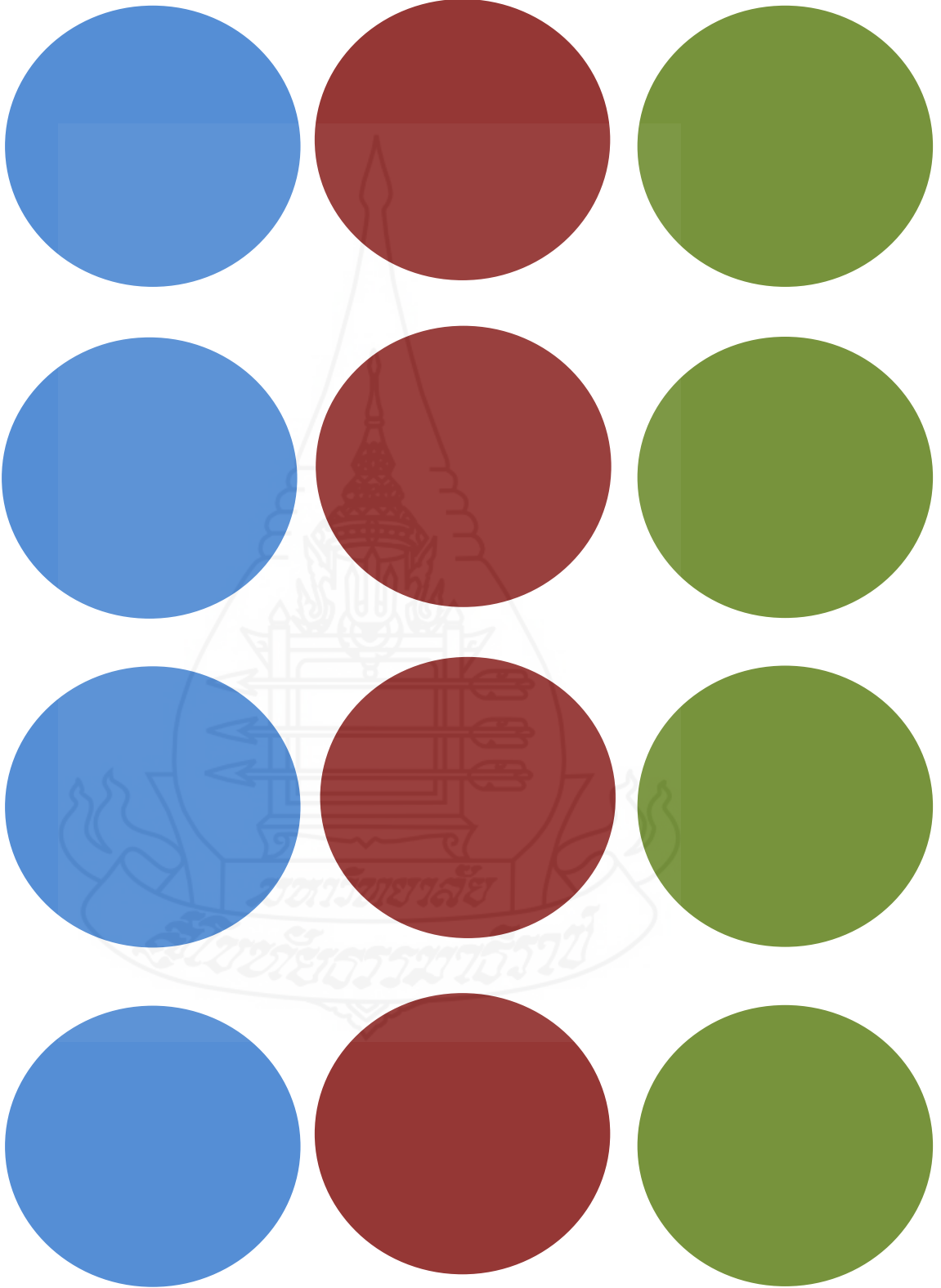
### กติกาการเล่น

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยตามความเหมาะสม
2. ครูนำแผ่นวงกลมกระดาษสีใส่ในภาชนะเดียวกัน โดยกำหนดว่า 1 กลุ่ม 1 สี และเชือกเพื่อโยงสัมพันธ์
3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนกลุ่มละ 1 คนทำหน้าที่คัดสีแผ่นวงกลมตามกลุ่มที่ตัวเองได้รับผิดชอบ
4. ให้นักเรียนที่เหลือในกลุ่มทำหน้าที่ช่วยกันเรียงแผ่นวงกลมให้เป็นฉันทลักษณ์ของกลอนสุภาพจำนวน 2 บท ให้ถูกต้อง
5. คือให้สัญญาณเริ่มการแข่งขัน
6. เมื่อได้กลุ่มที่ชนะแล้ว ครูผู้ควบคุมให้สัญญาณการหมดเวลาการแข่งขัน

### วิธีการเล่น

ครูให้สัญญาณเพื่อเริ่มการแข่งขัน ทำการแข่งขันทุกกลุ่มพร้อมกัน โดยให้คนที่เป็นตัวแทนของแต่ละกลุ่มมีหน้าที่คอยหยิบแผ่นวงกลมสี ที่แต่ละกลุ่มได้เลือก ส่งให้เพื่อน ๆ ในกลุ่ม เพื่อนำไปเรียงฉันทลักษณ์กลอนสุภาพจำนวน 2 บทให้ถูกต้อง จากนั้นช่วยกันโยงสัมพันธ์โดยนำเส้นเชือกที่เตรียมไว้ให้มาโยงให้ถูกต้อง กลุ่มไหนทำเสร็จแล้วยกมือเพื่อให้ครูตรวจความเรียบร้อยถ้าถูกต้องถือว่าชนะ แต่ถ้าผิดให้ครูบอกว่ายังไม่ถูกต้องและให้นักเรียนดำเนินการแก้ไข กลุ่มไหนทำได้เร็วและถูกต้องถือว่าเป็นผู้ชนะ

5. เลือกสี เลือกฝั่ง



## การแต่งคำประพันธ์ประเภทกลอน

**กลอน** เป็นคำประพันธ์ที่ได้รับความนิยมและแพร่หลายมากกว่าร้อยกรองประเภทอื่น ๆ ประเภทของกลอน

๑. กลอนสุภาพ เป็นกลอนที่ใช้ถ้อยคำและทำนองเรียบ ๆ มี ๕ ชนิด ได้แก่ กลอนสี่ กลอนหก กลอนเจ็ด กลอนแปด และกลอนเก้า

๒. กลอนลำนำ เป็นกลอนที่ใช้ขับร้องหรือสวดให้เป็นการทำนอง เช่น กลอนเสภา กลอนสักวา กลอนบทละคร กลอนดอกสร้อย

๓. กลอนตลาด เป็นกลอนที่ไม่มีกำหนดคำสัมผัสตายตัวเหมือนกลอนสุภาพ เช่น กลอนนิทาน กลอนเพลงยาว กลอนนิราศ

**การแต่งคำประพันธ์ประเภทกลอน** มีความรู้ทั่วไปดังนี้

๑. คำ มีการกำหนดจำนวนคำที่แน่นอนในแต่ละวรรคของแต่ละคำประพันธ์ บางครั้งอาจมีคำสองพยางค์ ถ้าพยางค์ต้นประสมสระเสียงสั้นไม่มีตัวสะกด เช่น สนุก ขนมน คณะ อาจนับเป็นหนึ่งคำหรือสองคำก็ได้

๒. คณะ เป็นลักษณะของคำประพันธ์ กลอน ๑ บท จะมี ๔ วรรค แต่ละวรรคจะมีชื่อเรียกต่างกัน คือ วรรคที่ ๑ วรรคสดับ วรรคที่ ๒ วรรครับ วรรคที่ ๓ วรรครอง วรรคที่ ๔ วรรคส่ง กลอน ๒ วรรคเท่ากับ ๑ บาท ๒ บาทเท่ากับ ๑ บท ตามแผนผังต่อไปนี้



๓. สัมผัส คือ เสียงพยัญชนะหรือสระที่คล้องจองกันระหว่างคำ มี ๒ ชนิด คือ

๓.๑ สัมผัสสระ คือ เสียงสระเดียวกันภายในคำ โดยมีพยัญชนะต้นต่างกัน ถ้าเป็นคำที่มีตัวสะกด จะต้องเป็นตัวสะกดแม่เดียวกัน ส่วนวรรณยุกต์จะต่างรูปหรือต่างเสียงกันก็ได้

๑) สัมผัสสระที่ไม่มีตัวสะกด เช่น ดี-ปี โต้-โซ เก-เง ครู-หนู แน่-แข

๒) สัมผัสสระที่มีตัวสะกด เช่น ทุกข์-ยุค ยาม-คร้าม กิน-ศิลป์ นิ่ง-ทิ้ง

๓.๒ สัมผัสอักษร คือเสียงพยัญชนะต้นเดียวกันภายในคำซึ่งมีเสียงสระต่างกัน จะมีหรือไม่มีตัวสะกดหรือเสียงวรรณยุกต์ก็ได้ ถ้ามีเสียงสระเดียวกันต้องเป็นคำที่มีตัวสะกดต่างมาตรงกัน อักษรคู่กับอักษรสูงซึ่งเป็นคู่ด้วยถือว่าเป็นเสียงพยัญชนะต้นเดียวกัน เช่น ข-ข ค-ค-ข ฉ-ช-ฉ ฐ-ถ-ท-ฒ-ท-ธ ผ-พ-ภ ฝ-ฟ ศ-ษ-ส-ซ ห-ฮ

๑) สัมผัสอักษรที่ไม่มีตัวสะกด เช่น เฉ-ชา โถ-ท่า-เธอ ผา-เพาะ-ภู

๒) สัมผัสอักษรที่มีตัวสะกด เช่น ถาก-ถาง ชัน-คาบ-ข้อง ผุง-พิน

๓) สัมผัสอักษรที่มีตัวสะกดกับไม่มีตัวสะกด เช่น ฉั่น-ชิง-ชา-เฉอ ฝี-ฝาก-ฟัง-ฟู ภู-ถึง-เฒ่า

การแบ่งสัมผัสสระและสัมผัสอักษร ถ้าเป็นสัมผัสภายในวรรคเดียวกัน เรียกว่า สัมผัสใน ซึ่งจะมีหรือไม่มีก็ได้ ถ้าเป็นคำสัมผัสระหว่างวรรค เรียกว่า สัมผัสนอก เป็นสัมผัสบังคับของคำประพันธ์ทุกชนิด ใช้สัมผัสสระ

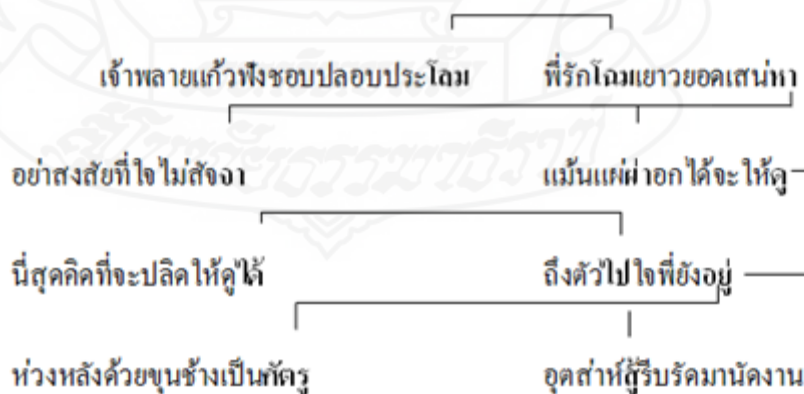
#### ตัวอย่างสัมผัสใน

พระฟังคำอ้ำอึ้งตะลึงคิด                      จะเป็อนบิตบ็องบัดก็ขัดขวาง  
สงสารลูกเจ้าลึงกาจิงว่าพลาง                      เราเหมือนช้างงางอกไม่หลอกหลวง

สัมผัสสระ ได้แก่ คำ-อ้ำ อึ้ง-(ตะ)ลึง บัด-ขัด (ลึง)กา-ว่า งอก-หลอก

สัมผัสอักษร ได้แก่ อ้ำ-อึ้ง คำ-คิด เป็อน-บิต บ็อง-บัด ขัด-ขวาง สง-สาร ลูก-ลึง(กา) เจ้า-จิง งา-งอก หลอก-หลวง

#### ตัวอย่างสัมผัสนอก



สัมผัสนอก ได้แก่ โลม-โฉม หา-(ลัจ)จา (ลัจ)จา-ผ่า ได้-ไป อยู่-ศัตรู สัทรู-สู่สภาพขุนช้างขุนแผน

สัมผัสระหว่างบท คือ ดู-อยู่

แหล่งที่มาของเนื้อหา : สำนักพิมพ์วัฒนาพานิช [www.wpp.co.th](http://www.wpp.co.th)

## แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง หลักภาษาและการใช้ภาษา

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง การแต่งบทร้อยกรอง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน

รหัสวิชา ท22102

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ภาคเรียนที่ 2 / 2563

เวลา 2 ชั่วโมง

### 1. สาระสำคัญ

กลอนเป็นบทร้อยกรองประเภทหนึ่งที่มีความแตกต่างจากความเรียงร้อยแก้ว เนื่องด้วยมีการบังคับคณะหรือจำนวนบท จำนวนบาท จำนวนคำภายในวรรค รวมถึงสัมผัสและเสียงวรรณยุกต์ ซึ่งบทร้อยกรองประเภทกลอนแบ่งได้หลายประเภท โดยมีชื่อเรียกแตกต่างกันไป เช่น กลอนบทละคร กลอนสักวา กลอนเสภากลอนดอกสร้อย โดยใช้อ่านและฟังเพื่อความเพลิดเพลิน

กลอนเป็นบทร้อยกรองที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ทั้งในด้านผู้แต่งและผู้อ่าน เพราะมีการเรียบเรียงถ้อยคำที่คล้องจองกัน เมื่ออ่านแล้วจึงเกิดความรู้สึกไพเราะเพลิดเพลินและจดจำได้ง่าย

### 2. สาระการเรียนรู้แกนกลาง

กลอนสุภาพ

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบอกความแตกต่างของกลอนสุภาพได้
2. นักเรียนอธิบายการแต่งกลอนสุภาพได้

### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นเตรียมและนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม (กลุ่มเดิม) และชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่องการแต่งกลอนสุภาพ โดยชี้แจงวิธีการทำกิจกรรมกลุ่มและบทบาทของแต่ละคนในกลุ่ม
2. ครูและนักเรียนร่วมกันท่องกลอนแม่บท เพื่อเป็นการทบทวนความรู้ในชั่วโมงที่ผ่านมา และทบทวนฉันทลักษณ์กลอนสุภาพ

### ขั้นสอน

3. ครูอธิบายลักษณะฉันทลักษณ์ของกลอนสุภาพ กลอนบทละคร กลอนเสภา กลอนสี่กวาง กลอนดอกสร้อย กลอนนิราศ กลอนหก และกลอนเพลงยาว

4. ครูแสดงบัตรกลอนตัวอย่างให้นักเรียนร่วมกันพิจารณาว่าเป็นกลอนประเภทใด และช่วยกันบอกฉันทลักษณ์ โยงเส้นสัมผัสให้ถูกต้อง

5. ครูแจกบัตรคำที่เป็นวรรคกลอนสุภาพจำนวน 2 บท ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเรียงวรรคของแต่ละกลอนให้ถูกต้องและใช้เชือกที่เตรียมให้โยงสัมผัสให้ถูกต้อง พร้อมครูตรวจความถูกต้อง

### ขั้นกิจกรรมกลุ่ม

6. ครูชี้แจงวิธีการ กติกาพร้อมสาธิตแข่งขันให้นักเรียนทราบอีก 1 ครั้ง ก่อนทำกิจกรรม จากนั้นนักเรียนในกลุ่มวางแผนเตรียมการเข้าแข่งขันกิจกรรมเกม เรียงกลอน เรียงใจ

7. นักเรียนแต่ละกลุ่มทำการแข่งขันพร้อมกันทุกกลุ่ม กลุ่มใดเรียงวรรคกลอน จำนวน 2 บท พร้อมกับโยงสัมผัสได้เสร็จก่อนและถูกต้องถือว่าเป็นผู้ชนะ

### ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ

ครูตรวจสอบความถูกต้องของฉันทลักษณ์ โยงสัมผัส และรวบรวมคะแนนของแต่ละกลุ่มที่ทำ ได้หลังจากหมดเวลาการแข่งขัน

### ขั้นสรุป

8. นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่องฉันทลักษณ์กลอนสุภาพ และร่วมกันท่องกลอนแม่บทเป็นการทบทวนความรู้

9. ครูประกาศและระบุคะแนนใส่กระดานประกาศคะแนน บอกลำดับที่เพื่อเป็นการกระตุ้น ให้นักเรียนอยากแข่งขันและทำกิจกรรมการเรียนรู้

10. อธิบายเสริมเพิ่มเติมจากนักเรียนเพื่อความสมบูรณ์ของเนื้อหา และเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถาม

### 5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย หลักภาษาและการใช้ภาษา ม. 2
2. บัตรคำฉันทลักษณ์ และกลอนสุภาพ
3. สไลด์อิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ฉันทลักษณ์ของกลอนสุภาพ
4. ใบความรู้ เรื่อง ฉันทลักษณ์ของกลอนสุภาพ

## 6. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
นักเรียนอธิบายฉันทลักษณ์ของกลอนสุภาพได้	การทดสอบ	แบบทดสอบ	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนน

## 6. เกม เรียงกลอน เรียงใจ

### กติกาการเล่น

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยตามความเหมาะสม
2. ครูนำแผ่นกลอน 1 แผ่น ต่อ 1 วรรค จำนวน 8 แผ่น
3. ให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันเรียงให้ถูกต้องเป็นจำนวน 2 บท
4. ให้นักเรียนนำเสนอบทกลอนที่กลุ่มตัวเองได้โดยอ่านและอธิบายฉันทลักษณ์
5. ครูให้สัญญาณเริ่มการแข่งขัน
6. เมื่อได้กลุ่มที่ชนะแล้ว ครูผู้ควบคุมให้สัญญาณการหมดเวลาการแข่งขัน

### วิธีการเล่น

ครูให้สัญญาณเพื่อเริ่มทำการแข่งขันทุกกลุ่มพร้อมกัน โดยให้แต่ละกลุ่มเลือกซองบทกลอนที่อยู่ตรงหน้าห้องกลุ่มละ 1 ซอง เพื่อนำไปเรียงเป็นบทกลอนที่สมบูรณ์จำนวน 2 บท กลุ่มใดสามารถเรียงได้เสร็จก่อนและถูกต้องถือว่าเป็นผู้ชนะ แต่ถ้ายกมือและตรวจแล้วไม่ถูกต้อง ให้นักเรียนลงมือแก้ไข เรียงลำดับกลุ่มที่เสร็จเป็นลำดับ เมื่อเสร็จทุกกลุ่มแล้วให้ตัวแทนของแต่ละกลุ่มเตรียมตัวนำเสนอ

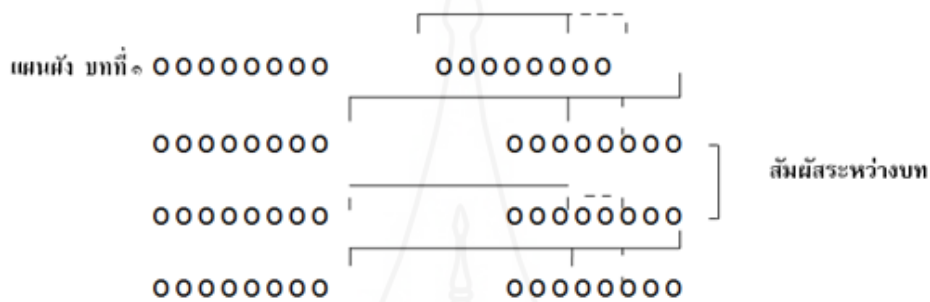


อย่าคิดมากเลยนะจะยิ่งทุกข์
นี่แหละสุขของเราเลยรู้ไหม
ร่วมรับรู้เรื่องราวความเป็นไป
คือสิ่งที่หัวใจเราต้องการ
นับตั้งแต่คบกันจนวันนี้
เรารู้ดีเส้นชีวิตขีดขนาน
คล้ายทิวาที่ลาลับไปกับกาล
ยากพบพานจันทร์ยามราตรี

ไม่เคยคิดว่าคุณจะถูกหัก
ถูกคนรักผลักไสทำลายขวัญ
ต้องเปียกโชกน้ำตาอกจาบัลย์
ไม่เป็นอันหลับนอนผ่อนกายา
ขอบคุณนะ....ที่วันนี้ เปิดใจเล่า
บอกให้เรารับรู้เพื่อปรึกษา
หากวันนี้ยังมีคราบน้ำตา
คิดเสียว่านั่นคือยาล้างความ
ตรม

การแต่งกลอน

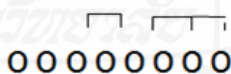
๑.กลอนแปดหรือกลอนสุภาพ คณะ บทหนึ่งมี ๒ บาท บาทละ ๒ วรรค วรรคละ ๘-๙ คำ  
 บาทแรกเรียก บาทเอก บาทสองเรียก บาทโท



ตัวอย่าง



กลอนแปดนิยมเพิ่มสัมผัสในเพื่อความไพเราะ อาจเป็นสัมผัสสระหรือสัมผัสอักษรก็ได้ สัมผัสในมักส่งสัมผัส ดังนี้



เสียงวรรณยุกต์ท้ายวรรค คือ เสียงวรรณยุกต์ของคำสุดท้ายในแต่ละวรรค

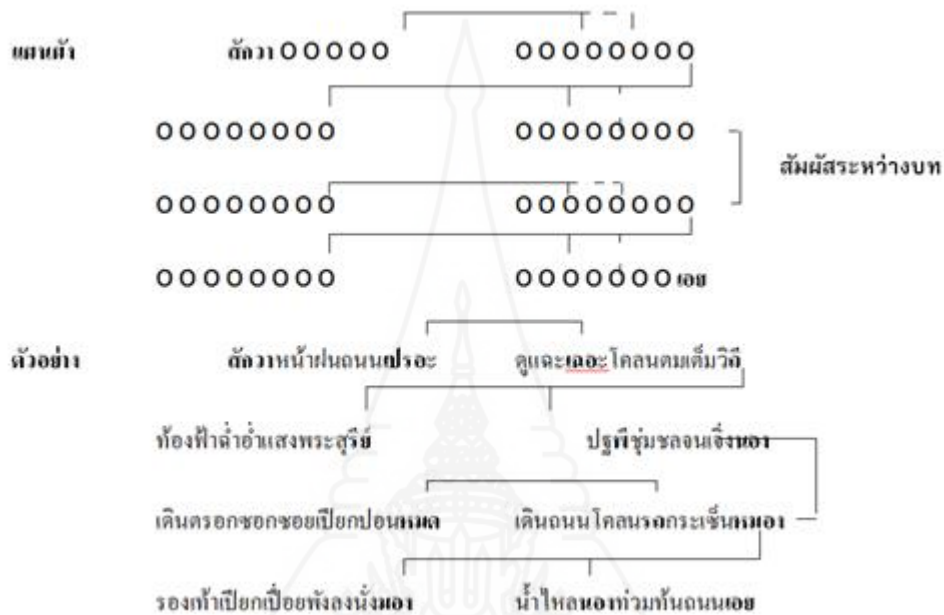
วรรคที่ ๑ ใช้เสียงวรรณยุกต์ได้ทุกเสียง ยกเว้นเสียงสามัญ

วรรคที่ ๒ ใช้เสียงวรรณยุกต์เอก โท จัตวา

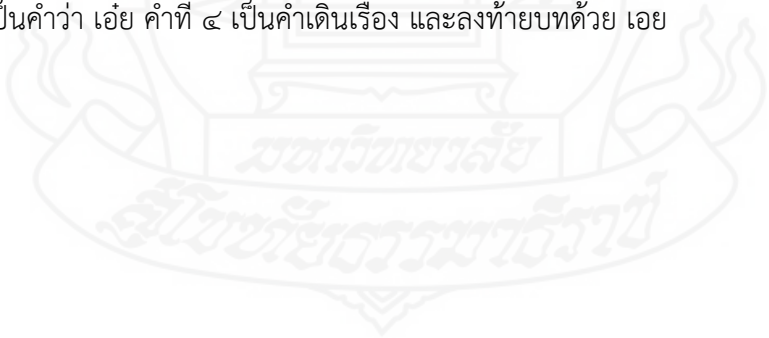
วรรคที่ ๓ ใช้เสียงวรรณยุกต์สามัญและตรี

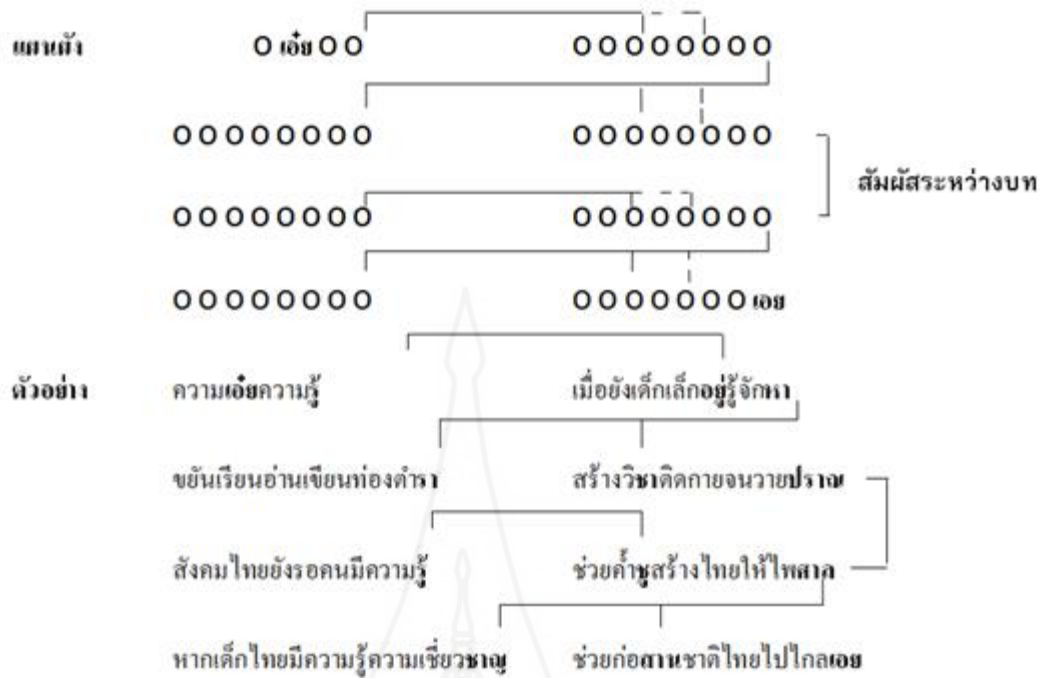
วรรคที่ ๔ ใช้เสียงวรรณยุกต์สามัญและตรี

๒. กลอนสักวา มักร้องในหมู่ขุนนาง เล่นกันบนเรือในคืนเดือนหงาย วันเทศกาลสำคัญ  
 คณะ ๑ บทมี ๔ คำกลอน หรือ ๘ วรรค วรรคแรกมี ๖-๙ คำ ทุกบทต้องขึ้นต้นด้วย สักวา คำท้ายบท  
 ลงด้วย เอย เสมอ เริ่มต้นด้วยบทไหว้ครู และจบลงด้วยบทลา



๓. กลอนดอกสร้อย สมัยก่อนนิยมร้องโต้ตอบกัน แต่ปัจจุบันนิยมใช้เป็นคำกลอนเพื่อสอนใจ  
 คณะ ๑ บทมี ๔ คำกลอน หรือ ๘ วรรค วรรคแรกมี ๔-๕ คำ โดยคำที่ ๑ และ ๓ เป็นคำเดียวกัน คำ  
 ที่ ๒ ต้องเป็นคำว่า เอ้ย คำที่ ๔ เป็นคำเดินเรื่อง และลงท้ายบทด้วย เอย





๔. กลอนเสภา แต่งเป็นเรื่องราวเพื่อขับร้องแบบเสภา เรียกว่า ขับเสภา โดยมีรับเป็นเครื่องทำจังหวะกลอนเสภา เป็นกลอนแปดชนิดหนึ่ง ๑ บทมี ๔ วรรค วรรคหนึ่งมี ๗-๙ คำ วรรคแรกเมื่อขึ้นตอนใหม่หรือเมื่อกล่าวถึงตัวละครสำคัญจะใช้คำขึ้นต้นว่า ครานั้น และมีสัมผัสเหมือนกลอนแปด



๕. กลอนบทละคร กลอนบทละครเรื่องแรกๆ ที่ได้รับความนิยมคือ เรื่อง อิเหนาและดาหลัง โดยวรรคหนึ่งมี ๖-๙ คำ มีสัมผัสเหมือนกลอนแปด ตอนขึ้นต้นเรื่องหรือตอนใหม่ต้องใช้คำว่า เมื่อนั้น บัดนั้น มาจะกล่าวบทไป แตกต่างกันดังนี้

- ๑) เมื่อนั้น ใช้ขึ้นต้นบทละครที่กล่าวถึงตัวละครสำคัญในเรื่อง ซึ่งเป็นตัวเอกหรือมีศักดิ์สูง เช่น เมื่อนั้น ระเด่นมนตรีเรื่องศรี (บทละครเรื่องอิเหนา : รัชกาลที่ ๒)

๒) บัดนั้น ใช้ขึ้นต้นบทละครที่กล่าวถึงตัวประกอบ เช่น บัดนั้น ขุนโหรคุณควณถ้วนถึ  
(บทละครเรื่องอิเหนา : รัชกาลที่ ๒)

๓) มาจะกล่าวบทไป ใช้ขึ้นต้นเมื่อเริ่มเรื่องหรือจับตอนใหม่ หรือเรื่องที่แทรกเข้ามาคั่น  
ตอน เช่น มาจะกล่าวบทไป ถึงท้าวสหสนัยน์ตริยตริงษา (สังข์ทอง : รัชกาลที่ ๒)

### สรุป

คำประพันธ์ที่นิยมแต่งกันคือ กลอน เพราะแต่งง่าย ไพเราะ บังคับเพียงคณะและสัมผัส  
เท่านั้น ซึ่งการแต่งกลอนแต่ละประเภทต้องมีความรู้ในลักษณะบังคับหรือฉันทลักษณ์ เพื่อจะได้แต่ง  
ออกมาถูกต้องและไพเราะ

แหล่งที่มาของเนื้อหา : สำนักพิมพ์วัฒนาพานิช [www.wpp.co.th](http://www.wpp.co.th)



## แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง หลักภาษาและการใช้ภาษา

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง ใช้คำราชาศัพท์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน

รหัสวิชา ท22102

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ภาคเรียนที่ 2 / 2563

เวลา 2 ชั่วโมง

### 1. สาระสำคัญ

การใช้คำราชาศัพท์เป็นระเบียบแบบแผนการใช้ภาษาไทยที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมไทย เป็นการแสดงซึ่งความเคารพเทิดทูนในสถาบันพระมหากษัตริย์ นอกจากนี้สังคมไทยยังยกย่องให้เกียรติบุคคลในแต่ละระดับ โดยแสดงผ่านการใช้อ้อยคำที่เหมาะสมกับพระสงฆ์หรือสุภาพชน ดังนั้นการรู้จักเลือกใช้คำในระดับต่างๆ ได้อย่างเหมาะสมกับบุคคลจึงเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมทางภาษาให้คงอยู่ต่อไป

### 2. สาระการเรียนรู้แกนกลาง

คำราชาศัพท์

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบอกความหมายของคำราชาศัพท์ได้
2. นักเรียนอธิบายการใช้คำราชาศัพท์ได้

### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นเตรียมและนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม (กลุ่มเดิม) และชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่องคำราชาศัพท์ โดยชี้แจงวิธีการทำกิจกรรมกลุ่มและบทบาทของแต่ละคนในกลุ่ม
2. ครูนำรูปภาพหมวดหมู่ร่างกาย ของใช้ ให้นักเรียนร่วมกันตอบคำถามว่า สิ่งนี้คำราชาเรียกว่าอะไร (เช่น ผม ราชาศัพท์ เกศา)

### ขั้นสอน

3. ครูอธิบายลักษณะของคำราชาศัพท์ โดยสอนที่ละหมวดหมู่
4. ครูอธิบายหลักการใช้คำราชาศัพท์
5. ครูยกตัวอย่างการใช้คำราชาศัพท์ 5 ประโยค ให้นักเรียนร่วมพิจารณาว่าถูกต้องหรือผิด

ตรงจุดไหนและร่วมกันแก้ไขให้ถูกต้อง

### ขั้นกิจกรรมกลุ่ม

6. ครูชี้แจงวิธีการ กติกาพร้อมสาธิตแข่งขันให้นักเรียนทราบอีก 1 ครั้ง ก่อนทำกิจกรรม จากนั้นนักเรียนในกลุ่มวางแผนเตรียมการเข้าแข่งขันกิจกรรมเกม รู้แล้วยก
7. นักเรียนแต่ละกลุ่มทำการแข่งขันพร้อมกันทุกกลุ่ม ตอบคำถามได้ถูกต้องและเร็ว โดยนับจากคะแนนทั้งหมดหลังจบการแข่งขัน กลุ่มใดได้มากที่สุดถือว่าเป็นผู้ชนะ

### ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ

8. นักเรียนร่วมกันตอบคำถามเกี่ยวกับหลักการใช้คำราชาศัพท์ เป็นคะแนนพิเศษ

### ขั้นสรุป

9. นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่องการใช้คำราชาศัพท์
10. ครูประกาศและระบุคะแนนใส่กระดานประกาศคะแนน บอกลำดับที่เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนอยากแข่งขันและทำกิจกรรมการเรียนรู้
11. อธิบายเสริมเพิ่มเติมจากนักเรียนเพื่อความสมบูรณ์ของเนื้อหา และเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถาม

## 5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย หลักภาษาและการใช้ภาษา ม. 2
2. บัตรคำราชาศัพท์
3. สไลด์อิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง คำราชาศัพท์
4. ใบความรู้เรื่อง คำราชาศัพท์



## 6. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
นักเรียนบอกความหมายของคำราชาศัพท์ได้	การทดสอบ	แบบทดสอบ	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนน
นักเรียนอธิบายการใช้คำราชาศัพท์ได้	การทดสอบ	แบบทดสอบ	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนน

## 7. เกม รู้แล้วยก

### กติกาการเล่น

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยตามความเหมาะสม
2. ครูเป็นผู้ดำเนินรายการโดยมีคำถามจำนวน 20 ข้อเกี่ยวกับคำราชาศัพท์ โดยครูอ่านคำราชาศัพท์และให้นักเรียนตอบความหมายของคำนั้น
3. ให้นักเรียนนั่งล้อมวงเป็นกลุ่ม โดยมีธงสีให้แต่ละกลุ่มไว้สำหรับยกขึ้นเพื่อตอบ
4. เมื่อครูอ่านคำราชาศัพท์คำแรกถือว่าการให้สัญญาณเริ่มการแข่งขัน
5. เมื่อคำถามหมดแล้ว ครูผู้ควบคุมให้สัญญาณการหมดเวลาการแข่งขัน

### วิธีการเล่น

ครูให้สัญญาณเพื่อเริ่มการแข่งขันโดยการเริ่มอ่านคำราชาศัพท์คำแรก แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มยกธงขึ้นเพื่อตอบคำถาม กลุ่มไหนยกได้เร็วสุดมีสิทธิ์ตอบเป็นกลุ่มแรก ถ้าตอบถูกได้ 1 คะแนน แต่ถ้าตอบผิดให้สิทธิ์กับกลุ่มที่เหลือยกธงใหม่อีกครั้งจนกว่าจะมีกลุ่มที่ตอบถูกต้อง ทำอย่างนี้จนคำถามหมด และให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนับคะแนนที่ได้จากการตอบคำถาม กลุ่มไหนได้มากที่สุดถือว่าเป็นผู้ชนะในครั้งนี้

## 7. รู้แล้วยก

คำราชาศัพท์	คำสามัญ
เครื่องต้น	อาหาร
ข้างต้น	ข้างพระที่นั่ง
พระกัจฉะ	รักแร้
ทรงพระสรवल	หัวเราะ
พระมาลา	หมวก
ลาดพระบาท	เก้าอี้
พระราชบรรจถรณ์	ที่นอน
พระเสโท	เหงื่อ
พระวิสูตร	ม่าน
พระเพลา	ขา, ตัก
พระสุพรรณศรี	กระโถนเล็ก
ทรงพระอักษร	อ่านหนังสือ
ประทับ	นั่ง, อยู่
พระนลาฏ	หน้าผาก
พระชิวหา	ลิ้น
ทองพระกร	กำไล
ตริส	พูด
พระราชทาน	ให้
เสวย	กิน
พระสนับเพลา	กางเกง

## คำราชาศัพท์

คำสุภาพที่ใช้กับคน ๕ ระดับ คือ พระเจ้าแผ่นดิน พระบรมวงศานุวงศ์ พระสงฆ์ ข้าราชการ

สุภาพชน

## คำราชาศัพท์ที่ใช้กับพระมหากษัตริย์

### ค่านามราชาศัพท์

วิธีเปลี่ยนค่านามสามัญให้เป็นค่านามราชาศัพท์

๑) พระบรมมหาราช พระบรมราช พระบรม + นามสามัญ ใช้กับพระเจ้าแผ่นดินเท่านั้น

๒) พระราช/พระ + นามสามัญ ใช้กับพระเจ้าแผ่นดิน/เจ้านายในตำแหน่งที่ลดหลั่นกันลงมา ถ้านามนั้นประสมด้วยคำราชาศัพท์อยู่แล้ว จะไม่มี พระ นำหน้า เช่น ฉลองพระองค์ เสื้อทรง รถพระที่นั่ง แต่หากไม่มีนามราชาศัพท์อยู่ก่อน ต้องสร้างราชาศัพท์จากนามเดิม ใช้ พระราช/พระ + ค่านามบาลีสันสกฤต หรือ ค่านามภาษาอื่น + ราชาศัพท์คำใดคำหนึ่ง เช่น พระราชโทรเลข พระโทรทัศน์ กระเป๋าทรงถือ แก้วน้ำเสวย

๓) นามสามัญ + หลวง/ต้น หลวง ใช้กับคน สัตว์ และสิ่งของทั่วไป ต้น ใช้กับสัตว์และสิ่งของชั้นดี

๔) ลักษณะนาม พระองค์ ใช้กับพระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์ องค์ ใช้กับพระราชวงศ์ ส่วนในร่างกาย ของเสวย และเครื่องใช้ของกษัตริย์

คำสามัญ	ราชาศัพท์	ชั้นบุคคล
พระบรมราชโองการ	พระเจ้าแผ่นดิน	พระเจ้าแผ่นดิน
พระราชเสาวนีย์	สมเด็จพระบรมราชินีนาถ	สมเด็จพระบรมราชินีนาถ
หรือ	สมเด็จพระบรมราชินี	สมเด็จพระบรมราชินี
พระเสาวนีย์	สมเด็จพระบรมราชชนนี	สมเด็จพระบรมราชชนนี
พระราชบัณฑิต	สมเด็จพระบรมโอรสาธิราช	สมเด็จพระบรมโอรสาธิราช
พระราชดำรัสสั่ง	สมเด็จพระบรมราชกุมารี	สมเด็จพระบรมราชกุมารี
พระราชบัญญัติ	พระราชวงศ์	พระราชวงศ์
พระราชดำรัสสั่ง	สมเด็จพระเจ้าพระยา	สมเด็จพระเจ้าพระยา
พระประกาศณ์	พระเจ้าแผ่นดิน	พระเจ้าแผ่นดิน
	สมเด็จพระบรมราชินีนาถ	สมเด็จพระบรมราชินีนาถ
พระราชดำรัส	สมเด็จพระบรมราชินี	สมเด็จพระบรมราชินี
พระราชกระแส	สมเด็จพระบรมราชชนนี	สมเด็จพระบรมราชชนนี
	สมเด็จพระบรมโอรสาธิราช	สมเด็จพระบรมโอรสาธิราช
	สมเด็จพระบรมราชกุมารี	สมเด็จพระบรมราชกุมารี
พระดำรัสรับสั่ง	พระราชวงศ์ทั่วไป	พระราชวงศ์ทั่วไป
คำทักทายเป็นทางการ	(ทรง) พระราชปฏิสันถาร	พระเจ้าแผ่นดินใช้กับแขกเมือง
	(มี) พระราชปฏิสันถาร	หรือพระราชอาคันตุกะ
คำทักทายไม่เป็นทางการ	(ทรง) ทักทาย	พระเจ้าแผ่นดินใช้กับบุคคลทั่วไป
	(ตรัส) ทักทาย	

คำสามัญ	ราชาศัพท์	ชั้นบุคคล
	พระราชหัตถเลขา	พระเจ้าแผ่นดิน สมเด็จพระบรมราชินีนาถ
	ลายพระราชหัตถ์	สมเด็จพระบรมราชินี สมเด็จพระบรมราชชนนี สมเด็จพระบรมโอรสาธิราช สมเด็จพระบรมราชกุมารี
	พระมหาสมณสาสน์	สมเด็จพระมหาสมณเจ้า
	พระสมณสาสน์	สมเด็จพระสังฆราชเจ้า
	ลายพระหัตถ์	พระราชวงศ์ทั่วไป สมเด็จพระสังฆราช
	ลิขิต	พระสงฆ์
จดหมายที่ใช้ในการเจริญสัมพันธไมตรีระหว่างประเทศ	พระราชสาสน์	สาสน์ของประมุขที่เป็นพระมหากษัตริย์
	อักษรสาสน์	สาสน์ของประมุขที่เป็นประธานาธิบดี (หรือตำแหน่งที่เรียกชื่ออย่างอื่น ซึ่งสามัญชนเป็นผู้ดำรงตำแหน่ง)
	โทรเลข	พระเจ้าแผ่นดิน สมเด็จพระบรมราชินีนาถ สมเด็จพระบรมราชินี สมเด็จพระบรมราชชนนี สมเด็จพระบรมโอรสาธิราช สมเด็จพระบรมราชกุมารี
	พระราชโทรเลข	พระเจ้าแผ่นดิน สมเด็จพระบรมราชินีนาถ สมเด็จพระบรมราชินี สมเด็จพระบรมราชชนนี สมเด็จพระบรมโอรสาธิราช สมเด็จพระบรมราชกุมารี
	พระบรมราชูปถัมภ์	พระเจ้าแผ่นดิน
	พระบรมราชินูปถัมภ์	สมเด็จพระบรมราชินีนาถ
	พระราชูปถัมภ์	สมเด็จพระบรมราชินี สมเด็จพระบรมราชชนนี สมเด็จพระบรมโอรสาธิราช สมเด็จพระบรมราชกุมารี
	พระอุปถัมภ์	พระราชวงศ์ทั่วไป

คำสามัญ	ราชาศัพท์	ชั้นบุคคล	คำสามัญ	ราชาศัพท์	ชั้นบุคคล
ความอนุเคราะห์	พระบรมราชานุเคราะห์	พระเจ้าแผ่นดิน	ความต้องการ ความประสงค์	พระราชประสงค์	พระเจ้าแผ่นดิน สมเด็จพระบรมราชินีนาถ สมเด็จพระบรมโอรสาธิราช สมเด็จพระบรมราชกุมารี
	พระราชานุเคราะห์	สมเด็จพระบรมราชินีนาถ สมเด็จพระบรมราชินี สมเด็จพระบรมราชชนนี สมเด็จพระบรมโอรสาธิราช สมเด็จพระบรมราชกุมารี		พระปรมาภิไธย พระบรมนามาภิไธย	พระเจ้าแผ่นดิน
วันเกิด	วันพระบรมราชสมภพ	พระเจ้าแผ่นดิน	ชื่อ	พระนามาภิไธย	สมเด็จพระบรมราชินีนาถ สมเด็จพระบรมโอรสาธิราช สมเด็จพระบรมราชกุมารี
	วันพระราชสมภพ	สมเด็จพระบรมราชินีนาถ สมเด็จพระบรมราชินี สมเด็จพระบรมราชชนนี สมเด็จพระบรมโอรสาธิราช สมเด็จพระบรมราชกุมารี		พระนาม	พระราชวงศ์ทั่วไป
	วันประสูติ	พระราชวงศ์ทั่วไป		พระบรมศพ	พระเจ้าแผ่นดิน สมเด็จพระบรมราชินีนาถ สมเด็จพระบรมโอรสาธิราช สมเด็จพระบรมราชกุมารี
วันทำบุญวันเกิด	วันเฉลิมพระชนมพรรษา	พระเจ้าแผ่นดิน สมเด็จพระบรมราชินีนาถ	ศพ	พระศพ	พระราชวงศ์ทั่วไป
	วันบำเพ็ญพระราชกุศลฉลองพระชนมายุ	สมเด็จพระบรมราชินี สมเด็จพระบรมราชชนนี สมเด็จพระบรมโอรสาธิราช สมเด็จพระบรมราชกุมารี		ศพ	หม่อมเจ้า บุคคลทั่วไป
	วันบำเพ็ญพระกุศลวันประสูติ	พระราชวงศ์ทั่วไป			
อายุ...ปี	พระชนมพรรษา...พรรษา	พระเจ้าแผ่นดิน สมเด็จพระบรมราชินีนาถ			
	พระชนมายุ...พรรษา	สมเด็จพระบรมราชินี สมเด็จพระบรมราชชนนี สมเด็จพระบรมโอรสาธิราช สมเด็จพระบรมราชกุมารี			
	พระชันษา...ปี ชันษา...ปี	พระราชวงศ์ทั่วไป หม่อมเจ้า			

### คำกริยาราชศัพท์

๑) ทรง + กริยาทั่วไป/นามทั่วไป/นามราชาศัพท์ เช่น ทรงรับ ทรงยินดี ทรงปิ่น (ยิงปืน) ทรงช้าง (ขี่ช้าง) ทรงพระกรุณา (มีกรุณา) ทรงพระสรวล (หัวเราะ) แต่ถ้า เป็น/มี นำหน้าคำราชาศัพท์อยู่แล้ว ไม่ต้องใช้ ทรง เช่น เป็นพระราชธิดา มีพระราชดำรัส

ราชาศัพท์	คำสามัญ	ราชาศัพท์	คำสามัญ
กริ้ว	โกรธเคือง	บรรทม	นอน
ทอดพระเนตร	ดู เห็น มอง แล	ประชวร	ป่วย เจ็บ
ประทับ	อยู่ นั่ง ยืน	ผนวช	บวช
โปรด	รัก ชอบ	พอพระราชหฤทัย (พระเจ้าแผ่นดิน)	พอใจ
สรง	อาบน้ำ ล้าง	พอพระทัย (พระราชวงศ์ทั่วไป)	
เสด็จ	ไป	ประทาน	ให้
เสวย	กิน		
ตรัส	พูด		

๒) เสด็จ + กริยาทั่วไป/นามราชาศัพท์ เช่น เสด็จไป เสด็จออก เสด็จพระราชสมภพ

ราชาศัพท์	คำสามัญ	ราชาศัพท์	คำสามัญ
ทรงม้า	ขี่ม้า	ทรงช้าง	ขี่ช้าง
ทรงรถ	นั่งหรือขับรถ	ทรงศีล	รับศีล
ทรงธรรม	ฟังธรรม, ฟังเทศน์	ทรงกีฬา	เล่นกีฬา
ทรงปืน	ยิงปืน	ทรงดนตรี	เล่นดนตรี

ราชาศัพท์	คำสามัญ	ราชาศัพท์	คำสามัญ
ทรงพระประชวร (พระเจ้าแผ่นดิน)	ป่วย	ทรงพระบังคนเบา	ถ่ายปัสสาวะ
ทรงพระกรุณา	มีกรุณา	ทรงพระบังคนหนัก	ถ่ายอุจจาระ
ทรงพระดำริ (พระราชวงศ์ทั่วไป)	มีดำริ	ทรงพระเมตตา	มีเมตตา
		ทรงพระอุตสาหะ	มีอุตสาหะ
		ทรงพระสรวล	หัวเราะ

๓) กริยารราชาศัพท์ที่บัญญัติขึ้นเฉพาะ ไม่ใช่ ทรง นำหน้า เช่น ผนวช (บวช) ตรัส (พูด) ประทาน (ให้)

๔) คำกริยารราชาศัพท์ที่ประสมขึ้นใช้ตามประเภทบุคคล เช่น สวรรคต สิ้นพระชนม์ มรณภาพ ถึงแก่อสัญกรรม ถึงแก่อนิจกรรม ล้วนหมายถึง ตาย ใช้กับบุคคลระดับชั้นต่างๆ

คำสามัญ	ราชาศัพท์	ชั้นบุคคล	ราชาศัพท์	ชั้นบุคคล	
เกิด	ทรงพระราชสมภพ เสด็จพระราชสมภพ	พระเจ้าแผ่นดิน สมเด็จพระบรมราชินีนาถ สมเด็จพระบรมโอรสาธิราช สมเด็จพระบรมราชกุมารี	สวรรคต เสด็จสวรรคต	พระเจ้าแผ่นดิน สมเด็จพระบรมราชินีนาถ สมเด็จพระบรมราชินี สมเด็จพระปฐมบรมมหาชนก สมเด็จพระบรมราชชนก สมเด็จพระบรม- ราชชนนี สมเด็จพระยุพราช สมเด็จพระบรมราชาเจ้า	
	ประสูติ	พระราชวงศ์	ทิวศคต	กรมพระราชวังบวรฯ เจ้านายที่ทรงฐานันดรศักดิ์สูงเป็นพิเศษ	
กิน	เสวย	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์	สิ้นพระชนม์	พระราชวงศ์ตั้งแต่สมเด็จพระเจ้าฟ้าถึงพระองค์เจ้าและภิกษุตั้งแต่ สมเด็จพระสังฆราชขึ้นไป	
	ฉัน	พระสังฆราช	ถึงชีพิตักษัย, สิ้นชีพิตักษัย	หม่อมเจ้า	
	รับประทาน	สุภาพชน	ถึงแก่พิราลัย	เจ้าประเทศราช สมเด็จพระเจ้าพระยา	
ชอบ, รัก	ทรงพระกรุณาโปรด โปรด	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์	ถึงแก่อสัญกรรม ถึงอสังกรรม	เจ้าพระยา ประธานองคมนตรี องคมนตรี นายกรัฐมนตรี รัฐมนตรี ประธานรัฐสภา ประธานศาลฎีกา ผู้ได้รับเครื่องราชอิสริยาภรณ์ ชั้นปฐมจุลจอมเกล้า	
	เดินทางไป, เดินไป ตามลาดพระบาท	เสด็จพระราชดำเนิน* พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์ชั้นสูง			
คำสามัญ	ราชาศัพท์	ชั้นบุคคล	ราชาศัพท์	ชั้นบุคคล	
เดินด้วยเท้า	ทรงพระดำเนิน ทรงดำเนิน	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์ทั่วไป	ถึงแก่อนิจกรรม ถึงอนิจกรรม	ผู้ได้รับเครื่องราชอิสริยาภรณ์ ชั้นประถมาภรณ์มงกุฎไทยหรือทุติย- จุลจอมเกล้าและทุติยจุลจอมเกล้าวิเศษ	
	ไปเที่ยว	เสด็จประพาส	ถึงแก่รณภาพ มรณภาพ	พระสงฆ์ สามเณร	
ให้	ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ พระราชทาน พระราชทาน	พระเจ้าแผ่นดิน	ถึงแก่กรรม	บุคคลทั่วไป	
	พระราชทาน	พระราชวงศ์ชั้นสูง	ล้ม	อสูร สัตว์พาหนะ เช่น ช้าง ม้า วัว ควาย	
	ประทาน	พระราชวงศ์ทั่วไป พระสังฆราช	ตาย	สัตว์	
ลงชื่อ	ลงพระนามภิไธย ลงพระนามภิไธย	พระเจ้าแผ่นดิน			
	ลงพระนาม	สมเด็จพระบรมราชินีนาถ พระราชวงศ์ชั้นสูง			
		พระราชวงศ์ทั่วไป			
อ่าน เขียนหนังสือ	ทรงพระอักษร	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์			
แต่งหนังสือ	ทรงพระราชนิพนธ์	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์ชั้นสูง			
	ทรงพระนิพนธ์ ทรงนิพนธ์ ทรงเรียบเรียง ทรงแต่ง	พระราชวงศ์ทั่วไป			
อยากได้	ต้องพระราชประสงค์	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์ชั้นสูง			
	ต้องพระประสงค์	พระราชวงศ์ทั่วไป			
อาบน้ำ	สรงน้ำ	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์ พระสงฆ์			
ล้างหน้า	สรงพระพักตร์	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์			
ล้างมือ	ชำระพระหัตถ์	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์			
ล้างเท้า	ชำระพระบาท	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์			
สระผม	สระพระเจ้า	พระเจ้าแผ่นดิน			
	สระพระเกศา	พระราชวงศ์			
ตัดผม	ทรงพระเครื่องใหญ่	พระเจ้าแผ่นดิน			
	ทรงเครื่อง	พระราชวงศ์			
คำสามัญ	ราชาศัพท์	ชั้นบุคคล	คำสามัญ	ราชาศัพท์	ชั้นบุคคล
ตัดจุก	โสกันต์	พระราชวงศ์ชั้นสูง			
	เกศกันต์	พระราชวงศ์ทั่วไป			
แต่งตัว	ทรงเครื่อง แต่งพระองค์	พระเจ้าแผ่นดิน			
	แต่งพระองค์	พระราชวงศ์ชั้นสูง			
ทำบุญ	ทรงบำเพ็ญพระราชกุศล	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์ชั้นสูง			
	ทรงบำเพ็ญพระกุศล	พระราชวงศ์ทั่วไป			
หัวเราะ	ทรงพระสรวล	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์			
ยิ้ม	แย้มพระสรวล	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์			
อ้วน	ทรงพระเจริญ ทรงพั่งพี	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์			
ผอม	ซูบพระองค์	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์			
	โอบ	ทรงพระกรวยชะ ทรงพระกาสะ	พระเจ้าแผ่นดิน		
ป่วย	ทรงพระประชวร	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์ชั้นสูง			
	ประชวร	พระราชวงศ์ทั่วไป			
เป็นลม	ประชวรพระวายุ	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์			
สูบบุหรี่	ทรงพระโอสมถวน	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์			
เป็นฝี	ประชวรพระยอด	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์			
ปวดท้อง	ปวดพระนาภี	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์			
ท้องเสีย (ท้องร่วง)	ลงพระนาภี	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์			
ตั้งท้อง	ทรงพระครรภ์	พระราชวงศ์			

คำสามัญ	ราชาศัพท์	ชั้นบุคคล	คำสามัญ	ราชาศัพท์	ชั้นบุคคล						
ขอ	ขอพระราชทาน	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์ชั้นสูง	ให้	ทูลเกล้าฯ ถวาย (ของเล็ก ยกได้)	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์ชั้นสูง						
	ขอประทาน	พระราชวงศ์ทั่วไป พระสังฆราช		น้อมเกล้าฯ ถวาย (ของใหญ่ ยกไม่ได้)							
ขออนุญาต	ขอพระราชทานพระบรมราชานุญาต	พระเจ้าแผ่นดิน	ทำให้	ถวาย (ของไม่มีตัวตน เช่น พรชีวิต)	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์ชั้นสูง						
	ขอพระราชทานพระราชนุญาต	สมเด็จพระบรมราชินีนาถ พระราชวงศ์ชั้นสูง		ถวาย							
	ขอประทานพระอนุญาต	พระราชวงศ์ทั่วไป พระสังฆราช	รับรอง	รับพระราชทานทำฉลองพระเดชพระคุณ	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์ชั้นสูง						
	ขอประทานอนุญาต	ผู้ควรเคารพ		รับเสด็จ	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์ทั่วไป						
ขอโอกาส	ขอพระราชทานพระบรมราชวโรกาส	พระเจ้าแผ่นดิน	รายงาน	กราบบังคมทูลรายงาน	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์ชั้นสูง						
	ขอพระราชทานพระวโรกาส	พระราชวงศ์ชั้นสูง		กราบทูลรายงาน	พระราชวงศ์ชั้นรอง						
	ขอประทานพระวโรกาส	พระราชวงศ์ทั่วไป	ไหว้	ทูลรายงาน	พระราชวงศ์ชั้นพระอนุวงศ์						
	ขอประทานโอกาส	ผู้ควรเคารพ		ถวายบังคม	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์ทั่วไป						
ขอพบใจ	รู้สึกสำนึกในพระมหากรุณาธิคุณ ล้นเกล้าล้นกระหม่อม	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์ชั้นสูง	บูชื่อนอน	นมัสการ	พระรัตนตรัย พระสงฆ์						
	รู้สึกเป็นพระเดชพระคุณล้นเกล้าฯ	พระราชวงศ์ชั้นรอง		ลาดพระที่	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์ทั่วไป						
	รู้สึกเป็นพระกรุณาธิคุณล้นเกล้าฯ		กันรมให้	อยู่งานพระกลด ถวายพระกลด	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์ชั้นสูง						
	ขอบพระทัย	พระราชวงศ์ชั้นพระอนุวงศ์ พระสังฆราช	พัด	ถวายอยู่งานพัด	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์ทั่วไป						
	ขอบพระคุณ	ผู้ควรเคารพ	ผู้ควรเคารพ	นวด	ถวายอยู่งานนวด	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์ทั่วไป					
				ตั้งของกิน	ตั้งเครื่อง ทอดเครื่อง	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์ชั้นสูง					
ผู้ฟังหรือกล่าวถึง	สรพนาม บุษย์ที่ ๑	สรพนาม บุษย์ที่ ๒	สรพนาม บุษย์ที่ ๓	ชิมของกิน	เทียบเครื่อง	พระเจ้าแผ่นดิน					
				หา เข้าพบ	เฝ้าทูลละอองธุลีพระบาท	พระเจ้าแผ่นดิน					
					เฝ้าทูลละอองพระบาท	พระราชวงศ์ชั้นสูง					
					เฝ้า	พระราชวงศ์ทั่วไป					
				แสดงให้ดู	แสดงเฉพาะพระพักตร์	พระเจ้าแผ่นดิน					
					แสดงหน้าที่นั่ง						
				ผู้ฟังหรือกล่าวถึง	สรพนาม บุษย์ที่ ๑	สรพนาม บุษย์ที่ ๒	สรพนาม บุษย์ที่ ๓	พระราชอาคัน	(ชาย) (หญิง)	พระคุณท่าน	ท่าน
								พระสงฆ์ทั่วไป	(ชาย) กระหม่อม (หญิง) ดิฉัน	ท่าน พระคุณท่าน	ท่าน
									ผู้ควรเคารพ	(ชาย) (หญิง) ดิฉัน	ท่าน
								ผู้ฟังหรือกล่าวถึง		สรพนาม บุษย์ที่ ๑	สรพนาม บุษย์ที่ ๒
พระราชวงศ์ชั้นสูง	อาตมาภาพ	มหาบพิตร	พระองค์								
พระราชวงศ์ชั้นรอง	อาตมาภาพ	บพิตร พระเดชพระคุณ	ท่าน								
สมเด็จพระสังฆราชเจ้า	(ชาย) (หญิง) ดิฉัน ดิฉัน	ได้เฝ้าพระบาท	พระองค์					สรพนาม บุษย์ที่ ๑	สรพนาม บุษย์ที่ ๒	สรพนาม บุษย์ที่ ๓	
											สมเด็จพระสังฆราช
สมเด็จพระราชาคณะ	(ชาย) (หญิง) ดิฉัน ดิฉัน	ได้เฝ้าพระบาท	ท่าน					สรพนาม บุษย์ที่ ๑	สรพนาม บุษย์ที่ ๒	สรพนาม บุษย์ที่ ๓	
											สมเด็จพระราชาคณะ
รองสมเด็จพระราชาคณะ	(ชาย) (หญิง) ดิฉัน ดิฉัน	ได้เฝ้าพระบาท	ท่าน	สรพนาม บุษย์ที่ ๑	สรพนาม บุษย์ที่ ๒	สรพนาม บุษย์ที่ ๓					
							รองสมเด็จพระราชาคณะ	(ชาย) (หญิง) ดิฉัน ดิฉัน	ได้เฝ้าพระบาท	ท่าน	

## คำวิเศษณ์ราชาศัพท์

ผู้พูด	ราชาศัพท์	ผู้ฟัง	สรรพนามบุรุษที่ ๑	ผู้พูด	ผู้ฟัง
ชาย	พระพุทธเจ้าข้า พระพุทธเจ้าข้าขอรับ	พระเจ้าแผ่นดิน	อาตมา	พระสงฆ์	บุคคลธรรมดาทั่วไปหรือผู้ที่มีตำแหน่งสูง
หญิง	พระพุทธเจ้าข้าขอรับเสีเกล้าใส่กระหม่อม เพคะใส่เกล้าใส่กระหม่อม		อาตมาภาพ	พระสงฆ์	พระราชวงศ์ตั้งแต่หม่อมเจ้าขึ้นไป
ชาย	พระพุทธเจ้าข้า พระพุทธเจ้าข้าขอรับ	พระราชวงศ์ชั้นสูง	เกล้ากระหม่อม	พระสงฆ์	พระสงฆ์ที่เป็นอุปฌายาจารย์หรือพระสงฆ์ที่ดำรงสมณศักดิ์สูงกว่า
หญิง	เพคะกระหม่อม		ผม กระผม	พระสงฆ์	พระสงฆ์ด้วยกัน
ชาย	กระหม่อม ขอรับกระหม่อม	พระราชวงศ์ชั้นพระอนุวงศ์	ผม กระผม	บุคคลทั่วไป (ชาย)	พระภิกษุที่นับถือ
หญิง	เพคะ		ดิฉัน	บุคคลทั่วไป (หญิง)	พระภิกษุที่นับถือ
ชาย	ครับ ขอรับ ขอรับกระผม	ผู้ควรเคารพ	<b>คำขานรับ</b>		
หญิง	ค่ะ เจ้าค่ะ		ถวายพระพร	พระสงฆ์	พระราชวงศ์
พระสงฆ์	ถวายพระพร ขอถวายพระพร เจริญพร	พระเจ้าแผ่นดิน พระราชวงศ์ สุภาพชน	เจริญพร	พระสงฆ์	บุคคลทั่วไป
<b>สรรพนามบุรุษที่ ๒</b>			<b>ผู้ฟัง</b>		
สมเด็จพระมหารัชมังคลาจารย์	พระสงฆ์	พระเจ้าแผ่นดิน	ครับ ขอรับ	พระสงฆ์	พระสงฆ์
สมเด็จพระสังฆราชเจ้า	พระสงฆ์	พระราชวงศ์	ขอรับกระผม	บุคคลทั่วไป (ชาย)	พระสงฆ์ชั้นสมเด็จพระราชาคณะ
บพิตร	พระสงฆ์	บิดา มารดา ญาติผู้ใหญ่ หรือผู้อาวุโสสูง	ขอรับ	บุคคลทั่วไป (ชาย)	พระสงฆ์
คุณโยม	พระสงฆ์	ผู้ที่เป็นใหญ่กว่าและบุคคลทั่วไป	เจ้าข้า เจ้าชา	บุคคลทั่วไป (หญิง)	พระสงฆ์ชั้นสมเด็จพระราชาคณะ และรองสมเด็จพระราชาคณะ
คุณ	พระสงฆ์	พระสงฆ์ที่มีฐานะเสมอกัน	คะ	บุคคลทั่วไป (หญิง)	พระสงฆ์
คุณ เธอ	พระสงฆ์	บุคคลทั่วไป			
พระคุณเจ้า	บุคคลทั่วไป	พระสงฆ์ที่ทรงสมณศักดิ์			
พระคุณท่าน	บุคคลทั่วไป	พระราชอาคันตุกะชั้นรองลงมา			
ท่าน คุณ	บุคคลทั่วไป	พระสงฆ์ทั่วไป			

แหล่งที่มาของเนื้อหา : สำนักพิมพ์วัฒนาพานิช [www.wpp.co.th](http://www.wpp.co.th)



## แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง หลักภาษาและการใช้ภาษา

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง ใช้คำราชาศัพท์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน

รหัสวิชา ท22102

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ภาคเรียนที่ 2 / 2563

เวลา 2 ชั่วโมง

### 1. สาระสำคัญ

การใช้คำราชาศัพท์เป็นระเบียบแบบแผนการใช้ภาษาไทยที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมไทย เป็นการแสดงซึ่งความเคารพเทิดทูนในสถาบันพระมหากษัตริย์ นอกจากนี้สังคมไทยยังยกย่องให้เกียรติบุคคลในแต่ละระดับ โดยแสดงผ่านการใช้อ้อยคำที่เหมาะสมกับพระสงฆ์หรือสุภาพชน ดังนั้นการรู้จักเลือกใช้คำในระดับต่างๆ ได้อย่างเหมาะสมกับบุคคลจึงเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมทางภาษาให้คงอยู่ต่อไป

### 2. สาระการเรียนรู้แกนกลาง

คำราชาศัพท์

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนอธิบายการเลือกใช้คำราชาศัพท์ให้ถูกต้องเหมาะสม

### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นเตรียมและนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม (กลุ่มเดิม) และชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่องคำราชาศัพท์ โดยชี้แจงวิธีการทำกิจกรรมกลุ่มและบทบาทของแต่ละคนในกลุ่ม
2. ครูนำแผนภูมิแสดงลำดับพระมหากษัตริย์ และพระบรมวงศานุวงศ์ กับคำราชาที่ควรใช้ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มวางคำที่คิดว่าเหมาะสมลงในแต่ละตาราง โดยที่ครูยังไม่เฉลยคำตอบ

### ขั้นสอน

3. ครูอธิบายลักษณะการเลือกใช้คำราชาศัพท์ให้ถูกต้องเหมาะสมกับพระมหากษัตริย์ และพระบรมวงศานุวงศ์
4. ครูอธิบายหลักการใช้คำราชาศัพท์
5. ครูให้นักเรียนนำแผนภูมิที่ทำกิจกรรมไปตอนต้นช่วยกันพิจารณาว่าถูกต้องหรือผิดตรงจุดไหนและร่วมกันแก้ไขให้ถูกต้อง เผลยกิจกรรมและอธิบายเพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจสำหรับการใช้คำราชาศัพท์ให้ถูกต้องเหมาะสม

### ขั้นกิจกรรมกลุ่ม

6. ครูชี้แจงวิธีการ กติกาพร้อมสาธิตแข่งขันให้นักเรียนทราบอีก 1 ครั้ง ก่อนทำกิจกรรม จากนั้นนักเรียนในกลุ่มวางแผนเตรียมการเข้าแข่งขันกิจกรรมเกม หาคำที่หายไป
7. นักเรียนแต่ละกลุ่มทำการแข่งขันพร้อมกันทุกกลุ่ม ตอบคำถามได้ถูกต้องและเร็ว โดยนับจากคะแนนทั้งหมดหลังจบการแข่งขัน กลุ่มใดได้มากที่สุดถือว่าเป็นผู้ชนะ

### ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ

8. ครูนำประโยคที่ต้องมีการแก้ไข 3 ประโยค ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแก้ไขการเลือกใช้คำราชาศัพท์ให้ถูกต้องเป็นคะแนนพิเศษ

### ขั้นสรุป

9. นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่องคำราชาศัพท์ ในการเลือกใช้คำราชาศัพท์ให้ถูกต้องเหมาะสม
10. ครูประกาศและระบุคะแนนใส่กระดานประกาศคะแนน บอกลำดับที่เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนอยากแข่งขันและทำกิจกรรมการเรียนรู้
11. อธิบายเสริมเพิ่มเติมจากนักเรียนเพื่อความสมบูรณ์ของเนื้อหา และเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถาม

## 5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย หลักภาษาและการใช้ภาษา ม. 2
2. บัตรคำราชาศัพท์
3. สไลด์อิเล็กทรอนิกส์เรื่อง คำราชาศัพท์
4. ใบความรู้เรื่อง คำราชาศัพท์

## 6. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
นักเรียนอธิบายการ เลือกใช้คำราชาศัพท์ให้ ถูกต้องเหมาะสม	การทดสอบ	แบบทดสอบ	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนน

## 8. หาคำศัพท์ที่หายไป

### กติกาการเล่น

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยตามความเหมาะสม
2. ครูเป็นผู้ดำเนินรายการโดยมีคำถามจำนวน 10 ข้อเกี่ยวกับคำราชาศัพท์ โดยครูอ่านประโยคที่มีการใช้คำราชาศัพท์
3. ครูแจกบัตรคำที่ให้สำหรับการตอบเหมือนกันทุกกลุ่ม
4. ให้นักเรียนนั่งล้อมวงเป็นกลุ่ม แล้วนำบัตรคำมาวางไว้ภายในกลุ่มของตัวเองเพื่อใช้สำหรับยกตอบคำที่หายไป
4. เมื่อครูอ่านคำราชาศัพท์คำแรกถือว่าการให้สัญญาณเริ่มการแข่งขัน
5. เมื่อคำถามหมดแล้ว ครูผู้ควบคุมให้สัญญาณการหมดเวลาการแข่งขัน

### วิธีการเล่น

ครูให้สัญญาณเพื่อเริ่มการแข่งขันโดยการอ่านประโยคแรกขึ้น และให้นักเรียนพิจารณาว่าคำที่หายไปคือคำว่าอะไร โดยให้เวลานักเรียนในการเลือกบัตรคำเพื่อเตรียมยกขึ้นตอบคำถาม ทุกกลุ่มยกคำตอบขึ้นพร้อมกันจากนั้นครูตรวจคำตอบและเฉลย กลุ่มไหนตอบถูกต้องจะได้ 1 คะแนน กลุ่มไหนตอบผิดจะไม่ได้คะแนนในข้อนั้น ๆ ทำเช่นนี้จนกว่าคำถามจะหมด เมื่อจบการแข่งขันแล้วให้แต่ละกลุ่มเช็คคะแนนที่ตัวเองตอบได้ กลุ่มไหนได้คะแนนมากที่สุดถือว่าเป็นผู้ชนะ

## 8. หาคำศัพท์ที่หาไป

1. พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว.....เรื่องฎีกาของราษฎรแล้ว	ทรงทราบ
1. สมเด็จพระเจ้าฟ้าลูกเธอ เจ้าฟ้าจุฬาภรณวลัยลักษณ์ฯ .....นักเรียนนักเรียนทุนพระราชทาน	ทรงสนับสนุน
2. พระเจ้าหลานเธอ พระองค์เจ้าพัชรกิติยาภา.....ประชาชนที่ท เฝ้ารับเสด็จ	ทรงขบใจ
4. พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว.....ไปเชียงใหม่	เสด็จพระราชดำเนิน

<b>ทรงทราบ</b>	<b>ทรงสนับสนุน</b>
<b>ทรงขบใจ</b>	<b>เสด็จพระราชดำเนิน</b>

## แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง หลักภาษาและการใช้ภาษา

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง รวบรวมและอธิบายความหมายของคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน

รหัสวิชา ท22102

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ภาคเรียนที่ 2 / 2563

เวลา 2 ชั่วโมง

### 1. สาระสำคัญ

ภาษาไทยมีการยืมคำจากภาษาต่าง ๆ จากหลายประเทศ อาทิ ภาษาบาลีและสันสกฤต ที่ยืมมาจากอินเดีย ภาษาจีน ภาษาเขมร ภาษาอังกฤษ ภาษาฝรั่งเศส ภาษาชวา ภาษาพม่า ภาษามลายู ภาษาญี่ปุ่น ภาษาเวียดนาม เป็นต้น การรับคำภาษาต่างประเทศมาใช้นั้นทำให้ภาษาไทยมีคำศัพท์ใช้มากขึ้น ดังนั้นจึงควรศึกษาเกี่ยวกับคำที่ยืมมาจากภาษาต่างประเทศ เพื่อให้รู้ที่มาของคำต่าง ๆ ที่ใช้สื่อสารในชีวิตประจำวันและเป็นพื้นฐานของการใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารต่อไป

### 2. สาระการเรียนรู้แกนกลาง

คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนรวบรวมและอธิบายความหมายของคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย

### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นเตรียมและนำเข้าสู่บทเรียน

- ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม (กลุ่มเดิม) และชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่อง คำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย โดยชี้แจงวิธีการทำกิจกรรมกลุ่มและบทบาทของแต่ละคนในกลุ่ม
- หยิบบัตรคำให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกัน 20 คำ โดยนำบัตรคำที่อ่านแล้วให้นักเรียนช่วยกันเลือกใส่กล่องภาษาทั้ง 7 ใบที่เตรียมไว้ โดยยังไม่เฉลยคำตอบ

### ขั้นสอน

3. ครูอธิบายลักษณะ ความหมายของคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทยที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ควรรู้ทั้งหมด 7 ภาษาคือ ภาษาบาลีและสันสกฤต ที่ยืมมาจากอินเดีย ภาษาจีน ภาษาเขมร ภาษาอังกฤษ ภาษาฝรั่งเศส ภาษาชวา ภาษาพม่า ภาษามลายู ภาษาญี่ปุ่น ภาษาเวียดนาม

4. ครูแสดงบัตรคำที่นักเรียนร่วมกันตอบตอนต้นชั่วโมง มาเฉลยให้นักเรียนทั้งห้องช่วยกันอ่านและยืนยันคำตอบอีกครั้ง

### ขั้นกิจกรรมกลุ่ม

5. ครูชี้แจงวิธีการ กติกาพร้อมสาธิตแข่งขันให้นักเรียนทราบอีก 1 ครั้ง ก่อนทำกิจกรรม จากนั้นนักเรียนในกลุ่มวางแผนเตรียมการเข้าแข่งขันกิจกรรมเกม ถามปู้บ ตอบปี้บ

6. นักเรียนแต่ละกลุ่มทำการแข่งขันพร้อมกันทุกกลุ่ม โดยยื่นเรียงลำดับจากกลุ่มแรกจนสุดท้าย แต่ละกลุ่มมีเวลาในการตอบคำถามนั้น 5 วินาที กลุ่มใดตอบได้มากที่สุดถือว่าเป็นผู้ชนะ

### ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ

7. ครูให้นักเรียนตอบคำถาม โดยที่ครูพูดคำศัพท์และให้นักเรียนบอกความหมายของคำนั้นให้ถูกต้อง

### ขั้นสรุป

8. นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่องคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย

9. ครูประกาศและระบุคะแนนใส่กระดานประกาศคะแนน บอกลำดับที่เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนอยากแข่งขันและทำกิจกรรมการเรียนรู้

10. อธิบายเสริมเพิ่มเติมจากนักเรียนเพื่อความสมบูรณ์ของเนื้อหา และเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถาม

### 5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย หลักภาษาและการใช้ภาษา ม. 2
2. บัตรคำ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย
3. สไลด์อิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย
4. ใบความรู้เรื่อง คำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย

## 6. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
นักเรียนรวบรวมและอธิบายความหมายของคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย	การทดสอบ	แบบทดสอบ	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนน

## 9. เกม ถามปู้บ ตอบปู้บ

### กติกาการเล่น

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยตามความเหมาะสม
2. ครูเป็นผู้ดำเนินรายการโดยมีคำถามเกี่ยวกับคำไทยแท้และคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย (คำยืม) ให้นักเรียนตอบว่าเป็นคำอะไร
3. นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทน กลุ่มละ 2 คน โดยนั่งล้อมวงเพื่อทำกิจกรรม ในลักษณะเรียงกลุ่ม 1 2 3 4 1 2 3 4 เป็นวงกลม
4. ครูอ่านคำศัพท์ให้นักเรียนตอบว่าเป็นคำไทยหรือคำยืมฯ โดยนักเรียนจะมีเวลาในการตอบเพียง 5 วินาที
4. ให้สัญญาณเริ่มการแข่งขัน
5. เมื่อคำถามหมดแล้ว ครูผู้ควบคุมให้สัญญาณการหมดเวลาการแข่งขัน

### วิธีการเล่น

ครูให้สัญญาณเพื่อเริ่มการแข่งขันโดยการอ่านคำศัพท์คำแรกกับนักเรียนคนแรก มีเวลาในการตอบคำถามนั้น 5 วินาที ถ้าตอบถูกได้ 1 คะแนน ถ้าตอบผิดไม่ได้คะแนนและต้องออกจากการแข่งขันในรอบนั้นสิทธิ์การตอบจะเป็นของคนถัดไป จากนั้นอ่านคำถามให้นักเรียนคนต่อไป ใน 1 รอบ ต่อการเล่น 1 นาที เวลาจะจับเมื่อครูเริ่มอ่านคำถาม ตลอดถึงตอบคำถาม และเวลาจะหยุดเมื่อครูอธิบายเพิ่มเติม โดยให้นักเรียน 2 คนควบคุมเวลาในการแข่งขัน เมื่อครบเวลา 2 นาทีแล้วถือว่าสิ้นสุดการแข่งขัน ตัวแทนของกลุ่มใดตอบถูกมากที่สุดถือว่าเป็นผู้ชนะ

## 9. ถามปู่ตอปปู่

คำไทยแท้	คำภาษาต่างประเทศ
ป่า (พี่สาวของพ่อหรือของแม่)	เพลิง (ไฟ)
เสือ (สัตว์ชนิดหนึ่ง)	กังวล (ห่วงใย, มีใจพะวงอยู่)
ฝ้าย (สิ่งก่อสร้างคล้ายเชือก)	ทุเรียน (ต้นไม้ ผลขรุขระ รสหวาน)
มีด (เครื่องมือสำหรับฟัน ผ่า หรือเหลา เป็นต้น)	ซ่าโอะ (ผ้าห่ม)
ไฟ (แสงที่เกิดจากความร้อนแล้วลามไหม้เชื้อต่างๆ)	ก่ง (ปู่)
ครก (ภาชนะเป็นที่ตำหรือโม่สิ่งของด้วยสาก)	เกะ (ลิ้นชัก)
ป่า (ที่รดด้วยต้นไม้ต่างๆ)	โซเฟอร์ (ขนมปังประเภทหนึ่ง)



### ลักษณะของคำไทยแท้

๑. เป็นภาษาคำพยางค์เดียว มีเสียงวรรณยุกต์แน่นอน และไม่นิยมควบกล้ำ
๒. เป็นภาษาคำโดดหรือภาษาเรียงคำ ประธาน + กริยา + กรรม มี เพศ กาล ชนิดของคำ ซึ่งไม่เปลี่ยนรูปเหมือน ภาษาอื่น เช่น นกตัวผู้ - นกตัวเมีย (ปักขิน - ปักขินี) เขาไป - เขาไปแล้ว

ภาษาไทย	ภาษาเขมร	ภาษาอังกฤษ
กิน (กริยา)	เกิด (กริยา)	speak (กริยา)
การกิน (นาม)	กำเนิด (นาม)	speech (นาม)
สวย (วิเศษณ์)	ขลัง (วิเศษณ์)	beautiful (วิเศษณ์)
ความสวย (นาม)	กำลัง (นาม)	beauty (นาม)

ภาษาไทย	ภาษาบาลีสันสกฤต
นกตัวผู้ - นกตัวเมีย	ปักขิน (นกตัวผู้) ปักขินี (นกตัวเมีย)
คนผู้ชาย - คนผู้หญิง	นร (คนผู้ชาย) นรี นารี (คนผู้หญิง)

ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ
เขาไป	He goes.
เขากำลังไป	He is going.
เขาไปแล้ว	He has gone.

๓. มีการเขียนโดยเฉพาะ

๑) ใช้พยัญชนะต้นร่วมกับภาษาอื่น แต่ไม่นิยมใช้ ฮ ฌ ญ ฎ ฐ ฑ ฒ ณ ฐ ฎ ฌ ญ และสระ ฤ ฌ

๒) สะกดตรงตามมาตรา และไม่ใช่ตัวการ์นต์

๓) ใช้สระ ไอ ๒๐ คำ นอกนั้น ใช้สระ ไอ

**คำไทยแท้ที่มีลักษณะคล้ายคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ**

๑. คำไทยแท้ที่มีหลายพยางค์ เนื่องจากการกร่อนเสียง การกลมกลืนเสียง การเติมพยางค์

๒. ใช้พยัญชนะเดิมคล้ายคำบาลีสันสกฤต คือ ฮ ฌ ญ ฒ ณ ฐ ฎ เช่น ฆ่า ญวน ฆ่า ญ ฉง ฎผา ศึก

๓. ใช้พยัญชนะสะกดไม่ตรงมาตรา คือ ญ ร ล แม่กน จ ฎ ษ ศ แม่กต ป แม่กบ

๔. ใช้ รร ส่วนมากมาจากคำที่ใช้ ระ เป็นอักษรควบ เช่น ประจุ (บรรจุ) กระโซก (กรรโซก)

๕. ใช้ ฤ ฌ เช่น ฤ ฌ (หรือ, อะไร, ไม่ ในคำประพันธ์) ฤสาย (ผู้เป็นใหญ่)

๖. ใช้ ไย เช่น ไยราบ (ต้นไม้ชนิดหนึ่ง)

แหล่งที่มาของเนื้อหา : สำนักพิมพ์วัฒนาพานิช [www.wpp.co.th](http://www.wpp.co.th)

## แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง หลักภาษาและการใช้ภาษา

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง รวบรวมและอธิบายความหมายของคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน

รหัสวิชา ท22102

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ภาคเรียนที่ 2 / 2563

เวลา 2 ชั่วโมง

### 1. สาระสำคัญ

ภาษาไทยมีการยืมคำจากภาษาต่าง ๆ จากหลายประเทศ อาทิ ภาษาบาลีและสันสกฤต ที่ยืมมาจากอินเดีย ภาษาจีน ภาษาเขมร ภาษาอังกฤษ ภาษาฝรั่งเศส ภาษาชวา ภาษาพม่า ภาษามลายู ภาษาญี่ปุ่น ภาษาเวียดนาม เป็นต้น การรับคำภาษาต่างประเทศมาใช้นั้นทำให้ภาษาไทยมีคำศัพท์ใช้มากขึ้น ดังนั้นจึงควรศึกษาเกี่ยวกับคำที่ยืมมาจากภาษาต่างประเทศ เพื่อให้รู้ที่มาของคำต่าง ๆ ที่ใช้สื่อสารในชีวิตประจำวันและเป็นพื้นฐานของการใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารต่อไป

### 2. สาระการเรียนรู้แกนกลาง

คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบอกที่มาของคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย
2. นักเรียนอธิบายลักษณะของคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย

### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นเตรียมและนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม (กลุ่มเดิม) และชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่อง คำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย โดยชี้แจงวิธีการทำกิจกรรมกลุ่มและบทบาทของแต่ละคนในกลุ่ม
2. ครูให้นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับการรับอิทธิพลภาษามาใช้ในภาษาไทยได้อย่างไร (เช่น ภาษาบาลีและสันสกฤต รับมาโดยทางพระพุทธศาสนาเป็นหลัก เพราะคำสวดที่ได้ยินนั้นเป็นภาษาบาลี เป็นต้น)

### ขั้นสอน

3. ครูอธิบายที่มา ลักษณะ ความหมายของคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทยที่ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศต่าง ๆ ทั้งหมด 7 ภาษาคือ ภาษาบาลีและสันสกฤต ที่ยืมมาจากอินเดีย ภาษาจีน ภาษาเขมร ภาษาอังกฤษ ภาษาฝรั่งเศส ภาษาชวา ภาษาพม่า ภาษามลายู ภาษาญี่ปุ่น ภาษาเวียดนาม

4. ครูแสดงบัตรคำที่นักเรียนร่วมกันตอบตอนต้นชั่วโมง มาเฉลยให้นักเรียนทั้งห้องช่วยกันอ่านและยืนยันคำตอบอีกครั้ง

### ขั้นกิจกรรมกลุ่ม

5. ครูชี้แจงวิธีการ กติกาพร้อมสาธิตแข่งขันให้นักเรียนทราบอีก 1 ครั้ง ก่อนทำกิจกรรม จากนั้นนักเรียนในกลุ่มวางแผนเตรียมการเข้าแข่งขันกิจกรรมเกม ที่มาภาษาของฉันทน์

6. ครูแจกคำภาษาต่าง ๆ ให้นักเรียนคนละ 1 คำ ทำการแข่งขันพร้อมกันทุกคน เพื่อรวมกลุ่มกับคนที่ได้ภาษาเดียวกัน เมื่อเสร็จแล้วให้นักเรียนลงเป็นการให้สัญญาณ กลุ่มภาษาไหนครบก่อน และถูกต้องถือว่าเป็นผู้ชนะ

### ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ

7. ครูตรวจคำตอบโดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มภาษาอ่านคำที่ตัวเองได้ ถ้าต้องบวกคะแนนให้คนละ 1 คะแนน ถ้าไม่ถูกต้องให้โอกาสนักเรียนหากกลุ่มภาษาของตัวเองใหม่อีกหนึ่งครั้งเมื่อถูกต้องจะได้คะแนน 0.5 คะแนน แต่ถ้าครั้งที่ 2 ยังไม่ถูกต้องก็จะได้คะแนน

### ขั้นสรุป

8. นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่องคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย

9. ครูประกาศและสรุปคะแนนใส่กระดานประกาศคะแนน ประกาศกลุ่มที่ชนะการแข่งขัน

10. อธิบายเสริมเพิ่มเติมจากนักเรียนเพื่อความสมบูรณ์ของเนื้อหา และเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถาม

### 5. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย หลักภาษาและการใช้ภาษา ม. 2
2. บัตรคำ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย
3. สไลด์อิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย
4. ใบความรู้เรื่อง คำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย

## 6. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
นักเรียนบอกที่มาของคำ ภาษาต่างประเทศที่ใช้ใน ภาษาไทย	การทดสอบ	แบบทดสอบ	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนน
นักเรียนอธิบายลักษณะ ของคำภาษาต่างประเทศที่ ใช้ในภาษาไทย	การทดสอบ	แบบทดสอบ	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนน

## 10. เกม ที่มาของฉัน ฉันมาจากประเทศอะไร

### กติกาการเล่น

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยตามความเหมาะสม
2. ครูเป็นผู้ดำเนินรายการโดยมีคำถามจำนวน 20 ข้อเกี่ยวกับคำศัพท์ ให้นักเรียนตอบว่าเป็นคำที่มาจากภาษาอะไร
3. นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนกลุ่มละ 1 คน ต่อ 1 รอบ ยื่นเรียงเป็นวงกลมโดยเรียงลำดับแต่ละกลุ่มโดยการเป่าขลุ่ยผู้ชนะได้อยู่เป็นคนแรก
4. ครูอ่านคำศัพท์ให้นักเรียนตอบ โดยนักเรียนจะมีเวลาในการตอบเพียง 5 วินาที
4. ให้สัญญาณเริ่มการแข่งขัน
5. เมื่อคำถามหมดแล้ว ครูผู้ควบคุมให้สัญญาณการหมดเวลาการแข่งขัน

### วิธีการเล่น

ครูให้สัญญาณเพื่อเริ่มการแข่งขันโดยการอ่านคำศัพท์คำแรกกับนักเรียนคนแรก มีเวลาในการตอบคำถามนั้น 3 วินาที ถ้าตอบถูกได้ 1 คะแนน ถ้าตอบผิดไม่ได้คะแนนและต้องออกจากการแข่งขันในรอบนั้น จากนั้นอ่านคำถามให้นักเรียนคนต่อไป ใน 1 รอบจะมีคำถาม 10 คำถามต่อการเล่น 2 นาที เวลาจะจับเมื่อครูเริ่มอ่านคำถาม ตลอดถึงตอบคำถาม และเวลาจะหยุดเมื่อครูอธิบายเพิ่มเติม โดยให้นักเรียน 2 คนควบคุมเวลาในการแข่งขัน เมื่อครบเวลา 2 นาทีแล้วถือว่าสิ้นสุดการแข่งขัน ตัวแทนของกลุ่มใดตอบถูกมากที่สุดถือว่าเป็นผู้ชนะ

## 10. ที่มาของฉันทน์ ฉันทน์มาจากประเทศอะไร

คำศัพท์	ของประเทศ
เผด็จ	เขมร (กัมพูชา)
บุหลัน	ชวา (อินโดนีเซีย)
ปะหมี่	จีน
สำเร็จ	เขมร (กัมพูชา)
กรีซ	ชวา (อินโดนีเซีย)
ครัวซองต์	ฝรั่งเศส
ไวโอลิน	อังกฤษ
พะโล้	จีน
กะปิ	พม่า
ฟุตบอล	อังกฤษ

## คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ

คำที่มาจากภาษาบาลีและสันสกฤต ภาษาบาลีไม่นิยมควบกล้ำ แต่ภาษาสันสกฤตนิยมควบกล้ำ และใช้ รร มีพยัญชนะเพิ่มจากภาษาบาลีคือ ศ ษ และสระเพิ่มจากภาษาบาลี คือ ไอ เอา ฤ ฦ ฤ ฤ

## หลักสังเกตคำที่มาจากภาษาบาลีและสันสกฤต

๑. เป็นคำหลายพยางค์ ไม่นิยมรูปวรรณยุกต์
๒. ประสมด้วยพยัญชนะ ฆ ฌ ญ ฎ ฏ ฒ ณ ฐ ฑ ฒ ษ ฏ ฬ เช่น เมฆ โลก ฤดี จุฬา
๓. มีตัวสะกดแตกต่างจากภาษาไทย และมักมีตัวการันต์
๔. พยัญชนะควบกล้ำ นิยมใช้ในภาษาสันสกฤตเท่านั้น

คำที่มาจากภาษาเขมร มีการเปลี่ยนแปลงคำที่ยืมมาโดยการแผลงคำสะกดไม่ตรงมาตรา (แม่กต แม่กน) ไม่นิยมใช้ตัวการันต์ แต่นิยมควบกล้ำ เช่น ขจัด เขมา (คำ) เสปียง เสด็จ เฉพาะ ฉบับ

คำที่มาจากภาษาจีน มักมีเสียงวรรณยุกต์ตรีหรือจัตวา พยัญชนะต้นเป็นอักษรกลาง และมักประสมสระเอื้อะ อัวะ เช่น เจ็ ตู๊ย บ๊วย กัง เกื้อะ เจื้อะ ยัวะ

## คำที่มาจากภาษาต่างประเทศภาษาอื่นๆ

คำภาษาชวา เช่น ยาหี อังสนา บุหร่ง บุหงา ต้นหยง มะเดหวี กรีซโนรี

คำภาษาเปอร์เซีย เช่น องุ่น กุหลาบ ลูกเกต ตรา บัดกรี คาราวาน ยี่ห่วย สักหลาด

ราชาวดี

คำภาษาอังกฤษ เช่น ทีม โค้ช คอนเสิร์ต แท็กซี่ เพนกวิน ดีเซล เกม นีออน เรดาร์ สวิตช์

### สรุป

การศึกษาเรื่องคำในภาษาไทยทำให้เราได้รู้ว่าคำใดเป็นคำไทยแท้ คำใดมาจากภาษาต่างประเทศ ซึ่งลักษณะของคำดังกล่าวมีความแตกต่างที่สามารถสังเกตได้  
แหล่งที่มาของเนื้อหา : สำนักพิมพ์วัฒนาพานิช [www.wpp.co.th](http://www.wpp.co.th)



**แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลักภาษาไทย**  
**ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (ก่อนเรียน)**

.....

**คำอธิบาย**

แบบทดสอบฉบับนี้เป็นแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อใช้วัดความสามารถการอ่านจับใจความ  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลา 1 ชั่วโมง คะแนนเต็ม 30 คะแนน

คำถามแต่ละข้อจะมีข้อความให้อ่าน เมื่อนักเรียนอ่านจบแล้วให้เขียนเครื่องหมายกากบาท X  
ทับ ข้อ ก ข ค หรือ ง ที่เป็นคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียวลงในกระดาษคำตอบ

1. ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้อง

- ก. คำสมาสต้องเกิดจากคำที่มาจากภาษาบาลีและสันสกฤตเท่านั้น
- ข. การสมาสคำเกิดจากการนำคำไทยแท้ประสมกับภาษาอื่นก็ได้
- ค. การสมาสแบบมีสนธิ มี ๓ ประเภท คือ สระสนธิ พยัญชนะสนธิ และนฤคหิตสนธิ
- ง. การแปลความหมายของคำสมาสต้องแปลจากคำหลังมาคำหน้า

2. ข้อใดเป็นการสมาสแบบไทยทั้งหมดทุกคำ

- ก. ทักษณคติ จินตกวี แพทยศาสตร์
- ข. สาธารณชน พุทโธวาท ธันวาคม
- ค. พลศึกษา ประวัติศาสตร์ สัมผัส
- ง. วาดภัย นิรภัย สัญจร

3. “ปรเมนทร์ มเหสี ทูรพล สมุทัย ยโสธร สงสาร กิตยากร มโนภาพ ราชานุภาพ  
สันนิบาต” จากคำข้างต้น มีคำสมาสแบบสระสนธิกี่คำ

- ก. 3
- ข. 4
- ค. 5
- ง. 6

4. “เดือนธันวาคมของทุกปี” คำที่ขีดเส้นใต้เป็นการสมาสแบบใด

- ก. สมาสแบบไทย
- ข. สระสนธิ
- ค. พยัญชนะสนธิ
- ง. นฤคหิตสนธิ

5. “สาธารณูปโภค” รากศัพท์เดิมมาจากคำใด

- ก. สาธาร + ูปโภค
- ข. สาธารณะ + บริโภค
- ค. สาธา + รณ + ปโภค
- ง. สาธารณะ + ูปโภค

6. ข้อใดแปลความหมายของคำว่า “นครินทร์” ได้ถูกต้อง

ก. เจ้าเมือง

ข. เมืองผู้ยิ่งใหญ่

ค. เมืองช้าง

ง. เมืองหลวง

7. ข้อใดกล่าวถูกต้อง

ก. มีเพียงนามวลีก็ถือว่าเป็นประโยคได้

ข. มีเพียงกริยาวลีก็ถือว่าเป็นประโยคได้

ค. ประโยคต้องประกอบด้วยนามวลีและกริยาวลีเท่านั้น

ง. ไม่ต้องมีภาคแสดงก็ถือว่าเป็นประโยคได้

8. ข้อใดเป็นประโยคสามัญ

ก. ปราณีอ่านหนังสือจนสายตาสั้น

ข. พ่อและแม่ไปตลาดนัดตอนเย็น

ค. พี่ภูมิใจที่น้องเป็นคนดี

ง. แมวนั่งดูโทรทัศน์อยู่ในห้องรับแขก

9. ข้อใดแตกต่างจากข้ออื่น

ก. อุ้มพาสุนัขไปเดินเล่นเดินเล่น

ข. พี่จะไปเล่นน้ำหรือไป

ค. ตามและแถมไปดูหนังที่ห้างสรรพสินค้า

ง. เธอไม่อ่านหนังสือจึงสอบตกวิชาภาษาไทย

10. ข้อใดไม่ใช่ประโยครวมแบบเหตุผล

ก. ดินเดินสะดุดล้มเพราะมัวแต่เล่นโทรศัพท์

ข. พี่หนุ่มไม่สบายจึงทำงานหนักไม่ได้

ค. เพราะเขาโดนใบเหลืองสองใบจึงถูกไล่ออกจากสนาม

ง. ฝนตกน้ำจึงท่วม

11. ดาวหญิงสาวซึ่งเกิดบนกองเงินกองทองฝันอยากประกอบอาชีพครู เป็นประโยคซ้อนแบบใด

ก. นามานุประโยค

ข. วิเศษนามุประโยค

ค. คุณานุประโยค

ง. กริยานุประโยค

12. ข้อใดเป็นประโยคซ้อนที่อนุประโยคทำหน้าที่เป็นประธาน

ก. ที่คุณพูดเป็นเรื่องเข้าใจผิด

ข. เขาเล่นเกมคอมพิวเตอร์จนสายตาสั้น

ค. ผู้ชายที่ยืนหน้าตู้โทรศัพท์คือพี่ชายของตนเอง

ง. ผู้อำนวยการบอกครูว่าพุ่มนี้ให้นักเรียนนำต้นไม้มาคนละ 1 ต้น





18. ไม่เมาเหล้าแล้วแต่เรายังเมา...(1)...

สุดจะหักห้ามจิตคิด...(2)...

ถึงเมาเหล้าเข้าสายก็หาย...(3)...

แต่เมาใจนี้ประจำทุกคำคืนฯ

(นิราศภูเขาทอง : สุนทรภู่)

จากบทประพันธ์ข้างต้นควรเติมคำในข้อใด

ก. (1) มัน (2) ไหน (3) ใจ

ข. (1) แล้ว (2) ไม่ถึง (3) ใจ

ค. (1) เหล้า (2) คำนี้ (3) ไป

ง. (1) รัก (2) ไฉน (3) ไป

19. ความหมายของคำราชาศัพท์ในข้อใดไม่ถูกต้อง

ก. พระราชหัตถเลขา หมายถึง จดหมาย

ข. พระอังสา หมายถึง ออก

ค. ราชพระบาท หมายถึง พรหมทางเดิน

ง. พระราชดำริ หมายถึง คิด

20. “พระสรวล” มีความหมายตรงกับข้อใด

ก. หัวเราะ

ข. ร้องไห้

ค. ดีใจ

ง. นอน

21. ข้อใดใช้คำราชาศัพท์ไม่ถูกต้อง

ก. หม่อมเจ้าธานีทรงม้าเข้ามา

ข. สมเด็จพระพี่นางเธอเจ้าฟ้าฯ ทรงประทับรถม้า

ค. พระนางเจ้าฯ พระราชเทวีทรงโสมนัส

ง. พระมหากษัตริย์ไทยทุกพระองค์ทรงผนวช

22. ข้อใดใช้คำราชาศัพท์ไม่ถูกต้อง

ก. ทรงโปรด

ข. ทรงช้าง

ค. ทรงเครื่อง

ง. ทรงกีฬา



30. ข้อใดไม่ใช่หลักสังเกตคำที่มาจากภาษาบาลีและสันสกฤต

ก. เป็นคำหลายพยางค์ ไม่นิยมรูปวรรณยุกต์

ข. ประสมด้วยพยัญชนะ ฆ ฉ ณ ฎ ฏ ฒ ฒ ฐ ฎ ศ ษ ฤ ฬ เช่น เมฆ โลก ฤดี จูฬ

ค. มีตัวสะกดเหมือนคำไทย และมักจะไม่มีการันต์

ง. พยัญชนะควบกล้ำ นิยมใช้ในภาษาบาลีเท่านั้น

เฉลยข้อสอบก่อนเรียน

ข้อที่	เฉลยคำตอบ	ข้อที่	เฉลยคำตอบ
1.	ข	16.	ง
2.	ก	17.	ง
3.	ข	18.	ง
4.	ข	19.	ข
5.	ง	20.	ก
6.	ก	21.	ข
7.	ข	22.	ก
8.	ง	23.	ง
9.	ก	24.	ค
10.	ก	25.	ข
11.	ค	26.	ง
12.	ก	27.	ค
13.	ค	28.	ก
14.	ข	29.	ข
15.	ก	30.	ง

**แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลักภาษาไทย**  
**ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (หลังเรียน)**

.....

**คำอธิบาย**

แบบทดสอบฉบับนี้เป็นแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อใช้วัดความสามารถการอ่านจับใจความ  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลา 1 ชั่วโมง คะแนนเต็ม 30 คะแนน

คำถามแต่ละข้อจะมีข้อความให้อ่าน เมื่อนักเรียนอ่านจบแล้วให้เขียนเครื่องหมายกากบาท X  
ทับข้อ ก ข ค หรือ ง ที่เป็นคำตอบที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียวลงในกระดาษคำตอบ

**1. ข้อใดกล่าวถูกต้อง**

- ก. คำสมาสต้องเกิดจากคำที่มาจากภาษาบาลีและสันสกฤตเท่านั้น
- ข. การแปลความหมายของคำสมาสต้องแปลจากคำหลังมาคำหน้า
- ค. การสมาสแบบมีสนธิ มี ๓ ประเภท คือ สระสนธิ พยัญชนะสนธิ และนฤคหิตสนธิ
- ง. ถูกทุกข้อ

**2. ข้อใดเป็นการสมาสแบบไทยทั้งหมดทุกคำ**

- ก. ทศนคติ พุทโธวาท บายศรี
- ข. สาธารณชน จินตกวี ภูมิศาสตร์
- ค. พลศึกษา ประวัติศาสตร์ วีรชน
- ง. วาตภัย นิรภัย สัจจร

**3. “สันนิบาต ทูรพล สมุทัย ยโสธร สงสาร กิตยากร รโหฐาน มโนภาพ ราชาภาพ  
ปรเมนทร์” จากคำข้างต้นมีคำสมาสแบบสระสนธิกี่คำ**

- ก. 3
- ข. 4
- ค. 5
- ง. 6

**4. “เจ้าที่หน้าได้เข้าไปสำรวจถิ่นทุรกันดาน” คำที่ขีดเส้นใต้เป็นการสมาสแบบมีสนธิใด**

- ก. สมาสแบบไทย
- ข. สระสนธิ
- ค. พยัญชนะสนธิ
- ง. นฤคหิตสนธิ

## 5. ข้อใดอธิบายถูกต้อง

- ก. ศักดิ์ + อนุภาพ ได้คำว่า ศักดานุภาพ  
 ข. ยุท + ภูมิ ได้คำว่า ยุทธภูมิ  
 ค. วัฒน + อาธรรม ได้คำว่า วัฒนธรรม  
 ง. รหัส + ฐาน ได้คำว่า รหัสฐาน

## 6. ข้อใดแปลความหมายของคำว่า “มโนกรรม” ได้ถูกต้อง

- ก. การพูด  
 ข. การคิด  
 ค. การอ่าน  
 ง. การฟัง

## 7. ข้อใดอธิบายไม่ถูกต้องเกี่ยวกับ นามวลี

- ก. เป็นคำนามคำเดียวหรือคำนามกับส่วนขยายก็ได้  
 ข. ทำหน้าที่เป็นภาคแสดงของประโยค  
 ค. ทำหน้าที่เป็นภาคประธานของประโยค  
 ง. ถ้ามีเพียงนามวลีเพียงอย่างเดียวไม่ถือว่าเป็นประโยค

## 8. ข้อใดเป็นประโยคสามัญ

- ก. เอมซูอ่านหนังสือและกินขนมขณะที่ดูโทรทัศน์  
 ข. พี่กับฉันไปตลาดนัดตอนเย็นเพื่อซื้อปลา  
 ค. กล้านั่งเล่นเกมอยู่ในห้องรับแขก  
 ง. แม่ภูมิใจที่เหมียวเป็นคนดี

## 9. ข้อใดแตกต่างจากข้ออื่น

- ก. พี่จะไปเล่นน้ำหรือไปเดินเล่น  
 ข. เขาทำงานหนักเพื่อหาเงินมาเลี้ยงเธอ  
 ค. ตามและแต้มไปดูหนังที่ห้างสรรพสินค้า  
 ง. เธอไม่อ่านหนังสือจึงสอบตกวิชาภาษาไทย

## 10. ข้อใดเป็นประโยคกรรมแบบเหตุผล

- ก. ดินสะดุดล้มเพราะมัวแต่เล่นโทรศัพท์  
 ข. พี่หนุ่มไม่สบายแก่เลยทำงานหนักไม่ได้  
 ค. ถูกไล่ออกจากสนามเพราะเขาโดนใบเหลืองสองใบ  
 ง. ฝนตกน้ำจึงท่วม



ข้อใดเรียงลำดับคำประพันธ์ข้างต้นให้ถูกต้อง

ก. (1) – (2) – (4) – (3)

ข. (3) – (1) – (4) – (2)

ค. (4) – (1) – (3) – (3)

ง. (2) – (4) – (1) – (3)

18. โฉส้ามัญผันแปรไม่แท้..(1)...

เหมือนอย่างเยี่ยงชายหญิงทิ้ง..(2)...

นี่หรือจิตคิดหมายมีหลา..(3)...

ที่จิตใครจะเป็นหนึ่งอย่าพึงคิด

(นิราศภูเขาทอง : สุนทรภู่)

จากบทประพันธ์ข้างต้นควรเติมคำในข้อใด

ก. (1) เทียง (2) วิสัย (2) ใจ

ข. (1) แล้ว (2) ไม่ถึง (2) ใจ

ค. (1) เหล้า (2) คำนี้้ง (2) ไป

ง. (1) รัก (2) ไฉน (2) ไป

19. ความหมายของคำราชาศัพท์ในข้อใดไม่ถูกต้อง

ก. พระราชหัตถเลขา หมายถึง จดหมาย

ข. พระอังกษา หมายถึง ไหล่

ค. ราชพระบาท หมายถึง เท้า

ง. พระราชดำริ หมายถึง คิด

20. “ประชวร” มีความหมายตรงกับข้อใด

ก. หัวเราะ

ข. ป่วย

ค. ดีใจ

ง. นอน

21. ข้อใดใช้คำราชาศัพท์ถูกต้อง

ก. หม่อมเจ้าธานีทรงม้ายามเช้า

ข. พระมหากษัตริย์ไทยทุกพระองค์ทรงผนวช

ค. พระนางเจ้าฯ พระราชเทวีทรงโสมนัส

ง. ถูกทุกข้อ



22. ข้อใดใช้คำราชาศัพท์ไม่ถูกต้อง
- |            |               |
|------------|---------------|
| ก. ทรงช้าง | ข. ทรงโปรด    |
| ค. ทรงกีฬา | ง. ทรงเครื่อง |
23. ข้อใดคือสิ่งที่ต้องคำนึงในการใช้คำราชาศัพท์ลำดับแรก
- |                                    |                                  |
|------------------------------------|----------------------------------|
| ก. ลำดับของอิสริยยศศักดิ์          | ข. ระดับของคำราชาศัพท์ที่ใช้     |
| ค. ความถูกต้องของการใช้คำราชาศัพท์ | ง. ความไพเราะในการใช้คำราชาศัพท์ |
24. ชั้นบุคคลใดที่สามารถใช้คำว่า “พระชนมพรรษา” ได้
- |                   |                           |
|-------------------|---------------------------|
| ก. พระมหากษัตริย์ | ข. หม่อมเจ้า              |
| ค. พระราชวงศ์     | ง. สมเด็จพระบรมโอรสาธิราช |
25. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะของคำไทยแท้
- |                   |                         |
|-------------------|-------------------------|
| ก. นิยมตัวการ์นต์ | ข. มีตัวสะกดตรงตามมาตรา |
| ค. เป็นคำโดด      | ง. มีเสียงวรรณยุกต์     |
26. ข้อใดเป็นลักษณะของคำไทยแท้ที่คล้ายกับคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ
- |   |
|---|
| ก. คำไทยแท้ที่มีหลายพยางค์ เนื่องจากการกร่อนเสียง การกลมกลืนเสียง การเติมพยางค์ |
| ข. ใช้พยัญชนะเดิมคล้ายคำบาลีสันสกฤต คือ ฮ ญ เช่น ฆ่า ญวน                        |
| ค. ใช้พยัญชนะสะกดไม่ตรงมาตรา คือ ญ ร ล แม่กน จ ฎ ษ ศ แม่กต ป แม่กบ              |
| ง. ถูกทุกข้อ  |
27. ข้อใดต่างจากข้ออื่น
- |            |               |
|------------|---------------|
| ก. คาราเต้ | ข. สุกี้ยากี้ |
| ค. ยูโด    | ง. เกี้ยว     |
28. ข้อใดต่างจากข้ออื่น
- |              |            |
|--------------|------------|
| ก. โซเฟอร์   | ข. ไวโอลิน |
| ค. เซอร์เวย์ | ง. สตาร์ท  |
29. คำในข้อใดเป็นคำทับศัพท์
- |                            |                       |
|----------------------------|-----------------------|
| ก. Application แอปพลิเคชัน | ข. Upload อัปโหลด     |
| ค. Facebook เฟซบุ๊ก        | ง. Telephone โทรศัพท์ |

30. ข้อใดไม่ใช่หลักสังเกตคำที่มาจากภาษาบาลีและสันสกฤต

- ก. เป็นคำหลายพยางค์นิยมรูปวรรณยุกต์
- ข. ประสมด้วยพยัญชนะ ฆ ฉ ญ ฎ ฏ ฒ ณ ฐ ฑ ฒ ษ ฏ ฬ เช่น เมฆ โลก ฤดี จูฬ
- ค. มีตัวสะกดเหมือนคำไทย และมักจะไม่มีการันต์
- ง. พยัญชนะควบกล้ำ นิยมใช้ในภาษาสันสกฤตเท่านั้น

เฉลยข้อสอบหลังเรียน

ข้อที่	เฉลยคำตอบ	ข้อที่	เฉลยคำตอบ
1.	ง	16.	ง
2.	ค	17.	ข
3.	ก	18.	ก
4.	ค	19.	ค
5.	ง	20.	ข
6.	ข	21.	ง
7.	ข	22.	ข
8.	ค	23.	ก
9.	ข	24.	ก
10.	ง	25.	ก
11.	ก	26.	ง
12.	ง	27.	ง
13.	ก	28.	ก
14.	ค	29.	ง
15.	ข	30.	ก

ภาคผนวก ค  
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล



ตารางที่ 1 คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้หลักภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม

ข้อความ	คุณภาพแผนการสอน	
	X	ระดับคุณภาพ
<b>ด้านสาระสำคัญ</b>		
1. สาระสำคัญชัดเจน ช่วยให้ผู้สอนเห็นประเด็นสำคัญในการสอน	4.67	มากที่สุด
2. สาระสำคัญสอดคล้องกับจุดประสงค์	4.00	มาก
<b>ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้</b>		
3. สอดคล้องกับเนื้อหา	4.67	มาก
4. สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4.33	มาก
5. สอดคล้องกับสื่อการเรียน	4.33	มาก
6. สอดคล้องกับการประเมินผล	4.33	มาก
<b>ด้านสาระการเรียนรู้</b>		
7. เหมาะสมกับวัย/ระดับชั้นของผู้เรียน	4.33	มากที่สุด
8. เรียงลำดับจากง่ายไปยาก	4.67	มาก
<b>ด้านกิจกรรมการเรียนรู้</b>		
9. กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม ช่วยให้นักเรียนสนใจในการเรียน วิชาภาษาไทยมากขึ้น	4.33	มาก
10. กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม ช่วยให้นักเรียนมีเข้าใจหลักภาษา ง่ายขึ้น	4.67	มาก
11. เหมาะสมกับวัย/ระดับชั้นของผู้เรียน	4.00	มาก
12. กิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนการสอนแบบร่วมมือร่วมกับเกม	4.00	มาก
13. มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย น่าสนใจ	4.33	มาก
14. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	5.00	มากที่สุด
15. กิจกรรมการเรียนรู้สร้างความรู้สึที่ดีต่อการเรียนภาษาไทยให้กับผู้เรียน	4.00	มาก
<b>ด้านสื่อ/แหล่งเรียนรู้</b>		
16. สื่อมีความหลากหลายและเหมาะสมกับวัย เนื้อหา และกิจกรรม	4.00	มากที่สุด
17. สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม	4.33	มาก
18. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีเรียนรู้หลักภาษาไทยง่ายขึ้น	4.67	มากที่สุด
<b>ด้านการวัดและประเมินผล</b>		
19. มีการวัดผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5.00	มาก
20. ใช้เครื่องมือวัดผลเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	4.67	มากที่สุด

ตารางที่ 2 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดความสามารถด้านหลักภาษาไทย โดยใช้  
รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม (ก่อนเรียน)

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
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	1	1	3	1.00	ใช้ได้
15	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
16	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
17	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
18	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
19	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
20	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
21	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
22	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
23	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
24	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
25	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
26	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
27	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
28	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
29	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
30	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

ตารางที่ 3 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดความสามารถด้านหลักภาษาไทย โดยใช้  
รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม (หลังเรียน)

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
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	1	1	3	1.00	ใช้ได้
15	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
16	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
17	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
18	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
19	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
20	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
21	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
22	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
23	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
24	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
25	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
26	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
27	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
28	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
29	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
30	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

ภาคผนวก ง  
ผลคะแนนการทดสอบ



ตารางที่ 1 คะแนนความสามารถก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือร่วมกับเกม

เลขที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ผลต่าง
1	14	26	12
2	13	25	12
3	17	27	10
4	12	24	12
5	16	25	9
6	13	24	11
7	18	27	9
8	11	26	15
9	13	24	11
10	15	25	10
11	14	24	10
12	14	25	11
13	15	26	11
14	13	27	14
15	17	25	8
16	12	26	14
17	13	25	12
18	12	27	15
19	13	24	11
20	13	28	15
$\sum X$	278	509	231
$\bar{X}$	13.90	25.45	11.55
$\sum D$	-	-	-
$MD$	-	-	-



ตารางที่ 2 ผลคะแนนหลังเรียน และคะแนนวัดความคงทนทางการเรียนเมื่อเรียนผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ ของแบบทดสอบความสามารถด้านหลักภาษาไทย โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม

เลขที่	หลังเรียน	เมื่อผ่านไป 2 สัปดาห์	ผลต่าง
1	26	26	0
2	25	27	2
3	27	27	0
4	24	25	1
5	25	25	0
6	24	26	2
7	27	27	0
8	26	26	0
9	24	25	1
10	25	25	0
11	24	24	0
12	26	26	0
13	24	25	1
14	27	27	0
15	25	26	1
16	26	26	0
17	25	25	0
18	27	28	1
19	24	24	0
20	28	28	0
$\sum X$	509	518	9
$\bar{X}$	25.45	25.90	0.45
$\sum D$	-	-	-
$MD$	-	-	-

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	นายธนวัฒน์ นรสิงห์
วัน เดือน ปีเกิด	7 กันยายน 2536
สถานที่เกิด	อำเภอเมืองนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา
ประวัติการศึกษา	ปริญญาตรีครุศาสตรบัณฑิต โปรแกรมวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา พ.ศ. 2560
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนบ้านพันดุง อำเภอขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา
ตำแหน่ง	ครู ค.ศ.1

