

ผลการใช้เกมและนิทานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทย
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย
กรุงเทพมหานคร

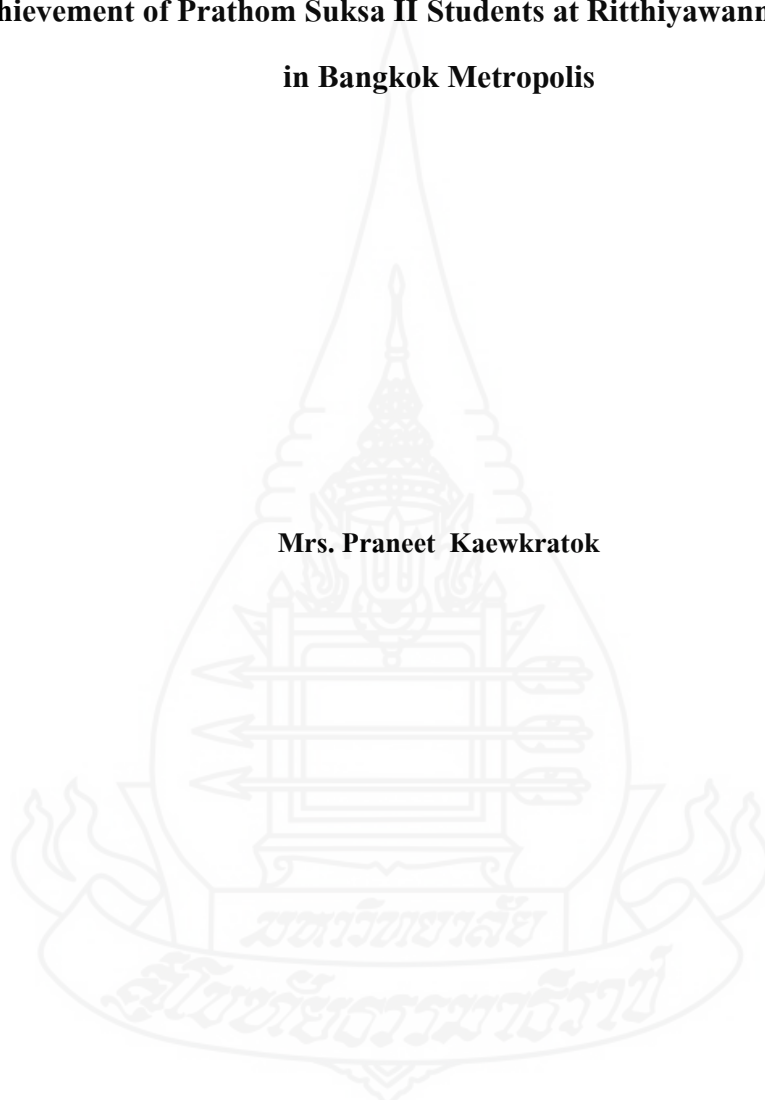
นางปราณีต แก้วกระโทก

การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช

พ.ศ. 2555

**The Effects of Using Games and Fairy Tales on Thai Language Reading
Achievement of Prathom Suksa II Students at Ritthiyawannalai School
in Bangkok Metropolis**

Mrs. Praneet Kaewkratok



An Independent Study 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

2012

หัวข้อการศึกษาค้นคว้าอิสระ ผลการใช้เกมและนิทานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทย
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย
กรุงเทพมหานคร

ชื่อและนามสกุล นางปราณีต แก้วกระโทก


แขนงวิชา หลักสูตรและการสอน


สาขาวิชา ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช


อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุวรรณิ ยะหะกร

การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้ ได้รับความเห็นชอบให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรระดับปริญญาโท เมื่อวันที่ 31 กรกฎาคม 2556

คณะกรรมการสอบการศึกษาค้นคว้าอิสระ


..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุวรรณิ ยะหะกร)


..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ รัชฎ์ สิริสวัสดิ์)


.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อรรณพ จินะวัฒน์)
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ชื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ ผลการใช้เกมและนิทานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทย
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย
กรุงเทพมหานคร

ผู้ศึกษา นางปราณีต แก้วกระโทก รหัสนักศึกษา 2492100017

ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน)

อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุวรรณิ ยะหะกร ปีการศึกษา 2555

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทย โดยเทียบกับเกณฑ์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการสอนโดยใช้เกมและนิทาน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย จำนวน 6 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง โดยเลือกนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทย ไม่ถึงเกณฑ์ร้อยละ 70 เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและนิทาน (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่าน วิเคราะห์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

ผลการวิจัยพบว่า หลังการสอนโดยใช้เกมและนิทาน นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 2 คน จากนักเรียนทั้งหมด 6 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 33.33 ของจำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

คำสำคัญ เกม นิทาน ภาษาไทย การอ่าน ประถมศึกษา

Independent Study title: The Effects of Using Games and Fairy Tales on Thai Language Reading Achievement of Prathom Suksa II Students at Ritthiyawannalai School in Bangkok Metropolis

Author: Mrs. Praneet Kaewkratok; **ID:** 2492100017;

Degree: Master of Education (Curriculum and Instruction);

Independent Study advisor: Dr. Suwannee Yahakorn, Assistant Professor;

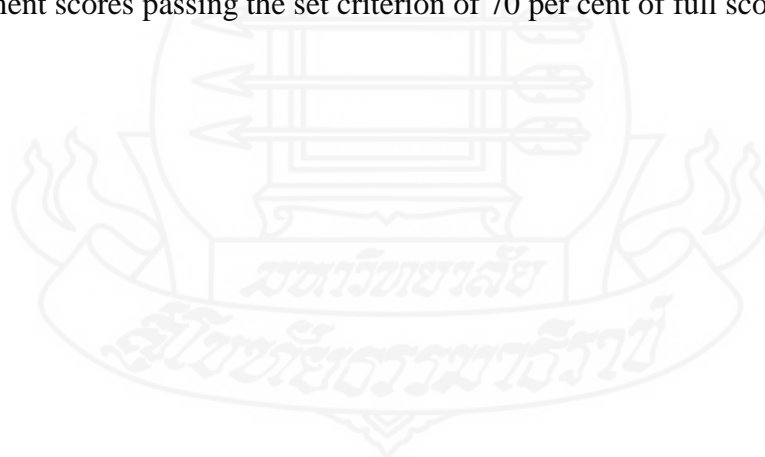
Academic year: 2012

Abstract

The purpose of this research was to compare Thai language reading achievement scores of Prathom Suksa II students against the set criterion after they were taught reading lessons with the use of games and fairy tales.

The research sample consisted of six Prathom Suksa II students at Ritthiyawannalai School in Bangkok Metropolis. They were purposively selected because their previous Thai language reading achievement scores did not pass the set 70 % of full score criterion. The employed research instruments comprised (1) learning management plans for Thai language reading lessons with the use of games and fairy tales; and (2) a Thai language reading achievement test. Research data were analyzed by comparing the students' post-learning Thai language reading achievement scores against the set criterion of 70 per cent of full score.

The research findings showed that after being taught Thai language reading lessons with the use of games and fairy tales, two Prathom Suksa II students, or 33.33 per cent of the students in the sample, had their Thai language reading achievement scores passing the set criterion of 70 per cent of full score.



Keywords: Game, Fairy tale, Thai language, Reading, Prathom Suksa

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยฉบับนี้ได้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่งของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุวรรณิ ยะหะกร ซึ่งท่านเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาให้คำแนะนำและข้อคิดเห็น ต่าง ๆ ของการวิจัยมาด้วยดีตลอด ขอขอบคุณผู้บริหาร คณะครู นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้ปกครองโรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย จังหวัดกรุงเทพมหานคร ที่ให้ความร่วมมือด้วยดีมาตลอดและ ขอขอบคุณนายสุรพงษ์ พอกระโทก คุณแม่ปลั่ง พอกระโทก ร้อยตรี สันติ แก้วกระโทก นายสุริ แก้วกระโทก นางสาวศิริวิมล แก้วกระโทก และทุก ๆ ท่านที่มีส่วนร่วมทำให้ผู้วิจัยมีกำลังใจ ทำการวิจัยครั้งนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี

ปราณีต แก้วกระโทก

กรกฎาคม 2556

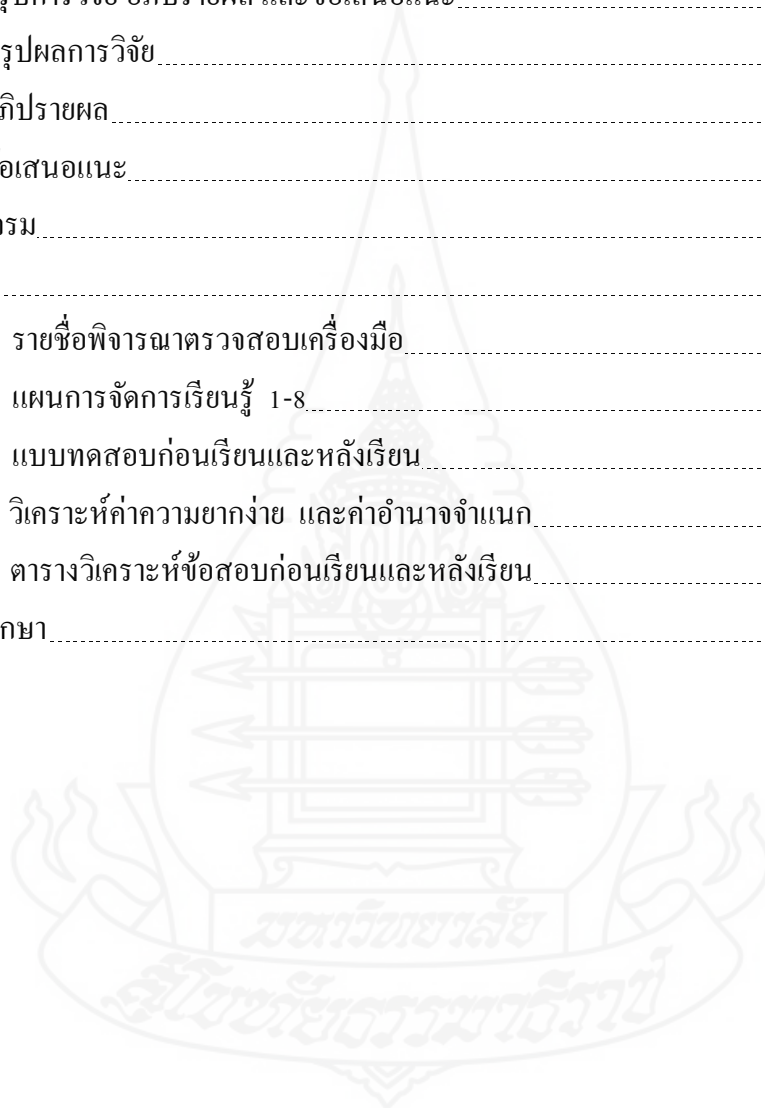


สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฅ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
สมมติฐานของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	6
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย.....	6
หลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย.....	9
แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับเกม.....	10
แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับนิทาน.....	15
แนวคิดเกี่ยวกับการสอนอ่าน โดยใช้เกม.....	26
แนวคิดเกี่ยวกับการสอนอ่าน โดยใช้นิทาน.....	27
แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์.....	29
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	36
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	38
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	38
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	38
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	42
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	43

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	44
บทที่ 5 สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	46
สรุปผลการวิจัย.....	46
อภิปรายผล.....	47
ข้อเสนอแนะ.....	48
บรรณานุกรม.....	49
ภาคผนวก.....	55
ก รายชื่อพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือ.....	56
ข แผนการจัดการเรียนรู้ 1-8.....	63
ค แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน.....	118
ง วิเคราะห์ค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก.....	123
จ ตารางวิเคราะห์ข้อสอบก่อนเรียนและหลังเรียน.....	126
ประวัติผู้ศึกษา.....	155



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3.1 การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้และเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้.....	39
ตารางที่ 3.2 การดำเนินการทดลอง.....	42
ตารางที่ 4.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านระหว่างก่อนและหลังเรียน โดยใช้เกมและนิทาน.....	44



บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาเป็นเครื่องหมายแสดงถึงความเป็นชนชาติซึ่งถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษหลายชั่วอายุคนเพื่อใช้ในการสื่อสารกัน กล่าวคือ ใช้ในการส่งและรับข่าวสาร ดัง บัญยงค์ เกศเทศ (2534: 3) มีความเห็นว่า “ภาษาเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชนชาติ ที่บรรพบุรุษได้ส่งสืบทอดสืบต่อกันมานานเท่ากับความเป็นมาของมนุษย์ชาติ” ซึ่งสอดคล้องกับอมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ (2540 : 1 - 7) ที่มีความเห็นว่า “ ภาษาเป็นสมบัติของมนุษย์เป็นเครื่องมือที่มนุษย์ใช้สื่อสารกัน มนุษย์ในทุกสังคมมีภาษาเฉพาะของตน . . . ภาษามาตรฐานมักได้รับการยกย่องให้เป็นภาษาประจำชาติและกลายเป็นสัญลักษณ์ของความสามัคคีของคนในชาติ ภาษามาตรฐานจึงผูกพันกับการเมืองในชาติ ”

นอกจากภาษาจะเป็นเครื่องแสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์ของชาติแล้วภาษาของมนุษย์ยังเป็นภาษาเพื่อการสื่อสาร ดัง ศศิธร รัชฎ์ลักษณะนันท์ (2542: 2 – 28) กล่าวว่า ยุคปัจจุบันเป็นยุคโลกาภิวัตน์ เป็นยุคข้อมูลข่าวสาร เป็นยุคโลกไร้พรมแดน เราสามารถส่ง และรับข่าวสารข้อมูลจากทุกมุมโลกได้ในเวลาอันรวดเร็ว โดยมีเครื่องมือสื่อสารสนเทศที่ทันสมัย เช่น โทรศัพท์ โทรสาร โทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต ฯลฯ ผู้ที่มีข้อมูล ข่าวสารกว้างไกล มีวิสัยทัศน์ที่ลึกซึ้งย่อมได้เปรียบ ไม่ว่าจะเป็นด้านการค้า เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง และการศึกษา ฯลฯ มนุษย์ในโลกไร้พรมแดนจึงต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถทางภาษาและการสื่อสารที่ดี

การอ่านหนังสือเป็นสิ่งสำคัญในยุคข้อมูลข่าวสาร ดัง สุพรรณิ วราทร (2545: 4) ที่ได้กล่าวไว้ว่า มนุษย์มีความจำเป็นต้องหาความรู้และติดตามข่าวสารต่างๆ เพื่อสามารถดำรงชีวิตอยู่ใน สังคมที่มีความเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาได้อย่างเหมาะสมและมีความสุข แม้ว่าจะมีสื่อ นานาชนิดและมีวิธีการรับทราบข่าวสารความรู้ต่างๆ หลากหลายวิธี แต่การอ่านก็ยังคง เป็นวิธีการที่สะดวกและมีประสิทธิภาพ การอ่านจึงเป็นสิ่งที่สำคัญและจำเป็นสำหรับทุกคน . . . ซึ่งสอดคล้องกับบันลือ พฤกษ์วัน (2534 : 61) ซึ่งกล่าวว่า “ การอ่านเป็นหัวใจของการพัฒนาทักษะทางภาษา ” ทั้งนี้เพราะผู้เรียนจะต้องใช้ในการค้นคว้าหาความรู้ ทักษะในการอ่านย่อมได้รับการส่งเสริมโดยครูผู้สอนที่ว่า “ สอนอ่านให้อ่านได้ และใช้การอ่านได้ไปเรียนรู้ ” (Learning to Read. Reading to Learn)

จากความสำคัญของภาษาไทยดังกล่าวข้างต้น ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จึงได้กำหนดให้มีการเรียนภาษาไทยในทุกระดับชั้น โดยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กำหนดสาระการอ่านเป็นสาระที่ 1 มีมาตรฐานการเรียนรู้ ท 1.1 ตัวชี้วัดชั้นปี และสาระแกนกลาง ดังปรากฏในตาราง ดังนี้

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง	การอ่านออกเสียง
ป. 2	1. อ่านออกเสียงคำ ข้อความ ได้ถูกต้อง	ข้อความได้ถูกต้อง	<ul style="list-style-type: none"> - คำที่มีรูปวรรณยุกต์และไม่ มีรูปวรรณยุกต์ - คำที่มีตัวสะกดตรงตาม มาตราและไม่ตรงตามมาตรา - คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ - คำที่มีอักษรนำ - คำที่มีตัวการ์นต์

นอกจากนี้หลักสูตรกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้เรื่องการอ่าน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6 ไว้ว่า ผู้เรียนสามารถอ่านได้ถูกต้องตามหลักการอ่านทั้งการอ่านออกเสียงและการอ่านในใจ มีความเข้าใจเนื้อเรื่องและตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน สามารถเลือกอ่านหนังสือที่เป็นประโยชน์ให้ความรู้และความบันเทิง

ในความเป็นจริง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย จังหวัดกรุงเทพมหานคร มีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทยไม่เป็นที่น่าพอใจเนื่องจากยังมีนักเรียนที่ได้คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทยไม่ถึงครึ่งของคะแนนเต็ม คิดเป็นจำนวน 60 % ซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทยไม่เป็นไปตามมาตรฐานการเรียนรู้ด้านการอ่านภาษาไทย

ผู้วิจัยในฐานะครุภาษาไทยมีความสนใจจะแก้ไขปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านของนักเรียนโดยได้ศึกษาเรื่องของการใช้เกมและนิทานเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่าน ซึ่งบันทึกพอฤกษ์วัน (2534: 54 – 132) กล่าวว่า เด็กในระดับ ป. 1-3 จะได้เรียนจากกิจกรรมการเล่นเป็น

หลัก สิ่งสำคัญในการจัดการเรียนการสอนนั้นก็คือ ครูจะต้องส่งเสริมให้เด็กผู้เรียนประสบความสำเร็จ หากยังไม่ประสบความสำเร็จก็จำเป็นที่จะต้องหาวิธีการที่ง่ายกว่า และช่วยเหลือแก้ไขให้ประสบความสำเร็จโดยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนควรจะไปด้วยความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ให้ได้เรียน ได้เล่น อย่างมีชีวิตชีวา ฉะนั้น การเลือกกิจกรรม เกมเล่น หรือเกมการอ่านแข่งขันจึงจำเป็นต้องพิจารณาให้เหมาะสมกับวัย สนองความต้องการแห่งวัย โดยยึดหลักการที่ว่าวัยต้นให้ได้เล่นปนเรียน และ สุกิจ ศรีณะพรหม (2544: 75) ยังกล่าวว่า การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนมีประโยชน์ต่อผู้เรียน ได้แก่ การฝึกฝนทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมสติปัญญา ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายอารมณ์ตึงเครียดมีความสนใจในการเรียนและกระตุ้นให้อยากเรียนและยังทำให้นักเรียนแสดงออกอย่างเต็มความสามารถ ได้รู้จักตนเองและเกิดการยอมรับ นอกจากนี้เกมยังส่งเสริมคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เช่น ความสามัคคี และความเอื้อเฟื้ออีกด้วย

นอกจากนี้ นภา คำบุญลือ (2547: 122) กล่าวว่า ปัจจุบันนิทานมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก ในระดับประถมศึกษาสามารถนำนิทานมาใช้ช่วยฝึกทักษะภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่านและเขียน นิทานเป็นสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัยและความต้องการของเด็ก ให้ความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน ช่วยสร้างความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และการเป็นแบบที่ดีสำหรับเด็ก

จากความสำคัญดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจศึกษา การสอนโดยใช้เกมและนิทานใน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย จังหวัดกรุงเทพมหานคร เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมและนิทาน

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการสอนโดยใช้เกมและนิทานเทียบกับเกณฑ์

3. สมมติฐานของการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้ เกมและนิทานหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

4. ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดขอบเขตดังนี้

4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย จังหวัดกรุงเทพมหานคร 2 ห้องเรียน จำนวน 42 คน เป็นกลุ่มนักเรียนอ่อนของโรงเรียน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 6 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง

4.2 เนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้เรียน ได้แก่ คำที่ไม่มีตัวสะกด คำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกด คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ และคำที่มี ห นำ

4.3 ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรอิสระ คือ วิธีการสอนโดยใช้เกมและนิทาน
ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทย

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

5.1 เกม หมายถึง การเล่นหรือกิจกรรมที่มีการแข่งขัน มีกติกาในการเล่น ได้แก่ การแข่งขันการอ่านบัตรคำภาษาไทย

5.2 นิทาน หมายถึง เรื่องที่เล่ากันมา ได้แก่ นิทานชาดก นิทานอีสป จำนวน 8 เรื่อง

5.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่าน หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในด้านการอ่านภาษาไทยระดับคำ และตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยวัดจากแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

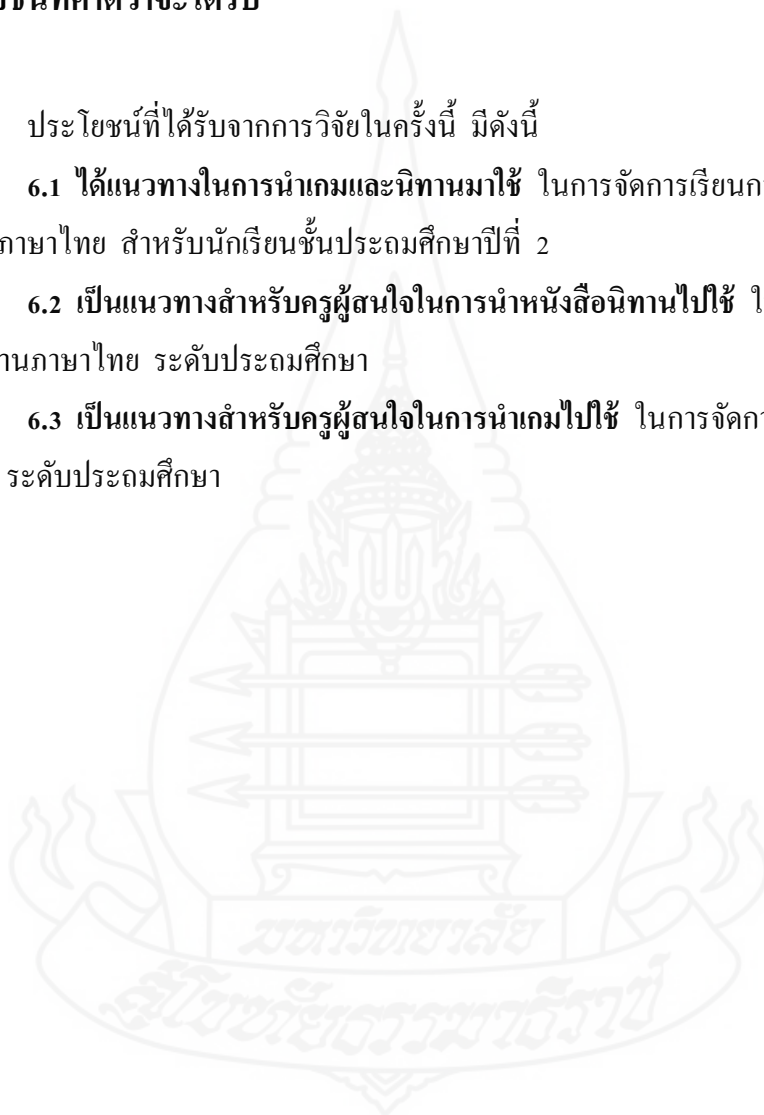
6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัยในครั้งนี้ มีดังนี้

6.1 ได้แนวทางในการนำเกมและนิทานมาใช้ ในการจัดการเรียนการสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

6.2 เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สนใจในการนำหนังสือนิทานไปใช้ ในการจัดการเรียนการสอนอ่านภาษาไทย ระดับประถมศึกษา

6.3 เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สนใจในการนำเกมไปใช้ ในการจัดการเรียนการสอนอ่านภาษาไทย ระดับประถมศึกษา



บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่องผลการใช้เกมและนิทานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทย ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
2. หลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
3. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับเกม
4. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับนิทาน
5. แนวคิดเกี่ยวกับการสอนอ่านโดยใช้เกม
6. แนวคิดเกี่ยวกับการสอนอ่านโดยใช้นิทาน
7. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ในเรื่องของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ผู้วิจัยจะได้ให้รายละเอียดไว้ ดังนี้

- 1.1 จุดมุ่งหมายของหลักสูตร เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้อันเป็นสากลและมีความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยีและมีทักษะชีวิต
- 1.2 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี
- 1.3 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน ได้แก่ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์ สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย มีจิตสาธารณะ

1.4 การจัดการเรียนรู้ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนไว้เป็นเป้าหมาย กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดชั้นปีของแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้เพื่อให้ครูผู้สอนมองเห็นผลคาดหวังที่ต้องพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถและทักษะที่สำคัญของแต่ละชั้นปี เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีคุณลักษณะตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดชั้นปี ผู้สอนต้องออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยศึกษาวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์และสาระการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนแล้วจึงเลือกใช้วิธีสอน และเทคนิคการสอน สื่อ แหล่งการเรียนรู้ เครื่องมือและวิธีการวัดประเมินผลที่มีคุณภาพเพื่อพัฒนาผู้เรียนไปสู่เป้าหมายการเรียนรู้ที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพและเต็มตามศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน

1.5 สาระการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ประกอบด้วยองค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการเรียนรู้และคุณลักษณะอันพึงประสงค์หรือคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม ซึ่งกำหนดให้ผู้เรียนทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจำเป็นต้องเรียนรู้ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ได้แก่ ความรู้ ทักษะและวัฒนธรรมการใช้ภาษา เพื่อการสื่อสาร ความชื่นชม การเห็นคุณค่าภูมิปัญญาไทยและภูมิใจในภาษาประจำชาติซึ่งมี 5 สาระ 5 มาตรฐาน ดังนี้

สาระที่ 1 : การอ่าน กำหนดการเรียนรู้ ดังนี้ การอ่านออกเสียงคำ ประโยค การอ่านบทร้อยแก้ว คำประพันธ์ชนิดต่าง ๆ การอ่านในใจเพื่อสร้างความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้จากสิ่งที่อ่านเพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ท 1.1 : ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิด เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหา และมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ 2 : การเขียน กำหนดการเรียนรู้ ดังนี้ การเขียนสะกดคำตามอักขรวิธี การเขียนสื่อสารรูปแบบต่าง ๆ การเขียนเรียงความ ย่อความ เขียนรายงานจากการศึกษาค้นคว้า เขียนตามจินตนาการ เขียนวิเคราะห์ วิจัย และเขียนเชิงสร้างสรรค์

มาตรฐาน ท 2.1 : ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความและเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและเขียนรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

สาระที่ 3 : การฟัง การดูและการพูด กำหนดการเรียนรู้ ดังนี้ การฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ การพูดแสดงความคิดเห็นความรู้สึก พูดลำดับเรื่องราวต่าง ๆ อย่างเป็นเหตุเป็นผล การพูดในโอกาสต่าง ๆ ทั้งเป็นทางการและไม่เป็นทางการและการพูดเพื่อโน้มน้าวใจ

มาตรฐาน ท 3.1 : สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณและพูด แสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

สาระที่ 4 : หลักการใช้ภาษา กำหนดการเรียนรู้ ดังนี้ ศักยภาพและ กฎเกณฑ์ของภาษาไทย การใช้ภาษาให้ถูกต้องเหมาะสมกับโอกาสและบุคคล การแต่งบท ประพันธ์ประเภทต่าง ๆ และอิทธิพลของภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 : เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษาและรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

สาระที่ 5 : วรรณคดีและวรรณกรรม กำหนดการเรียนรู้ ดังนี้ วิเคราะห์ วรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อศึกษาข้อมูล แนวความคิดคุณค่าของงานประพันธ์และเพื่อ ความเพลิดเพลิน การเรียนรู้และทำความเข้าใจบทเห็บพร้อมเล่นของเด็ก เพลงพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญาที่มีคุณค่าของไทยซึ่งได้ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ขนบธรรมเนียม ประเพณี เรื่องราวของ สังคมในอดีตและความงดงามของภาษาเพื่อให้เกิดความซาบซึ้งและภูมิใจในบรรพบุรุษที่ได้สั่งสม สืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน

มาตรฐาน ท 5.1 : เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดี และวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

1.6 เวลาเรียน ระดับประถมศึกษาปีที่ 1-3 เรียนปีละ 200 ชั่วโมง ระดับ ประถมศึกษาปีที่ 4-6 เรียนปีละ 160 ชั่วโมง ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เรียนปีละ 120 ชั่วโมง (ปีละ 3 หน่วยกิต) ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม. 4-6) รวม 240 ชั่วโมง (รวม 6 หน่วยกิต)

1.7 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ต้องยึดหลักการสำคัญ คือ การประเมินผลเพื่อ พัฒนาผู้เรียนและเพื่อตัดสินระดับความก้าวหน้าทางการเรียน การพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของ ผู้เรียนให้ประสบผลสำเร็จนั้นผู้สอนจำเป็นต้องพัฒนาและประเมินผลผู้เรียนตามตัวชี้วัดเพื่อให้ บรรลุมาตรฐานการเรียนรู้ สะท้อนสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนซึ่ง เป็นเป้าหมายของหลักสูตรและเป็นเป้าหมายหลักของการวัดประเมินผลการเรียนรู้ทุกระดับชั้น เรียน

2. หลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ในเรื่องหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย ปีการศึกษา 2554 ผู้วิจัยจะได้ให้รายละเอียดไว้ ดังนี้

2.1 สาระการเรียนรู้ เพื่อให้การใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นไปตามหลักการและบรรลุผลตามจุดหมายของหลักสูตร จึงกำหนดสาระการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ให้สถานศึกษาจัดการเรียนรู้ในเชิงบูรณาการ ตามความเหมาะสม และพิจารณามุ่งเน้นสาระที่เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยด้านการอ่าน ได้แก่ ทักษะการอ่าน เน้นทักษะพื้นฐานในการติดต่อสื่อสาร กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ด้านการอ่านไว้ดังนี้ ผู้เรียนสามารถอ่านได้ถูกต้องตามหลักการอ่านทั้งการอ่านออกเสียงและอ่านในใจ มีความเข้าใจเนื้อเรื่องและตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน สามารถเลือกอ่านหนังสือที่เป็นประโยชน์ให้ความรู้และความบันเทิง

2.2 สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้กำหนดสาระมาตรฐาน ตัวชี้วัด สาระแกนกลางไว้ดังนี้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป. 2	1. อ่านออกเสียงคำ	ข้อความได้ถูกต้อง การอ่านออกเสียง <ul style="list-style-type: none"> - คำที่มีรูปวรรณยุกต์และไม่มีรูปวรรณยุกต์ - คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา - คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ - คำที่มีอักษรนำ - คำที่มีตัวการันต์
ป. 2	2. ตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน	การอ่านจับใจความ <ul style="list-style-type: none"> - จากนิทาน

จากสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มาตรฐาน ตัวชี้วัด สาระแกนกลาง งานวิจัยนี้ ทำตามหลักสูตรในประเด็นการอ่านกล่าวคือ การสอนให้นักเรียนอ่านได้ถูกต้องตามหลักการอ่านและสามารถตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้

2. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับเกม

ในเรื่องแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเกม ผู้วิจัยจะได้ให้รายละเอียดในเรื่องความหมาย ความสำคัญ ประเภทและการนำเกมไปใช้สอนอ่าน ดังนี้

2.1 ความหมายของเกม

นักวิชาการได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2542: 139) กล่าวว่า “เกม หมายถึงการแข่งขันทันทีมีกติกากำหนด เช่น เกมกีฬา, การเล่นเพื่อความสนุก เช่น เกมคอมพิวเตอร์ การแสดงเพื่อสาคิตกิจกรรม เช่น เกมการบริหาร โดยปริยายหมายถึงการแสดงที่ใช้กลวิธีหรือเล่ห์เหลี่ยมเพื่อหักล้างกัน เช่น เกมการเมือง, ลักษณะนามเรียกการแข่งขันหรือการเล่นที่จบลงด้วยการแพ้ชนะกันครั้งหนึ่ง ๆ เช่น เล่นแบดมินตัน 3 เกม.

จุลจักร โนนันธุ์ (2527: 24) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า “เกมเป็นกิจกรรมที่กำหนดกฎเกณฑ์การเล่นที่แน่นอน อาจมีผู้เล่น 2 คน หรือมากกว่า เพื่อให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมทางอารมณ์ เกิดความสนุกสนานและพัฒนาความเจริญทางด้านร่างกายและสติปัญญา ”

สุจริต เพียรชอบ (2531 : 214) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า “เกม หมายถึงกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน ซึ่งมีการแข่งขันอย่างมีจุดมุ่งหมายและกฎเกณฑ์ ส่วนประกอบของเกม คือ ผู้เล่น จุดมุ่งหมายและกฎเกณฑ์ ”

สุวัฒน์พงษ์ ร่มศรี (2534: 29) ได้กล่าวว่า “เกม คือกิจกรรมที่จะต้องพยายามแข่งขัน ผู้เล่นจะต้องเล่นตามกฎ กติกาหรือสถานการณ์ที่กำหนดให้ โดยการเล่นเกมนั้นจะต้องมีการแพ้ชนะตามกติกาที่กำหนด และเป็นประโยชน์ในการช่วยพัฒนาการเรียนรู้แก่เด็ก ”

กรรณิการ์ สุขบท (2539: 28) กล่าวว่า “เกม หมายถึงกิจกรรมการเล่นที่มีกฎกติกา ที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน มีวัตถุประสงค์ในการเล่นและส่งเสริมให้เกิดทักษะด้านต่าง ๆ”

ศรีสวัสดิ์ น่วมจะโป๊ะ (2542: 27) กล่าวว่า “เกม หมายถึง กิจกรรมที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนเป็นกิจกรรมที่ให้ความสนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียด มีกฎกติกาใน

การเล่นเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียน เพราะต้องการที่จะชนะหรือให้ถึงจุดประสงค์ และทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกเป็นสมาชิกของกลุ่ม ”

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า เกม หมายถึงการเล่นหรือกิจกรรมที่มีการแข่งขัน การเล่นเพื่อความสนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ มีการแพ้ชนะ การเล่นเกมทำให้เกิดความสนุกสนานและช่วยพัฒนาความเจริญทางด้านร่างกาย และสติปัญญา ส่งเสริมให้เกิดทักษะด้านต่าง ๆ เกิดแรงจูงใจในการเรียนทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกเป็นสมาชิกของกลุ่ม เกมถือว่าเป็นสื่อการเรียนรู้อย่างหนึ่งที่มีความสำคัญในการจัดการเรียนการสอน

2.2 ความสำคัญของเกม

นักวิชาการกล่าวถึงความสำคัญของเกมไว้ดังนี้

มนตรี แยมกสิการ (2526: 153) ได้กล่าวถึงความสำคัญของเกมไว้ดังนี้

1. เกมทำให้เกิดการเรียนรู้ความจริง (Facts) จากการใช้สัมผัสโดยตรงจากการเล่นเกม

2. เกมทำให้เกิดการเรียนรู้ขบวนการ (Processes) จากสถานการณ์เกมได้

3. เกมทำให้เกิดความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างการลงทุนกับผลที่ได้หรือการเสี่ยงกับผลที่ได้รับจากการได้ตัดสินใจเลือกใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ กัน

4. เกมเป็นสื่อที่จะทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนได้เป็นอย่างดี

5. เกมเสริมสร้างให้เกิดความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา

6. เกมทำให้ทุกคนกล้าแสดงออกและมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น ทำให้สุขภาพจิตดี สร้างความสนุกสนานให้เกิดขึ้นกับผู้เข้าร่วมทุกคน

สุจริต เพียรชอบ (2531 : 214-215) และอัจฉรา ชิวพันธ์ (2536 : 3-4) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการนำเกมมาประกอบการสอนภาษาไทยไว้ดังนี้

1. ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียด

2. ส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ

3. เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความสามารถที่มีอยู่ ทำให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกคิด ฝึกการตัดสินใจ

4. ทำให้รู้จักปฏิบัติตามระเบียบข้อบังคับและกฎเกณฑ์ พร้อมทั้งพัฒนาลักษณะนิสัยที่พึงปรารถนา เช่น ความสามัคคี ความรับผิดชอบ

5. ใช้เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนหลายขั้นตอน เช่น นำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน สรุปบทเรียน

6. ช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาไทยและช่วยให้เกิดการเรียนรู้ จำเนื้อหาวิชาได้ดีเท่ากับการเรียนจากตำรา โดยใช้เวลาน้อยแต่ได้เนื้อหา

ทิสนา แคมมณี (2550: 368) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการสอนโดยใช้เกมไว้ ดังนี้

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น
 2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน
 3. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอนและผู้เรียนชอบ
- ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าการใช้เกมประกอบการสอนทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน การใช้เกมเป็นกิจกรรมในชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นเสริมบทเรียน ชั้นสรุปบทเรียน ก็เพื่อส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาที่สนุกสนาน เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความสามารถ เพื่อฝึกการตัดสินใจ และเพื่อพัฒนานิสัยอันพึงปรารถนา พร้อมทั้งช่วยให้มีทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนอีกด้วย

2.3 ชนิดของเกม

วรสุดา บุญยไวโรจน์ (2530: 80) ได้พิจารณาตามลักษณะของการนำเกมไปใช้ สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ชนิด ดังนี้

2.3.1 เกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา (Nonacademic Games) เป็นเกมที่จัดเพื่อความสนุกสนาน ลักษณะของความแตกต่างของเกมชนิดนี้เป็นเรื่องของกฎหรือกติกาที่จัดไว้ให้เหมาะสมกับการเล่นในแต่ละคนเท่านั้น เกมพวกนี้เห็นได้ทุกแห่ง เช่น หมากกรุก ฟุตบอล บิงโก บันไดงู โดมิโน

2.3.2 เกมการศึกษา (Academic Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนหรือด้านการศึกษา บางครั้งอาจนำเอาเกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา (Nonacademic Games) ที่เด็กชอบมาดัดแปลงเป็นเกมการศึกษา (Academic Games) ได้ โดยยึดเนื้อหาและจุดประสงค์ของการสอนบทเรียนนั้น ๆ

เกมการศึกษา (Academic Games) แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

1) **เกมที่เป็นสถานการณ์จำลอง (Simulation Games)** เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อจำลองแบบชีวิตจริงหรือคล้ายคลึงสภาพความเป็นจริง โดยกำหนดบทบาท ลักษณะต่าง ๆ ให้เหมือนจริงตามแบบ เพื่อจุดมุ่งหมายที่จะนำสถานการณ์จำลองนี้ไปใช้ในการศึกษา

2) *เกมที่ไม่ใช่สถานการณ์จำลอง (Nonsimulation Games)* เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นได้แก้ไขปัญหาที่ไม่ค่อยเข้าใจ เป็นการท้าทาย เพื่อให้เกิดความเข้าใจและเกิดทักษะในบทเรียนยิ่งขึ้น โดยจัดในรูปของการแข่งขันในกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีครูร่วมอยู่ด้วยในฐานะผู้นำเกม ผู้ตัดสินการแข่งขัน เช่น เกมสะกดคำ เกมยืมลิบคำถาม เป็นต้น

เกมที่ไม่ใช่สถานการณ์จำลอง (Nonsimulation Games) อีกลักษณะหนึ่งเป็นเกมที่นักเรียนสามารถเล่นได้ด้วยตนเอง มีโอกาสค้นคว้าจากอุปกรณ์ด้วยตนเอง หรือจากวิธีการเล่นของเกม นักเรียนจะประสบความสำเร็จจากการเล่นด้วยตนเอง และสามารถตรวจสอบประเมินผลการเล่นด้วยตนเอง เกมประเภทนี้จะอยู่ในรูปของชุด (Package หรือ Kit) เกมแต่ละชุดจะมีอุปกรณ์การเล่น บัตรคำสั่ง วิธีการเล่น และบัตรเฉลยคำตอบ จึงอาจเรียกเกมลักษณะนี้ว่า เกมการศึกษาหรือชุดฝึกด้วยตนเอง

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า เกมที่จะนำไปใช้ประกอบการสอนมี 2 ชนิด คือ เกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษาซึ่งเป็นเกมที่มีกฎหรือกติกาที่จัดไว้ให้เหมาะสมกับการเล่นในแต่ละคน และเกมการศึกษาซึ่งเป็นเกมที่ใช้ในการเรียนการสอน โดยมีจุดประสงค์และเนื้อหาการสอน เกมการศึกษานี้ยังแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ เกมที่เป็นสถานการณ์จำลองซึ่งเป็นเกมที่นำสถานการณ์จำลองไปใช้ในการศึกษา และเกมที่ไม่ใช่สถานการณ์จำลองซึ่งเป็นเกมการแข่งขันที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจและเกิดทักษะในบทเรียนยิ่งขึ้น

ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้เสนอเกมการศึกษาที่ไม่ใช่สถานการณ์จำลองซึ่งเป็นเกมการแข่งขันที่ทำให้ผู้เล่นเกิดทักษะการอ่าน

2.4 การสอนโดยใช้เกม

นักวิชาการได้ให้รายละเอียดเกี่ยวกับการนำเกมไปใช้ในการสอน ดังนี้
 บันลือ พุกษะวัน (2534: 54 - 132) กล่าวว่าเด็กในระดับ ป. 1-3 จะได้เรียนจากกิจกรรมการเล่นเป็นหลัก ... สิ่งสำคัญในการจัดการเรียนการสอนนั่นก็คือ ครูจะต้องส่งเสริมให้เด็กผู้เรียนประสบความสำเร็จ หากยังไม่ประสบความสำเร็จก็จำเป็นต้องหาวิธีการที่ง่ายกว่าและช่วยเหลือแก้ไขให้ประสบความสำเร็จ ... โดยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนควรจะต้องไปด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน ให้ได้เรียนได้เล่น อย่างมีชีวิตชีวา ฉะนั้น การเลือกกิจกรรม เกมเล่น หรือเกมการอ่านแข่งขันจึงจำเป็นต้องพิจารณาให้เหมาะสมกับวัย สนองความต้องการแห่งวัย โดยยึดหลักการที่ว่า วัยต้นให้ได้เล่นปนเรียน ... และเสนอแนะขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวทางการพัฒนาทักษะในการอ่าน ขั้นแรกคือ เมื่อฝึกอ่านบทอ่านลักษณะใดก็ตาม จะต้องรู้ความหมาย อ่านเรื่องราวหรือนิทานแล้วจะต้องรู้เรื่องที่อ่าน ว่าเรื่องราวเป็นอย่างไร ... แนวพัฒนากลไกในการอ่านเพื่อใช้ประโยชน์ ... ข้อแรก คือ ฝึกอ่านเพื่อหาคำตอบ ซึ่งเป็น

กิจกรรมที่จำเป็นต้องฝึกอันดับแรกหลังจากอ่านได้แล้ว การสอนอ่านเพื่อให้หาคำตอบ นับเป็นกิจกรรมสำคัญยิ่งที่ครูสามารถใช้เป็นตัวนำไปสู่การฝึกอ่านเพื่อใช้ประโยชน์ได้หลายรูปแบบ ...

วรรณิ โสมประยูร (2537: 131 - 135) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครู ครูควรจัดกิจกรรมให้นักเรียนมีส่วนร่วม มีการเสริมแรง มีบรรยากาศสนุกสนานและเป็นธรรมชาติ รู้จักสร้างอารมณ์เป็นสุข และความคิดสร้างสรรค์โดยการใช้กิจกรรมที่เหมาะสมกับระดับวุฒิภาวะของนักเรียน ... กิจกรรมในการสอนอ่านได้แก่ ... กิจกรรมอ่านคำ ได้แก่ อ่านบัตรคำ ... กิจกรรมการอ่านประโยค ... ได้แก่ อ่านประโยคจากหนังสือนิทาน ... กิจกรรมการอ่านเรื่อง ได้แก่ อ่านนิทาน ...

สุจิต เพียรชอบ (2531 : 216 – 217) และปราณี ทองคำ (2542 : 7 – 8) กล่าวถึงขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอน สรุปได้ว่า ครูจะต้องเลือกเกมที่มีความเหมาะสมกับวัตถุประสงค์และเนื้อหาในบทเรียน เหมาะสมกับวัย ความสามารถและความสนใจของเด็ก ต้องคำนึงถึงเวลาและสถานที่ เตรียมการใช้เกม เช่น อุปกรณ์การเล่นและกำหนดผู้เล่นให้เหมาะสมกับเหตุการณ์และเปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม อาจมีการหมุนเวียนกันก็ได้ ครูอธิบายวัตถุประสงค์ให้นักเรียนเข้าใจ กฎ กติกาการเล่นโดยใช้ภาษาง่าย ๆ ที่สามารถเข้าใจในเวลาอันสั้นอาจมีการสาธิตการเล่นให้ชมก่อนลงมือปฏิบัติจริงเพื่อความเข้าใจที่ชัดเจนถูกต้อง วิเคราะห์และประเมินผล นำผลจากการเล่นไปใช้ หลังการเล่นแล้ว ครูกับนักเรียนควรร่วมกันวิเคราะห์และประเมินผลว่า ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้หรือไม่ อภิปรายถึงประโยชน์ในการเล่น หรืออาจมีการค้นคว้าความรู้เพิ่มเติมได้อีก

ทิสนา แคมมณี (2550: 365) ได้สรุปขั้นตอนสำคัญของการสอนโดยใช้เกมไว้ดังนี้

1. ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น
2. ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา
3. ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของ

ผู้เรียน

4. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

ในงานวิจัยนี้ใช้เกมมาเป็นกิจกรรมช่วยการอ่านภาษาไทยกล่าวคือ เกมการอ่านบัตรคำ และเกมการอ่านนิทานซึ่งจะช่วยให้นักเรียนอ่านภาษาไทยได้อย่างดียิ่ง

3. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับนิทาน

ในเรื่องแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับนิทาน ผู้วิจัยได้ให้รายละเอียดในเรื่อง ความหมาย ประเภท ความสำคัญของนิทานไว้ ดังนี้

3.1 ความหมายของนิทาน

นักวิชาการได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

ราชบัณฑิตยสถาน (2542: 588) ได้ให้ความหมายของนิทานว่า “นิทาน น. เรื่องที่เล่ากันมา เช่น นิทานชาดก นิทานอีสป”

ลัดดา นิลละมณี (2540 : 236 – 239) กล่าวว่า “นิทานเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นใหม่ ส่วนใหญ่เกิดจากจินตนาการ ให้ทั้งความบันเทิงและสาระความรู้ใหม่ ๆ ซึ่งนักการศึกษาปัจจุบัน แต่งนิทานได้อย่างเหมาะสมเพื่อสร้างเสริมและเพิ่มพูนประสบการณ์ด้านความรู้ช่วยให้เด็กปรับตัว และเตรียมรับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน ”

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2539: 195) ได้ให้ความหมายของนิทานว่า “ เป็นเรื่องเล่าที่เล่าสืบต่อกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน อาจเป็นเรื่องอิงความจริง หรือจากจินตนาการของผู้เล่าเองก็ได้ บางเรื่องอาจมีแสดงอิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน บางเรื่องสอดแทรกคุณธรรม คติเตือนใจ ”

นภา คำบุญลือ (2547 : 14) ให้ความหมายของนิทานว่า “ เป็นเรื่องเล่าที่สืบทอดกันมาเล่าเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีคติธรรม และอาจมีการแต่งเรื่องขึ้นมาใหม่เพื่อประโยชน์ในการให้ความรู้ คติสอนใจ ส่งเสริมให้เด็กมีประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน ”

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า นิทาน หมายถึงเรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมาหรือแต่งขึ้นใหม่ ที่ให้ทั้งความบันเทิง ความสนุกสนาน สาระความรู้ใหม่ ๆ คติสอนใจหรือเพื่อเพิ่มประสบการณ์ด้านความรู้เพื่อการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ในชีวิตประจำวันอาจเป็นเรื่องจริงหรือจากจินตนาการก็ได้ นิทานถือว่าเป็นสื่อการเรียนรู้อย่างหนึ่งที่มีความสำคัญในการจัดการเรียนการสอน ในงานวิจัยเรื่องนี้ นิทานหมายถึง เรื่องจริงที่แต่งขึ้นใหม่ที่ให้ความรู้

3.2 ประเภทของนิทาน

นักวิชาการได้ให้รายละเอียดเกี่ยวกับประเภทของนิทานไว้ ดังนี้

ลัดดา นิลละมณี (อ้างถึงใน นภา คำบุญลือ 2547 : 14) ได้แบ่งนิทานออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. นิทานพื้นบ้าน โดยชนิดของนิทานพื้นบ้านได้แก่ นิทานไม่รู้จบ นิทานเกี่ยวกับสัตว์พูดได้ นิทานตลกขบขัน นิทานเรื่องสมจริง นิทานทางศาสนา นิทานโรมานติก นิทานเกี่ยวกับเวทมนตร์คาถาหรือเทพนิยายและนิทานสอนคติธรรม

2. นิทานสมัยใหม่ ซึ่งจะแบ่งออกเป็นนิทานเกี่ยวกับสัตว์ นวนิยายสมจริง และนวนิยายอิงประวัติศาสตร์และชีวประวัติ

ลักษณะของนิทานพื้นบ้าน

กุหลาบ มัลลิกะมาส (อ้างถึงใน วิเชียร เกษประทุม 2547: 2) ได้อธิบายว่านิทานพื้นบ้านมีลักษณะที่สำคัญ 3 ประการดังนี้

- 1) เป็นเรื่องเล่าด้วยถ้อยคำธรรมดา เป็นภาษาร้อยแก้วไม่ใช่ร้อยกรอง
- 2) เล่ากันด้วยปากสืบทอดกันมาเป็นเวลาช้านาน แต่ต่อมาในระยะหลังเมื่อการเขียนเจริญขึ้นก็อาจเขียนขึ้นตามเค้าเดิมที่เคยเล่าด้วยปากเปล่า
- 3) ไม่ปรากฏว่าผู้เล่าดั้งเดิมนั้นเป็นใคร อ้างแต่ว่าเป็นของเก่า ฟังมาจากผู้เล่าซึ่งเป็นบุคคลสำคัญยิ่งในอดีตอีกต่อหนึ่ง

ประเภทของนิทานพื้นบ้าน

กุหลาบ มัลลิกะมาส (อ้างถึงใน วิเชียร เกษประทุม 2547: 3-5) แบ่งประเภทนิทานพื้นบ้านออกเป็น 4 แบบ ดังนี้

1) แบ่งนิทานตามเขตพื้นที่ (area) เป็นการแบ่งโดยอาศัยเขตแดนทางภูมิศาสตร์ เช่น เขตอินเดีย เขตประเทศอังกฤษ

2) แบ่งตามรูปแบบของนิทาน (form) แบ่งได้เป็น 5 ประเภทดังนี้

(1) นิทานปรัมปรา (fairy tale) มีลักษณะเป็นเรื่องก่อนข้างยาวมีสารัตถะ (เนื้อหาหลัก ใจความสำคัญหรือความคิดสำคัญของเรื่อง) หลายสารัตถะ ประกอบอยู่ในนิทานนั้น เป็นเรื่องสมมุติว่าเกิดขึ้นในที่ไหนที่หนึ่ง แต่สถานที่เลือนลอย กำหนดชัดเจนไปไม่ได้ว่าที่ไหน ตัวบุคคลไม่ใช่มนุษย์ธรรมดาที่มีความจริงตามสภาพปกติของมนุษย์ เนื้อเรื่องประกอบด้วย อิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ ตลอดจนอำนาจอันพิสดารมนุษย์ ตัวเอกของเรื่องเป็นผู้มีคุณสมบัติพิเศษ เช่น เป็นผู้มีอำนาจ มีบุญหรือมีฤทธิ์เดช สามารถเอาชนะศัตรูหรืออุปสรรคใด ๆ ทั้งหมดในบั้นปลาย

(2) นิทานท้องถิ่น (legend) นิทานชนิดนี้มีขนาดสั้นกว่านิทานปรัมปรา มักเป็นเรื่องเหตุการณ์เดียวและเกี่ยวกับความเชื่อ ขนบธรรมเนียม ประเพณี โศกกลางหรือคตินิยม อย่างไรก็ตามหนึ่งอันเป็นพื้นฐานของคนในแต่ละท้องถิ่นแม้ว่าจะเป็นเรื่องแปลกพิสดารหรือพิสดารความเป็นจริงไปบ้างก็ตาม แต่ก็ยังเชื่อกันว่าเรื่องเหล่านี้เกิดขึ้นจริง มีเค้าความจริง มีตัวละครจริง มีสถานที่เกิดจริง ที่กำหนดแน่นอน นิทานท้องถิ่นอาจจำแนกออกได้ดังนี้

ก. นิทานอธิบาย (explanatory tale) เช่น อธิบายปรากฏการณ์ต่าง ๆ ของธรรมชาติ อธิบายสาเหตุของความเชื่อ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ที่เกี่ยวกับสถานที่ ตลอดจนโบราณสถานที่สำคัญ

ข. นิทานเกี่ยวกับความเชื่อต่างๆ เช่น โชคลาง เรื่องผีตลอดจนเรื่องเกี่ยวกับไสยศาสตร์

ค. นิทานเกี่ยวกับสมบัติที่ฝังไว้และลายแทง แนะนำให้ไปหาสมบัตินั้น ๆ

ง. นิทานวีรบุรุษ คือเรื่องทีกล่าวถึงคุณธรรม ความฉลาด ความสามารถ และความกล้าหาญของบุคคล มักมีกำหนดสถานที่ที่แน่นอนว่าเป็นที่ใดและมีกำหนดเวลาของเรื่อง ที่แน่นอน

จ. นิทานคติสอนใจ เป็นเรื่องสั้น ๆ ไม่สมจริง มีเจตนาจะสอนความประพฤติ อย่างใดอย่างหนึ่ง

ฉ. นิทานเกี่ยวกับนักบวชต่าง ๆ เป็นเรื่องเกี่ยวกับอภินิหารของผู้บวชที่เจริญภาวนาจนมีฌานแก่กล้า มีฤทธิ์พิเศษ.

(3) นิทานเทพนิยาย (myth) หมายถึงนิทานที่มีเทวดา นางฟ้า เป็นตัวละครในเรื่องนั้น เช่น พระอินทร์ หรือเป็นแต่เพียงกึ่งเทวดา เช่น เจ้าป่า เจ้าเขา เจ้าแม่ต่าง ๆ และมักมีส่วนสัมพันธ์กับความเชื่อทางศาสนาและพิธีกรรมทางศาสนา

(4) นิทานเรื่องสัตว์ (animal tale) มีตัวละครในเรื่องเป็นสัตว์ทั้งที่เป็นสัตว์ป่า สัตว์บ้านและบางเรื่องก็มีคนเกี่ยวข้องกับอยู่ด้วย ไม่ใช่มีแต่สัตว์ล้วน ๆ แต่ทั้งคนและสัตว์นั้นจะพูดโต้ตอบกันเสมือนหนึ่งว่าเป็นมนุษย์ แบ่งย่อยออกเป็น 2 ประเภทคือ

ก. นิทานประเภทสอนคติธรรม (fable) ต่างกับนิทานคติสอนใจตรงที่ว่า นิทานประเภทนี้ตัวเอกของเรื่องจะต้องเป็นสัตว์เสมอ

ข. นิทานประเภทเล่าซ้ำหรือเล่าไม่รู้จบ (cumulative tale) นิทานชนิดนี้มีเรื่องและวิธีการเล่าเป็นแบบเฉพาะ มีการเล่าซ้ำวนคือไม่มีจบ

(5) นิทานตลก ขบขัน (jest) มักเป็นเรื่องสั้น ๆ จุดสำคัญของเรื่องอยู่ที่มีเรื่องที่ไม่น่าจะเป็นไปได้ต่าง ๆ อาจเป็นเรื่องเกี่ยวกับความโง่ กลโกง การแกล้ง การแสดงปฏิภาณไหวพริบ การพนันขันต่อ การเดินทางและการผจญภัยที่ก่อเรื่องผิดปกติ ในแง่ขบขันต่าง ๆ

การแบ่งนิทานตามรูปแบบนี้มีผู้นิยมนำมาใช้แบ่งนิทานของไทยกันมาก เนื่องจากครอบคลุมนิทานไทยได้เกือบทั้งหมด

3) แบ่งตามชนิดของนิทาน (*type index*) เป็นการแบ่งตามที แอนติ อาร์น (Antti Aarne) ชาวฟินแลนด์ได้แบ่งไว้เมื่อ ค.ศ. 1910 (พ.ศ. 2453) และสตีท ทอมป์สัน (Stith Thompson) ได้ปรับปรุงให้ดีขึ้นใน ค.ศ. 1928 (พ.ศ. 2471) ต่อมาภายหลังได้เรียกวิธีการแบบนี้ว่ารูปแบบนิทานชาวบ้านของอาร์นทอมป์สัน เป็นการแบ่งแยกนิทานให้ละเอียดมากขึ้น โดยแบ่งออกเป็น 3 หมวดใหญ่ ๆ คือ นิทานเกี่ยวกับสัตว์ นิทานชาวบ้านทั่วไป และนิทานตลกขบขัน

4) แบ่งนิทานตามสารัตถะ (*motif-index*) เป็นการแบ่งเพื่อจัดหมวดหมู่ จัดระเบียบของนิทานให้ชัดเจน เพื่อสะดวกต่อการสอบสวนค้นคว้า และเปรียบเทียบนิทาน (คำว่า สารัตถะ หมายถึง แก่นแท้หรือจุดสำคัญของนิทานเรื่องนั้น) สารัตถะประกอบด้วยลักษณะสำคัญ 3 ประการคือ

(1) ตัวสำคัญ ในเรื่องนิทานจะต้องแปลกพิสดารกว่าตัวอื่น ๆ ในเรื่องอาจเป็น เทวดา สัตว์ประหลาด หรือคนที่มีความแปลกพิเศษออกไปอย่างใดอย่างหนึ่ง ฯลฯ

(2) มีข้อสำคัญ หรือสิ่งสำคัญอย่างใดอย่างหนึ่ง ที่จะป็นต้นเหตุให้เรื่องนิทานนั้นเกิดขึ้นและดำเนินไป อาจเป็นสิ่งของ เวทมนตร์คาถา ความเชื่อถือ หรือขนบธรรมเนียม ฯลฯ

(3) สารัตถะหนึ่งมีเหตุการณ์เดียว ถ้านิทานเรื่องหนึ่ง ๆ ประกอบด้วย เหตุการณ์หลายๆ เหตุการณ์ เท่ากับว่าในนิทานเรื่องนั้นมีหลายสารัตถะ

การแบ่งเป็นสารัตถะจะเพ่งเล็งเฉพาะจุดของเรื่องหรือธาตุแท้ของเรื่องในนิทาน เพื่อจะได้นำมาศึกษาได้ง่าย โดยไม่ต้องไปสนใจชนิดหรือรูปแบบของนิทานว่าเป็นอะไร

ประคอง นิมมานเหมินท์ (อ้างถึงใน วิเชียร เกษประทุม 2547 : 5-9) แบ่งประเภทนิทานที่เป็นปัจจุบันที่สุด โดยแบ่งประเภทนิทานพื้นบ้านไทย ออกตามลักษณะเนื้อหา และรูปแบบ โดยแบ่งออกเป็น 11 ประเภท ดังนี้

1) เทวปกรณัม หรือเทพปกรณัม (*myth*) เป็นเรื่องอธิบายถึงกำเนิดของจักรวาล โครงสร้างและระบบของจักรวาล มนุษย์ สัตว์ ปราศกฏการณ์ธรรมชาติ เช่น ลม ฝน กลางวัน กลางคืน ฯลฯ ตลอดจนพิธีกรรมการประพุดิปฏิบัติต่าง ๆ

สำหรับนิทานพื้นบ้านของไทยที่กล่าวถึงโลก จักวาล เทวดา กำเนิดมนุษย์และ สัตว์ ตลอดจนบทบาทหน้าที่ของเทวดาและของผู้ครองแผ่นดิน มีอยู่บ้าง เช่น เมฆลารามสูตร เรื่อง จันทคราสและสุริยคราส เรื่องพญาคันคาก (พญาแถน) เป็นต้น

2) นิทานศาสนา (*religious tale*) มีจุดมุ่งหมายในการสั่งสอนศีลธรรมแก่ ประชาชน แนะนำแนวทางประพุดิปฏิบัติ สร้างค่านิยมและบรรทัดฐานทางอ้อมให้แก่สังคม ถ้าเป็น

นิทานไทย จะเป็นเรื่องเกี่ยวกับนรกสวรรค์ หรือเรื่องราวของบุคคลที่ศกสิทธิ์ในศาสนา โครงเรื่องจะยึดหลักพุทธศาสนาเป็นสำคัญ เช่น ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว

นิทานศาสนาของไทย จะมีที่มาจากพุทธประวัติ อรรถกถาชาดก ปัญญาสาชดก โดยมีตัวละครเป็นพระพุทธเจ้า พระโพธิสัตว์ บุคคลสำคัญในศาสนาพุทธ เช่น องคุลิมาล นางวิสาขา เป็นต้น

นิทานคติ (*fable*) คติ หมายถึงแนวทางหรือแบบอย่าง นิทานคติเป็นเรื่องขนาดเล็ก ไม่ยาวนาน การดำเนินเรื่องไม่ซับซ้อน ตัวละครอาจเป็นคนหรือสัตว์ก็ได้ เรื่องหนึ่ง ๆ อาจมีตัวละครประมาณ 2-4 ตัว แนวคิดที่ปรากฏในนิทานคือคุณค่าของจริยธรรมและผลแห่งการประกอบกรรมดีและกรรมชั่ว กรรมดีที่นำผลดีมาให้มักได้แก่ ความกตัญญูรู้คุณ ความเมตตากรุณา ความเคารพเชื่อฟัง ความซื่อสัตย์ ฯลฯ ส่วนกรรมชั่วที่นำผลชั่วมาให้ ก็คือการกระทำที่ตรงกันข้าม ได้แก่ ความไม่กตัญญูรู้คุณ ความใจร้ายโหดเหี้ยม ความดื้อรั้น ความทุจริตคดโกง ความทรยศ ฯลฯ

น่าสังเกตว่าการเล่านิทานคตินั้นผู้เล่ามักชี้ให้เห็นผลดีและผลร้ายของกรรมในตอนท้ายเรื่องเสมอ

4) นิทานมหัศจรรย์ (*faire tale*) ตามรูปศัพท์ทำให้เข้าใจว่า เป็นนิทานเกี่ยวกับเทวดา นางฟ้า ตามที่จริงแล้วอาจไม่มีเทวดานางฟ้าก็ได้แต่จะเป็นเรื่องราวของความมหัศจรรย์เหนือธรรมชาติซึ่งมีลักษณะที่สำคัญ 4 ประการคือ

- (1) เป็นเรื่องค่อนข้างยาว มีหลายอนุภาคหรือหลายตอน
- (2) ดำเนินเรื่องอยู่ในโลกแห่งจินตนาการ ไม่บ่งสถานที่หรือเวลาแน่นอน
- (3) ตัวละครเอกของเรื่องต้องผจญภัยหรือประสบชะตากรรม ได้รับความช่วยเหลืออาจแต่งงานแล้วเปลี่ยนฐานะดีขึ้น

(4) เกี่ยวข้องกับมนุษย์ อิทธิฤทธิ์หรือสิ่งมหัศจรรย์เหนือวิสัยมนุษย์

นิทานมหัศจรรย์ของไทย อาจจัดเข้าเป็นนิทานประเภทอื่นได้ เช่น นิทานศาสนา หรือนิทานคติและบางครั้งระบุสถานที่ ว่าเกิดที่ไหนก็มี ส่วนผู้ช่วยพระเอกนางเอกนั้นส่วนมากเป็นพระอินทร์ พระฤาษี สำหรับความมหัศจรรย์ที่พบในนิทานของไทยนั้น ได้แก่ การเหาะเหินเดินอากาศ การแปลงกาย การสาป การชุบชีวิต ของวิเศษ การเนรมิต เป็นต้น

ตัวอย่างนิทานมหัศจรรย์ของไทย ได้แก่ เรื่องปลาบู่ทอง สังข์ทอง พระสุธน ลักขณวงศ์ จันทะโครบ นางสิบสอง โสนน้อยเรือนงาม นางผมหอม การะเกด หงส์เหิน จำปาลี ต้น ฯลฯ

5) นิทานชีวิต (*novella*) มีลักษณะคล้ายคลึง กับนิทานมหัศจรรย์ตรงที่มีขนาดค่อนข้างยาว มีหลายอนุภาค หรือหลายตอน ที่ต่างกันก็คือ นิทานชีวิตดำเนินเรื่องอยู่ในโลกแห่งความจริง มีการบอกสถานที่และตัวละครชัดเจน อาจมีเรื่องอิทธิปาฏิหาริย์หรือความมหัศจรรย์ แต่มีลักษณะที่ผู้อ่านผู้ฟังเชื่อว่าเป็นสิ่งที่เป็นไปได้มากกว่า

นิทานชีวิตของไทย จะเป็นเรื่องเล่ามีลักษณะเป็นเรื่องที่เคยเกิดขึ้นจริง นอกเหนือจากจะบอกชื่อและฐานะตำแหน่งของตัวละครอย่างชัดเจนแล้ว ยังระบุสถานที่เกิดเหตุด้วย สถานที่จะเป็นสถานที่ในท้องถิ่นต่าง ๆ ในประเทศไทย ตัวละครส่วนใหญ่เป็นคน อาจมีตัวละครที่เป็นสัตว์และอมมนุษย์ เช่น ผีसाบเทวดาบ้าง

เรื่องที่น่าเชื่อว่าเป็นนิทานชีวิตของไทย ได้แก่ เรื่องพระลอ ไกรทอง ขุนช้างขุนแผน เป็นต้น

6) นิทานประจําถิ่น (*saga*) นิทานที่มีขนาดของเรื่องไม่แน่นอน บางเรื่องก็สั้น บางเรื่องก็ยาว บางเรื่องอาจมีอนุภาคที่สำคัญเพียงอนุภาคเดียว มักเป็นเรื่องแปลกพิสดาร ซึ่งเชื่อว่าเคยเกิดขึ้นแล้วจริง ณ สถานที่แห่งใดแห่งหนึ่ง ตัวละครและสถานที่บ่งไว้ชัดเจน อาจเป็นเรื่องของบุคคลในประวัติศาสตร์หรือคนสำคัญของเมือง ตัวละครอาจเป็นมนุษย์ เทวดา สัตว์หรือผีนางไม้

นิทานประจําถิ่นของไทย เป็นเรื่องที่เล่าสืบกันมา มีเนื้อเรื่องเชื่อว่าเคยเกิดขึ้นจริงและมักอธิบายความเป็นมาของสิ่งที่อยู่ในท้องถิ่น คือสิ่งที่มีอยู่โดยธรรมชาติ เช่น ทะเล ภูเขา แม่น้ำ เกาะ ฯลฯ และสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเนื่องในศาสนา เช่น เจดีย์ โบสถ์ วิหาร ฯลฯ

นิทานท้องถิ่นของไทย อาจแบ่งแยกออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

- (1) นิทานเกี่ยวกับความเชื่อทางศาสนา เช่น นิทานอธิบายที่มาของแม่น้ำปิง
- (2) นิทานเกี่ยวกับบุคคลในประวัติศาสตร์ เช่น ท้าวแสนปม
- (3) นิทานเกี่ยวกับสมบัติหรือสิ่งลึกลับ เช่น เรื่องทรัพย์สมบัติที่ป่าล่าเกี้ยว
- (4) นิทานชีวิตที่เกิดขึ้นในท้องถิ่น เช่น เรื่องตาม่องล่าย
- (5) นิทานจากวรรณกรรมที่รู้จักกันดี เช่น เรื่องพระลอ

7) นิทานอธิบายเหตุ (*explanatory tale*) เป็นเรื่องทีอธิบายถึงกำเนิดหรือความเป็นมาของสิ่งที่เกิดขึ้นในธรรมชาติ อาจอธิบายถึงการกำเนิดสัตว์บางชนิด สาเหตุที่สัตว์บางชนิดมีรูปร่างลักษณะต่าง ๆ กำเนิดของพืช ดวงดาว มนุษยชาติหรือสถาบัน เรื่องประเภทนี้มักจะสั้นและเล่าอย่างตรงไปตรงมา เพื่อจะตอบคำถามว่าทำไมสิ่งนั้นจึงเป็นอย่างนั้น

นิทานอธิบายเหตุของไทยมีเล่ากันทุกถิ่น ส่วนมากเป็นนิทานขนาดสั้น แบ่งตามเรื่องทีอธิบายได้ 4 ลักษณะ คือ

(1) อธิบายที่มาของชื่อ รูปลักษณะและส่วนประกอบของคน สัตว์และพืช เช่น เรื่องเหตุที่ควายไม่มีฟันบน เหตุที่งูเหลือมไม่มีพิษ เหตุที่กามีสีดำ เหตุที่เสือดวลาย เหตุที่นกตะกรุมหัวล้าน ฯลฯ

(2) อธิบายเกี่ยวกับปรากฏการณ์ธรรมชาติ เช่น เรื่องดาวลูกไก่ เรื่องจันทคราส ฯลฯ

(3) อธิบายเกี่ยวกับพิธีกรรม ขนบธรรมเนียม เช่น เหตุที่คนภาคเหนือใช้ผักส้มป่อยในพิธีดำหัว ฯลฯ

(4) อธิบายที่มาของสิ่งอื่น ๆ เช่น อาหารการกิน หรือข้าวของเครื่องใช้

8) นิทานเรื่องสัตว์ (animal tale) เป็นเรื่องที่สัตว์เป็นตัวเอก นิทานเรื่องสัตว์โดยทั่วไปมักแสดงให้เห็นความฉลาดของสัตว์ชนิดหนึ่ง และความโง่เขลาของสัตว์อีกชนิดหนึ่ง สัตว์ที่เป็นตัวเอกที่มีลักษณะเป็นตัวโกง เทียบกลั่นแก่งเอาเปรียบคนอื่นหรือสัตว์อื่น ซึ่งบางทีก็ได้รับความเดือดร้อนตอบแทนบ้างเหมือนกัน ความน่าสนใจของเรื่องอยู่ที่ความขบขันจากความหลอกลวง หรือการตกอยู่ในสถานการณ์ลำบากที่ไม่น่าเป็นไปได้ของสัตว์ อันเนื่องมาจากความโง่เขลา

นิทานเรื่องสัตว์ของไทย มักเป็นนิทานขนาดสั้น บางเรื่องมีลักษณะเป็นนิทานอธิบาย หรือนิทานคติด้วย อาจแบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

(1) นิทานที่แสดงนิสัยสันดานแท้จริงของสัตว์ มุ่งแสดงให้เห็นว่าแม้สัตว์จะเปลี่ยนรูปร่างลักษณะ แต่สัตว์ก็มักไม่ทิ้งสันดานเดิมของมัน

(2) นิทานเกี่ยวกับสัตว์โง่ สัตว์ฉลาด และสัตว์เจ้าเล่ห์

(3) นิทานเกี่ยวกับสัตว์ที่ดี เช่น เป็นสัตว์กตัญญู เป็นสัตว์ที่มีใจโอบอ้อมอารี เป็นต้น

9) นิทานเรื่องผี มีผีเป็นตัวเอกของเรื่อง แทบทุกสังคมมีเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีต่าง ๆ มาก ผีบางเรื่องไม่ปรากฏชัดว่ามาจากไหน เกิดขึ้นได้อย่างไร แต่มีผีบางประเภทเป็นวิญญาณของคนที่ยังมีชีวิตอยู่ ด้วยรูปร่างและวิธีการต่าง ๆ

เรื่องเล่าเกี่ยวกับผีนี้สะท้อนให้เห็นความเชื่อในเรื่องวิญญาณและเรื่องภูติผีของคนไทย ผีในเรื่องที่เล่ามีทั้งผีที่ดี ซึ่งให้ความช่วยเหลือ หรือคุ้มครอง หรือบอกลาภให้ และผีร้ายที่คอยหลอกหลอนรังควานคน ผีในนิทานไทยอาจแบ่งได้เป็น 6 ประเภท คือ

(1) ผีคนตาย

(2) ผีบ้านผีเรือน (ผีปู่ย่าตายาย)

(3) ผีประจำต้นไม้ (นางไม้ รุกขเทวดา)

(4) ผีป่า (ผีกองกอย)

(5) ผีที่สิงอยู่ในร่างคน (ผีปอบ ผีกะ ผีโพลง)

(6) ผีเบ็ดเตล็ด หรือผีเร่ร่อน (ผีกระสือ ผีกระหาง ผีโฆมด ผีเปรต)

10) *มุขตลก (jest)* มักจะมีขนาดสั้น โครงเรื่องไม่ซับซ้อน มีเพียงอนุภาคเดียว ตัวละครอาจเป็นมนุษย์หรือสัตว์ก็ได้ จุดสำคัญของเรื่องอยู่ที่ความไม่น่าเป็นไปได้ต่าง ๆ

การแบ่งประเภทมุขตลกของไทยตามลักษณะของเรื่อง อาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภทย่อย ๆ คือ

(1) เรื่องที่เป็นลักษณะหายาโบราณ ได้แก่ เรื่องเกี่ยวกับพรหมจรรย์กับราชา วิศวกร ผู้ที่ตกเป็นเป้าหมายของการล่อเลียนเรื่องนี้ ส่วนใหญ่คือผู้ประพาดิพรหมจรรย์ ได้แก่ พระ ชี รวมทั้งผู้ที่เคยบวชเรียนนาน ๆ แล้วสึก และบรรดาเครือญาติซึ่งสังคมไม่ยอมรับ ได้แก่ ลูกเขยกับแม่ยาย พี่เขยกับน้องเมีย และแม่ผัวกับลูกสะใภ้ เป็นต้น

(2) เรื่องที่ไม่หายาโบราณ ได้แก่ เรื่องที่มีแนวคิดเกี่ยวกับความฉลาด ความโง่ ความเกียจคร้าน เรื่องเกี่ยวกับต่างชาติต่างถิ่นบางเรื่อง รวมทั้งเรื่องไม้ค้ำยัน

แนวคิดสำคัญที่ปรากฏย่อยในมุขตลกของไทยมี 7 ประการคือ ความฉลาด ความโง่ ความเกียจคร้าน เรื่องเพศ ความพิการ ผู้มีฐานะสูงในสังคม และคนต่างถิ่นและต่างชาติ อย่างไรก็ตาม โครงสร้างของมุขตลกต้องตั้งอยู่บนความกลับตาลปัตรของชะตาชีวิต ความผิดกลายเป็นทางนำลาภ ความอปรกติและผิดประเพณีนิยมทำให้เกิดความหรรษา ทั้งนี้เพราะผู้ฟังไม่ถือสา

11) *นิทานเข้าแบบ (formular tale)* หมายถึงนิทานที่มีแบบสร้างพิเศษ นิทานประเภทนี้ โครงเรื่องมีความสำคัญเป็นรองของแบบสร้าง การเล่าก็เล่าเพื่อสนุกสนานของผู้เล่าและผู้ฟังโดยแท้ แบ่งเป็น 2 ประเภท ดังนี้

(1) *นิทานไม่รู้จบ (endless tale)* นิทานประเภทนี้ไม่มีอะไรมา มักเกี่ยวกับการนับ ผู้เล่าสามารถที่จะเล่าไปได้นานเท่าที่ผู้ฟังต้องการ โดยเรื่องไม่มีวันจบ ปรกติผู้ฟังมักจะรำคาญจนต้องบอกให้หยุดเล่า

นิทานไม่รู้จบของไทยมักเริ่มเรื่องด้วยการปูพื้นให้น่าสนใจ จนผู้ฟังตามฟังอย่างตั้งอกตั้งใจ แล้วพอถึงตอนหนึ่งก็จะหยุดเล่า ผู้ฟังคาดว่าน่าจะมีอะไรน่าสนใจต่อไป ก็จะคะยั้นคะยอให้เล่า ผู้เล่าก็จะเล่าออกมาทีละประโยค โดยเปลี่ยนจำนวนตัวเลขเท่านั้น จึงสามารถทำให้เล่าเรื่องไปได้โดยไม่รู้จบ อย่างไรก็ตาม นิทานประเภทนี้นับว่ามีประโยชน์ในการสอนการนับจำนวนให้แก่เด็ก ๆ

(2) นิทานลูกโซ่ มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเหตุการณ์หนึ่งที่เกิดขึ้นซ้ำหลาย ๆ ครั้ง หรือเกี่ยวกับสิ่งหลาย ๆ สิ่ง มีการแจกแจงเรียงลำดับจำนวนเลขหรือวันเดือนปี

นิทานลูกโซ่ของไทยที่รู้จักกันดีก็คือ เรื่องยายกับตาปลุกถั่วปลุกงาให้หลานเฝ้า นิทานลูกโซ่ของไทยน่าจะมีประโยชน์ในการฝึกความจำ โดยการเล่าให้ฟังหลายครั้งหลายคน อย่างไรก็ตามการเลือกรูปแบบของนิทานนั้น ต้องอาศัยการพิจารณาทัศนคติที่สอดคล้องอยู่ด้วย เพราะนิทานเรื่องหนึ่งอาจจัดอยู่ได้หลายรูปแบบ แล้วแต่จุดมุ่งหมายในการศึกษา นอกจากนี้นิทานซึ่งมีเค้าโครงเรื่องเดียวกัน อาจอยู่ในรูปแบบที่ต่างกันได้ ผู้ศึกษานิทานไม่ควรไปติดอยู่กับรูปแบบของนิทาน แต่ควรจะได้ศึกษาในรูปแบบอื่น ๆ เช่น อาจศึกษาว่านิทานเป็นเรื่องนั้นสะท้อนวัฒนธรรมความเป็นอยู่ของเจ้าของอย่างไร สะท้อนจิตใจของบุคคล ในฐานะที่เป็นเอกัตบุคลอย่างไร สะท้อนประวัติศาสตร์สะท้อนสภาพภูมิศาสตร์อย่างไรบ้าง หรือจะศึกษาในแง่จิตวิทยา สังคมวิทยา มนุษย์วิทยา จะเห็นว่าเราสามารถศึกษาได้หลายแห่ง

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2539 : 196) ได้แบ่งนิทานไว้ 4 รูปแบบดังนี้

1. นิทานปรัมปรา เป็นเรื่องเกี่ยวกับอิทธิพลที่แฝงคุณธรรม
2. นิทานท้องถิ่น เป็นเรื่องที่มีเหตุการณ์เกี่ยวกับประเพณี ความเชื่อ การยกย่องวีรบุรุษ

3. เทพนิยาย เป็นนิทานที่มีนางฟ้า เทวดา เวทมนตร์คาถา เป็นเรื่องสมมติ

4. นิทานเกี่ยวกับสัตว์ เป็นนิทานที่มีสัตว์พูดได้

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ประเภทของนิทานแบ่งได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ นิทานพื้นบ้านซึ่งได้แก่ นิทานไม่รู้จบ นิทานเกี่ยวกับสัตว์พูดได้ นิทานตลกขบขัน นิทานเรื่องสมจริง นิทานทางศาสนา นิทานโรแมนติก นิทานเกี่ยวกับเวทมนตร์คาถาหรือเทพนิยาย นิยายสอนศีลธรรมและนิทานสมัยใหม่ซึ่งได้แก่ นิทานเกี่ยวกับสัตว์ นวนิยายสมจริง และนวนิยายอิงประวัติศาสตร์และชีวประวัติ

3.3 ความสำคัญของนิทาน

นักวิชาการได้ให้ความสำคัญไว้ ดังนี้

วิริยะ สิริสิงห (2537: 39) ที่กล่าวว่านิทานทำให้เด็กได้รับประสบการณ์ที่กว้างขวาง มีพัฒนาการที่ก้าวหน้า รู้จักความหมายต่าง ๆ ของชีวิต

ศรีรัตน์ เจริญกลิ่นจันทร์ (2538 : 65) ที่กล่าวว่า “นิทานเป็นสิ่งเร้าในการเรียนรู้ และเด็กมักจะ เปรียบเทียบตัวเองกับตัวละครในนิทานจะทำให้เด็กเข้าใจตัวละครดีขึ้นเป็นการสอดคล้องกับพัฒนาการด้านสังคม ”

วิเชียร เกษประทุม (2547 : 9-10) กล่าวถึงความสำคัญของนิทานว่า

1. นิทานให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน
2. นิทานช่วยกระชับความสัมพันธ์ในครอบครัว
3. นิทานให้การศึกษาและเสริมสร้างจินตนาการ
4. นิทานให้ข้อคิดและคติเตือนใจ
5. นิทานช่วยสะท้อนให้เห็นสภาพของสังคมในอดีตหลาย ๆ ด้าน

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า นิทาน ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยความเพลิดเพลินและ
เป็นสุขในงานวิจัยเรื่องนี้ นำลักษณะนิทานที่ให้คติสอนใจ มาเป็นแนวทางเขียนนิทาน

3.4 การสอนภาษาไทยโดยใช้นิทาน

นักวิชาการได้ให้รายละเอียดไว้ ดังนี้

บันลือ พุกกะวัน (2534: 126-135) กล่าวว่า “ กระบวนการพัฒนาทักษะในการ
อ่านได้ซึ่งจะทำให้การสอนอ่านภาษาไทยประสบความสำเร็จได้นั้น มี 10 ขั้นตอนซึ่งมีการจัด
กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้นิทานในขั้นที่ 1 และขั้นที่ 5 ซึ่งเหมาะที่จะนำมาใช้สอนใน
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 รายละเอียดในแต่ละขั้นตอน มีดังนี้

ขั้นที่ 1 เมื่อฝึกอ่านบทอ่านลักษณะใดก็ตามจะต้องรู้ความหมาย อ่านเรื่องราว
หรือนิทานแล้วจะต้องรู้เรื่องที่อ่านว่าเรื่องราวเป็นอย่างไร

ขั้นที่ 5 ขั้นทบทวนรายละเอียดแล้วยกตัวอย่างประกอบ ได้แก่ การเล่าเรื่องซ้ำ
ยกตัวอย่างประกอบหลายลักษณะ ที่ไม่ซ้ำกับบทเรียนอ่านเพื่อจะได้ตัวอย่างในการประพจน์หรือ
ยกเอานิทานเป็นเครื่องชี้แนะแนวประพจน์ โดยส่งเสริมให้เด็กเลือกเอง (เด็กจะเลือกตัวละครเอง)
โดยนิกเอาตัวเองเป็นตัวละครเอกในขณะที่อ่านอยู่แล้ว

การสร้างบทเรียนอ่านโดยใช้นิทานจึงเป็นสิ่งที่เหมาะสมกับวัย (ประสบการณ์
ตัวอย่างย่อมเป็นตัวนำที่จะช่วยให้เด็กได้ประสบการณ์ในการเรียนรู้)

ขั้นที่ 6 สามารถใช้เหตุผลอ้างอิงสิ่งที่ตนปฏิบัติหรือเพื่อนปฏิบัติ โดยการคิด
ย้อนกลับ เช่น เพื่อนถูกตักเตือนหรือทำโทษเพราะ ... หรืออื่น ๆ นับเป็นการใช้ความรู้ความเข้าใจ
จากสิ่งที่เรียนมาอ้างอิงได้ ย่อมสร้างความมั่นใจในการใช้ความรู้ กล่าวแสดงความคิดเห็นและนำ
เหตุผลมาใช้ในการอภิปรายได้ดี

ขั้นที่ 7 นำเอาคติพจน์ คำคม คำพังเพย คำสุภาษิต มาเปรียบเทียบ โดยทำความเข้าใจ
เข้าใจในคติพจน์ คำสุภาษิต ให้เข้าใจความหมาย เป็นเครื่องชี้แนะในการประพจน์ปฏิบัติได้ดี
อย่างไร คติพจน์หรือคำพังเพยจะเป็นข้อสรุปเตือนใจได้ดี

ขั้นที่ 8 แต่งนิทานประกอบคติพจน์ คำคม คำสุภาษิต เพื่อพิสูจน์ให้เห็นจริงว่า คำคมเหล่านั้นใช้ได้ดีมีเหตุผลสมจริง เมื่อกล่าวถึงคำคม สุภาษิตใด ก็ยกนิทานเรื่องนั้น ๆ มา อ้างอิงประกอบความจริงได้ เช่น การที่เพื่อน ๆ ไม่เชื่อเรื่องที่เขาเล่า เพราะประพืดตนเหมือน เด็กเลี้ยงแกะ เป็นต้น ซึ่งส่วนใหญ่เด็กผู้เรียนจะได้จากการอ่านนิยายหรือเรื่องราวในวรรณคดีที่ มักจะยกคำคม คำพังเพยขึ้นกล่าวอ้างหรือสนับสนุนคำพูดของตัวเองละครเสมอ ๆ ช่วยให้ได้แนว ในการขยายประสบการณ์ทางภาษาได้กว้างขวาง

ขั้นที่ 9 ใช้ความรู้และประสบการณ์ในการอ่านอย่างพินิจหรือวิจารณ์ คือ อ่าน แล้วแสดงความคิดเห็น เห็นด้วย คล้อยตาม ขัดแย้ง เลือกลัดคตินใจของตนเองได้ โดยการหยิบยก หาส่วนดีของสิ่งที่อ่าน ซึ่งให้เห็นข้อบกพร่อง เสนอแนะหรือเห็นทางที่จะแก้ไขสิ่งบกพร่องนั้นให้ สมบูรณ์ได้

ขั้นที่ 10 ใช้ผลของความรู้และการอ่านอย่างพินิจ เป็นเครื่องกลั่นกรองข้อเท็จจริง ความสมจริง (Authentic) มองเห็นลู่ทางที่จะปรับปรุง ที่จะใช้ประโยชน์ของสิ่งนั้นให้ได้ผล สมบูรณ์ซึ่งอาจได้แนวคิด ความรู้ที่มั่นใจ ตลอดจนสิ่งแปลกใหม่ที่ได้อาจจากการเสนอแนะแก้ไขใน ขั้นที่ 9 อาจเป็นความริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่แนวใหม่ด้วยก็ได้”

วรรณิ โสมประยูร (2537:71-76) กล่าวว่า “หลักจิตวิทยาการศึกษาที่ครูผู้สอน ภาษาไทยควรทราบและคำนึงข้อหนึ่งคือการจูงใจ(Motivation) การจูงใจหมายถึงการสร้างพลังหรือ แรงผลักดันที่ไปกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งจนบรรลุผลสำเร็จตาม จุดมุ่งหมายที่ต้องการ การจูงใจนี้เป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีอิทธิพลมากต่อการเรียนรู้และทำให้ บุคคลเกิดการเรียนรู้ได้ผลอย่างเต็มที่ตามความสามารถของตน เมื่อใดที่คนเรามีความต้องการ จะทำให้เกิดแรงผลักดันหรือแรงจูงใจขึ้น ครั้นเมื่อได้สิ่งที่ต้องการหรือความต้องการได้รับการ ตอบสนองแล้วแรงจูงใจก็จะลดลง แรงจูงใจนี้จัดว่าเป็นเครื่องล่อใจให้บุคคลแสดงพฤติกรรม ออกมาตามทิศทางที่ต้องการ ในการเรียนการสอนครูจึงจำเป็นต้องพยายามสร้างแรงจูงใจให้แก่ นักเรียนอยู่เสมอเพื่อให้นักเรียนสนใจและตั้งใจเรียนเพราะแรงจูงใจนี้จะช่วยกระตุ้นให้เกิดความ พร้อมในการเรียนได้เป็นอย่างดี การเรียนรู้ทั้งหลายจึงขึ้นอยู่กับแรงจูงใจเป็นสำคัญ

แรงจูงใจที่เกิดขึ้นกับเด็ก ๆ อาจแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือแรงจูงใจภายใน (Intrinsic motives) ซึ่งจัดเป็นแรงจูงใจที่มีอยู่แล้วภายในตัวเด็ก เช่น ความหิวโหย แรงผลักดัน ทางเพศ (Sex drive) การป้องกันอันตรายให้แก่ร่างกาย ความต้องการสรรเสริญหรือการยอมรับ จากสังคม ความต้องการเป็นเจ้าของ ความอยากเป็นคนมีค่า ความสนใจที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ความสนใจหรือความรักในวิชาใด ๆ และความปรารถนาที่จะได้รับประสบการณ์ใหม่ ๆ เหล่านี้ เป็นต้น อีกประการหนึ่ง ได้แก่แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic motives) ซึ่งจัดเป็นแรงจูงใจที่มีอยู่

ภายนอกตัวเด็ก (อาจเรียกว่าเครื่องล่อใจก็ได้) เช่น การให้รางวัล การติดเหรียญ การชมเชย สิทธิพิเศษ และการเลื่อนชั้น เป็นต้น ตามปกติแรงจูงใจภายในย่อมมีคุณสมบัติดีกว่าแรงจูงใจภายนอก แต่แรงจูงใจภายนอกสร้างได้ง่ายกว่า ครูทั่วไปจึงมักนิยมใช้แรงจูงใจภายนอกกันมาก แรงจูงใจต่างๆ เหล่านี้อาจเปลี่ยนแปลงไปได้พร้อม ๆ กับความเจริญเติบโตหรือวุฒิภาวะของเด็กในการจัดการเรียนการสอน ครูจึงจำเป็นต้องคำนึงถึงแรงจูงใจของเด็กด้วยเสมอ เพราะการช่วยกระตุ้นนักเรียนให้เกิดแรงจูงใจ อันจะเป็นผลทำให้เกิดความสนใจอยากที่จะเรียนในสิ่งที่ฟังปรารถนานั้น นับว่าเป็นสิ่งที่สำคัญและมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยมาก ตัวอย่างการใช้แรงจูงใจในการเรียนการสอนทั่วไป ได้แก่ การนำเข้าสู่บทเรียน ซึ่งเป็นกิจกรรมการสร้างควมสนใจ โดยใช้แรงจูงใจทำให้นักเรียนเกิดความตั้งใจ จดจ่อในบทเรียนซึ่งกำลังจำเริ่มขึ้น ตามปกติครูอาจจะใช้วิธีการพูดเร้าใจ สนทนาซักถาม ทายปัญหา ร้องเพลง เล่นิทาน หรือใช้วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ เป็นการนำให้นักเรียนพร้อมที่จะเข้าสู่บทเรียนต่อไป

กิจกรรมเสนอแนะในการสอนอ่าน ได้แก่

- 1) กิจกรรมอ่านคำ คือ การอ่านบัตรคำ (อย่างเดียว)
- 2) กิจกรรมการอ่านประโยค คือ การอ่านประโยคจากหนังสือนิทาน
- 3) กิจกรรมการอ่านเรื่อง คือ การอ่านนิทาน

4. แนวคิดเกี่ยวกับการสอนอ่านโดยใช้เกม

หากจะใช้เกมในการสอนอ่านนักวิชาการกล่าวไว้ ดังนี้
ทิสนา แคมมณี (2544 : 81) กล่าวว่า “เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการสอนเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ”

บันลือ พุกษะวัน (2534 : 54 - 132) กล่าวว่า เด็กในระดับ ป. 1-3 จะได้เรียนจากกิจกรรมการเล่นเป็นหลัก สิ่งสำคัญในการจัดการเรียนการสอนนั้นก็คือ ครูจะต้องส่งเสริมให้เด็กผู้เรียนประสบความสำเร็จ หากยังไม่ประสบความสำเร็จก็จำเป็นต้องหาวิธีการที่ง่ายกว่า และช่วยเหลือแก้ไขให้ประสบความสำเร็จ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนควรจะต้องไปด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน ให้ได้เรียน ได้เล่น อย่างมีชีวิตชีวา ฉะนั้น การเลือกกิจกรรมการเล่น หรือเกมการอ่านแข่งขันจึงจำเป็นต้องพิจารณาให้เหมาะสมกับวัย สนองความต้องการแห่งวัย โดยยึดหลักการที่ว่า วัยต้นให้ได้เล่นปนเรียน

วรรณิ โสมประยูร (2537: 131 - 135) กล่าวว่า “ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครู ครูควรจัดกิจกรรมให้นักเรียนมีส่วนร่วม มีการเสริมแรง มีบรรยากาศสนุกสนานและ

เป็นธรรมชาติ รู้จักสร้างอารมณ์เป็นสุขและความคิดสร้างสรรค์โดยการใช้กิจกรรมที่เหมาะสมกับระดับวุฒิภาวะของนักเรียน กิจกรรมในการสอนอ่านได้แก่ กิจกรรมอ่านคำ ได้แก่ อ่านบัตรคำ”

ดั่ง เสาวนีย์ ชลมาศ (2550 : 25-26) ที่กล่าวว่า “เกมเป็นกิจกรรมการเล่นแข่งขันที่ช่วยให้เด็กจดจำเรื่องราวที่เรียนได้แม่นยำ การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนจะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียน เกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอน ”

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าการสอนอ่านเพื่อให้นักเรียนอ่านได้อย่างมีความหมายนั้นควรจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้มีบทบาทเป็นผู้แสดงหรือเป็นผู้ทำกิจกรรมนั้นๆ เช่น เล่นเกม ทั้งนี้เพื่อมีให้นักเรียนเบื่อหน่ายในการเรียนและเพื่อให้นักเรียน สนุกสนาน เพลิดเพลิน ในขณะที่เรียน การใช้เกมมาช่วยในการสอนอ่านจะทำให้นักเรียนสนใจในการอ่านและเกิดการเรียนรู้การอ่านอย่างมีความหมาย

5. แนวคิดเกี่ยวกับการสอนอ่านโดยใช้นิทาน

หากจะใช้นิทานในการสอนอ่านนักวิชาการกล่าวไว้ ดังนี้

บันลือ พฤษะวัน (2534 : 54 - 132) และวรรณิ โสมประยูร (2537: 131 - 135)

กล่าวไว้ว่า “ขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวทางการพัฒนาทักษะในการอ่านมีดังนี้

1. อ่านได้ กล่าวคือ ครูผู้สอนจะนำวิธีสอนที่ดีต่างๆ มาผสมผสานหรือบูรณาการเข้าด้วยกัน ที่นิยมในปัจจุบัน ได้แก่ วิธีสอนอ่านแบบแจกลูกหรือวิธีสอนอ่านแบบสะกดคำ เป็นการสอนให้นักเรียนรู้จักรูปและเสียงของอักษรทุกตัว เพื่อให้รู้จักการประสมคำซึ่งมีทั้งการแจกพยัญชนะและสระรวมทั้งการผันวรรณยุกต์ที่แยกตามอักษรสูง – กลาง – ต่ำ วิธีสอนอ่านแบบแจกลูกนี้เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้เด็กเรียนคำใหม่ได้ง่าย อ่านออกเสียงได้ดี

2. ตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน ควรใช้วิธีสอนอ่านแบบเป็นคำเป็นประโยคซึ่งวิธีสอนแบบนี้จะช่วยให้เด็กสนใจอ่านหนังสือ เรียนรู้และเข้าใจความหมายของคำหรือประโยคและเรื่องราวที่อ่านได้ดี”

เปลื้อง ณ นคร (2538: 37) กล่าวว่า “ระดับการอ่านแบ่งได้เป็น 4 ระดับ ระดับแรกนับเป็นพื้นฐานของการอ่าน มีขั้นตอนในการอ่านซึ่งใช้สอนกันในชั้นประถมศึกษา ดังนี้

1. อ่านออกเสียงหรืออ่านในใจได้ กล่าวคือ ต้องสะกดคำได้คล่องแคล่วและต้องรู้ความหมายของคำที่อ่าน

2. ต้องรู้เรื่องที่อ่านซึ่งเรียกว่าอ่านเอาเรื่อง นักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2, 3 และ 4 จะมีความสามารถในการอ่านยิ่งขึ้น คือ เข้าใจ รู้เรื่องที่อ่านอันเหมาะสมกับวัยของตน สามารถแยกแยะเรื่องที่อ่านว่าเป็นภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์หรือเรื่องนิทาน ”

จากแนวคิดเกี่ยวกับการสอนอ่าน โดยใช้นิทานของนักวิชาการทำให้ผู้วิจัยได้แนวคิดเกี่ยวกับขั้นตอนในการสอนอ่านโดยใช้นิทานแล้วนำมาเขียนเป็นขั้นตอนการสอนอ่านโดยใช้นิทานในแผนการจัดการเรียนรู้ ได้ดังนี้ (ดูรายละเอียดเพิ่มเติมในแผนการจัดการเรียนรู้ในภาคผนวก)

ขั้นฝึกอ่านเพื่อการอ่านได้

1. ครูแบ่งสอนคำใหม่ในนิทานออกเป็นชุด ๆ ชุดละ 1 ชั่วโมง โดยดำเนินการสอนในแต่ละชั่วโมง ดังนี้

1.1 ครูนำนักเรียนร้องเพลง หรือให้นักเรียนดูภาพหน้าปกหนังสือนิทานพร้อม กับสนทนาเกี่ยวกับชื่อเรื่องของนิทาน

1.2 ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่ในนิทานจากการเล่นเกม

1.3 ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่ที่อ่านได้ในใจ จากการดูภาพในนิทานในเวลา 5 นาที

1.4 ครูให้นักเรียนเรียนและเขียนคำใหม่ในนิทานแล้วอ่าน

ขั้นอ่านเรื่องเพื่อตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน

2. ครูสอนอ่านเรื่องจากนิทาน ดังนี้

2.1 ครูให้นักเรียนที่ชนะเลิศและรองชนะเลิศในการเล่นเกมนการแข่งขันการอ่าน บัตรคำเล่นเกมการแข่งขันการอ่านนิทาน โดยครูเป็นผู้ดำเนินการแข่งขัน

2.2 ครูให้ผู้ชนะเลิศในการเล่นเกมนการแข่งขันการอ่านนิทานและนักเรียนในชั้นคนอื่น ๆ นำเพื่อนอ่านหนังสือนิทานเป็นรายบุคคล โดยผลัดเปลี่ยนกันอ่านนำแล้วให้นักเรียนทั้งชั้นอ่านตามจนจบเรื่อง

2.3 ครูให้นักเรียนตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านลงในแบบฝึกหัดแล้วให้นักเรียนอ่านคำตอบที่ถูกต้องพร้อมกันทั้งชั้น

ดังนั้นจึงสรุปขั้นตอนในการสอนอ่าน โดยใช้นิทาน ดังนี้ ฝึกอ่านคำใหม่ในนิทานอ่านเรื่องราวจากนิทาน ตอบคำถามจากนิทาน

6. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์

ในเรื่องแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ ผู้วิจัยได้ให้รายละเอียดในเรื่อง ความหมาย ความสำคัญ วิธีการวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านและเครื่องมือที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ในการอ่านไว้ ดังนี้

6.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์

คำว่า ผล พจนานุกรม ภาษาไทย (ฉบับสมบูรณ์) น.อ. (พิเศษ) ปรีชา นันตาภิวัฒน์ ร.น. (2544 : 162) ให้ความหมายของผลไว้ว่า “ผลคือประโยชน์ที่ได้ สิ่งที่เกิดจากเหตุ สิ่งที่เกิดจากการกระทำ ”

พจนานุกรมไทย มานิต มานิตเจริญ (2543 : 615) ได้ให้ความหมายของผลว่า “ผลคือสิ่งที่เกิดจากเหตุหรือการกระทำ ”

พจนานุกรมฉบับนักเรียนปรับปรุงใหม่ ตรงตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานล่าสุด

สุวิทย์ หิรัญกานนท์ (2540: 371) ให้ความหมายของผลไว้ว่า “ผลคือความออกมา ความเจริญ ประโยชน์ที่ได้ สิ่งที่เกิดจากเหตุ สิ่งที่เกิดจากการกระทำทั้งโดยตรงและโดยอ้อม”

คำว่า สัมฤทธิ์ พจนานุกรม ภาษาไทย (ฉบับสมบูรณ์) น.อ. (พิเศษ) ปรีชา นันตาภิวัฒน์ ร.น. (2544 : 253) ให้ความหมายของสัมฤทธิ์ไว้ว่า “ สัมฤทธิ์คือความสำเร็จ ”

พจนานุกรมไทย มานิต มานิตเจริญ (2543: 966) ได้ให้ความหมายของสัมฤทธิ์ไว้ว่า “สัมฤทธิ์คือความสำเร็จ การแล้วเสร็จ ”

พจนานุกรมฉบับนักเรียนปรับปรุงใหม่ ตรงตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานล่าสุด สุวิทย์ หิรัญกานนท์ (2540: 559) ให้ความหมายของสัมฤทธิ์ไว้ว่า “ สัมฤทธิ์คือความสำเร็จ ”

ทับทิม พรหมวิหารสังจา (2533: 8) กล่าวว่า “ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนความสามารถของนักเรียนที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

จุรีพร สันทา (2537: 7) กล่าวว่า “ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถในการเรียนรู้ซึ่งวัดได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เธอร์สตัน (อ้างถึงใน บุญชม ศรีสะอาด 2540 : 305) กล่าวว่า “ ผลสัมฤทธิ์ หมายถึง คะแนนที่ได้จากการสอบวัดความสามารถของนักเรียนหลังจากเสร็จสิ้นการเรียนการสอนแล้ว

วิรัช วรรณรัตน์ (2548: 19) กล่าวว่า “ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึงผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่ได้จากการสอบ ”

ภาวินี กลิ่นโลกย์ (2533: 5) กล่าวว่า “ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึงคะแนนของนักเรียนที่ได้จากการสอบโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ หมายถึงคะแนนความสามารถทางการเรียนที่ได้จากการสอบจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังจากเสร็จสิ้นการเรียนการสอนแล้ว

6.2 ความสำคัญของการวัดผลสัมฤทธิ์

การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความสำคัญต่อการเรียนการสอนมาก ดังนักวิชาการหลายท่านกล่าวไว้เป็นทำนองเดียวกัน ดังนี้

วิรัช วรรณรัตน์ (2548: 30) กล่าวว่า “ การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นการวัดและประเมินพฤติกรรมความสามารถจากการเรียนการสอนของบุคคลโดยมุ่งเน้นความสามารถที่เกิดจากการเรียนรู้ การฝึกฝนในแต่ละวิชาหรือกลุ่มสาระการเรียนรู้ ”

กานต์ เนตรกลาง (2549 : 183) ที่มีความเห็นว่า “ การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นการประเมินความรู้และความเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรมของนักเรียนกล่าวคือ นักเรียนเรียนรู้วิชาอะไร ได้มากน้อยแค่ไหน ”

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทำให้ครูทราบถึงผลการเรียนรู้ของนักเรียนว่ามีความก้าวหน้าทางการเรียนมากน้อยเพียงใด

ในงานวิจัยเรื่องนี้ เป็นการวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านภาษาไทย

6.3 วิธีการวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน

วิธีการวัดและประเมินผลเพื่อตรวจสอบความก้าวหน้าในการเรียนของนักเรียน อาจเลือกใช้ได้หลายรูปแบบแต่ควรตระหนักถึงการประเมินผลเป็นระยะๆ ดังการจัดการประเมินของนักวิชาการ ดังนี้

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2547: 199 – 203) ได้จัดการประเมินผลภาษาไทยไว้เป็นระยะๆ ดังนี้

6.3.1 การประเมินผลก่อนการเรียนการสอน การประเมินผลก่อนการเรียนการสอนนี้เป็นการประเมินเพื่อตรวจสอบความพร้อมหรือพื้นฐานการเรียนรู้ของนักเรียนก่อนที่จะเรียนตามจุดประสงค์ใหม่ ถ้าผลการประเมินก่อนสอนครูพบว่านักเรียนมีความเข้าใจสับสนในเรื่องใด ครูก็ควรต้องจัดการซ่อมเสริมทบทวนใหม่ให้แก่ นักเรียนเพื่อจะได้ไม่เป็นอุปสรรคในการเรียนเนื้อหาใหม่ต่อไป

6.3.2 การประเมินผลระหว่างการเรียนรู้การสอน การประเมินผลระหว่างการเรียนรู้การสอน เป็นการประเมินเพื่อตรวจสอบว่าการเรียนการสอนยังบกพร่องในเรื่องใด ในจุดประสงค์ใดจะได้ปรับปรุงการสอนหรือจุดการซ่อมเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้บรรลุจุดประสงค์นั้น การประเมินผลระหว่างการเรียนรู้การสอนจึงเป็นการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนของนักเรียนควบคู่ไปกับการพัฒนาการสอนของครู โดยการประเมินตามจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์นั้น ๆ

6.3.3 การประเมินผลหลังสิ้นสุดการเรียนรู้การสอน การประเมินผลภายหลังสิ้นสุดการเรียนรู้การสอนเป็นการประเมินผลสรุป (summative evaluation) มีจุดมุ่งหมายเพื่อตัดสินผลการเรียนโดยรวม และนำผลมาใช้ประกอบการพิจารณาเลื่อนชั้นเรียนของนักเรียนด้วย

ในการประเมินผลการเรียนรู้การสอนภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพนั้น ควรผสมผสานวิธีการต่างๆ นำมาใช้ประกอบกันเพื่อให้การวัดและประเมินผลถูกต้องตรงตามความเป็นจริง วิธีการต่างๆ ที่ควรนำมาใช้ ได้แก่ การใช้คำถามให้นักเรียนตอบปากเปล่า การบันทึกพฤติกรรม การอภิปรายแสดงความคิดเห็น การสอบด้วยข้อเขียน ฯลฯ

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การวัดและประเมินผลภาษาไทยควรจัดให้มีเป็นระยะๆ กล่าวคือ มีการประเมินผลก่อนการเรียนรู้การสอน การประเมินผลระหว่างการเรียนรู้การสอน และการประเมินผลหลังสิ้นสุดการเรียนรู้การสอน วิธีการวัดและประเมินผลที่มีประสิทธิภาพคือการผสมผสานหลายๆ วิธีเข้าด้วยกัน

ในงานวิจัยเรื่องนี้ เป็นการวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาไทยก่อนและหลังการเรียนรู้ โดยการเรียนรู้การอ่านคำจากบัตรคำด้วยปากเปล่าและการสอบด้วยข้อเขียน

6.4 เครื่องมือที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ในการอ่าน

นักวิชาการหลายท่านกล่าวถึงเครื่องมือที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ในการอ่านไว้ ดังนี้ อัจฉรา ชิวพันธ์ (2547: 208) กล่าวว่าเครื่องมือที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ในการอ่าน ได้แก่แบบทดสอบซึ่งควรจะใช้ทั้งแบบปรนัยและแบบอัตนัยเพื่อจะได้ครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมด นอกจากนี้ก็ควรที่จะวัดผลทุกด้านทั้งด้านพุทธิศึกษา เจตพิสัยและทักษะพิสัย โดยวัดในด้านความรู้ ความเข้าใจ การประยุกต์ใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์และการประเมินค่า ในที่นี้จะกล่าวโดยละเอียดเฉพาะแบบทดสอบแบบปรนัยซึ่งเป็นที่นิยมกันมากเพราะสามารถตรวจได้ง่ายและรวดเร็ว เนื่องจากมีคำตอบที่ตายตัว แบบทดสอบแบบปรนัยมี 4 ประเภทคือ

6.4.1 แบบทดสอบแบบปรนัยประเภท ถูก – ผิด ข้อสอบถูก – ผิด มีข้อดีคือ ง่ายและเร็วในการตรวจของครู แต่มีข้อเสียคือ เปิดโอกาสให้นักเรียนเดาได้ถึงร้อยละ 50 ดังนั้น

ผู้สอนควรต้องหากวิธีในการลดการเดาของนักเรียน เช่น ให้นักเรียนขีดเส้นใต้คำหรือข้อความ ซึ่งเป็นส่วนที่ผิดในประโยค ถ้านักเรียนเห็นว่าประโยคนั้นผิดแล้วให้แก้ไขใหม่ให้ถูกต้อง เพื่อตรวจสอบความเข้าใจอีกครั้งหนึ่ง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ให้ขีด หน้าข้อความที่ถูกและขีด หน้าข้อความที่ผิด ถ้านักเรียนเห็นว่า ข้อใดผิดให้ขีดเส้นใต้คำหรือข้อความที่ผิดแล้วเขียนใหม่ท้ายข้อ

๑. เดือนพฤษภาคมเป็นเดือนที่ ๓ ของปี (๕)
๒. วันศุกร์คือ ฤดูหนาว (ฤดูร้อน)
๓. คำว่า “หมอน” เป็น เสียงสามัญ (เสียงจัตวา)
๔. คำว่า “พฤษภดี” มี ๖ พยางค์ (๕ พยางค์)

ข้อเสนอแนะในการสร้างข้อสอบประเภทถูก – ผิด

1. ระบุคำสั่งให้ชัดเจน
2. จัดความยาวของข้อความที่ถูกและผิดให้พอๆ กัน
3. ระมัดระวังให้ข้อความซับซ้อนหรือมีปฏิเสธซ้อนปฏิเสธ เช่น “เราไม่ ควรไม่ทำงานที่เราไม่ถนัดแต่ควรพยายาม”
4. หลีกเลี่ยงการจัดข้อความถูกและผิดสลับกันจนเป็นระบบ จะทำให้นักเรียนเดาได้ ถูก – ผิด – ถูก – ผิด หรือ ผิด – ผิด – ถูก – ถูก ผิด – ผิด ถูก – ถูก ฯลฯ

6.4.2 แบบทดสอบแบบปรนัยประเภท จับคู่ ข้อสอบประเภทนี้คล้ายกับข้อสอบประเภทถูก – ผิด กือง่ายในการตรวจ ข้อดีก็คือลดการเดาได้ดีกว่าข้อสอบถูกผิด แต่ก็มีข้อเสียที่เน้นความจำมากเกินไป

ข้อเสนอแนะในการสร้างข้อสอบประเภทจับคู่

1. ระบุคำสั่งชัดเจน
2. กำหนดตัวเลือกให้อยู่คอลัมน์ทางขวา และโจทย์ให้อยู่คอลัมน์ทางซ้าย
3. ให้ใส่ลำดับข้อของโจทย์โดยใช้ตัวเลข และใช้ตัวอักษรสำหรับตัวเลือกแต่ละข้อ
4. ตัวเลือกแต่ละข้อใช้ได้ครั้งเดียว และให้มีตัวเลือกเกินกว่าจำนวนข้อ 2 – 3 ตัวเลือก
5. ให้นำตัวอักษรที่อยู่หน้าตัวเลือกที่เป็นคำตอบมาใส่หน้าข้อที่เป็นโจทย์
6. จัดหมวดหมู่ของตัวเลือกให้เป็นประเภทเดียวกัน และจัดโจทย์ให้มีข้อความประเภทเดียวกัน เช่น ตัวเลือกเป็นคำต่างๆ ส่วนโจทย์เป็นคำอธิบาย

ตัวอย่างที่ ๑. นำตัวอักษรที่อยู่หน้าข้อความขวามือมาใส่ในช่องว่างของข้อความทางซ้ายมือที่สัมพันธ์กัน

- | | |
|--------------------------------|---------|
| ๑. เป็นคำที่อยู่ในมาตรา ก กา | ก. หนาว |
| ๒. เป็นคำที่มีตัวสะกดมาตราเกย | ข. หลาก |
| ๓. เป็นคำที่มีตัวสะกดมาตราเกอว | ค. โหย |
| ๔. เป็นคำที่มีตัวสะกดมาตรา กก | ง. หลุม |
| ๕. เป็นคำที่มีตัวสะกดมาตรา กม | จ. แห้ง |
| | ฉ. แหย |
| | ช. หมด |

จากตัวอย่างที่ ๑. จะเห็นว่า การจัดหมวดหมู่ของตัวเลือกและคำอธิบายทำได้ดีมีระบบ เมื่อเทียบกับตัวอย่างที่ ๒ ดังต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ ๒ ให้นำตัวเลขที่อยู่หน้าข้อความทางขวามือมาใส่ในช่องว่างของข้อความทางซ้ายมือที่สัมพันธ์กัน

- | | |
|---------------------------|-------------------------|
| ๕ ๑. พฤษหบดี | ก. แปลว่าฤดูฝน |
| ๒ ๒. วสันตฤดู | ข. มาฆบูชา |
| ๓ ๓. เป็นคำที่มีสี่พยางค์ | ค. คำที่มี ๒ พยางค์ |
| ๔ ๔. ปราหัย | ง. คำที่มี ๓ พยางค์ |
| ๕ ๕. เป็นคำที่มีสามพยางค์ | จ. ทันทแพทย์ |
| ๖ ๖. กอปร | ฉ. คำที่ ๑ พยางค์ |
| | ช. เป็นคำที่มี ๕ พยางค์ |

จากตัวอย่างที่ ๒ ข้อความประเภทจับคู่นี้มีข้อบกพร่องหลายด้าน เช่น การจัดหมวดหมู่ของคำและข้อความในคอลัมน์ซ้ายและคอลัมน์ขวามีลักษณะปะปน มีทั้งคำและคำอธิบาย นอกจากนี้ข้อ ๒ วสันตฤดู ก็มีคำตอบได้ ๒ คำตอบ คือ ก และ ข เพราะคำนี้แปลว่า ฤดูฝน (ก) และเป็นคำที่มีห้าพยางค์ (ข)

6.4.3 แบบทดสอบแบบปรนัยประเภท เลือกตอบ ข้อสอบประเภทเลือกตอบนี้มีข้อดีก็คือ สามารถวัดได้ครอบคลุมวัตถุประสงค์และเนื้อหา นอกจากนี้ยังสามารถวางวัตถุประสงค์ในการวัดได้หลากหลายว่าจะวัดความรู้ ความเข้าใจ การประยุกต์ใช้ การคิดวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมินค่า ตลอดจนการวัดเจตคติของผู้เรียนตลอดถึงช่วยลดภาระของนักเรียนได้ด้วย นอกจากนี้ข้อสอบประเภทนี้ยังสามารถนำไปวิเคราะห์หาอำนาจจำแนกได้ว่า มีความเหมาะสมเพียงใด ข้อใดยากสับสนเกินกว่านักเรียนจะเข้าใจหรือข้อใดง่ายเกินไปไม่สามารถจำแนก

นักเรียนได้ ส่วนข้อเสียของข้อสอบประเภทเลือกตอบก็คือ ผู้สอนต้องใช้เวลามากในการออกข้อสอบ และถ้าไม่ตรวจสอบให้ละเอียดรอบคอบในบางครั้งอาจพลาดพลั้ง เพราะบางข้ออาจมีคำตอบที่ถูกต้องมากกว่า 1 ข้อทำให้เกิดความผิดพลาดได้ง่าย

ข้อเสนอแนะในการสร้างข้อสอบแบบเลือกตอบ

1. ตรวจสอบคำตอบให้รอบคอบว่ามีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว
2. จัดตัวเลือกแต่ละข้อให้มีความยาวพอ ๆ กัน เพราะถ้าข้อใดสั้นหรือยาวกว่าข้ออื่นอาจทำให้เกิดความโดดเด่น ผู้เรียนอาจใช้การเดาได้
3. จัดตัวเลือกเป็นจำนวน 3 – 5 ข้อ ขึ้นอยู่กับระดับชั้นของผู้เรียน
4. ไม่ควรจัดระบบตัวเลือกซ้ำ ๆ นักเรียนอาจเดาได้ เช่น ข้อที่ถูกเป็น กกก ขขข คคค หรือ กขค กขล กขล ๆ ล ๆ

6.4.4 แบบทดสอบแบบปรนัยประเภท เติมคำหรือข้อความในช่องว่าง ข้อสอบประเภทเติมคำในช่องว่างมีข้อดี คือ จัดเตรียมได้ง่ายกว่าข้อสอบแบบเลือกตอบ นอกจากนี้ยังช่วยลดการเดาของผู้เรียน เพราะต้องหาคำตอบเฉพาะเจาะจงมาเติมในช่องว่าง ถ้าผู้เรียนไม่รู้จริงก็จะตอบผิด ส่วนข้อเสียของข้อสอบประเภทเติมคำก็คือ การเติมคำหรือข้อความสั้น ๆ ในช่องว่างนั้น มักจะเป็นการวัดความจำ เพราะคำตอบส่วนใหญ่ที่ต้องหามาเติมในช่องว่างมักจะเป็นชื่อคน สถานที่ หรือคำตอบเฉพาะเจาะจง

ข้อเสนอแนะในการสร้างข้อสอบประเภทเติมคำ

1. ควรกำหนดคำถามให้ชัดเจน โดยคำนึงถึงว่าคำตอบที่มาเติมนั้นเป็นคำหรือข้อความที่จำเพาะเจาะจงเพียง 1 คำตอบเท่านั้น ไม่ควรเติมได้หลายคำตอบ จะทำให้ขาดความเป็นปรนัย ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ข้อสอบที่ดี

1. สุนทรภู์เกิดในปี พ. ศ. _____
2. จังหวัดเชียงใหม่อยู่ในภาค _____
3. “กล้วย” เป็นผลไม้ที่มีตัวสะกดในแม่ _____

ข้อสอบที่ไม่ดี

1. สุนทรภู์เกิดปี _____
2. จังหวัดในภาคเหนือคือ _____
3. ผลไม้ที่มีตัวสะกดในแม่เคยคือ _____

2. ควรใส่ลักษณะนามหรือหน่วยไว้ท้ายช่องว่าง ถ้าในช่องว่างนั้นต้องเติมด้วยจำนวนเลข เช่น
 - คำว่า “ปราชัย” มี _____ พยางค์
 - คำว่า “พรหมณ์” มีตัวการ์นต์ _____ ตัว
 - กลอนแปดหนึ่งบทมี _____ วรรค หรือ _____ บาท

3. ควรกำหนดคำที่จะมาเติมนั้นให้เติมคำทั้งคำ ไม่ใช่เติมบางส่วนของคำ เช่น

“หลังจากการทำบุญแล้วขยายกรวดเพื่อแผ่ _____ อุทิศส่วน _____
ให้ผู้ล่วง _____ ”

จากตัวอย่างข้อสอบข้างต้นควรปรับปรุงใหม่ เพราะการเติมคำบางส่วนนั้นไม่เหมาะสม นักเรียนบางคนก็เติมคำไปโดยปราศจากความคิด ไม่อ่านให้รอบคอบ บางคนก็เติมคำตามแต่ใจคิดเอาเอง เช่น

- แทนที่จะเติม กรวดน้ำ กลับเติม กรวดทราย
- แทนที่จะเติม อุทิศส่วนกุศล กลับเติม ส่วนแบ่ง
- แทนที่จะเติม ล่วงลับ กลับเติม ล่วงเกิน

กานต์ เนตรกลาง (2549: 183) กล่าวว่า “ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบทดสอบที่ดีจะต้องวัดสมรรถภาพทางสมองของนักเรียนในพฤติกรรมทุก ๆ ด้าน ได้แก่ ความรู้ความจำ (Knowledge) หมายถึงการวัดว่านักเรียนมีความสามารถในการจดจำเรื่องราวที่เรียนไปได้เพียงใด ความเข้าใจ (Understanding) หมายถึงการวัดว่านักเรียนมีความสามารถในการแปลความ ตีความและขยายความในเรื่องต่าง ๆ ที่เรียนไปเพียงใด การนำไปใช้ (Application) หมายถึงการวัดว่านักเรียนสามารถที่จะนำเอาความรู้ต่าง ๆ ที่เรียนรู้ออกไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างไร ได้ดีเพียงใด การวิเคราะห์ (Analysis) หมายถึงการวัดความสามารถในการแยกแยะใจความที่สัมพันธ์กันอยู่ออกมาได้ดีเพียงใด การสังเคราะห์ (Synthesis) หมายถึงการวัดความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างส่วนย่อย ๆ ต่าง ๆ ให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันได้เพียงใด การประเมินค่า (Evaluation) หมายถึงการวัดความสามารถในการวินิจฉัยว่าสิ่งหนึ่งสิ่งใดมีคุณค่าเพียงใด โดยอาศัยหลักเกณฑ์จากเรื่องราวที่เรียนมาแล้วหรือเกณฑ์ทางสังคมเป็นหลัก

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า เครื่องมือที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ในการอ่านที่นิยมกันมาก คือการใช้แบบทดสอบแบบปรนัยซึ่งมี 4 ประเภท ได้แก่ แบบทดสอบแบบปรนัยประเภท ถูก – ผิด แบบทดสอบแบบปรนัยประเภท จับคู่ แบบทดสอบแบบปรนัยประเภท เลือกรับ แบบทดสอบแบบปรนัยประเภท เติมคำหรือข้อความในช่องว่าง

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้เกม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ นิทาน มีดังนี้

ประวร อามาตมูลตรี (อ้างถึงใน เสาวนีย์ ชลมาศ 2550: 31) ได้วิจัยเรื่องการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมประกอบเรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมประกอบ เรื่อง การอ่านและเขียนสะกดคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านม่วงน้ำ (ประชาศิษย์วิทยา) จังหวัดร้อยเอ็ด นักเรียนจำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบเรื่อง การอ่านและเขียนสะกดคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ภาวณี กลิ่นโลกย์ (2533: ข) ได้วิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเกาะ สำนักงานเขตมีนบุรี กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80.83 ของคะแนนเต็มและนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 87.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ทับทิม พรหมวิหารสังจา (2533: ข) ได้วิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างวิธีสอนโดยใช้นิทานเป็นบทเรียนกับการสอนตามปกติ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนโดยใช้นิทานเป็นบทเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้การสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สุวารี ณ พัทลุง (2551: 2) ได้ศึกษาผลการใช้หนังสืออ่านประกอบการสอน ชุด นิทานส่งเสริมคุณธรรมพื้นฐาน 8 ประการที่มีผลต่อความเข้าใจในการอ่าน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาพบว่า หนังสืออ่านประกอบการสอน ชุด นิทานส่งเสริมคุณธรรมพื้นฐาน 8 ประการ ที่มีผลต่อความเข้าใจในการอ่าน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าประสิทธิภาพ 84.89/81.52 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่วางไว้ 80/80 และนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทานอ่านประกอบการสอน ชุด นิทานส่งเสริมคุณธรรมพื้นฐาน 8 ประการ มีความเข้าใจในการอ่านหลังใช้นิทาน สูงกว่าก่อนใช้นิทาน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นภา คำบุญลือ (2547: ง) ได้ศึกษาการใช้นิทานเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลลำปาง จังหวัดลำปาง จำนวน 44 คน ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังการใช้นิทานเป็นสื่อเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนโดยใช้นิทานเป็นสื่อ

กนกวรรณ ภูเขาแก้ว (2550: ง) ได้วิจัยเรื่องผลการสอนโดยใช้นิทานคุณธรรมที่มีผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจับใจความภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเสริมมิตรวิทยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา นักเรียนจำนวน 45 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้นิทานคุณธรรมเป็นสื่อมีผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจับใจความภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสรุปได้ว่างานวิจัยที่เกี่ยวกับการสอนโดยใช้เกมและนิทาน ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเกี่ยวกับผลการใช้เกมและนิทานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านฤทธิยะวรรณาลัย จังหวัดกรุงเทพมหานคร การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการ โดยกำหนดขั้นตอนตามลำดับดังต่อไปนี้

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

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ศึกษาในครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านฤทธิยะวรรณาลัย จังหวัดกรุงเทพมหานคร 2 ห้องเรียน จำนวน 42 คน เป็นนักเรียนที่เรียนอ่อนของโรงเรียน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านฤทธิยะวรรณาลัย จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 6 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกม นิทาน 8 แผน เวลา 8 ชั่วโมง

การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยมีขั้นตอนและวิธีการสร้าง ดังนี้

2.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและหลักสูตรสถานศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

2.1.2 วิเคราะห์หลักสูตร ด้านสาระการเรียนรู้ด้านการอ่านภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้านความรู้และด้านความเข้าใจ

2.1.3 กำหนดขอบเขตสาระการเรียนรู้ จากผลการวิเคราะห์หลักสูตร จัดทำ
โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 8 แผน เวลา 8 ชั่วโมง
ดังตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้และเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้แผนที่ 1	เรื่อง	เวลา/ชั่วโมง
1	1. การอ่านคำใหม่ - คำที่ไม่มีตัวสะกด 2. นิทานเรื่องสุนัขรับเชิญ	1
2	1. การอ่านคำใหม่ - คำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกด 2. นิทานเรื่องสุนัขผู้ซื่อสัตย์	1
3	1. การอ่านคำใหม่ - คำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกด 2. นิทานเรื่องสุนัขจึงจอกกับหมี	1
4	1. การอ่านคำใหม่ - คำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกด 2. นิทานเรื่องสุนัขจึงจอกกับฝูงเหือบ	1
5	1. การอ่านคำใหม่ - คำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกด 2. นิทานเรื่องสุนัขจึงจอกกับสิงโต	1
6	1. การอ่านคำใหม่ - คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด 2. นิทานเรื่องวัวสามสหาย	1
7	1. การอ่านคำใหม่ - คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ 2. นิทานเรื่องสุนัขจึงจอกกับลา	1
8	1. การอ่านคำใหม่ - คำที่มี ห นำ 2. นิทานเรื่องสุนัขจึงจอกกับไก่อ่าน	1

2.1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น ปริญญาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ เพื่อขอคำแนะนำและข้อคิดเห็นแล้วนำมาปรับปรุง

2.1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คน เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมทั้งด้านสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ สื่อและแหล่งเรียนรู้ กระบวนการวัดและประเมินผล

ผลปรากฏว่าแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 8 แผน โดยมีการพิจารณาผลการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิ ค่าความสอดคล้อง IOC ของแต่ละแผนเท่ากับ 1 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.50 แสดงว่ามีความตรงเชิงเนื้อหาที่เหมาะสม เหมาะที่จะนำไปใช้

2.1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้วไปทดลองสอน กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านฤทธิยะวรรณาลัย จังหวัดกรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 42 คน

2.2 เกม ใช้คำใหม่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มาเขียนเป็นบัตรคำโดยใช้สีแตกต่างกันเพื่อใช้ประกอบในการเล่นเกมการอ่านบัตรคำ ซึ่งมี 8 ชุด ได้แก่

ชุดที่ 1 มี 32 คำ : อา มา ลา ว่า ซ้ำ นิ มี ตี รี่ ที่ นี ตุ เว แต่ แก่ ตัว หัว เมื่อ เก้อ ขอ พ่อ คำ ไป ไม่ ได้ ไว้ ใน ไค ไจ เมา เจ้า เข้า ใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

ชุดที่ 2 มี 7 คำ : ปาก หาก มาก ขาด ผิด สุด ชุบ ใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

ชุดที่ 3 มี 15 คำ : ย่อม ของ ต่าง จึงจอก ยัง นั้ง ตั้ง เรื่อง นาน ทาน สอน ตน จน คน กิน ใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

ชุดที่ 4 มี 6 คำ : สาย โหย เอย เฉย หิว แล้ว ใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

ชุดที่ 5 มี 4 คำ : ภาค สุนัข ลำธาร บังเอิญ ใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

ชุดที่ 6 มี 4 คำ : โอกาส อดีต มิตร ซาดิ ใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

ชุดที่ 7 มี 4 คำ : กลาง กลาย เพราะ ใคร ใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

ชุดที่ 8 มี 4 คำ : หนี หนึ่ง เหมือน หลง ใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8

2.3 นิทาน ใช้คำใหม่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากนิทาน 8 เรื่อง หาค่า IOC จากการประเมินความสอดคล้องของผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน 7 รายการ (มีในภาคผนวก) ได้ค่าความตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 0.66 – 1.00 แสดงว่าหนังสือนิทานทั้ง 8 เรื่อง มีความตรงเชิงเนื้อหาที่เหมาะสมทั้ง 7 รายการ และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างได้

2.4 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่าน

ผู้วิจัยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

- 1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา เกี่ยวกับการวัดและประเมินผล กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบ
- 2) ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบ การหาค่าความตรงเชิงเนื้อหา การหาค่าคุณภาพด้านความเชื่อมั่น การหาความยากง่ายของแบบทดสอบ
- 3) สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่าน 2 ฉบับ ดังนี้
 - (1) แบบทดสอบก่อนเรียน เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดความสามารถในการอ่าน คำศัพท์ จำนวน 32 คำ แบบปรนัยชนิด 3 ตัวเลือก จำนวน 18 ข้อ
 - (2) แบบทดสอบหลังเรียน เป็นแบบทดสอบที่เป็นคู่ขนานกับแบบทดสอบก่อนเรียนเป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดความสามารถในการอ่าน คำศัพท์ จำนวน 32 คำ แบบปรนัยชนิด 3 ตัวเลือก จำนวน 18 ข้อ
- 4) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาสาระ การใช้ภาษา การปรับภาษาที่ใช้ในข้อคำถามให้เป็นภาษาที่เข้าใจง่ายเหมาะสมกับวัยของนักเรียน
- 5) นำแบบทดสอบเสนอผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อตรวจสอบความตรงของเนื้อหาโดยการหาค่า ความสอดคล้อง IOC
- 6) วิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ พิจารณาข้อที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ถือว่าใช้ได้ พบว่าข้อสอบเข้าเกณฑ์ทุกข้อ โดยมีค่า IOC 0.66 ขึ้นไป
- 7) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านไปหาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ โดยนำแบบทดสอบดังกล่าวไปทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านฤทธิยะวรรณาลัย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 35 คน ได้ค่าคุณภาพด้านความเชื่อมั่นทั้งฉบับ 0.43 และ 0.30 ซึ่ง แสดงว่าแบบทดสอบมีค่าคุณภาพด้านความเชื่อมั่นที่เหมาะสม สามารถนำไปใช้ได้
- 8) นำแบบทดสอบมาวิเคราะห์ค่าความยากง่าย ซึ่งค่าความยากง่ายที่เหมาะสม ตั้งแต่ .20 – .80 จึงเลือกแบบทดสอบก่อนเรียนข้อที่มีความยากง่ายตั้งแต่ .28 – .72 ไว้ใช้กับกลุ่มตัวอย่างและเลือกแบบทดสอบหลังเรียนข้อที่มีความยากง่าย .34 – .76 ไว้ใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

9) จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพ เพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือทดสอบกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 6 คน

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1 ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านก่อนเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 18 ข้อ

3.2 ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 8 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 8 ชั่วโมง โดยทำการสอนตามตารางเรียน

3.3 ทำการทดสอบหลังเรียน (Posttest) หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบทุกแผนแล้วโดยใช้แบบทดสอบคู่ขนานวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านหลังเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

เวลาที่ใช้ดำเนินการทดลอง มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 3.2 การดำเนินการทดลอง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	เรื่อง	วันที่	เวลา
1	1. การอ่านคำใหม่ - คำที่ไม่มีตัวสะกด	19 กรกฎาคม 2556	12.00-12.30
	2. นิทานเรื่องสุนัขรับเชิญ		
2	1. การอ่านคำใหม่ - คำที่สะกดตรงตาม มาตราตัวสะกด	17 กรกฎาคม 2556	12.00-12.30
	2. นิทานเรื่องสุนัขผู้ซื่อสัตย์		
3	1. การอ่านคำใหม่ - คำที่สะกดตรงตาม มาตราตัวสะกด	18 กรกฎาคม 2556	12.00-12.30
	2. นิทานเรื่องสุนัขจิ้งจอก กับหมี		

ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	เรื่อง	วันที่	เวลา
4	1. การอ่านคำใหม่ - คำที่สะกดตรงตาม มาตราตัวสะกด 2. นิทานเรื่องสุนัข จิ้งจอกกับฝูงเห็บ	19 กรกฎาคม 2556	12.00-12.30
5	1. การอ่านคำใหม่ - คำที่สะกดตรงตาม มาตราตัวสะกด 2. นิทานเรื่องสุนัขจิ้งจอก กับสิงโต	24 กรกฎาคม 2556	12.00-12.30
6	1. การอ่านคำใหม่ - คำที่สะกดตรงตาม มาตราตัวสะกด 2. นิทานเรื่องวัวสามสาย	25 กรกฎาคม 2556	12.00-12.30
7	1. การอ่านคำใหม่ - คำที่มีพยัญชนะควบ กล้ำ 2. นิทานเรื่องสุนัขจิ้งจอก กับลา	26 กรกฎาคม 2556	12.00-12.30
8	1. การอ่านคำใหม่ - คำที่มี ห นำ 2. นิทานเรื่องสุนัขจิ้งจอก กับไก่บ้าน	29 กรกฎาคม 2556	12.00-12.30

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล

ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านของผู้เรียนก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมและนิทาน

ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านระหว่างก่อนและหลังเรียน โดยใช้เกมและนิทาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย จังหวัดกรุงเทพมหานคร ดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทยก่อนและหลังเรียน โดยใช้เกมและนิทานเป็นรายบุคคลเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

เลขที่	ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทย		เปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70	
	ก่อนเรียน (18 คะแนน)	หลังเรียน (18 คะแนน)	ก่อนเรียน	หลังเรียน
1	7	6	38.89	33.33
2	3	4	16.67	22.22
3	7	6	38.89	33.33
4	2	9	11.11	50.00
5	5	13	27.78	72.22*
6	5	15	27.78	83.33*
รวม	29	53		
เฉลี่ย	5	9		

หมายเหตุ * หมายถึงนักเรียนที่มีคะแนนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70% ที่กำหนดไว้

จากตารางที่ 4.1 พบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทยของนักเรียนหลังการ
สอนโดยใช้เกมและนิทานโดยเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทยของ
นักเรียนหลังการสอนโดยใช้เกมและนิทาน รายบุคคลสูงกว่าก่อนเรียน จำนวน 4 คน (3)
ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทยของนักเรียนหลังสอนโดยใช้เกมและนิทานผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70
ที่กำหนดคิดเป็นร้อยละ 33.33



บทที่ 5

สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง เรื่องผลการใช้เกม นิทาน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านฤทธิยะวรรณาลัย จังหวัดกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. สรุปการวิจัย
2. อภิปรายผล
3. ข้อเสนอแนะ

1. สรุปการวิจัย

1.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการสอน โดยใช้เกมและนิทานเป็นรายบุคคลเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

1.2 สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียน โดยใช้เกมและนิทานหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

1.3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนต่อไปนี้

1.3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1) ประชากรที่ใช้ศึกษาในครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย จังหวัดกรุงเทพมหานคร 1 ห้องเรียน จำนวน 42 คน เป็นนักเรียนกลุ่มอ่อนของโรงเรียน

2) กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 1 ห้อง จำนวน 6 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง

1.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

- 1) หนังสือนิทาน อีสป 8 เรื่อง
- 2) แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมและนิทาน จำนวน 8 แผน เวลา 8

ชั่วโมง

3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย จำนวน 18 ข้อ และแบบทดสอบการอ่านคำ 32 คำ

1.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1.4.1 เก็บรวบรวมข้อมูลจากการสอบก่อนการทดลอง โดยให้คะแนนเฉพาะ คำศัพท์ที่อ่านถูกได้ 1 คะแนน อ่านผิดให้คะแนน 0 คะแนนและตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน

1.4.2 ทดลองสอนโดยใช้เกมและนิทาน

1.4.3 เก็บรวบรวมข้อมูลจากการสอบหลังการทดลอง โดยให้คะแนนเฉพาะ คำศัพท์ที่อ่านถูกได้ 1 คะแนน อ่านผิดให้คะแนน 0 คะแนนและตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน

1.6 สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทยหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมและนิทาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย จังหวัด กรุงเทพมหานครสูงกว่า เกณฑ์ร้อยละ 70 คิดเป็นร้อยละ 33.33

2. อภิปรายผล

จากผลการวิจัยในครั้งนี้พบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทยหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมและนิทานโดยเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทยของนักเรียนหลังการสอนโดยใช้เกมและนิทานรายบุคคลสูงกว่าก่อนเรียนจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67 (3) ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทยของนักเรียนหลังการสอนโดยใช้เกมและนิทานรายบุคคลผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 ผลการวิจัยที่ค้นพบเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ ภาวินี กลิ่นโลหัย ซึ่งพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ที่เรียน

ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80.83 ของคะแนนเต็มและจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 87.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

จากผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทยกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้เกมและนิทานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนมีจำนวนเพียง 2 คน ทั้งนี้อาจมาจากสาเหตุต่อไปนี้

1. เวลาที่ใช้ในการทดลองสอนในแต่ละวันมีเพียง 30 นาที ซึ่งน้อยกว่าเวลาที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้คือ 1 ชั่วโมง ซึ่งทำให้การสอนเป็นไปอย่างเร่งรัด เพื่อให้จบเนื้อหาในเวลาเพียง 30 นาที
2. นิทานในการวิจัยครั้งนี้มีคำใหม่จำนวนมาก นักเรียนไม่คุ้นเคยและนิทานมีตัวหนังสือแต่ไม่มีภาพประกอบ จึงเป็นนิทานที่ไม่สร้างแรงจูงใจเท่าที่ควร
3. ข้อสอบบางข้อมีค่าความยากสูงเป็นข้อสอบยากทำให้เด็กทำข้อสอบไม่ได้

3. ข้อเสนอแนะ

3.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับครูผู้สนใจศึกษา ดังนี้

3.1.1 ศึกษาการใช้เกมและนิทาน กล่าวคือศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับการใช้เกมและนิทาน ให้เข้าใจชัดเจนก่อน เพื่อเป็นแนวทางในการใช้ให้ถูกต้อง เหมาะกับวัย ระดับชั้น และความต้องการของผู้เรียน

3.1.2 การจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านหลังการใช้เกมและนิทาน กล่าวคือ การให้นักเรียนฝึกอ่านขณะทำแบบฝึกหัดหรือเมื่อเสร็จจากการทำแบบฝึกหัด

3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

3.2.1 ควรวิจัยเรื่องผลการใช้เกมและนิทานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยในชั้นอื่น ๆ

3.2.2 ควรวิจัยเรื่องผลการใช้เกมและนิทานที่มีต่อความสามารถในการเรียนภาษาไทยในด้านทักษะต่าง ๆ โดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ

บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กนกวรรณ ภูเขาแก้ว (2550) “ผลการสอนโดยใช้นิทานคุณธรรมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจับใจความภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเสริมมิตรวิทยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- กัญญาภัค บุญแก้ว (2548) 50 นิทานอีสป (สองภาษา) พิมพ์ครั้งที่ 1 กรุงเทพมหานคร ห้างหุ้นส่วนจำกัดกรีเทคบุ๊กส์
- กรรณิการ์ สุขขบท (2539) “ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้เขาวนปัญญา 50 – 70 ที่ฝึกโดยใช้เกมการฝึกกล้ามเนื้อมัดเล็ก กล้ามเนื้อมัดเล็ก” วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร กรุงเทพมหานคร
- กานต์ เนตรกลาง (2549) *หลักสูตรและการเรียนการสอน* นครราชสีมา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
- คณะกรรมการกลุ่มผลิตและบริหารชุดวิชาการศึกษาคั่นคว่ำอิสระ (2553) *แผนกิจกรรมการศึกษา ชุดวิชา 20797 การศึกษาคั่นคว่ำอิสระ* นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- คณะทำงานชุดวิชาการศึกษาคั่นคว่ำอิสระ (2553) *แนวทางการศึกษาคั่นคว่ำอิสระ* สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- ครูพร (2526) *นิทานอีสป ฉบับสอนเด็ก* กรุงเทพมหานคร สำนักงานพิมพ์เสริมวิทย์บรรณาการ
- จีระ งอกศิลป์ (2553) *เตรียมสอบบรรจุครูผู้ช่วยสังกัดสพฐ./กทม. เล่ม 4 วิชาการศึกษา* พิมพ์ครั้งที่ 1 ชัยภูมิ _____ (2553) *คู่มือสอบบรรจุครูผู้ช่วย การประถมศึกษา* ชัยภูมิ
- จำเริญ โห้ไทย (2536) *ประมวลสาระชุดวิชาทักษะและประสบการณ์พื้นฐานสำหรับเด็กประถมศึกษา* หน่วยที่ 2 นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- จุลจักร โนพันธ์ (2527) *การแข่งขันเพื่อลดเวลาสอน* ลพบุรี

- ทับทิม พรหมวิหารสัจจา (2533) “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย ชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างวิธีสอนโดยใช้นิทานเป็นบทเรียนกับการสอนตามปกติ”
วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา บัณฑิต
วิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น ขอนแก่น
- ทิสนา แจมมณี (2544) 14 วิธีสอน สำหรับครูมืออาชีพ กรุงเทพมหานคร สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
_____. (2550) ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ
พิมพ์ครั้งที่ 5 กรุงเทพมหานคร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ธีรยุทธ์ เสนิงส์ ณ อยุธยา (2536) *ประมวลสาระชุดวิชา การนิเทศการสอนในระดับ
ประถมศึกษา หน่วยที่ 2* นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
- นภา คำบุญลือ (2547) “การใช้นิทานเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถม
ศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลลำปาง จังหวัดลำปาง” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษา
ศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
- บันลือ พลกษะวัน (2534) *ยุทธศาสตร์การสอนตามแนวหลักสูตรใหม่* กรุงเทพมหานคร
โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช
- บุญชม ศรีสะอาด (2535) *การวิจัยทางการวัดผลและประเมินผล* กรุงเทพมหานคร
โรงพิมพ์สุวีริยาสาส์น
_____. (2540) *การวิจัยทางการวัดผลและประเมินผล* กรุงเทพมหานคร
โรงพิมพ์สุวีริยาสาส์น
- บุญยงค์ เกศเทศ (2534) “ภาษาวิทยานิพนธ์” คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
มหาสารคาม กรุงเทพมหานคร
- ประวร อามาตมุดรี (2548) “การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมประกอบ เรื่อง การ
อ่านและเขียนสะกดคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1”
วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัย
มหาสารคาม
- ปราณี ทองคำ (2542) *เกมประกอบการสอนวิทยาศาสตร์* พิมพ์ครั้งที่ 6 กรุงเทพมหานคร
โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช
- ปรีชา นันดาภิวัฒน์ (2544) *พจนานุกรม ภาษาไทย (ฉบับสมบูรณ์)* กรุงเทพมหานคร
- เปลื้อง ณ นคร (2538) *ศิลปะแห่งการอ่าน* กรุงเทพมหานคร สำนักพิมพ์ข้าวฟ่าง

- พรจันทร์ จันทวิมล (2534) *การเขียนและจัดทำสื่อหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน* พิมพ์ครั้งที่ 2
กรุงเทพมหานคร เลิฟแอนด์ลิฟเพรส
- ภาวิณี กลิ่นโดกัย (2553) “การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเกาะ สำนักงานเขตมีนบุรี กรุงเทพมหานคร” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ขอนแก่น
- มานิต มานิตเจริญ (2543) *พจนานุกรมไทย (ฉบับปรับปรุงใหม่)* พิมพ์ครั้งที่ 17
กรุงเทพมหานคร
- มนตรี แยมกสิการ (2526) “เอกสารประกอบการสอนการใช้เทคโนโลยีทางการสอนในห้องเรียน” สงขลา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ราชบัณฑิตยสถาน (2542) *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน ฉบับพุทธศักราช 2542*
กรุงเทพมหานคร สำนักพิมพ์นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์
- ลินจง อินทร์พรรย์และคณะ (2536) *ประมวลสาระชุดวิชา การนิเทศการสอน ในระดับประถมศึกษา ศึกษ หน้าที่ 7* นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- ลัดดา นีละมณี (2540) “ความหมายและความสำคัญของสื่อการเล่านิทานสำหรับเด็กปฐมวัย”
ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาสื่อการสอนระดับปฐมวัยศึกษา หน้าที่ 5* หน้า 213 – 238 นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
- ล้วน สายยศ (2536) *ประมวลสาระชุดวิชา การวิจัยหลักสูตรและกระบวนการเรียนการสอน หน้าที่ 4* นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- วิริยะ สิริสิงห (2537) *การเขียนหนังสือสำหรับเด็ก* กรุงเทพมหานคร สำนักพิมพ์ชมรมเด็ก
- วิรัช วรรณรัตน์ (2548) *ประมวลสาระชุดวิชา การวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับประถมศึกษา หน้าที่ 1* นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- วรรณิ โสมประยูร (2537) *การสอนภาษาไทย ระดับประถมศึกษา* กรุงเทพมหานคร
ไทยวัฒนาพานิช
- วรสุดา บุญยไวโรจน์ (2530) *เรื่องน่ารู้สำหรับครุคณิตศาสตร์* กรุงเทพมหานคร จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย
- วิเชียร เกษประทุม (2547) *นิทานพื้นบ้าน* กรุงเทพมหานคร
- ศศิธร ชาญลักษณ์นันท์ (2542) *ภาษาเพื่อการสื่อสารและสืบค้น* สถาบันราชภัฏนครราชสีมา
กรุงเทพมหานคร

- ศิริมาศ ไทยวัฒนา (2536) *ประมวลสาระชุดวิชาทักษะและประสบการณ์พื้นฐานสำหรับเด็ก
ประถมศึกษา หน่วยที่ 10* นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- ศรีรัตน์ เจิงกลิ่นจันทร์ (2538) *การอ่านและการสร้างนิสัยรักการอ่าน พิมพ์ครั้งที่ 3*
กรุงเทพมหานคร ไทยพัฒนาพานิช
- ศรีสวัสดิ์ น่วมจะโป๊ะ (2542) “การเปรียบเทียบความสามารถทางการฟังของ เด็กที่มีความ
บกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษา
และ แบบฝึกหัด” ปรินญาณิพนธ์การศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการศึกษาพิเศษ
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร กรุงเทพมหานคร
- ศักดิ์ศรี ปาณะกุลและนิรมล ศตวุฒิ (2542) *การเขียนเอกสารวิชาการ* มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- สุกิจ ศรีณะพรหม (2544) “เกมกับการเรียนรู้” *วารสารวิชาการ* 4, 5 (พฤษภาคม) : 73-75
- สุชาติ วงศ์สุวรรณ (2551) *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*
- สุวิทย์ หิรัณยกาญจน์ (2540) *พจนานุกรมฉบับนักเรียน ตรงตามพจนานุกรมฉบับ
ราชบัณฑิตยสถาน ล่าสุด* กรุงเทพมหานคร
- สุจิริต เพียรชอบ (2531) “การพัฒนาการสอนภาษาไทย” กรุงเทพมหานคร คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- _____ (2536) *ประมวลสาระชุดวิชา การพัฒนาหลักสูตรและวิถีชีวิตทางการสอน
หน่วยที่ 14* หน้า 445 – 505 นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- สุวัฒน์พงษ์ ร่มศรี (2534) “การทดลองสอนวิชาคณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรื่องการ
คูณ หาร จำนวนเลขที่ตัวตั้งมีสองหลักและ โจทย์ระคนโดยวิธีสอนแบบปกติและ
วิธีสอนแบบใช้เกมคณิตศาสตร์ประกอบ” การศึกษามหาบัณฑิต สาขาการ
ประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม
- สุพรรณิ วราทร (2545) *การอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ* กรุงเทพมหานคร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สุวาริ ณ พัทลุง *ผลการใช้หนังสืออ่านประกอบการสอน ชุด นิทานส่งเสริมคุณธรรมพื้นฐาน
8 ประการ ที่มีผลต่อความเข้าใจในการอ่าน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โรงเรียนประชาอุทิศบ้านโคกม่วง อำเภอนองจิก ปัตตานี*
- สุวรรณิ ยะหะกร (2548) *ประมวลสาระชุดวิชาการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับ
ประถมศึกษา หน่วยที่ 3* นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- สุวรรณิ ยะหะกร และบัญชา แสนทวี (2547) *ประมวลสาระชุดวิชา ฉบับเพิ่มเติม ชุดวิชา
ทักษะและประสบการณ์พื้นฐานสำหรับเด็กประถมศึกษา นนทบุรี มหาวิทยาลัย
สุโขทัยธรรมาธิราช*

- เสาวนีย์ ชลมาศ (2550) “ผลการใช้เกมเป็นสื่อการสอนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนวัดหนองคอกหมู จังหวัดระยอง” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- สมพงษ์ สิงหะพล (2545) *รูปแบบการสอน* นครราชสีมา สถาบันราชภัฏนครราชสีมา
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2539) *เอกสารเสริมความรู้กลุ่มทักษะภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โครงการ 2 อบรมครูผู้สอนปีงบประมาณ 2538* กรุงเทพมหานคร ครูสภาลาดพร้าว
- อัจฉรา ชิวพันธ์ (2536) *คู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน* พิมพ์ครั้งที่ 7 กรุงเทพมหานคร ไทยวัฒนาพานิช
- _____ (2547) *ภาษาพาสอน เรื่องน่ารู้สำหรับครูภาษาไทย* กรุงเทพมหานคร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ (2540) *ภาษาในสังคมไทย* จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร
- อุทุมพร จามรมาน (2536) *ประมวลสาระชุดวิชา การวิจัยหลักสูตรและกระบวนการเรียนการสอน หน่วยที่ 1* นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- อุทร อารัมภักวีโรจน์ (2544) “การพัฒนาชุดสื่อประสมวิชาภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- เอกรินทร์ สีมหาศาล *เรื่องน่ารู้สู่การใช้หลักสูตรแกนกลางฯ, 51* กรุงเทพมหานคร อักษรเจริญทัศน์
- <http://นิทานอีสป.net/> ค้นวันที่ 12 กรกฎาคม 2556



ภาคผนวก

มหาวิทยาลัย

สกลนครราชภัฏ

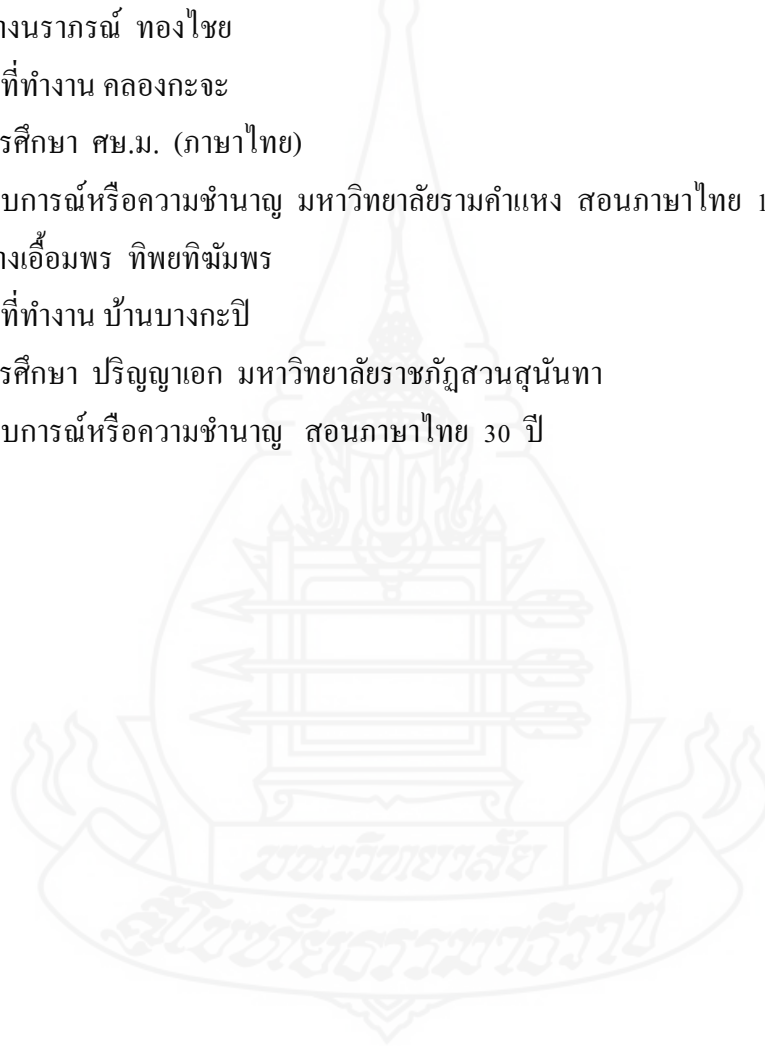
ภาคผนวก ก

รายชื่อพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือ



รายชื่อพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือ

1. ชื่อ นางสาวสุนทรี เทียนทอง
สถานที่ทำงาน ฤทธิยะวรรณาลัย
วุฒิการศึกษา สม.ม. (หลักสูตรและการสอน)
ประสบการณ์หรือความชำนาญ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สอนภาษาไทย 20 ปี
2. ชื่อ นางนราภรณ์ ทองไชย
สถานที่ทำงาน คลองกะจะ
วุฒิการศึกษา ศษ.ม. (ภาษาไทย)
ประสบการณ์หรือความชำนาญ มหาวิทยาลัยรามคำแหง สอนภาษาไทย 18 ปี
3. ชื่อ นางเอื้อมพร ทิพยทิฆัมพร
สถานที่ทำงาน บ้านบางกะปิ
วุฒิการศึกษา ปริญญาเอก มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ประสบการณ์หรือความชำนาญ สอนภาษาไทย 30 ปี



(สถานที่ติดต่อนักศึกษา)

.....
.....

วันที่..... 25 ก.ค 2556

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ลงนามในหนังสือขอเก็บข้อมูลเพื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ

เรียน ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์ (ผ่านอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระ)

ข้าพเจ้า นางปราณีต แก้วกระโทก นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน วิชาเอกประถมศึกษา มีความประสงค์ขอหนังสือ จากมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการทดลองเครื่องมือจากโรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย กลุ่มสาระในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวนนักเรียน 1 ห้องเรียน ตั้งแต่ 11 - 30 กรกฎาคม 2556

จึงเรียนมาเพื่อโปรดลงนามในหนังสือขอทดลองเครื่องมือที่แนบมาทำยนี้ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

.....
.....

(นางปราณีต แก้วกระโทก)

เรียน ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

เพื่อโปรดลงนามในหนังสือที่แนบมาทำยนี้

.....
.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวรรณี ยหะกร)

(อาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระ)



ที่ ศธ 0522.16 (บ)/ ๑๖

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด
จังหวัดนนทบุรี 11120

วันที่ ๒๖ กรกฎาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาเก็บข้อมูลเพื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย

ด้วย นางปราณีต แก้วระโทก นักศึกษาหลักสูตรบัณฑิตศึกษา แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน วิชาเอกประถมศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช กำลังทำการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่อง ผลการใช้เกมและนิทานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านพิชิตเกษม จังหวัดนครราชสีมา

ในการนี้ นักศึกษาจำเป็นต้องเก็บข้อมูลเพื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ จากโรงเรียนของท่านในชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 1 ห้องเรียน เพื่อทดลองสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตั้งแต่วันที่ 11-30 กรกฎาคม 2556

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่าน ในการอนุญาตให้นักศึกษาได้ทดลองเครื่องมือ ตามวัน เวลา และรายละเอียดที่นักศึกษาเสนอมาพร้อมนี้ หวังว่าจะได้รับความกรุณาจากท่าน และขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรรณพ จินะวิวัฒน์)
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา

โทร. 0-2504-8505

โทรสาร. 0-2503-3566-7



ที่ ศธ 0522.16 (บ)/๕๘๑

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด
จังหวัดนนทบุรี 11120

วันที่ 1๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์สุนทรี เทียนทอง

สิ่งที่ส่งมาด้วยโครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระ จำนวน 1 ชุด

ด้วย นางปราณีต แก้วระโทก นักศึกษาหลักสูตรบัณฑิตศึกษา แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน วิชาเอกประถมศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช กำลังทำการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่อง ผลการใช้เกมและนิทานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียน บ้านพิชิตคเชนทร์ จังหวัดนครราชสีมา ตามโครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องดังกล่าว นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลและได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระไว้ชิ้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้น มีความครอบคลุมเนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย ทางสาขาวิชาจึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหา ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการศึกษาค้นคว้าอิสระของนักศึกษาผู้นี้ด้วย สำหรับรายละเอียดอื่น ๆ นักศึกษาจะนำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี จึงขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรรณพ จินะวัฒน์)

ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา

โทร. 0-2504-8505

โทรสาร. 0-2503-3566-7



ที่ ศธ 0522.16 (บ)/๒๕๓

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด
จังหวัดนนทบุรี 11120

วันที่ ๑๒ กรกฎาคม ๒๕๕๖

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์นราภรณ์ ทองไชย

สิ่งที่ส่งมาด้วยโครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระ จำนวน 1 ชุด

ด้วย นางปราณีต แก้วระโทก นักศึกษาหลักสูตรบัณฑิตศึกษา แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน วิชาเอกประถมศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช กำลังทำการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่อง ผลการใช้เกมและนิทานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียน บ้านพิชิตคเชนทร์ จังหวัดนครราชสีมา ตามโครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องดังกล่าว นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลและได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระไว้ชิ้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้น มีความครอบคลุมเนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย ทางสาขาวิชาจึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิด้าน เนื้อหา ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการศึกษาค้นคว้าอิสระของนักศึกษาผู้นี้ด้วย สำหรับรายละเอียดอื่น ๆ นักศึกษาจะนำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี จึงขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรรณพ จินะวัฒน์)

ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา

โทร. 0-2504-8505

โทรสาร. 0-2503-3566-7



ที่ ศธ 0522.16 (บ)/๒๕๖

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด
จังหวัดนนทบุรี 11120

วันที่ 1๕ กรกฎาคม ๒๕๖๑.....

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์เอี่ยมพร ทิพย์ทิฆัมพร

สิ่งที่ส่งมาด้วยโครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระ จำนวน 1 ชุด

ด้วย นางปราณีต แก้วระโทก นักศึกษาหลักสูตรบัณฑิตศึกษา แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน วิชาเอกประถมศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช กำลังทำการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่อง ผลการใช้เกมและนิทานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียน บ้านพิชิตคเชนทร์ จังหวัดนครราชสีมา ตามโครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องดังกล่าว นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลและ ได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระไว้ขั้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้น มีความครอบคลุมเนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย ทางสาขาวิชาจึงขอความ อนุเคราะห์จากท่านในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิด้าน เนื้อหา ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็นเพื่อการ ปรับปรุงเครื่องมือการศึกษาค้นคว้าอิสระของนักศึกษาผู้นี้ด้วย สำหรับรายละเอียดอื่น ๆ นักศึกษาจะนำเรียนด้วย ตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี จึงขอคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรณพ จินะวัฒน์)

ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา

โทร. 0-2504-8505

โทรสาร. 0-2503-3566-7

ภาคผนวก ข

แผนการจัดการเรียนรู้ 1-8



แผนการจัดการเรียนรู้แผนที่ 1
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคต้น
เรื่อง การอ่านคำใหม่ เวลา 1 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำใหม่เป็นการเพิ่มประสบการณ์ทางภาษา

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถอ่านคำที่ไม่มีตัวสะกด ได้ถูกต้อง
2. สามารถอ่านนิทานเรื่องสุนัขรับเชิญ แล้วตอบคำถาม ได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

1. การอ่านคำใหม่
 - คำที่ไม่มีตัวสะกด: อา มา ลา ว่า ช้า, นิ, มี คี รี ที่ นี, ตุ, เว, แต่ แก่, ตัว
คร้าว, เมื่อ, เก้อ, ขอ พ่อ, คำ, ไป ไม่ ได้ ไว้, ใน ไจ ไค, เมมา เจ้า เจ้า
2. นิทานเรื่องสุนัขรับเชิญ

กระบวนการจัดการเรียนรู้**ขั้นนำ**

1. ครูร้องเพลง ขอไข่ จากแผนภูมิพร้อมกับปรบมือประกอบเพลง 1 จบเป็น

ตัวอย่าง แล้วให้นักเรียนร้องพร้อมกับครูพร้อมกับปรบมือประกอบ 2 จบ ดังนี้

เพลง ขอไข่ (ทำนอง เพลงหนึ่งห้องของสังข์ทอง สีใส)

ขอไข่ _ ขอไข่ _ ซ่อนไว้ ในกอไถ่

เมื่อออกจากไข่

ฉันทิ้งชื่อไก่ _

(ร้องเพลงพร้อมกับปรบมือตามจังหวะที่ขีดเส้นใต้)

แล้วสนทนาเกี่ยวกับเนื้อเพลงซึ่งจะมีคำศัพท์คำว่า “ไว้” และ “ใน” พร้อมกับเขียนวงกลมล้อมรอบ ทีละคำบนแผนภูมิแล้วสนทนาต่อว่า คำศัพท์ทั้งสองคำนี้จะเป็นคำใหม่ที่นักเรียนจะต้องอ่านในขณะที่เล่นเกมการแข่งขันการอ่านบัตรคำรวมกับคำศัพท์คำอื่น ๆ อีก

ขั้นตอน

2. ครูนำบัตรคำสำหรับเล่นเกมการแข่งขันการอ่านบัตรคำให้นักเรียนดูและอธิบายถึงการใช้บัตรคำในการเล่นการแข่งขันการอ่านบัตรคำ ดังนี้

เกมการแข่งขันการอ่านบัตรคำ

วิธีเล่น

- 1) ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 3 คน ในแต่ละกลุ่ม ครูจัดให้นักเรียนที่เรียนเก่งที่สุดถึงอ่อนที่สุดอยู่ด้วยกัน (ดูจากคะแนนการสอบอ่านออกเสียงก่อนเรียน ฉบับที่ 1)
 - 2) ครูเลือกนักเรียน 1 ใน 3 คน (เลือกนักเรียนเก่งที่สุด 1 คน จาก นักเรียน 3 คน) เป็นผู้ดำเนินการแข่งขันในกลุ่มแต่ละกลุ่ม
 - 3) ผู้ดำเนินการแข่งขันในกลุ่มให้สมาชิกในกลุ่มอีก 2 คน เป่ายางจุบหาผู้ชนะที่จะอ่านบัตรคำก่อน
 - 4) ผู้ดำเนินการแข่งขันให้ผู้ชนะอ่านบัตรคำโดยผู้ดำเนินการแข่งขัน สับบัตร คำไป - มา หลาย ๆ ครั้งแล้วให้ผู้ชนะอ่านทีละใบจนหมด อ่านได้ให้ 1 คะแนน ต่อหนึ่งใบ อ่านไม่ได้ให้ 0 คะแนนต่อหนึ่งใบ ผู้ดำเนินการแข่งขันบันทึกคะแนนลงในตารางการแข่งขันบัตรคำที่ใช้แล้วคว่ำลงบนโต๊ะทีละใบจนหมด (ครูสาธิตการบันทึกคะแนนลงในตารางการแข่งขัน)
 - 5) ผู้ดำเนินการแข่งขัน ให้ผู้แพ้จากการเป่ายางจุบอ่านบัตรคำโดยดำเนินการเหมือนข้อ 4)
 - 6) ผู้ดำเนินการแข่งขันรวมคะแนนผู้แข่งขันเพื่อหาผู้ชนะการแข่งขันในครั้งนี้ ซึ่งนับเป็นครั้งที่ 1 (ครูสาธิตการรวมคะแนนของแต่ละคนในตารางการแข่งขัน)
3. ครูแบ่งกลุ่มผู้เรียนแล้วแจกบัตรคำและตารางการแข่งขันให้นักเรียนกลุ่มละ 1 ชุด
4. ครูให้นักเรียนดำเนินการแข่งขัน ครูเป็นผู้สังเกตอยู่ห่างๆ และเป็นผู้แนะนำ เมื่อเกิดปัญหา
5. เมื่อเสร็จการแข่งขัน ผู้ดำเนินการแข่งขันนำบัตรคำและตารางการแข่งขันครั้งที่ 1 ส่งครูบนโต๊ะหน้าชั้นเรียน
 6. ครูแจกหนังสือนิทานสุนัขรับเชิญให้นักเรียนคนละเล่มเพื่ออ่าน อ่านคำบางคำที่อ่านได้โดยครูใช้เวลา 5 นาที
 7. ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่ทีละคำโดยอ่านสะกดคำแล้วเขียนลงสมุด จนหมดโดยแบ่งคำเป็นกลุ่มตามสาระการเรียนรู้ (อธิบายลักษณะของกลุ่มคำแต่ละกลุ่มด้วยคำพูดไม่ต้องจดบันทึก) และเน้นการแจกถูกตามตัวอักษรเช่น ว่าแจกถูกดังนี้ ว-า-วา-วา ---ว่า

คำใหม่: อา มา ลา ว่า ข้า, นิ, มิ ดี รี ที่ นี้, ตู, เว, แต่ แก้ว, ตัว กร้ว หัว, เมื่อ, เก้อ,

ขอ พ่อ, คำ, ไป ไม่ ได้ ไว้, ใน ใจ ใจ, แม เจ้า เจ้า

8. ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่มาเป็นรายบุคคล 1–2 คน นักเรียนทั้งชั้นอ่านตาม

9. ครูให้นักเรียน 3–4 คน นำอ่านนิทาน สุนัขรับเชิญเป็นรายบุคคลนักเรียนทั้งชั้นอ่านตามจนจบเรื่อง

10. ครูให้นักเรียนตอบคำถามจากเรื่องทีอ่านเป็นรายบุคคลโดยการทำแบบฝึกหัดท้ายเรื่อง โดยก่อนทำแบบฝึกหัดครูให้นักเรียนอ่านคำชี้แจงพร้อมกันทั้งชั้นก่อนแล้วจึงออกมาทำหน้าที่บนกระดานคำแล้วจึงทำลงในแบบฝึกหัดอีกครั้งหนึ่งแล้วอ่านคำตอบที่ถูกต้องพร้อมกันทั้งชั้น

แบบฝึกหัด

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกกากบาท (X) ทับข้อ ก ข หรือ ค ที่เห็นว่าถูกต้องที่สุด

๑. จากเรื่อง มีสุนัขกี่ตัว ?

ก. 1 ตัว

ข. 2 ตัว

ค. 3 ตัว

๒. จากเรื่อง ทำไมสุนัขจรจัดจึงถูกเหวี่ยงออกไปทางหน้าต่าง ?

ก. เพราะเข้าทางประตูหลัง

ข. เพราะเข้าทางประตูหน้า

ค. ไม่มีคำตอบที่ถูกต้อง

๓. ข้อใดคือข้อคิดที่ได้จากนิทานเรื่องนี้ ?

ก. แยกที่ดีควรมาไปงานเลี้ยง

ข. แยกที่ดีควรเข้าทางประตูหลัง

ค. แยกที่ดีควรเข้าทางประตูหน้า

ขั้นสรุป

11. ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่พร้อมกันทั้งชั้น

12. ครูให้นักเรียนอ่านคำว่า “ตัว” จากบัตรคำพร้อมกันทั้งชั้นแล้วเขียนคำว่า “ตัว” 3 ครั้งลงสมุดเป็นแบบฝึกหัดท้ายชั่วโมงและฝึกอ่าน ดังนี้

แบบฝึกหัดท้ายชั่วโมง

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนคำว่า “ตัว” ๓ ครั้ง ลงสมุดและฝึกอ่าน

๑. ตัว

๒.

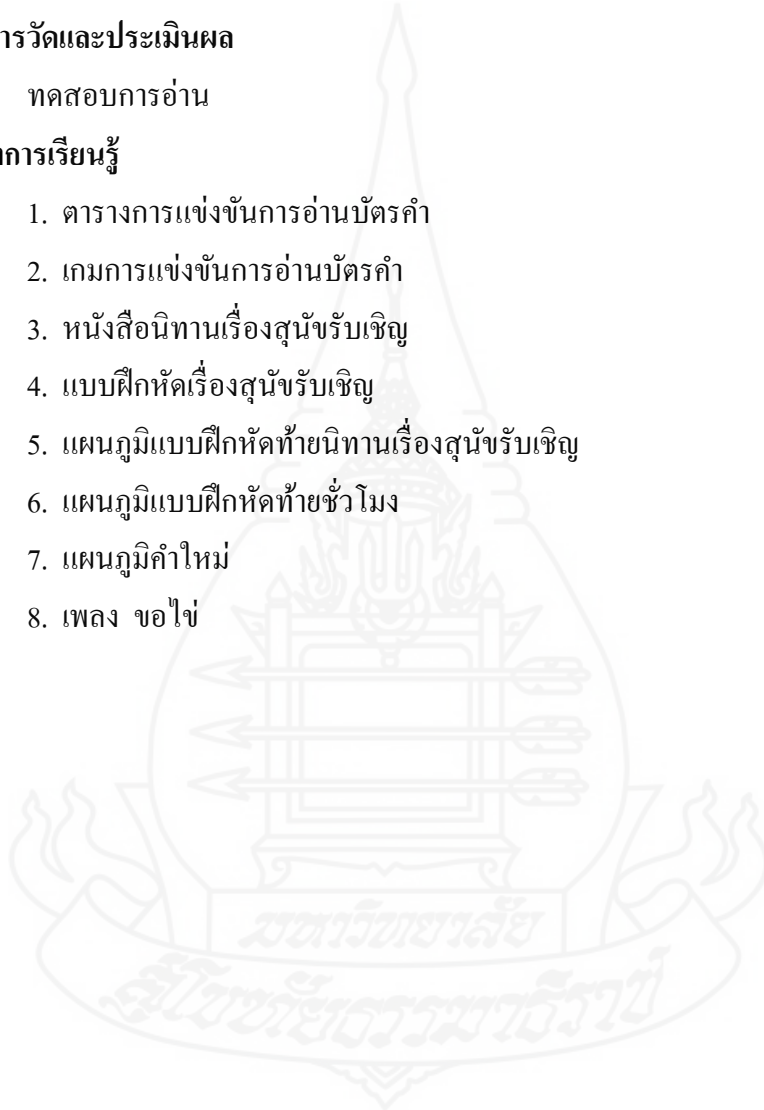
๓.

กระบวนการวัดและประเมินผล

ทดสอบการอ่าน

สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

1. ตารางการแข่งขันการอ่านบัตรคำ
2. เกมการแข่งขันการอ่านบัตรคำ
3. หนังสือนิทานเรื่องสุนัขรับเชิญ
4. แบบฝึกหัดเรื่องสุนัขรับเชิญ
5. แผนภูมิแบบฝึกหัดทำนิทานเรื่องสุนัขรับเชิญ
6. แผนภูมิแบบฝึกหัดท้ายชั่วโมง
7. แผนภูมิคำใหม่
8. เพลง ขอใจ



ภาคผนวก

สาระการเรียนรู้ (อธิบาย)

1. การอ่านคำใหม่ (เน้นการอ่านสะกดคำหรือแจกลูกตามตัวอักษรคือตามรูปพยัญชนะ
สระวรรณยุกต์)

คำใหม่ :- คำที่ไม่มีตัวสะกด : อา มา ลา ว่า ซ้ำ, นิ, มี ดี รี ที่ นี้, ตู, เว, แต่ แก่, ตัว
คร้ว หัว, เมื่อ, เก้อ, ขอ พ่อ, คำ, ไป ไม่ ได้ ไว้, ใน ไจ ใด, เมมา เจ้า เจ้า

เฉลยแบบฝึกหัด

๑. ข

๒. ก

๓. ก

ตารางการแข่งขันการอ่านบัตรคำ ครั้งที่.....

ผู้ดำเนินการแข่งขันหาผู้ชนะ โดยการให้ผู้เข้าแข่งขันเป่ายางลบ ผู้ชนะจะได้เข้าแข่งขันลำดับที่ 1

ผู้ดำเนินการแข่งขันเริ่มดำเนินการแข่งขันและบันทึกคะแนนลงในตารางการแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขัน	จำนวนบัตรคำที่อ่านได้	รวม คะแนน	รวมจำนวนครั้ง ที่แข่งขัน	หมายเหตุ
----------------	-----------------------	--------------	-----------------------------	----------

1.....				
.....				
.....				
2.....				
.....				
.....				

ผู้ดำเนินการแข่งขันเขียนวงกลมรอบลำดับที่ผู้ชนะการแข่งขันในแต่ละครั้ง

สุนัขรับเชิญ

สุนัขเฝ้าบ้านของเศรษฐีได้เฝ้าชวนเพื่อนที่เป็นสุนัขจรจัดขึ้นว่า “ คำนีที่บ้านเจ้านายขำมีงานเลี้ยง ข้าขอเชิญเจ้าไปร่วมงานด้วย ข้ารับรองได้ว่าเจ้าจะมีอาหารดี ๆ กินมากมายทั้งคืนเลยเชียวละ ”

สุนัขจรจัดรับคำเชิญแล้วเมื่อถึงเวลาก็รีบไปที่บ้านเศรษฐีตั้งแต่หัวค่ำ แทนที่สุนัขจิ้งจอกตัวนั้นจะเข้าไปทางหน้าบ้าน มันกลับรีตรงเข้าไปที่ครัวหลังบ้าน เมื่อสุนัขจรจัดเห็นว่า มีอาหารมากมายมันก็ดีใจกระดิกหางไปมา

บังเอิญพ่อครัวมาเห็นเข้าจึงคิดว่าเป็นสุนัขที่จะเข้ามาขโมยกินอาหารที่ตนได้จัดเตรียมไว้ จึงได้จับตัวสุนัขจรจัดเหวี่ยงออกไปทางหน้าต่างในทันทีทันใด

เมื่อสุนัขตัวอื่น ๆ ได้เห็นสุนัขจรจัดวิ่งพลางร้องโอดโอยไปพลางเช่นนั้น จึงได้เฝ้าถามขึ้นว่าไปงานเลี้ยงมาเป็นอย่างไรบ้างเพื่อนเอ๋ย

สุนัขจรจัดตัวนั้นจึงแกล้งตอบแก้เก้อออกไปว่าตนเมามากไปหน่อยจึงเข้าบ้านเศรษฐีไม่ถูก

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า

แขกที่ดีควรเข้าทางประตูหน้าบ้านเสมอ



แผนการจัดการเรียนรู้แผนที่ 2
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย **ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2** **ภาคต้น**
เรื่อง การอ่านคำใหม่ **เวลา 1 ชั่วโมง**

สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำใหม่เป็นการเพิ่มประสบการณ์ทางภาษา

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถอ่านคำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกดในแม่ กก แม่ กคและแม่ กบได้ถูกต้อง
2. สามารถอ่านนิทานเรื่องสุนัขผู้ซื่อสัตย์แล้วตอบคำถามได้ถูกต้อง
3. สามารถตอบคำถามจากการอ่านนิทานเรื่องสุนัขผู้ซื่อสัตย์ได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

1. การอ่านคำใหม่
 - คำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกด ในแม่ กก ได้แก่ ปาก หาก มาก ในแม่ กค ได้แก่ ขาด ผิด สุด และในแม่กบ ได้แก่ ชุบ
2. นิทานเรื่องสุนัขผู้ซื่อสัตย์

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูให้นักเรียนดูสิ่งที่ครูหยิบขึ้นมาแล้วชูให้ดูหน้าชั้นเรียน โดยให้นักเรียนดูโดยไม่ต้องส่งเสียงแต่คอยยกมือตอบเมื่อครูชี้ให้ตอบจึงตอบเป็นรายบุคคลโดยครูเลือกชี้นักเรียนที่ยกมือขึ้นเป็น อันดับหนึ่งตอบก่อนถ้าตอบไม่ได้ให้ชี้ให้นักเรียนที่ยกมือขึ้นในอันดับต่อไป นักเรียนคนใดตอบถูกครูมอบสิ่งที่ครูชูให้ดูเป็นรางวัลแล้วให้นักเรียนทั้งชั้นปรบมือให้แล้วโยนเข้าสู่การเล่นเกมการแข่งขันการอ่าน บัตรคำว่าการแข่งขันในครั้งต่อไปจะมีคำศัพท์คำนี้ “ น่องไก่ชุบแป้งทอด ” (พร้อมกับอ่านและชี้คำที่ จิตเส้นใต้) และคำอื่น ๆ อีก

ขั้นสอน

2. ครูแจกบัตรคำและตารางการแข่งขันให้นักเรียนกลุ่มละ 1 ชุด เพื่อใช้ในการเล่นเกมการแข่งขันการอ่านบัตรคำครั้งที่ 2
3. ครูให้นักเรียนดำเนินการแข่งขัน ครูเป็นผู้สังเกตอยู่ห่าง ๆ และเป็นผู้เนะ เมื่อเกิดปัญหา
4. เมื่อเสร็จการแข่งขัน ผู้ดำเนินการแข่งขันนำบัตรคำและตารางการแข่งขัน ครั้งที่ 2 ส่งครูบนโต๊ะหน้าชั้นเรียน

5. ครูแจกหนังสือนิทาน สุนัขผู้ซื่อสัตย์ให้นักเรียนคนละเล่มเพื่ออ่าน อ่านคำ บางคำที่อ่านได้ โดยครูใช้เวลา 5 นาที

6. ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่ในช่วงที่แล้วจากสมุดบันทึกพร้อมกันทั้งชั้น

7. ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่ที่ละคำโดยอ่านสะกดคำแล้วเขียนลงสมุด จนหมด โดยแบ่งคำเป็นกลุ่มตามสาระการเรียนรู้ (อธิบายลักษณะของกลุ่มคำแต่ละกลุ่มด้วยคำพูด ไม่ต้องจดบันทึก) และเน้นการแจกลูกตามตัวอักษร เช่น ปาก แจกลูกดังนี้ ป-า-ก-ปาก

คำใหม่ : ปาก หาก มาก

: ขาด ผิด สูด

8. ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่มาเป็นรายบุคคล 1-2 คน นักเรียนทั้งชั้นอ่านตาม

9. ครูให้นักเรียน 3-4 คน นำอ่านนิทาน สุนัขผู้ซื่อสัตย์เป็นรายบุคคล นักเรียนทั้งชั้นอ่านตามจนจบเรื่อง

10. ครูให้นักเรียนตอบคำถามจากเรื่องทีอ่านเป็นรายบุคคล โดยการทำแบบฝึกหัดท้ายเรื่อง โดยก่อนทำแบบฝึกหัดครูให้นักเรียนอ่านคำชี้แจงพร้อมกันทั้งชั้นก่อนแล้วจึงออกมาทำหน้าที่บนกระดานคำแล้วจึงทำลงในแบบฝึกหัดอีกครั้งหนึ่งแล้วอ่านคำตอบที่ถูกต้องพร้อมกันทั้งชั้น

แบบฝึกหัด

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกกากบาท (X) ทับข้อ ก ข หรือ ค ที่เห็นว่าถูกที่สุด

๑. เพราะเหตุใดสุนัขจึงเห่า ?

ก. สุนัขได้ยินเสียงคนขำไปไม่ได้

ข. สุนัขเห็นผี

ค. ไม่มีข้อถูก

๒. ใครโยนเนื้อที่ซุบยาเบือเข้ามาในรั้ว ?

ก. ผี

ข. ขโมย

ค. เจ้าของบ้าน

๓. สุนัขกินเนื้อที่ซุบยาเบือหรือไม่ ?

ก. กิน

ข. ไม่กิน

ค. ไม่มีข้อถูก

๔. ข้อใดคือข้อคิดที่ได้จากนิทานเรื่องนี้ ?

- ก. อามิสตินบนนั้นซื้อความซื่อสัตย์ก็ไม่ได้
- ข. อามิสตินบนนั้นซื้อความซื่อสัตย์ก็ทำได้
- ค. ไม่มีคำตอบที่ถูกต้อง

ขั้นสรุป

11. ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่พร้อมกันทั้งชั้น
12. ครูให้นักเรียนอ่านคำว่า “ปาก” จากบัตรคำพร้อมกันทั้งชั้นแล้วเขียนคำว่า “ปาก” 3 ครั้ง ลงสมุดเป็นแบบฝึกหัดท้ายชั่วโมงและฝึกอ่าน ดังนี้

แบบฝึกหัดท้ายชั่วโมง

คำชี้แจงให้นักเรียนเขียนคำว่า “ปาก” ๓ ครั้ง ลงสมุดและฝึกอ่าน

๑. ปาก
๒.
๓.

กระบวนการวัดและประเมินผล

ทดสอบการอ่าน

สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

1. ตารางการแข่งขันการอ่านบัตรคำ
2. เกมการแข่งขันการอ่านบัตรคำ
3. หนังสือนิทานเรื่องสุนัขผู้ซื่อสัตย์
4. แบบฝึกหัดเรื่องสุนัขผู้ซื่อสัตย์
5. แผนภูมิแบบฝึกหัดท้ายนิทานเรื่องสุนัขผู้ซื่อสัตย์
6. แผนภูมิแบบฝึกหัดท้ายชั่วโมง
7. แผนภูมิคำใหม่
8. น่องไก่ชุบแป้งทอด

ภาคผนวก

สาระการเรียนรู้ (อธิบาย)

1. การอ่านคำใหม่ (เน้นการอ่านสะกดคำหรือแจกลูกตามตัวอักษรคือตามรูปพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์และตัวสะกดที่ปรากฏ)

- คำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกด ในแม่ กก : ปาก หาก มาก

- คำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกด ในแม่ กค : ขาด ผิด สูด ชุบ

คำใหม่ : ปาก หาก มาก

: ขาด ผิด สูดชุบ

เฉลยแบบฝึกหัด

๑. ก ๓. ข

๒. ข ๔. ก

ตารางการแข่งขันการอ่านบัตรคำ ครั้งที่.....

ผู้ดำเนินการแข่งขันหาผู้ชนะโดยการให้ผู้เข้าแข่งขันเป่ายางลูก ผู้ชนะจะได้เข้าแข่งขันลำดับที่ 1 ผู้ดำเนินการแข่งขันเริ่มดำเนินการแข่งขันและบันทึกคะแนนลงในตารางการแข่งขันผู้เข้าแข่งขัน

จำนวนบัตรคำที่อ่านได้

รวม รวมจำนวนครั้ง

คะแนน ที่แข่งขัน

1.....
.....
.....
2.....
.....
.....

ผู้ดำเนินการแข่งขันเขียนวงกลมรอบลำดับที่ผู้ชนะการแข่งขันในแต่ละครั้ง

เกมการแข่งขันการอ่านบัตรคำ

วิธีเล่น

- 1) ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 3 คน ในแต่ละกลุ่ม ครูจัดให้ นักเรียนที่เรียนเก่งที่สุดถึงอ่อนที่สุดอยู่ด้วยกัน (ดูจากคะแนนการสอบอ่านออกเสียงก่อนเรียน ฉบับที่ 1)
- 2) ครูเลือกนักเรียน 1 ใน 3 คน (เลือกนักเรียนเก่งที่สุด 1 คน จากนักเรียน 3 คน) เป็นผู้ดำเนินการแข่งขันในกลุ่มแต่ละกลุ่ม
- 3) ผู้ดำเนินการแข่งขันในกลุ่มให้สมาชิกในกลุ่มอีก 2 คน เป่ายางลบหาผู้ ชนะที่จะอ่านบัตรคำก่อน
- 4) ผู้ดำเนินการแข่งขันให้ผู้ชนะอ่านบัตรคำโดยผู้ดำเนินการแข่งขัน สับบัตร คำไป - มา หลาย ๆ ครั้งแล้วให้ผู้ชนะอ่านทีละใบจนหมด อ่านได้ให้ 1 คะแนน ต่อหนึ่งใบ อ่านไม่ได้ให้ 0 คะแนนต่อหนึ่งใบ ผู้ดำเนินการแข่งขันบันทึกคะแนนลงในตาราง การแข่งขัน บัตรคำที่ใช้แล้ว คว่ำลงบน โต๊ะทีละใบจนหมด (ครูสาธิตการบันทึกคะแนนลงในตารางการแข่งขัน)
- 5) ผู้ดำเนินการแข่งขัน ให้ผู้แพ้จากการเป่ายางลบอ่านบัตรคำโดยดำเนินการ เหมือนข้อ 4)
- 6) ผู้ดำเนินการแข่งขันรวมคะแนนผู้แข่งขันเพื่อหาผู้ชนะการแข่งขันในครั้งนี้ ซึ่ง นับเป็นครั้งที่ 1 (ครูสาธิตการรวมคะแนนของแต่ละคนในตารางการแข่งขัน)

สุนัขผู้ซื่อสัตย์

มีบ้านอยู่หลังหนึ่งได้เลี้ยงสุนัขเอาไว้เฝ้าบ้าน สุนัขตัวนั้นมีความซื่อสัตย์มาก ในยามกลางคืนแม้แต่ในขณะที่มันนอนหลับอยู่ซึ่งหากมัน ได้ยินเสียงอะไรที่ผิดปกติมันก็จะลุก ขึ้นมาเห่าเสมอไปเพื่อที่จะเตือนภัยแก่เจ้าของบ้าน

มีอยู่คืนหนึ่งมันได้ยินเสียงคนย่ำไปมาดังกรอบแกรอบเสียงนั้นดังแผ่วเบาแต่ดังที่บริเวณใกล้รั้วบ้านถึงแม้มันจะไม่เห็นว่าเป็นใครมันก็ส่งเสียงเห่าคำรามขู่ไว้อย่างไม่ขาดปาก

เจ้าหวังโมยจึงได้โยนเนื้อที่ซุกยาเบือเอาไว้ เข้ามาในรั้ว เพื่อหวังให้สุนัขตัวนี้ กิน แต่สุนัขเฝ้าบ้านเดินเข้าไปดม ๆ แต่ก็ไม่กินแต่อย่างใด

มันยังคงเห่าต่อไปจนกระทั่งเจ้าของบ้านออกมาดู แล้วก็ช่วยกันจับขโมยเอาไว้ได้ในที่สุด

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า

อามิสลินบนนั้นชื่อความซื่อสัตย์ก็คิดไม่ได้

แผนการจัดการเรียนรู้แผนที่ 3
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย **ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2** **ภาคต้น**
เรื่อง การอ่านคำใหม่ **เวลา 1 ชั่วโมง**

สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำใหม่เป็นการเพิ่มประสบการณ์ทางภาษา

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถอ่านคำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกด ในแม่ กม แม่ กงและแม่ กน ได้ถูกต้อง
2. สามารถอ่านนิทานเรื่องสุนัขจิ้งจอกกับหมีแล้วตอบคำถามได้ถูกต้อง
3. สามารถตอบคำถามจากการอ่านนิทานเรื่องสุนัขจิ้งจอกกับหมีได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

1. การอ่านคำใหม่
 - คำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกด ในแม่ กม ได้แก่ ย่อม ในแม่ กง ได้แก่ ของต่าง จิ้ง ย้ง นั้ง ตั่ง เรื่องและในแม่กน ได้แก่ นาน ทาน สอน ตน จน คน กิน
2. นิทานเรื่องสุนัขจิ้งจอกกับหมี

กระบวนการจัดการเรียนรู้**ขั้นนำ**

1. ครูร้องเพลง มาสาย จากแผนภูมิพร้อมกับปรบมือประกอบเพลง 1 จบเป็นตัวอย่าง แล้วให้นักเรียนร้องพร้อมกับครูพร้อมกับปรบมือประกอบ 2 จบ ดังนี้

เพลง มาสาย (ทำนองเพลงพม่ารำขวาน)

ใครมาสาย จะ ไม่ ทน การ
ริบมา ริบมานั่งเร็วพลัน
สุขสำราญขึ้นบานฤทัย (ซ้ำ)

(ร้องเพลงพร้อมกับปรบมือตามจังหวะที่ขีดเส้นใต้)

แล้วสนทนาเกี่ยวกับเนื้อเพลงซึ่งจะมีคำศัพท์คำว่า “นั่ง” พร้อมกับเขียนวงกลมล้อมรอบบนแผนภูมิแล้วสนทนา ต่อว่า คำศัพท์คำนี้จะเป็นคำใหม่ที่นักเรียนจะต้องอ่านในขณะที่เล่นเกมการแข่งขันการอ่านบัตรคำรวมกับคำศัพท์ คำอื่น ๆ อีก

ชั้นสอน

2. ครูแจกบัตรคำและตารางการแข่งขันให้นักเรียนกลุ่มละ 1 ชุด เพื่อใช้ในการเล่นเกมการแข่งขันการอ่านบัตรคำครั้งที่ 3
 3. ครูให้นักเรียนดำเนินการแข่งขัน ครูเป็นผู้สังเกตอยู่ห่างๆและเป็นผู้แนะนำเมื่อเกิดปัญหา
 4. เมื่อเสร็จการแข่งขัน ผู้ดำเนินการแข่งขันนำบัตรคำและตารางการแข่งขัน ครั้งที่ 3 ส่งครูบนโต๊ะหน้าชั้นเรียน
 5. ครูแจกหนังสือนิทาน ศูนย์จิ้งจอกกับสิงโตให้นักเรียนคนละเล่มเพื่ออ่าน อ่านคำบางคำที่อ่านได้โดยครูใช้เวลา 5 นาที
 6. ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่ในช่วงที่แล้วจากสมุดบันทึกพร้อมกันทั้งชั้น
 7. ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่ที่ละคำโดยอ่านสะกดคำแล้วเขียนลงสมุด จนหมด โดยแบ่งคำเป็นกลุ่มตามสาระการเรียนรู้ (อธิบายลักษณะของกลุ่มคำแต่ละกลุ่มด้วยคำพูด ไม่ต้องจดบันทึก) และเน้นการแจกดูตามตัวอักษร เช่น นั่งแจกดูคั้งนี้ น- - ง-นั่ง-นั่ง--นั่ง
- คำใหม่ : ย่อม
: ของ ต่าง จั้ง ย้ง นั่ง ตั้ง เรื่อง
: นาน ทาน สอน ตน จน คน กิน
8. ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่มาเป็นรายบุคคล 1-2 คน นักเรียนทั้งชั้นอ่านตาม
 9. ครูให้นักเรียน 3-4 คน นำอ่านนิทาน ศูนย์จิ้งจอกกับสิงโตเป็นรายบุคคล นักเรียนทั้งชั้นอ่านตามจนจบเรื่อง
 10. ครูให้นักเรียนตอบคำถามจากเรื่องทีอ่านเป็นรายบุคคลโดยการทำแบบฝึกหัดท้ายเรื่อง โดย ก่อนทำแบบฝึกหัดครูให้นักเรียนอ่านคำชี้แจงพร้อมกันทั้งชั้นก่อนแล้วจึงออกมาทำหน้าชั้นบนกระดานคำแล้วจึงทำลงในแบบฝึกหัดอีกครั้งหนึ่งแล้วอ่านคำตอบที่ถูกต้องพร้อมกันทั้งชั้น

แบบฝึกหัด

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกกากบาท (X) ทับข้อ ก ข หรือ ค ที่เห็นว่าถูกที่สุด

๑. จากเรื่อง อาหารของหมีคือข้อใด ?

ก. คนที่ตายแล้ว

ข. คนที่ยังมีชีวิตอยู่

ค. ไม่มีคำตอบที่ถูกต้อง

๒. จากเรื่อง คำกล่าวในข้อใดถูกต้อง ?

ก. สุนัขจิ้งจอกมีคุณธรรม

ข. หมีมีคุณธรรม

ค. ไม่มีข้อถูก

๓. ข้อใดเป็นข้อคิดที่ได้จากนิทานเรื่องนี้ ?

ก. ช่วยคนที่ยังไม่ตายย่อมเป็นที่น่านับถือกว่าการช่วยคนที่ตาย ไปแล้ว

ข. ช่วยคนที่ยังไม่ตายย่อมเป็นที่น่านับถือกว่าการช่วยคนที่ยังไม่ตาย

ค. ไม่มีคำตอบที่ถูกต้อง

ขั้นสรุป

12. ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่พร้อมกันทั้งชั้น

13. ครูให้นักเรียนอ่านคำว่า “จิ้ง” จากบัตรคำพร้อมกันทั้งชั้นแล้วเขียนคำว่า “จิ้ง” 3

ครั้งลงสมุดเป็นแบบฝึกหัดท้ายชั่วโมงและฝึกอ่าน ดังนี้

แบบฝึกหัดท้ายชั่วโมง

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนคำว่า “จิ้ง” ๓ ครั้ง ลงสมุดและฝึกอ่าน

๑. จิ้ง

๒.

๓.

กระบวนการวัดและประเมินผล

ทดสอบการอ่าน

สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

1. ตารางการแข่งขันการอ่านบัตรคำ

2. เกมการแข่งขันการอ่านบัตรคำ

3. หนังสือนิทาน สุนัขจิ้งจอกกับหมี

4. แผนภูมิคำใหม่
5. แบบฝึกหัดเรื่องสุนัขจิ้งจอกกับหมี
6. แผนภูมิแบบฝึกหัดทำนายนิทานเรื่องสุนัขจิ้งจอกกับหมี
7. แผนภูมิแบบฝึกหัดทำนายชั่วโมง
8. เพลง มาสาย

ภาคผนวก

สาระการเรียนรู้ (อธิบาย)

1. การอ่านคำใหม่ (เน้นการอ่านสะกดคำหรือแจกลูกตามตัวอักษรคือตามรูปพยัญชนะสระ วรรณยุกต์และตัวสะกดที่ปรากฏ)
 - คำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกดในแม่ กม ได้แก่ ย่อม ในแม่ กง ได้แก่ ของ ต่าง จิ้ง ย้ง นั้ง ตั่ง เรื่องและในแม่ กน ได้แก่ นาน ทาน สอน ตน จน คน กิน

- คำใหม่ : ย่อม
 : ของ ต่าง จิ้ง ย้ง นั้ง ตั่ง เรื่อง
 : นาน ทาน สอน ตน จน คน กิน

เฉลยแบบฝึกหัด

๑. ข
๒. ก
๓. ก

เกมการแข่งขันการอ่านบัตรคำ

วิธีเล่น

- 1) ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 3 คน ในแต่ละกลุ่ม ครูจัดให้ นักเรียนที่เรียนเก่งที่สุดถึงอ่อนที่สุดอยู่ด้วยกัน (ดูจากคะแนนการสอบอ่านออกเสียงก่อนเรียน ฉบับที่ 1)
- 2) ครูเลือกนักเรียน 1 ใน 3 คน (เลือกนักเรียนเก่งที่สุด 1 คนจากนักเรียน 3 คน) เป็นผู้ดำเนินการแข่งขันในกลุ่มแต่ละกลุ่ม
- 3) ผู้ดำเนินการแข่งขันในกลุ่มให้สมาชิกในกลุ่มอีก 2 คน เป่าขลุ่ยหาผู้ชนะที่จะอ่านบัตรคำก่อน
- 4) ผู้ดำเนินการแข่งขันให้ผู้ชนะอ่านบัตรคำโดยผู้ดำเนินการแข่งขัน สับบัตรคำไป - มาหลาย ๆ ครั้งแล้วให้ผู้ชนะอ่านทีละใบจนหมด อ่านได้ให้ 1 คะแนน ต่อหนึ่งใบอ่านไม่ได้ให้ 0 คะแนน

ต่อหนึ่งใบ ผู้ดำเนินการแข่งขันบันทึกคะแนน ลงในตาราง การแข่งขัน บัตรคำที่ใช้แล้ว คว่ำลงบนโต๊ะที่ละใบจนหมด (ครูสาธิตการบันทึกคะแนนลงในตารางการแข่งขัน)

5) ผู้ดำเนินการแข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันเป่าขลุ่ยอ่านบัตรคำโดยดำเนินการเหมือนข้อ 4

6) ผู้ดำเนินการแข่งขันรวมคะแนนผู้แข่งขันเพื่อหาผู้ชนะการแข่งขันในครั้งนี้

ซึ่งนับเป็นครั้งที่ 1 (ครูสาธิตการรวมคะแนนของแต่ละคนในตารางการแข่งขัน)

ตารางการแข่งขันการอ่านบัตรคำ ครั้งที่.....

ผู้ดำเนินการแข่งขันหาผู้ชนะ โดยการให้ผู้เข้าแข่งขันเป่าขลุ่ย ผู้ชนะจะได้เข้าแข่งขัน

ลำดับที่ 1 ผู้ดำเนินการแข่งขันเริ่มดำเนินการแข่งขันและบันทึกคะแนนลงในตารางการแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขัน	จำนวนบัตรคำที่อ่านได้	รวม คะแนน	รวมจำนวนครั้ง	หมายเหตุ
				ที่แข่งขัน

1.....				
.....				
.....				
2.....				
.....				
.....				

ผู้ดำเนินการแข่งขันเขียนวงกลมรอบลำดับที่ผู้ชนะการแข่งขันในแต่ละครั้ง

สุนัขจิ้งจอกกับหมี

กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว ได้มีสุนัขจิ้งจอกเฝ้าบ้านอยู่กับหมีเต่าและต่างก็เล่าถึงประวัติชีวิตของพวกตนตั้งแต่สมัยวัยหนุ่มจนถึงวัยชราอย่างภาคภูมิใจ

“ข้านะไม่เคยไปกินคนที่ตายแล้วเลยนะ เจ้ารู้หรือไม่” หมีอวดในคุณธรรมของตน แต่สุนัขจิ้งจอกกลับหัวร่อออกมาเบา ๆ พลางว่า

“ถ้าเจ้าอยากจะทำให้ใครนับถือเจ้าก็ไม่ควรที่จะกินคนที่ยังมีชีวิตอยู่”

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า

ช่วยคนที่ยังไม่ตาย ย่อมเป็นที่น่านับถือกว่าการที่ช่วยคนที่ตายไปแล้ว

แผนการจัดการเรียนรู้แผนที่ 4
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย **ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2** **ภาคต้น**
เรื่อง การอ่านคำใหม่ **เวลา 1 ชั่วโมง**

สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำใหม่เป็นการเพิ่มประสบการณ์ทางภาษา

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถอ่านคำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกด ในแม่ เกยและแม่เกอว ได้ถูกต้อง
2. สามารถอ่านนิทานเรื่องสุนัขจิ้งจอกกับฝูงเห็ดอบแล้วตอบคำถามได้ถูกต้อง
3. สามารถตอบคำถามจากการอ่านนิทานเรื่องสุนัขจิ้งจอกกับฝูงเห็ดอบได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

1. การอ่านคำใหม่
 - คำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกด ในแม่ เกย ได้แก่ สาย โหย เอ๋ย เฉย และในแม่ เกอว ได้แก่ หิว แล้วย

2. นิทานเรื่องสุนัขจิ้งจอกกับฝูงเห็ดอบ

กระบวนการจัดการเรียนรู้**ขั้นนำ**

1. ครูร้องเพลง คู่ใจ จากแผนภูมิพร้อมกับปรบมือประกอบเพลง 1 จบเป็นตัวอย่าง แล้วให้นักเรียนร้องพร้อมกับครูพร้อมกับปรบมือประกอบ 2 จบ ดังนี้

เพลง คู่ใจ (ทำนองเพลงเสียงฝน)

ฉันมาจากบนฟ้า

ท่องเที่ยวหา เพื่อนคู่ใจ _

พบแล้ว เธอนี้ไง _

พบแล้ว เธอนี้ไง _

เพื่อนคู่ใจ ในห้องเรียน _

(ร้องเพลงพร้อมกับปรบมือตามจังหวะที่ขีดเส้นใต้)

แล้วสนทนากับเนื้อเพลงซึ่งจะมีคำศัพท์คำว่า “แล้ว” พร้อมกับเขียนวงกลมล้อมรอบบนแผนภูมิแล้วสนทนาต่อว่า คำศัพท์คำนี้จะเป็นคำใหม่ที่นักเรียนจะต้องอ่านในขณะที่เล่นเกมการแข่งขันการอ่านบัตรคำรวมกับคำศัพท์คำอื่น ๆ อีก

ขั้นสอน

2. ครูแจกบัตรคำและตารางการแข่งขันให้นักเรียนกลุ่มละ 1 ชุด เพื่อใช้ในการเล่นเกมการแข่งขันการอ่านบัตรคำครั้งที่ 4

3. ครูให้นักเรียนดำเนินการแข่งขัน ครูเป็นผู้สังเกตอยู่ห่างๆและเป็นผู้แนะนำเมื่อเกิดปัญหา

4. เมื่อเสร็จการแข่งขัน ผู้ดำเนินการแข่งขันนำบัตรคำและตารางการแข่งขัน ครั้งที่ 3 ส่งครูบนโต๊ะหน้าชั้นเรียน

5. ครูแจกหนังสือนิทาน ศูนย์จึงจอกกับฝูงเหลือบให้นักเรียนคนละเล่มเพื่ออ่าน อ่านคำบางคำที่อ่านได้โดยครูใช้เวลา 5 นาที

6. ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่ในช่วงที่แล้วจากสมุดบันทึกพร้อมกันทั้งชั้น

7. ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่ที่ละคำโดยอ่านสะกดคำแล้วเขียนลงสมุด จนหมด โดยแบ่งคำเป็นกลุ่มตามสาระการเรียนรู้ (อธิบายลักษณะของกลุ่มคำแต่ละกลุ่มด้วยคำพูดไม่ต้องจดบันทึก) และเน้นการแจกถูกตามตัวอักษร เช่น แล้ว แจกถูกดังนี้ ล – แ – ว – แลว – แลว – แล้ว

คำใหม่ : สาย โหย เอ่ย เฉย

: หิว แล้ว

8. ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่มาเป็นรายบุคคล 1-2 คน นักเรียนทั้งชั้นอ่านตาม

9. ครูให้นักเรียน 3-4 คน นำอ่านนิทาน ศูนย์จึงจอกกับฝูงเหลือบเป็นรายบุคคล นักเรียนทั้งชั้นอ่านตามจนจบเรื่อง

10. ครูให้นักเรียนตอบคำถามจากเรื่องี่อ่านเป็นรายบุคคล โดยการทำแบบฝึกหัดท้ายเรื่อง โดยก่อนทำแบบฝึกหัดครูให้นักเรียนอ่านคำชี้แจงพร้อมกันทั้งชั้นก่อนแล้วจึงออกมาทำหน้าที่บนกระดานคำแล้วจึงทำลงในแบบฝึกหัดอีกครั้งหนึ่งแล้วอ่านคำตอบที่ถูกต้องพร้อมกันทั้งชั้น

แบบฝึกหัด

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกกากบาท (X) ทับข้อ ก ข หรือ ค ที่เห็นว่าถูกต้องที่สุด

๑. เม่นเห็นสัตว์อะไรตอมมูลคืดสุนัขจิ้งจอก ?

ก. เหลือบ

ข. หมัด

ค. ไร

๒. สุนัขจิ้งจอกยอมให้เม่นช่วยเหลือหรือไม่ ?

ก. ยอมให้ช่วย

ข. ไม่ยอมให้ช่วย

ค. ไม่มีคำตอบที่ถูกต้อง

๓. ข้อคิดที่ได้จากนิทานเรื่องนี้คือข้อใด ?

ก. เมื่อสิ้นคนที่ได้ผลประโยชน์จากเราแล้วก็อาจมีคนอื่นที่หวังผลประโยชน์จากเราเข้ามาในชีวิตเราอีกจนได้

ข. เมื่อสิ้นคนที่ได้ผลประโยชน์จากเราแล้วเราก็จะสุขสบาย

ค. ไม่มีคำตอบที่ถูกต้อง

ขั้นสรุป

11. ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่พร้อมกันทั้งชั้น

12. ครูให้นักเรียนอ่านคำว่า “แล้ว” จากบัตรคำพร้อมกันทั้งชั้นแล้วเขียนคำว่า “แล้ว” 3 ครั้งลงสมุดเป็นแบบฝึกหัดท้ายชั่วโมงและฝึกอ่าน ดังนี้

แบบฝึกหัดท้ายชั่วโมง

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนคำว่า “แล้ว” ๓ ครั้ง ลงสมุดและฝึกอ่าน

๑. แล้ว

๒.

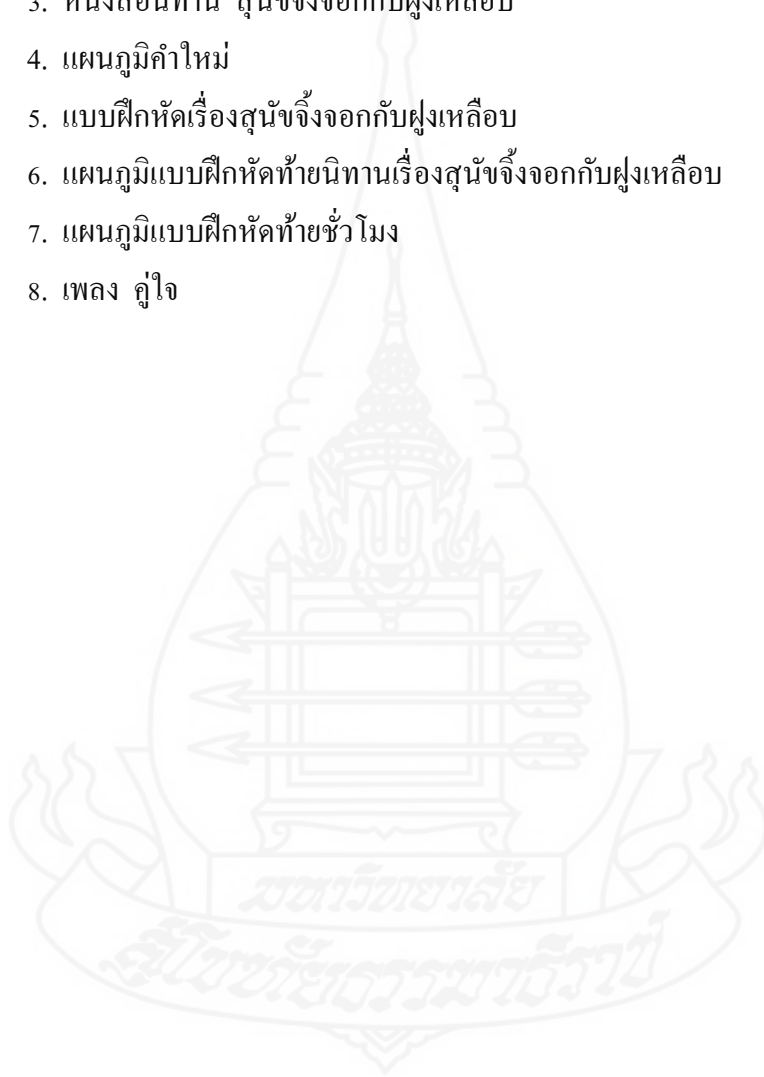
๓.

กระบวนการวัดและประเมินผล

ทดสอบการอ่าน

สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

1. ตารางการแข่งขันการอ่านบัตรคำ
2. เกมการแข่งขันการอ่านบัตรคำ
3. หนังสือนิทาน สุนัขจิ้งจอกกับฝูงเห็ลือบ
4. แผนภูมิคำใหม่
5. แบบฝึกหัดเรื่องสุนัขจิ้งจอกกับฝูงเห็ลือบ
6. แผนภูมิแบบฝึกหัดทำนิทานเรื่องสุนัขจิ้งจอกกับฝูงเห็ลือบ
7. แผนภูมิแบบฝึกหัดทำชั่วโมง
8. เพลง คู่ใจ



ภาคผนวก

สาระการเรียนรู้ (อธิบาย)

1. การอ่านคำใหม่ (เน้นการอ่านสะกดคำหรือแจกลูกตามตัวอักษรคือตามรูปพยัญชนะสระ วรรณยุกต์และตัวสะกดที่ปรากฏ)
 - คำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกด ในแม่ เกย ได้แก่ สาย โหย เอ๋ย เฉย ในแม่ เกอว ได้แก่ หิว แล้ว
 - คำใหม่ : สาย โหย เอ๋ย เฉย
 - : หิว แล้ว

เฉลยแบบฝึกหัด

๑. ก
๒. ข
๓. ก

เกมการแข่งขันการอ่านบัตรคำ

วิธีเล่น

- 1) ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 3 คน ในแต่ละกลุ่ม ครูจัดให้ นักเรียนที่เรียนเก่งที่สุดถึงอ่อนที่สุดอยู่ด้วยกัน (ดูจากคะแนนการสอบอ่านออกเสียงก่อนเรียน ฉบับที่ 1)
- 2) ครูเลือกนักเรียน 1 ใน 3 คน (เลือกนักเรียนเก่งที่สุด 1 คน จากนักเรียน 3 คน) เป็นผู้ดำเนินการแข่งขันในกลุ่มแต่ละกลุ่ม
- 3) ผู้ดำเนินการแข่งขันในกลุ่มให้สมาชิกในกลุ่มอีก 2 คน เป้ายังดูหาผู้ชนะที่จะอ่านบัตรคำก่อน
- 4) ผู้ดำเนินการแข่งขันให้ผู้ชนะอ่านบัตรคำโดยผู้ดำเนินการแข่งขัน สับบัตรคำไป - มาหลาย ๆ ครั้งแล้วให้ผู้ชนะอ่านทีละใบจนหมด อ่านได้ให้ 1 คะแนน ต่อหนึ่งใบอ่านไม่ได้ให้ 0 คะแนนต่อหนึ่งใบ ผู้ดำเนินการแข่งขันบันทึกคะแนน ลงในตาราง การแข่งขัน บัตรคำที่ใช้แล้วคว่ำลงบนโต๊ะทีละใบจนหมด (ครูสาธิตการบันทึกคะแนนลงในตารางการแข่งขัน)
- 5) ผู้ดำเนินการแข่งขัน ให้ผู้แพ้จากการเป่ายังดูอ่านบัตรคำโดยดำเนินการเหมือนข้อ 4
- 6) ผู้ดำเนินการแข่งขันรวมคะแนนผู้แข่งขันเพื่อหาผู้ชนะการแข่งขันในครั้งนี้ ซึ่งนับเป็นครั้งที่ 1 (ครูสาธิตการรวมคะแนนของแต่ละคนในตารางการแข่งขัน)

ตารางการแข่งขันการอ่านบัตรคำ ครั้งที่.....

ผู้ดำเนินการแข่งขันหาผู้ชนะ โดยการให้ผู้เข้าแข่งขันเป่ายางจวบ ผู้ชนะจะได้เข้าแข่งขันลำดับที่ 1

ผู้ดำเนินการแข่งขันเริ่มดำเนินการแข่งขันและบันทึกคะแนนลงในตารางการแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขัน	จำนวนบัตรคำที่อ่านได้	รวม คะแนน	รวมจำนวนครั้ง ที่แข่งขัน	หมายเหตุ
----------------	-----------------------	--------------	-----------------------------	----------

1.....
.....
.....
2.....
.....
.....

ผู้ดำเนินการแข่งขันเขียนวงกลมรอบลำดับที่ผู้ชนะการแข่งขันในแต่ละครั้ง

สุนัขจิ้งจอกกับฝูงเหือบ

มีเม่นตัวหนึ่งเดินผ่านมาเห็นสุนัขจิ้งจอกบาดเจ็บและติดอยู่ที่ในซอกหิน ริมลำธาร และเห็นว่า มีเหือบฝูงใหญ่ต่อมดูคเลือดของมัน เม่นเกิดความเวทนาจึงเอ่ยขึ้นกับสุนัขจิ้งจอกว่า “ ข้าจะไล่พวกเหือบเหล่านั้นออกไปให้ดีไหม ”

สุนัขจิ้งจอกได้ยินดังนั้นพลันส่ายหน้าแล้วตอบกลับไปทันทีว่า

“ ขอบใจเพื่อนเอ๋ย แต่หากท่านไล่เหือบฝูงนี้ไป เหือบฝูงใหม่ที่หิวโหยก็จะมาดูดกินเลือดของข้าอีก แต่ฝูงนี้มันอ้วนแล้ว มันจึงอยู่เฉย ๆ ข้าจึงไม่เจ็บปวดมากนัก ”

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า

เมื่อสิ้นคนที่ได้ผลประโยชน์จากเราแล้ว ก็อาจจะมีคนใหม่ ๆ ที่หวังผลประโยชน์จากเราเข้ามาในชีวิตอีกจนได้

5. ครูแจกหนังสือนิทาน สุนัขจิ้งจอกกับสิงโตให้นักเรียนคนละเล่มเพื่ออ่าน อ่านคำบางคำที่อ่านได้โดยครูใช้เวลา 5 นาที
6. ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่ในชั่วโมงที่แล้วจากสมุดบันทึกพร้อมกันทั้งชั้น
7. ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่ที่ละคำโดยอ่านสะกดคำ (เน้นการแจกลูกตามตัวอักษร เช่น บังแจกลูกดังนี้ บ- -- ง- บังคำใดสะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดให้อ่านแล้วจำเป็นคำแล้วเขียนลงสมุด จนหมด
- คำใหม่ : ภาค สุนัข
: ลำธาร บังเอิญ
8. ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่มาเป็นรายบุคคล 1-2 คน นักเรียนทั้งชั้นอ่านตาม
9. ครูให้นักเรียน 3-4 คน นำอ่านนิทาน สุนัขจิ้งจอกกับสิงโตเป็นรายบุคคล นักเรียน ทั้งชั้นอ่านตามจนจบเรื่อง
10. ครูให้นักเรียนตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านเป็นรายบุคคล โดยการทำแบบฝึกหัดท้ายเรื่อง โดยก่อนทำแบบฝึกหัดครูให้นักเรียนอ่านคำชี้แจงพร้อมกันทั้งชั้นก่อนแล้วจึงออกมาทำหน้าที่บนกระดาน คำแล้วจึงทำลงในแบบฝึกหัดอีกครั้งหนึ่งแล้วอ่านคำตอบที่ถูกต้องพร้อมกันทั้งชั้น

แบบฝึกหัด

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกกากบาท (X) ทับข้อ ก ข หรือ ค ที่เห็นว่าถูกต้องที่สุด

๑. เพราะเหตุใดเมื่อสุนัขจิ้งจอกพบกับสิงโตครั้งแรก จึงตกใจจนสิ้นสติ ?
- ก. เพราะสุนัขจิ้งจอกไม่เคยเห็นสิงโตมาก่อน
ข. เพราะสุนัขจิ้งจอกไม่ได้กินอาหาร
ค. ไม่มีคำตอบที่ถูกต้อง
๒. เพราะเหตุใดเมื่อสุนัขจิ้งจอกพบกับสิงโตเป็นครั้งที่สอง จึงไม่เป็นลมล้มพับเหมือนคราวแรก ?
- ก. เพราะไม่ตกใจ
ข. เพราะควบคุมสติได้
ค. ไม่มีคำตอบที่ถูกต้อง
๓. สุนัขจิ้งจอกทำอะไร เมื่อพบกับสิงโตครั้งที่สาม ?
- ก. วิ่งหนี
ข. ทักทาย
ค. ไม่มีข้อถูก

๔. ข้อคิดที่ได้จากนิทานเรื่องนี้คือข้อใด ?

- ก. คนเรามักไม่ยำเกรงผู้ที่คุ้นเคยกันดี
- ข. คนเรามักยำเกรงผู้ที่คุ้นเคยกันดี
- ค. ไม่มีคำตอบที่ถูกต้อง

ขั้นสรุป

- 11. ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่พร้อมกันทั้งชั้น
- 12. ครูให้นักเรียนอ่านคำว่า “สุนัข” จากบัตรคำพร้อมกันทั้งชั้นแล้วเขียนคำว่า “สุนัข” 3 ครั้งลงสมุดเป็นแบบฝึกหัดท้ายชั่วโมงและฝึกอ่าน ดังนี้

แบบฝึกหัดท้ายชั่วโมง

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนคำว่า “สุนัข” ๓ ครั้ง ลงสมุดและฝึกอ่าน

- ๑. สุนัข
- ๒.
- ๓.

กระบวนการวัดและประเมินผล

ทดสอบการอ่าน

สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

- 1. ตารางการแข่งขันการอ่านบัตรคำ
- 2. เกมการแข่งขันการอ่านบัตรคำ
- 3. หนังสือนิทาน สุนัขจึงจอกกับสิงโต
- 4. แผนภูมิคำใหม่
- 5. แบบฝึกหัดเรื่องสุนัขจึงจอกกับสิงโต
- 6. แผนภูมิแบบฝึกหัดท้ายนิทานเรื่องสุนัขจึงจอกกับสิงโต
- 7. แผนภูมิแบบฝึกหัดท้ายชั่วโมง
- 8. ภาพสุนัขสำหรับระบายสี 1 ภาพ
- 9. สีไม้กล่องเล็ก 1 กล่อง

ภาคผนวก

สาระการเรียนรู้ (อธิบาย)

1. การอ่านคำใหม่ (เน้นการอ่านสะกดคำหรือแจกลูกตามตัวอักษรคือตามรูปพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์และตัวสะกดที่ปรากฏ เน้นการอ่านและจำเป็นคำ)
 - คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ในแม่ กก ได้แก่ ภาค สุนัขและในแม่ กน ได้แก่ ลำธาร บังเอิญ

คำใหม่ : ภาค สุนัข
 : ลำธาร บังเอิญ

เฉลยแบบฝึกหัด

- | | |
|------|------|
| ๑. ก | ๓. ข |
| ๒. ข | ๔. ก |

เกมการแข่งขันการอ่านบัตรคำ

วิธีเล่น

- 1) ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 3 คน ในแต่ละกลุ่ม ครูจัดให้ นักเรียนที่เรียนเก่งที่สุดถึงอ่อนที่สุดอยู่ด้วยกัน (ดูจากคะแนนการสอบอ่านออกเสียงก่อนเรียน ฉบับที่ 1)
- 2) ครูเลือกนักเรียน 1 ใน 3 คน (เลือกนักเรียนเก่งที่สุด 1 คน จากนักเรียน 3 คน) เป็นผู้ดำเนินการแข่งขันในกลุ่มแต่ละกลุ่ม
- 3) ผู้ดำเนินการแข่งขันในกลุ่มให้สมาชิกในกลุ่มอีก 2 คน เป่ายางลบหาผู้ ชนะที่จะอ่านบัตรคำก่อน
- 4) ผู้ดำเนินการแข่งขันให้ผู้ชนะอ่านบัตรคำโดยผู้ดำเนินการแข่งขัน สับบัตรคำไป - มาหลายๆ ครั้งแล้วให้ผู้ชนะอ่านทีละใบจนหมด อ่านได้ให้ 1 คะแนน ต่อหนึ่งใบ อ่านไม่ได้ให้ 0 คะแนนต่อหนึ่งใบ ผู้ดำเนินการแข่งขันบันทึกคะแนนลงในตาราง การแข่งขัน บัตรคำที่ใช้แล้วคว่ำลงบน โต๊ะทีละใบจนหมด (ครูสาธิตการบันทึกคะแนนลงในตารางการแข่งขัน)
- 5) ผู้ดำเนินการแข่งขัน ให้ผู้แพ้จากการเป่ายางลบอ่านบัตรคำโดยดำเนินการเหมือนข้อ 4
- 6) ผู้ดำเนินการแข่งขันรวมคะแนนผู้แข่งขันเพื่อหาผู้ชนะการแข่งขันในครั้งนี้ ซึ่งนับเป็นครั้งที่ 1 (ครูสาธิตการรวมคะแนนของแต่ละคนในตารางการแข่งขัน)

ตารางการแข่งขันการอ่านบัตรคำ ครั้งที่.....

ผู้ดำเนินการแข่งขันหาผู้ชนะ โดยการให้ผู้เข้าแข่งขันเป่ายางลูก ผู้ชนะจะได้เข้าแข่งขันลำดับที่ 1

ผู้ดำเนินการแข่งขันเริ่มดำเนินการแข่งขันและบันทึกคะแนนลงในตารางการแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขัน	จำนวนบัตรคำที่อ่านได้	รวม	รวมจำนวนครั้ง	หมายเหตุ
			คะแนน	ที่แข่งขัน

1.....				
.....				

2.....				
.....				

ผู้ดำเนินการแข่งขันเขียนวงกลมรอบลำดับที่ผู้ชนะการแข่งขันในแต่ละครั้ง

สุนัขจิ้งจอกกับสิงโต

ในป่าแห่งหนึ่งมีสุนัขจิ้งจอกอยู่ตัวหนึ่งกำลังเดินเล่นอยู่ในป่า เมื่อสิงโตเดินผ่านเข้ามา มันก็เกิดตกใจจนสิ้นสติเพราะมันนั้นไม่เคยเห็นสิงโตมาก่อน

ในเดือนต่อมามันได้พบสิงโตอีกครั้งที่ริมลำธาร บังเกิดตกใจขึ้นมาไม่น้อย แต่ก็ยังสามารถควบคุมสติเอาไว้ได้ ไม่ถึงกับขาสั่นเป็นลมล้มพับไปอีกเหมือนอย่างคราวที่แล้ว

เดือนต่อมามันพบสิงโตเข้าโดยบังเอิญที่ทุ่งหญ้าชายป่า ในคราวนี้มันก็ไม่รู้สึกกลัวแม้แต่น้อย และยังคงล้าวิ่งเข้าไปทักทายกับสิงโตอีกด้วยว่า “ สวัสดี ท่านเจ้าป่า วันนี้อากาศดีนะท่าน ”

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า

คนเรามักไม่ยำเกรงผู้ที่คุ้นเคยกันดี

แผนการจัดการเรียนรู้แผนที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคต้น

เรื่อง การอ่านคำใหม่ เวลา 1 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำใหม่เป็นการเพิ่มประสบการณ์ทางภาษา

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถอ่านคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ในแม่ กค ได้ถูกต้อง
2. สามารถอ่านนิทานเรื่องวัวสามสหายแล้วตอบคำถามได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

1. การอ่านคำใหม่
 - คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ในแม่ กค ได้แก่ โอกาส
2. นิทานเรื่องวัวสามสหาย

กระบวนการจัดการเรียนรู้**ขั้นนำ**

1. ครูเปิดเพลงสาวผักให้นักเรียนฟัง 1 ท่อน 1 จบ แล้วถามนักเรียนว่าเพลงนี้ร้องขึ้นต้น ด้วยคำว่าอะไรแล้วให้นักเรียนยกมือตอบโดยไม่ต้องส่งเสียงจะส่งเสียงตอบได้เมื่อครูชี้ให้ตอบเป็นรายบุคคลเท่านั้น โดยครูเลือกชั้นนักเรียนที่ยกมือขึ้นเป็นอันดับหนึ่งตอบก่อนถ้าตอบไม่ถูกให้ชั้นนักเรียนที่ยกมือขึ้นในอันดับต่อไป นักเรียนคนใดตอบถูกครูและนักเรียนทั้งชั้นปรบมือให้แล้วโยนเข้าสู่การเล่นเกมการแข่งขันการอ่านบัตรคำว่าการแข่งขันในครั้งต่อไปจะมีคำศัพท์คำ

ว่า “โอกาส” (พร้อมกับชูบัตรคำคำว่า “โอกาส”) และคำอื่น ๆ อีก (ซึ่งเรียนมาแล้ว จากแผนที่ 5)

ขั้นสอน

2. ครูแจกบัตรคำและตารางการแข่งขันให้นักเรียนกลุ่มละ 1 ชุด เพื่อใช้ในการเล่นเกมการแข่งขันการอ่านบัตรคำครั้งที่ 6

3. ครูให้นักเรียนดำเนินการแข่งขัน ครูเป็นผู้สังเกตอยู่ห่าง ๆ และเป็นผู้แนะ เมื่อเกิดปัญหา

4. เมื่อเสร็จการแข่งขัน ผู้ดำเนินการแข่งขันนำบัตรคำและตารางการแข่งขัน ครั้งที่ 2 ส่งครูบนโต๊ะหน้าชั้นเรียน

5. ครูแจกหนังสือนิทาน สุนัขจิ้งจอกกับสิงโตให้นักเรียนคนละเล่มเพื่ออ่าน อ่านคำบางคำที่อ่านได้โดยครูใช้เวลา 5 นาที

6. ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่ในชั่วโมงที่แล้วจากสมุดบันทึกพร้อมกันทั้งชั้น

7. ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่ที่ละคำโดยอ่านสะกดคำ (เน้นการแจกลูกตามตัวอักษร เช่น โอ แจกลูกดังนี้ อ-โอ-โอ คำใดสะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดให้อ่านแล้วจำเป็นคำ) แล้วเขียนลงสมุด

คำใหม่ : โอกาส

8. ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่มาเป็นรายบุคคล 1-2 คน นักเรียนทั้งชั้นอ่านตาม

9. ครูให้นักเรียน 3-4 คน นำอ่านนิทาน วั้วสามสหายเป็นรายบุคคลนักเรียนทั้งชั้นอ่านตามจนจบเรื่อง

10. ครูให้นักเรียนตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านเป็นรายบุคคลโดยการทำแบบฝึกหัดท้ายเรื่อง โดยก่อนทำแบบฝึกหัดครูให้นักเรียนอ่านคำชี้แจงพร้อมกันทั้งชั้นก่อนแล้วจึงออกมาทำหน้าที่ บนกระดานคำแล้วจึงทำลงในแบบฝึกหัดอีกครั้งหนึ่งแล้วอ่านคำตอบที่ถูกต้องพร้อมกันทั้งชั้น

แบบฝึกหัด

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกกากบาท (X) ทับข้อ ก ข หรือ ค ที่เห็นว่าถูกต้องที่สุด

๑. จากเรื่อง เพราะเหตุใดวั้วทั้งสามตัวจึงออกไปไหนมาไหนด้วยกันตลอดเวลาและคอย ระวังภัยให้ซึ่งกันและกัน ?

ก. เพราะวั้วทั้งสามตัวสัญญากันว่าจะเป็นเพื่อนตายต่อกัน

ข. เพราะวั้วทั้งสามตัวมีลำตัวติดกัน

ค. ไม่มีคำตอบที่ถูกต้อง

๒. สิงโตจ้องหาทางที่จะกินวั้วจึงทำอย่างไร ?

ก. แนะนำให้วั้วทั้งสามตัวเป็นเพื่อนที่ดีต่อกัน

ข. ยุแหย่ให้วั้วทั้งสามตัวแตกสามัคคีกัน

ค. ไม่มีคำตอบที่ถูกต้อง

๓. ข้อใดเป็นข้อคิดที่ได้จากนิทานเรื่องนี้?

ก. เมื่อแตกสามัคคี เมื่อนั้นความหายนะจะมาถึง

ข. เมื่อแตกสามัคคี เมื่อนั้นความสุขจะมาถึง

ค. ไม่มีคำตอบที่ถูกต้อง

ขั้นสรุป

11. ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่พร้อมกันทั้งชั้น
12. ครูให้นักเรียนอ่านคำว่า “โอกาส” จากบัตรคำพร้อมกันทั้งชั้นแล้วเขียนคำว่า “โอกาส” 3 ครั้งลงสมุดเป็นแบบฝึกหัดท้ายชั่วโมงและฝึกอ่าน ดังนี้

แบบฝึกหัดท้ายชั่วโมง

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนคำว่า “โอกาส” ๓ ครั้ง ลงสมุดและฝึกอ่าน

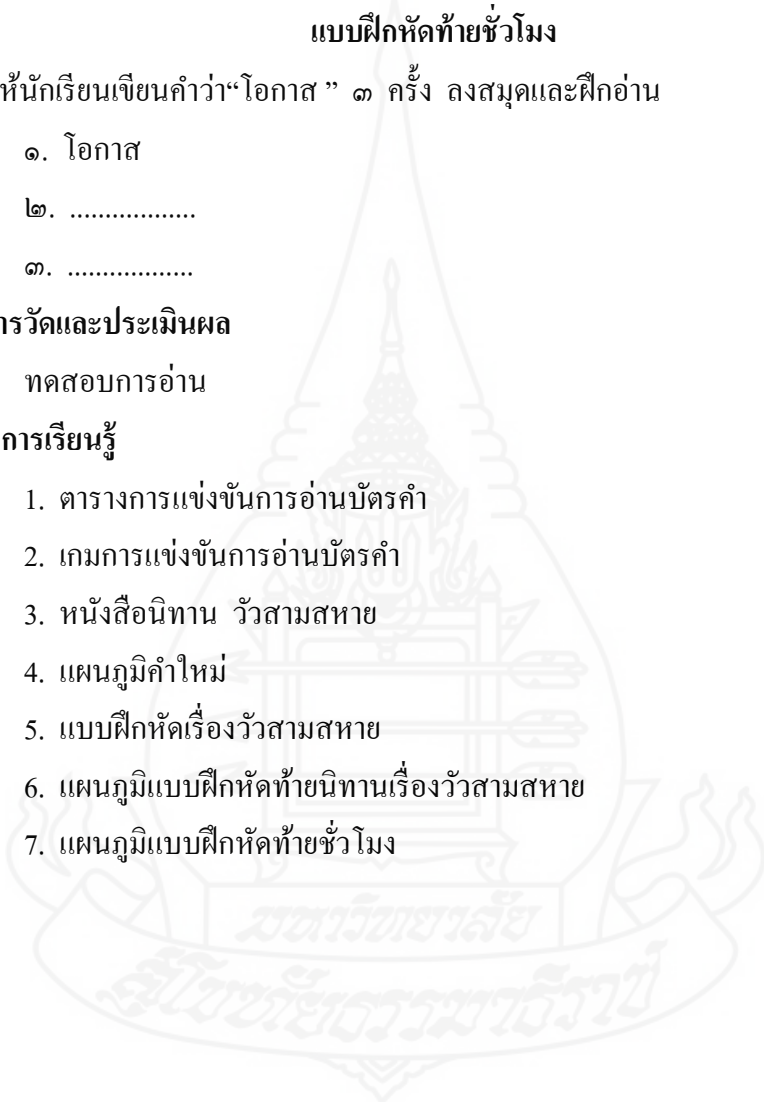
๑. โอกาส
๒.
๓.

กระบวนการวัดและประเมินผล

ทดสอบการอ่าน

สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

1. ตารางการแข่งขันการอ่านบัตรคำ
2. เกมการแข่งขันการอ่านบัตรคำ
3. หนังสือนิทาน วัวสามสหาย
4. แผนภูมิคำใหม่
5. แบบฝึกหัดเรื่องวัวสามสหาย
6. แผนภูมิแบบฝึกหัดท้ายนิทานเรื่องวัวสามสหาย
7. แผนภูมิแบบฝึกหัดท้ายชั่วโมง



ภาคผนวก

สาระการเรียนรู้ (อธิบาย)

1. การอ่านคำใหม่ (เน้นการอ่านสะกดคำหรือแจกลูกตามตัวอักษรคือตามรูปพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์และตัวสะกดที่ปรากฏ เน้นการอ่านและจำเป็นคำ)
 - คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ในแม่ กด ได้แก่ โอกาส
 - คำใหม่ : โอกาส

เฉลยแบบฝึกหัด

๑. ก
๒. ข
๓. ก

เกมการแข่งขันการอ่านบัตรคำ

วิธีเล่น

- 1) ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 3 คน ในแต่ละกลุ่ม ครูจัดให้ นักเรียนที่เรียนเก่งที่สุดถึงอ่อนที่สุดอยู่ด้วยกัน (ดูจากคะแนนการสอบอ่านออกเสียงก่อนเรียน ฉบับที่ 1)
- 2) ครูเลือกนักเรียน 1 ใน 3 คน (เลือกนักเรียนเก่งที่สุด 1 คน จากนักเรียน 3 คน) เป็นผู้ดำเนินการแข่งขันในกลุ่มแต่ละกลุ่ม
- 3) ผู้ดำเนินการแข่งขันในกลุ่มให้สมาชิกในกลุ่มอีก 2 คน เป่ายังจุบหาผู้ ชนะที่จะอ่านบัตรคำก่อน
- 4) ผู้ดำเนินการแข่งขันให้ผู้ชนะอ่านบัตรคำโดยผู้ดำเนินการแข่งขัน สับบัตร คำไป - มาหลาย ๆ ครั้งแล้วให้ผู้ชนะอ่านทีละใบจนหมด อ่านได้ให้ 1 คะแนน ต่อหนึ่งใบ อ่านไม่ได้ให้ 0 คะแนน ต่อหนึ่งใบ ผู้ดำเนินการแข่งขันบันทึกคะแนนลงในตาราง การแข่งขัน บัตรคำที่ใช้แล้วคว่ำลงบนโต๊ะทีละใบจนหมด (ครูสาธิตการบันทึกคะแนนลงในตารางการแข่งขัน)
- 5) ผู้ดำเนินการแข่งขัน ให้ผู้แพ้จากการเป่ายังจุบอ่านบัตรคำโดยดำเนินการ เหมือนข้อ 4
- 6) ผู้ดำเนินการแข่งขันรวมคะแนนผู้แข่งขันเพื่อหาผู้ชนะการแข่งขันในครั้งนี้ ซึ่งนับเป็นครั้งที่ 1 (ครูสาธิตการรวมคะแนนของแต่ละคนในตารางการแข่งขัน)

ตารางการแข่งขันการอ่านบัตรคำ ครั้งที่.....

ผู้ดำเนินการแข่งขันหาผู้ชนะ โดยการให้ผู้เข้าแข่งขันเป่ายางลูก ผู้ชนะจะได้เข้าแข่งขันลำดับที่ 1

ผู้ดำเนินการแข่งขันเริ่มดำเนินการแข่งขันและบันทึกคะแนนลงในตารางการแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขัน	จำนวนบัตรคำที่อ่านได้	รวม	รวมจำนวนครั้ง	หมายเหตุ
		คะแนน	ที่แข่งขัน	

1.....				
.....				

2.....				
.....				

ผู้ดำเนินการแข่งขันเขียนวงกลมรอบลำดับที่ผู้ชนะการแข่งขันในแต่ละครั้ง

วัวสามสหาย

ในอดีตนานมาแล้วยังมีวัวสามตัวสัญญากันว่าจะเป็นมิตรต่อกัน

ดังนั้นวัวทั้งสามตัวจึงมักจะออกไปไหนมาไหนด้วยกันตลอดเวลาและคอยระวังภัยให้ซึ่งกันและกันด้วยแต่มีสิงโตซึ่งมีธรรมชาติดุร้ายจ้องจะหาทางที่จะกินวัวอยู่ สิงโตจึงแอบไปบอกกับวัวตัวที่หนึ่งว่า วัวตัวที่สองกับวัวตัวที่สามนั้นนิทาว่ากลับหลังท่าน

แล้วสิงโตก็ไปยุแหย่วัวที่สองว่า วัวตัวที่หนึ่งกับวัวตัวที่สามคิดทำร้ายท่าน

แล้วยุแหย่วัวตัวที่สามในทำนองเดียวกัน

ต่อมาไม่นานวัวทั้งสามตัวจึงเริ่มเกิดการแตกออกกัน และเกิดความไม่ไว้ใจกันและกันแล้วต่างฝ่ายก็ต่างออกไปหากินกันตามลำพัง จนสิงโตมีโอกาที่จะจับกินวัวทีละตัวได้อย่างสบาย

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า

เมื่อแตกสามัคคี เมื่อนั้นความหายนะจะมาถึง

แผนการจัดการเรียนรู้แผนที่ 7
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย **ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2** **ภาคต้น**
เรื่อง การอ่านคำใหม่ **เวลา 1 ชั่วโมง**

สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำใหม่เป็นการเพิ่มประสบการณ์ทางภาษา

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถอ่านคำที่มีพยัญชนะควบกล้ำได้ถูกต้อง
2. สามารถอ่านนิทานเรื่องสุนัขจิ้งจอกกับลาแล้วตอบคำถามได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

1. การอ่านคำใหม่

- คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ (เน้นการอ่านคำที่เป็นอักษรควบกล้ำแท้ให้ออกเสียง

อักษร ควบกล้ำพร้อมกัน) : กลาง กลาย เพราะ ใคร

2. นิทานเรื่องสุนัขจิ้งจอกกับลา

กระบวนการจัดการเรียนรู้**ขั้นนำ**

1. ครูร้องเพลง ฮีโร่ จากแผนภูมิพร้อมกับปรบมือประกอบเพลง 1 จบเป็น ตัวอย่างแล้วให้นักเรียนร้องพร้อมกับครูพร้อมกับปรบมือประกอบ 2 จบดังนี้

เพลง ฮีโร่ (ทำนองเพลงรอบกองไฟ)

คูชิโน่นใคร ใคร ใคร นำหน้ามาโร่ __

รีบ โผล่ หน้า ดู เร็ว ไว __

ใคร คน นั้น เพื่อน นั้น ไซ้ ไหม __

มา เร็ว ไว _ มา เข้า ห้อง เรียน _ (ซ้ำ)

(ร้องเพลงพร้อมกับปรบมือตามจังหวะที่ขีดเส้นใต้)

แล้วสนทนาเกี่ยวกับเนื้อเพลงซึ่งจะมีคำศัพท์คำว่า “ ใคร ” พร้อมกับเขียนวงกลมล้อมรอบบนแผนภูมิแล้วสนทนาต่อว่า คำศัพท์คำนี้จะเป็นคำใหม่ที่นักเรียนจะต้องอ่านในขณะที่เล่นเกมการแข่งขันการอ่านบัตรคำรวมกับคำศัพท์คำอื่น ๆ อีก

ขั้นสอน

2. ครูแจกบัตรคำและตารางการแข่งขันให้นักเรียนกลุ่มละ 1 ชุด เพื่อใช้ในการเล่นเกมการแข่งขันการอ่านบัตรคำครั้งที่ 7
 3. ครูให้นักเรียนดำเนินการแข่งขัน ครูเป็นผู้สังเกตอยู่ห่างๆและเป็นผู้แนะนำเมื่อเกิดปัญหา
 4. เมื่อเสร็จการแข่งขัน ผู้ดำเนินการแข่งขันนำบัตรคำและตารางการแข่งขัน ครั้งที่ 3 ส่งครูบนโต๊ะหน้าชั้นเรียน
 5. ครูแจกหนังสือนิทาน สุนัขจิ้งจอกกับลาให้นักเรียนคนละเล่มเพื่ออ่าน อ่านคำบางคำที่อ่านได้โดยครูใช้เวลา 5 นาที
 7. ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่ในช่วงที่แล้วจากสมุดบันทึกพร้อมกันทั้งชั้น
 8. ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่ที่ละคำโดยอ่านสะกดคำแล้วเขียนลงสมุด จนหมดเน้นการแจกลูกตามตัวอักษร เช่น กลาง แจกลูกดังนี้ กล- ำ- ง - กลาง
- คำใหม่ :** กลาง กลาย เพราะ ไคร
9. ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่มาเป็นรายบุคคล 1-2 คน นักเรียนทั้งชั้นอ่านตาม
 10. ครูให้นักเรียน 3-4 คน นำอ่านนิทาน สุนัขจิ้งจอกกับลาเป็นรายบุคคล นักเรียนทั้งชั้นอ่านตามจนจบเรื่อง
 11. ครูให้นักเรียนตอบคำถามจากเรื่องี่อ่านเป็นรายบุคคลโดยการทำแบบฝึกหัดท้ายเรื่อง โดยก่อนทำแบบฝึกหัดครูให้นักเรียนอ่านคำชี้แจงพร้อมกันทั้งชั้นก่อนแล้วจึงออกมาทำหน้าที่ชั้น บนกระดานคำแล้วจึงทำลงในแบบฝึกหัดอีกครั้งหนึ่งแล้วอ่านคำตอบที่ถูกต้องพร้อมกันทั้งชั้น

แบบฝึกหัด

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกกากบาท (X) ทับข้อ ก ข หรือ ค ที่เห็นว่าถูกต้องที่สุด

๑. สุนัขจิ้งจอกเดินไปพบกับสัตว์ใด ?
 - ก. ลา
 - ข. สิงโต
 - ค. ไม่มีข้อถูก
๒. ลายอมตามสุนัขจิ้งจอกมาที่กลางป่าเพราะเหตุใด ?
 - ก. เพราะลาได้เคยสัญญาว่าสุนัขจิ้งจอกว่าจะเป็นเพื่อนตายต่อกัน
 - ข. เพราะต้องการมาหาอาหารกินที่กลางป่า
 - ค. ไม่มีคำตอบที่ถูกต้อง

๓. จากเรื่อง สุนัขจิ้งจอกกับลาสัตว์ใดตายก่อน ?

- ก. ลา
- ข. สุนัขจิ้งจอก
- ค. ไม่มีคำตอบที่ถูกต้อง

๔. ข้อคิดที่ได้จากนิทานเรื่องนี้คือข้อใด ?

- ก. คนไม่เชื่อกับมิตรสหายย่อมไม่มีใครอยากคบหา
- ข. คนเชื่อกับมิตรสหายย่อมไม่มีใครอยากคบหา
- ค. ไม่มีคำตอบที่ถูกต้อง

ขั้นสรุป

12. ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่พร้อมกันทั้งชั้น

13. ครูให้นักเรียนอ่านคำว่า “เพราะ” จากบัตรคำพร้อมกันทั้งชั้นแล้วเขียนคำว่า “เพราะ” 3 ครั้งลงสมุดเป็นแบบฝึกหัดท้ายชั่วโมงและฝึกอ่าน ดังนี้

แบบฝึกหัดท้ายชั่วโมง

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนคำว่า “เพราะ” ๓ ครั้ง ลงสมุดและฝึกอ่าน

- ๑. เพราะ
- ๒.
- ๓.

กระบวนการวัดและประเมินผล

ทดสอบการอ่าน

สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

1. ตารางการแข่งขันการอ่านบัตรคำ
2. เกมการแข่งขันการอ่านบัตรคำ
3. หนังสือนิทาน สุนัขจิ้งจอกกับลา
4. แผนภูมิคำใหม่
5. แบบฝึกหัดเรื่องสุนัขจิ้งจอกกับลา
6. แผนภูมิแบบฝึกหัดท้ายนิทานเรื่องสุนัขจิ้งจอกกับลา
7. แผนภูมิแบบฝึกหัดท้ายชั่วโมง
8. เพลง ฮีโร่

ภาคผนวก

สาระการเรียนรู้ (อธิบาย)

1. การอ่านคำใหม่ (เน้นการแจกลูกตามตัวอักษร) ได้แก่ กลาง กลาย เพราะ ไคร
- คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ (การอ่านคำที่เป็นอักษรควบกล้ำแท้ให้ออกเสียง
อักษรควบกล้ำพร้อมกัน)

คำใหม่ : กลาง กลาย เพราะ ไคร

เฉลยแบบฝึกหัด

- | | |
|------|------|
| ๑. ข | ๒. ก |
| ๓. ข | ๔. ก |

เกมการแข่งขันการอ่านบัตรคำ

วิธีเล่น

- 1) ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 3 คน ในแต่ละกลุ่ม ครูจัดให้นักเรียนที่เรียนเก่งที่สุดถึงอ่อนที่สุดอยู่ด้วยกัน (ดูจากคะแนนการสอบอ่านออกเสียงก่อนเรียน ฉบับที่ 1)
- 2) ครูเลือกนักเรียน 1 ใน 3 คน (เลือกนักเรียนเก่งที่สุด 1 คนจากนักเรียน 3 คน) เป็นผู้ดำเนินการแข่งขันในกลุ่มแต่ละกลุ่ม
- 3) ผู้ดำเนินการแข่งขันในกลุ่มให้สมาชิกในกลุ่มอีก 2 คน เป่าขลุ่ยหาผู้ชนะที่จะอ่านบัตรคำก่อน
- 4) ผู้ดำเนินการแข่งขันให้ผู้ชนะอ่านบัตรคำโดยผู้ดำเนินการแข่งขันสับบัตรคำไป - มาหลายๆ ครั้งแล้วให้ผู้ชนะอ่านทีละใบจนหมด อ่านได้ให้ 1 คะแนน ต่อหนึ่งใบอ่านไม่ได้ให้ 0 คะแนนต่อหนึ่งใบ ผู้ดำเนินการแข่งขันบันทึกคะแนน ลงในตาราง การแข่งขัน บัตรคำที่ใช้แล้วคว่ำลงบนโต๊ะทีละใบจนหมด (ครูสาธิตการบันทึกคะแนนลงในตารางการแข่งขัน)
- 5) ผู้ดำเนินการแข่งขัน ให้ผู้แพ้จากการเป่าขลุ่ยอ่านบัตรคำโดยดำเนินการเหมือนข้อ 4
- 6) ผู้ดำเนินการแข่งขันรวมคะแนนผู้แข่งขันเพื่อหาผู้ชนะการแข่งขันในครั้งนี้ ซึ่งนับเป็นครั้งที่ 1 (ครูสาธิตการรวมคะแนนของแต่ละคนในตารางการแข่งขัน)

ตารางการแข่งขันการอ่านบัตรคำ ครั้งที่.....

ผู้ดำเนินการแข่งขันหาผู้ชนะ โดยการให้ผู้เข้าแข่งขันเป่ายางลูก ผู้ชนะจะได้เข้าแข่งขันลำดับที่ 1

ผู้ดำเนินการแข่งขันเริ่มดำเนินการแข่งขันและบันทึกคะแนนลงในตารางการแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขัน	จำนวนบัตรคำที่อ่านได้	รวม คะแนน	รวมจำนวนครั้ง ที่แข่งชนะ	หมายเหตุ
----------------	-----------------------	--------------	-----------------------------	----------

1.....
.....
.....
2.....
.....
.....

ผู้ดำเนินการแข่งขันเขียนวงกลมรอบลำดับที่ผู้ชนะการแข่งขันในแต่ละครั้ง

สุนัขจิ้งจอกกับลา

อยู่มาวันหนึ่งสุนัขจิ้งจอกได้เดินไปพบกับสิงโตที่กลางป่า มันรู้สึกกลัวขึ้นมาว่าสิงโตจะจับมันกินเป็นอาหาร สุนัขจิ้งจอกจึงรีบพูดออกไปว่า “ ข้ารู้จักลาตัวอ้วนอยู่ตัวหนึ่ง ข้าจะไปหลอกมันมาให้ท่าน ”

หลังจากนั้นไม่นานนักสุนัขจิ้งจอกก็รีบไปหลอกพาลามาที่กลางป่า ลาขอมตามมาก็เพราะได้เคยให้สัญญาว่าจะเป็นเพื่อนตายต่อกันมานานแล้ว

เมื่อลาเดินเข้าไปจนถึงระยะล่าเหยื่อของสิงโต สิงโตก็หันไปตะปบสุนัขจิ้งจอกก่อน เพราะคิดว่าเวลานั้นเก็บไว้กินทีหลัง สุนัขจิ้งจอกก็ได้กลายเป็นอาหารของสิงโตไปด้วยเช่นกัน

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า

คนไม่ซื่อกับมิตรสหายย่อมไม่มีใครอยากคบหา

แผนการจัดการเรียนรู้แผนที่ 8

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ภาคต้น

เรื่อง การอ่านคำใหม่

เวลา 1 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำใหม่เป็นการเพิ่มประสบการณ์ทางภาษา

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถอ่านคำที่มี ห นำ ได้ถูกต้อง
2. สามารถอ่านนิทานเรื่องสุนัขจิ้งจอกกับไก่บ้านแล้วตอบคำถามได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

1. การอ่านคำใหม่
 - คำที่มี ห นำ ได้แก่ หนี หนึ่งใน เหมือน หลง
2. นิทานเรื่องสุนัขจิ้งจอกกับไก่บ้าน

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูใช้ปริศนาคำทาย ทายนักเรียนดังนี้ “ สัตว์อะไรเอ๋ย มี 4 ขา 2 ตา มีชื่อว่าแพนด้า ชอบปรากฏให้เห็นอยู่ในหน้าจอกทีวี ” โดยให้นักเรียนตอบโดยไม่ต้องส่งเสียงแต่คอยยกมือขึ้นตอบ โดย ครูเลือกนักเรียนที่ยกมือขึ้นเป็นอันดับหนึ่งตอบก่อนถ้าตอบไม่ถูกต้องให้นักเรียนที่ยกมือขึ้นในอันดับต่อไป นักเรียนคนใดตอบถูกครูมอบภาพหมีสำหรับระบายสีและกล่องสีไม้กล่องเล็กหนึ่งกล่องเป็นรางวัลแล้วให้นักเรียนทั้งชั้นปรบมือให้แล้วโยนเข้าสู่การเล่นเกมการแข่งขันการอ่านบัตรคำว่าการแข่งขันในครั้งต่อไปจะมีคำศัพท์ซึ่งออกเสียงคล้ายๆ หมีและคำอื่นๆ อีก

ขั้นสอน

2. ครูแจกบัตรคำและตารางการแข่งขันให้นักเรียนกลุ่มละ 1 ชุด เพื่อใช้ในการเล่นเกมการแข่งขันการอ่านบัตรคำครั้งที่ 8
3. ครูให้นักเรียนดำเนินการแข่งขัน ครูเป็นผู้สังเกตอยู่ห่าง ๆ และเป็นผู้เเนะ เมื่อเกิดปัญหา
4. เมื่อเสร็จการแข่งขัน ผู้ดำเนินการแข่งขันนำบัตรคำและตารางการแข่งขัน ครั้งที่ 8 ส่งครูบนโต๊ะหน้าชั้นเรียน

5. ครูแจกหนังสือนิทาน สุนัขจิ้งจอกกับไก่บ้านให้นักเรียนคนละเล่มเพื่ออ่าน อ่านคำบางคำที่อ่านได้โดยครูใช้เวลา 5 นาที

6. ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่ในช่วงที่แล้วจากสมุดบันทึกพร้อมกันทั้งชั้น

7. ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่ที่ละคำโดยอ่านสะกดคำ โดยเน้นการแจกลูกตามตัวอักษร เช่น คำว่า “หลง” แจกลูกดังนี้ ห- ล- ง-หลง คำใดสะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดให้อ่านแล้วจำเป็นคำ) แล้วเขียนลงสมุด จนหมด

คำใหม่ : หนี หนึ่ง เหมือน หลง

8. ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่มาเป็นรายบุคคล 1-2 คน นักเรียนทั้งชั้นอ่านตาม

9. ครูให้นักเรียน 3-4 คน นำอ่านนิทาน สุนัขจิ้งจอกกับไก่บ้านเป็นรายบุคคล นักเรียนทั้งชั้นอ่านตามจนจบเรื่อง

10. ครูให้นักเรียนตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านเป็นรายบุคคลโดยการทำแบบฝึกหัดท้ายเรื่อง โดยก่อนทำแบบฝึกหัดครูให้นักเรียนอ่านคำชี้แจงพร้อมกันทั้งชั้นก่อนแล้วจึงออกมาทำหน้าที่บนกระดาน คำแล้วจึงทำลงในแบบฝึกหัดอีกครั้งหนึ่งแล้วอ่านคำตอบที่ถูกต้องพร้อมกันทั้งชั้น

แบบฝึกหัด

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกกากบาท (X) ทับข้อ ก ข หรือ ค ที่เห็นว่าถูกต้องที่สุด

๑. สุนัขจิ้งจอกอยากกินไก่บ้านจึงออกอุบายให้ไก่บ้านทำอะไร ?

ก. ส่งเสียงขัน

ข. ส่งเสียงร้อง

ค. ไม่มีคำตอบที่ถูกต้อง

๒. สุนัขจิ้งจอกกินไก่บ้านได้หรือไม่ ?

ก. ได้

ข. ไม่ได้

ค. ไม่มีข้อถูก

๓. ข้อคิดที่ได้จากนิทานเรื่องนี้คือข้อใด ?

ก. ถ้าพูดมากไปก็อาจทำให้เสียของดี ๆ ที่อยู่ใกล้มือแล้วได้

ข. ถ้าพูดมากไปก็อาจทำให้เสียของดี ๆ

ค. ไม่มีคำตอบที่ถูกต้อง

ขั้นสรุป

11. ครูให้นักเรียนอ่านคำใหม่พร้อมกันทั้งชั้น
12. ครูให้นักเรียนอ่านคำว่า “หลง” จากบัตรคำพร้อมกันทั้งชั้นแล้วเขียนคำว่า “หลง” 3 ครั้งลงสมุดเป็นแบบฝึกหัดท้ายชั่วโมงและฝึกอ่าน ดังนี้

แบบฝึกหัดท้ายชั่วโมง

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนคำว่า “หลง” ๓ ครั้ง ลงสมุดและฝึกอ่าน

๑. หลง
๒.
๓.

กระบวนการวัดและประเมินผล

ทดสอบการอ่าน

สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

1. ตารางการแข่งขันการอ่านบัตรคำ
2. เกมการแข่งขันการอ่านบัตรคำ
3. หนังสือนิทาน สุนัขจิ้งจอกกับไก่บ้าน
4. แผนภูมิคำใหม่
5. แบบฝึกหัดเรื่องสุนัขจิ้งจอกกับไก่บ้าน
6. แผนภูมิแบบฝึกหัดท้ายนิทานเรื่องสุนัขจิ้งจอกกับไก่บ้าน
7. แผนภูมิแบบฝึกหัดท้ายชั่วโมง
8. ภาพหมีสําหรับระบายสี 1 ภาพ
9. สีไม้กล่องเล็ก 1 กล่อง

ภาคผนวก

สาระการเรียนรู้ (อธิบาย)

1. การอ่านคำใหม่ (เน้นการอ่านสะกดคำหรือแจกลูกตามตัวอักษรคือตามรูปพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์และตัวสะกดที่ปรากฏ)
 - คำที่มี ห นำ (ให้อ่านออกเสียงเหมือนอ่านคำที่ตามมาซึ่งจะออกเสียงเท่ากับระดับเสียงจัตวาในการผันอักษรกลาง)

คำใหม่ :หนี หนึ่ง เหมือน หลง

เฉลยแบบฝึกหัด

๑. ก

๒. ข

๓. ก

เกมการแข่งขันการอ่านบัตรคำ

วิธีเล่น

- 1) ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 3 คน ในแต่ละกลุ่ม ครูจัดให้นักเรียนที่เรียนเก่งที่สุดถึงอ่อนที่สุดอยู่ด้วยกัน (ดูจากคะแนนการสอบอ่านออกเสียงก่อนเรียน ฉบับที่ 1)
- 2) ครูเลือกนักเรียน 1 ใน 3 คน (เลือกนักเรียนเก่งที่สุด 1 คน จาก นักเรียน 3 คน) เป็นผู้ดำเนินการแข่งขันในกลุ่มแต่ละกลุ่ม
- 3) ผู้ดำเนินการแข่งขันในกลุ่มให้สมาชิกในกลุ่มอีก 2 คน เป้ายังดูหาผู้ ชนะที่จะอ่านบัตรคำก่อน
- 4) ผู้ดำเนินการแข่งขันให้ผู้ชนะอ่านบัตรคำโดยผู้ดำเนินการแข่งขัน สับบัตรคำไป - มาหลาย ๆ ครั้งแล้วให้ผู้ชนะอ่านทีละใบจนหมด อ่านได้ให้ 1 คะแนน ต่อหนึ่งใบ อ่านไม่ได้ให้ 0 คะแนนต่อหนึ่งใบ ผู้ดำเนินการแข่งขันบันทึกคะแนนลงในตาราง การแข่งขัน บัตรคำที่ใช้แล้วคว่ำลงบนโต๊ะทีละใบจนหมด (ครูสาธิตการบันทึกคะแนนลงในตารางการแข่งขัน)
- 5) ผู้ดำเนินการแข่งขัน ให้ผู้แพ้จากการเป่ายังดูอ่านบัตรคำโดยดำเนินการเหมือนข้อ 4
- 6) ผู้ดำเนินการแข่งขันรวมคะแนนผู้แข่งขันเพื่อหาผู้ชนะการแข่งขันในครั้งนี้ ซึ่งนับเป็นครั้งที่ 1 (ครูสาธิตการรวมคะแนนของแต่ละคนในตารางการแข่งขัน)

ตารางการแข่งขันการอ่านบัตรคำ ครั้งที่.....

ผู้ดำเนินการแข่งขันหาผู้ชนะ โดยการให้ผู้เข้าแข่งขันเป่าขลุ่ย ผู้ชนะจะได้เข้าแข่งขันลำดับที่ 1
ผู้ดำเนินการแข่งขันเริ่มดำเนินการแข่งขันและบันทึกคะแนนลงในตารางการแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขัน	จำนวนบัตรคำที่อ่านได้	รวม คะแนน	รวมจำนวนครั้ง ที่แข่งขัน	หมายเหตุ
----------------	-----------------------	--------------	-----------------------------	----------

1.....
.....
.....
2.....
.....
.....

ผู้ดำเนินการแข่งขันเขียนวงกลมรอบลำดับที่ผู้ชนะการแข่งขันในแต่ละครั้ง

สุนัขจิ้งจอกกับไก่บ้าน

มีสุนัขจิ้งจอกตัวหนึ่งอยากกินไก่บ้านมากจึงแกล้งถามออกไปด้วยอุบายว่าไก่ตัวนั้นชั้นเสียงไพเราะเหมือนผู้เป็นพ่อได้หรือไม่

ไก่บ้านเกิดหลงกล จึงหลับตาโก่งคอขึ้นเสียงดังขึ้นทันที สุนัขจิ้งจอกจึงฉวยโอกาสในตอนนั้นจับคอไก่แล้วออกวิ่งไป

ชวานาที่เป็นเจ้าของไก่เห็นดังนั้นจึงตะโกนร้องว่าจิ้งจอกขโมยไก่ของตน

ไก่ได้ยินดังนั้นจึงหาอุบายเอาตัวรอด แล้วไก่จึงหลอกให้สุนัขจิ้งจอกร้องบอกชาวบ้านว่า ไก่ตัวนี้เป็นของมันมีไซ้ของชาวบ้าน

จิ้งจอกเจ้าเล่ห์ที่คิดว่าตนเองฉลาดแล้วแต่หารู้ไม่ว่าที่แท้ตนยังขาดความเฉลียว

ดังนั้นมันจึงอ้าปากร้องบอกชาวบ้านตามที่ไก่แนะนำไปทันที ไก่จึงได้โอกาสหลบหนีรีบบินออกจากปากแล้วหนีกลับไปหาเจ้าของอย่างรวดเร็วแล้วก็หัวเราะเยาะสุนัขจิ้งจอกเป็นการใหญ่

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า

ถ้าพูดมากไปก็อาจทำให้เสียของดี ๆ ที่อยู่ในกำมือแล้วได้เช่นกัน



ภาคผนวก ค

แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

แบบทดสอบก่อนเรียนตอนที่ 1

ชื่อ.....สกุล.....ชั้น...2/.....โรงเรียน.....

จงอ่านคำต่อไปนี้

- | | | | |
|-----|-------|-----|---------|
| 1. | ลา | 17. | คน |
| 2. | เมื่อ | 18. | เฉย |
| 3. | คำ | 19. | โหย |
| 4. | เกื้อ | 20. | หิว |
| 5. | คร้าว | 21. | แล้ว |
| 6. | ปาก | 22. | ภาค |
| 7. | มาก | 23. | สุนัข |
| 8. | ขาด | 24. | ลำธาร |
| 9. | ผิด | 25. | บังเอิญ |
| 10. | ชูป | 26. | โอกาส |
| 11. | ดูบ | 27. | ชาติ |
| 12. | ย่อม | 28. | กลาง |
| 13. | ม้าม | 29. | เพราะ |
| 14. | นั่ง | 30. | ใคร |
| 15. | ยาง | 31. | เหมือน |
| 16. | นาน | 32. | หลง |

แบบทดสอบหลังเรียนตอนที่ 1

ชื่อ.....สกุล.....ชั้น...2/.....โรงเรียน.....

1.	อา	17.	จน
2.	เพื่อ	18.	เซย
3.	กำ	19.	โรย
4.	เบลอ	20.	ปลิว
5.	กลัว	21	แห้ว
6.	ยาก	22	ทุกข์
7.	นาก	23	สามัคคี
8.	ราด	24	คนพาล
9.	คิด	25	บังอร
10	บุบ	26	กษัตริย์
11.	ตูป	27	มิตร
12.	ล้อม	28.	พลาถ
13.	ชาม	29.	พระ
14.	ปิ้ง	30	ไกล
15.	กาง	31	เหมย
16.	ยาน	32	หลน



แบบทดสอบก่อนเรียน

ชื่อ.....สกุล.....ชั้น...2/.....โรงเรียน.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านนิทานต่อไปนี้แล้วตอบคำถามโดยกากบาท (X) ทับข้อที่เห็นว่า ถูกต้องที่สุด

วัวกับแมลงหวี่

วันนั้นเป็นสัตว์ที่ตัวใหญ่และมีพลังกำลังมหาศาล แต่เมื่อมีสัตว์ตัวเล็กๆ อย่างแมลงหวี่มาก่อกวน แดมทำทายแทนที่วัวจะวางตนนิ่งเฉย แต่วัวกลับเข้าทะเลาะต่อตีไม่ยอมให้แมลงหวี่ คุยข่มตนซึ่งตัวใหญ่กว่า แมลงหวี่จึงได้ทำต่อสู้กัน ถ้าใครชนะก็แสดงว่าผู้นั้นยิ่งใหญ่กว่า เก่งกว่า และแข็งแรงกว่า เมื่อวัวได้ยินดังนั้นก็ตอบตกลงไปในทันที แมลงหวี่ก็ได้บินตอมวนเวียนอยู่รอบๆ เขา และเหนือหัวของวัวแต่วัวไม่สามารถจะขวิดหรือทำอะไรแมลงตัวน้อยตัวนั้นได้เลย แม้แต่น้อย วัวได้แต่ต้องทนอับอายกับบรรดาสัตว์น้อยใหญ่ทั้งหลาย ที่มามุงดูกันเป็นจำนวนมาก ในบริเวณนั้น

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า ผู้ใหญ่ต้องไม่รังเกียจผู้น้อย

1. สัตว์ในข้อใดมีกำลังมาก
 - ก. ช้าง
 - ข. หมู
 - ค. วัว
2. สัตว์ในข้อใดบินได้
 - ก. นก
 - ข. ผีเสื้อ
 - ค. แมลงหวี่
3. เหตุผลที่วัวคิดว่าจะสู้ชนะแมลงหวี่คือข้อใด
 - ก. ฉลาดกว่า
 - ข. แข็งแรงกว่า
 - ค. มีเพื่อนมากกว่า
4. แมลงหวี่ใช้วิธีการต่อสู้กับวัวอย่างไร
 - ก. บินตอมให้รำคาญ
 - ข. ฟ่นพิษใส่วัว
 - ค. กัดวัว

5. เหตุใดวัวจึงอายเพื่อนที่มาดูการต่อสู้
- ก. สู้แมลงหิวไม่ได้
 - ข. ไม่กล้าสู้กับแมลงหิว
 - ค. ถูกหาวรังแกสัตว์ตัวเล็ก
6. นิทานเรื่องนี้ให้ข้อคิดอะไร
- ก. ผู้น้อยต้องเคารพผู้ใหญ่
 - ข. ผู้ใหญ่ต้องไม่รังผู้ย่อย
 - ค. ไม่ดูถูกคนแพ้



นกกากับเหยือก

นกกาสีดำตัวใหญ่ตัวหนึ่ง กระจายน้ำ มันเห็นเหยือกน้ำขนาดใหญ่ใบหนึ่ง กระจายน้ำ มันเห็นเหยือกน้ำขนาดใหญ่ใบหนึ่ง แต่มีน้ำอยู่เพียงตอนก้นของเหยือก มันไม่สามารถจะเอาปากจกลงไปกินน้ำในเหยือกได้ถึง มันจึงคิดหาทางว่าจะทำอย่างไรดี

“ฉันรู้แล้ว” มันร้อง” มันร้อง

“ฉันจะเอาก้อนหินใส่ลงไปเหยือกแล้วน้ำก็จะเอ่อสูงขึ้นมาถึงปากคอเหยือก”

หลังจากที่นกกาเอาก้อนหินใส่ลงไป ก้อนแรก น้ำก็เอ่อสูงขึ้นมาเล็กน้อย และเมื่อมันใส่ก้อนหินลงไปอีกก้อนน้ำก็เอ่อสูงขึ้นอีกหน่อย

นกกาจึงหยอกก้อนหินใส่เพิ่มลงไปเหยือกเรื่อยๆ จนกระทั่งน้ำในเหยือกล้นขึ้นมาถึงปากเหยือก

“คราวหน้า ฉันก็จะดื่มน้ำได้ถึงละ”

“ในที่สุด ฉันก็มีน้ำดื่มแล้ว” นกการ่าพึง

เหตุนี้ นกกาจึงได้มีน้ำดื่มอยู่เป็นเวลานานทีเดียว

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า : ถ้าเราใช้ความพยายามให้เพียงพอ เราจะพบว่า เราสามารถทำในสิ่งที่เราเห็นครั้งแรกว่ายากเหลือเกินได้สำเร็จ



7. เหตุใดคนกกา จึงไม่สามารถกินน้ำในเหยือกได้
- ก. ไม่มีน้ำในเหยือก
 - ข. มีน้ำอยู่ก้นเหยือก
 - ค. ไม่มีเหยือก
8. นกกาแก้ปัญหาที่ไม่สามารถกินน้ำได้อย่างไร
- ก. เอาก้อนหินใส่ลงในเหยือกน้ำที่ละก้อนเรื่อยๆ
 - ข. เอาก้อนดินใส่ลงในเหยือกน้ำที่ละก้อนเรื่อยๆ
 - ค. เอาทรายใส่ลงในเหยือกน้ำเรื่อยๆ
9. ข้อใดเป็นข้อคิดที่ได้จากนิทานเรื่องนี้
- ก. ความใจก่อให้เกิดความสบาย
 - ข. ความเกียจคร้านก่อให้เกิดความเกลียดชัง
 - ค. ความพยายามอยู่ที่ไหนความสำเร็จอยู่ที่นั่น



งูกับนกอินทรี

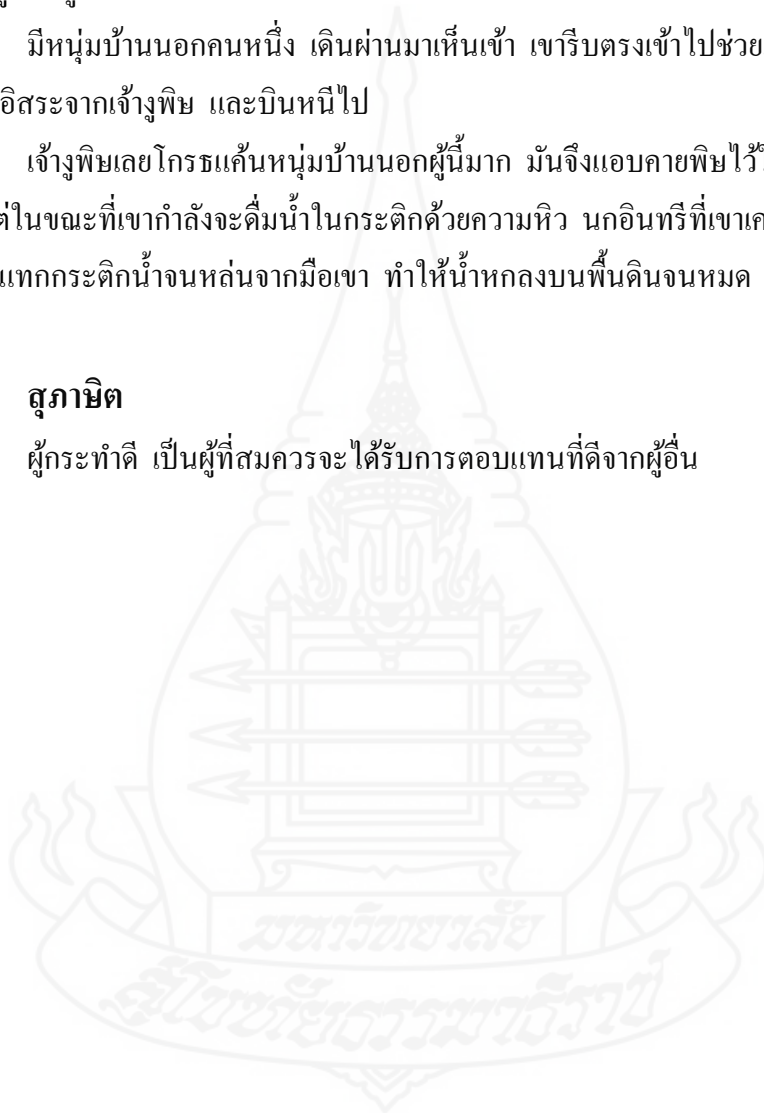
มีนกอินทรีตัวหนึ่ง ได้บินโฉบลงมา ตรงเจ้างูพิษและใช้กรงเล็บจับเจ้างู เพื่อจะพามันบินขึ้นไป แล้วกินมันแต่เจ้างูพิษมีความรวดเร็วมาก มันรีบขดรัดรอบตัว นกอินทรีทันที หลังจากนั้นมันทั้งคู่ก็ต่อสู้กันอย่างเอาเป็นเอาตาย

มีหนุ่มบ้านนอกคนหนึ่ง เดินผ่านมาเห็นเข้า เขารีบตรงเข้าไปช่วยเจ้านกอินทรี จนทำให้มันเป็นอิสระจากเจ้างูพิษ และบินหนีไป

เจ้างูพิษเลยโกรธแค้นหนุ่มบ้านนอกผู้นี้มาก มันจึงแอบคายพิษไว้ในกระดิกน้ำของชายผู้นี้ แต่ในขณะที่เขากำลังจะดื่มน้ำในกระดิกด้วยความหิว นกอินทรีที่เขาเคยช่วยชีวิตไว้ ก็ได้บินมากระแทกกระดิกน้ำจนหล่นจากมือเขา ทำให้น้ำตกลงบนพื้นดินจนหมด

สุภาษิต

ผู้กระทำดี เป็นผู้ที่สมควรจะได้รับการตอบแทนที่ดีจากผู้อื่น



10. สาเหตุที่นกอินทรีบินโฉบสูงพื้นดินคือข้อใด
- ก. กินอาหาร
 - ข. ดื่มน้ำ
 - ค. ช่วยงู
11. ใครช่วยนกอินทรีไว้
- ก. งู
 - ข. เพื่อนของงู
 - ค. หนุ่มบ้านนอก
12. งูโกรธแค้นใคร
- ก. งู
 - ข. หนุ่มบ้านนอก
 - ค. เพื่อนของหนุ่มบ้านนอก
13. ข้อใดคือวิชาการแก้แค้นของงู
- ก. ลกกัดหนุ่มบ้านนอก
 - ข. คายพิษไว้ในกระดิก
 - ค. ขดรัดรอยตัวนกอินทรี
14. ใครช่วยชีวิตหนุ่มบ้านนอกไว้
- ก. งู
 - ข. นกอินทรี
 - ค. เพื่อนหนุ่มบ้านนอก
15. ข้อคิดที่ได้จากเรื่องงูกับนกอินทรีคือข้อใด
- ก. คนไม่ซื่อมีแต่คนเกลียด
 - ข. เพื่อนที่ดีต้องช่วยเหลือกัน
 - ค. คนทำดี ได้รับการตอบแทนที่ดี

กวางไม่สบาย

มีกวางตัวหนึ่งนอนป่วยอยู่เฉิบๆ ที่ริมท้องทุ่ง พวกเพื่อนๆ ของมันหลายตัวได้แวะมาถามไถ่ถึงสุขภาพของมัน แต่ทุกครั้งที่เพื่อนแต่ละตัวของมันมาเยี่ยม ก็พากันกินอาหารที่กวางป่วยสำรองเอาไว้

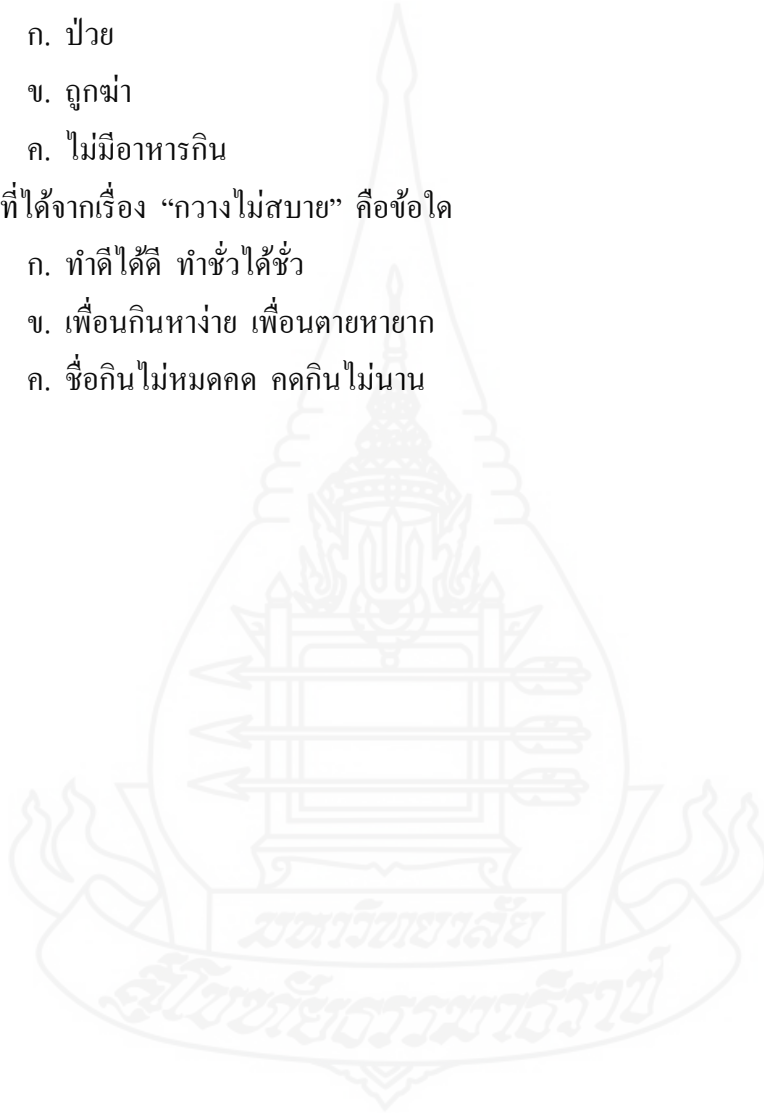
ในที่สุด กวางป่วยตัวนั้นก็ตายลง แต่ไม่ใช่เพราะอาการป่วยของมัน แต่มันตายเพราะมันไม่มีอาหารจะกิน

สุภาษิต

เพื่อนกินหาง่าย เพื่อนตายหายาก



16. สัตว์ในข้อใดไม่สบาย
- ก. เก้ง
 - ข. กวาง
 - ค. เพื่อนกวาง
17. สัตว์ในข้อ 16 ตายเพราะเหตุใด
- ก. ป่วย
 - ข. ถูกฆ่า
 - ค. ไม่มีอาหารกิน
18. ข้อคิดที่ได้จากเรื่อง “กวางไม่สบาย” คือข้อใด
- ก. ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว
 - ข. เพื่อนกินหาง่าย เพื่อนตายหายาก
 - ค. ชื้อกินไม่หมดคด คดกินไม่นาน



แบบทดสอบหลังเรียน

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น2/.....โรงเรียน.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านนิทานต่อไปนี้แล้วตอบคำถามโดยกากบาท (X) ทับข้อ ก ข หรือ ค ที่เห็นว่าถูกต้องที่สุด

ลิงอวดเก่ง

ชาวประมงวางอวนลงในแม่น้ำแล้วก็พากันกลับไปหุงหาอาหารกินกันที่กระท่อม มีลิงอยู่ตัวหนึ่งนั่งดูชาวประมงอยู่บนต้นไม้ตั้งแต่เช้าก็คิดว่าตนเองสามารถทำได้อย่างที่ชาวประมงทำ “ไม่น่าจะยากอะไรเลย แค่วางอวนไว้เพื่อดักปลาก็เพียงเท่านั้น ” ลิงคิดได้ดังนั้นลิงจอมซนก็ลงจากต้นไม้แล้วหยิบเอาอวนอีกปากหนึ่งแล้วนำไปที่ริมน้ำ แต่ด้วยความที่ตนเองนั้นไม่รู้อันตรายว่าควรทำอะไรอย่างไร อวนจึงได้พันตัวเองแล้วลิงก็กลิ้งตกลงไปในน้ำ

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า

“หาญทำในสิ่งที่ไม่รู้ย่อมได้รับความเสียหาย”

1. ชาวประมงคือบุคคลที่ประกอบอาชีพอะไร ?
 - ก. ลำสัตว์
 - ข. หาปลา
 - ค. กำขาย
2. ใครนั่งดูชาวประมงอยู่บนต้นไม้ ?
 - ก. คน
 - ข. ลิง
 - ค. ปลา
3. ชาวประมงกลับไปหุงหาอาหารกินกันที่ใด ?
 - ก. เรือ
 - ข. กระท่อม
 - ค. บ้าน
4. ชาวประมงใช้เครื่องมือใดในการประกอบอาชีพ ?
 - ก. ปืน
 - ข. หอก

- ค. อวน
5. เหตุใดลิงจึงกลิ้งตกลงไปในน้ำ ?
- ก. ลิงใช้เครื่องมือไม่เป็น
- ข. ลิงอยากเล่นน้ำ
- ค. ลิงซุ่มซำม
6. ข้อใดเป็นข้อคิดที่ได้จากนิทานเรื่องนี้ ?
- ก. หาญทำในสิ่งที่ไม่รู้ย่อมได้รับความเสียหาย
- ข. ทำสิ่งใดต้องสามัคคีกัน
- ค. คนดีทำสิ่งที่กล้าหาญ

นิทานเรื่อง ต้นไม้ใหญ่กับต้นอ้อ

“นี่! เจ้าตัวเล็ก” ต้นไม้ใหญ่เอ่ยกับต้นอ้อ ที่ขึ้นอยู่ตามรากของมัน “ทำไมเจ้าไม่หยั่งรากลงไปให้ลึกๆ แล้วยึดตัวขึ้นสู่อากาศสูงๆ อย่างข้าล่ะ?”

“ฉันมีความสุขในแบบชีวิตของฉัน” ต้นอ้อกล่าว “ฉันอาจจะไม่ใหญ่ แต่ฉันก็ปลอดภัย”

“ปลอดภัยหรือ” ต้นไม้ใหญ่ถามเสียงดัง

“แต่ข้าว่าจะมีใครมาถอนรากถอนโคนฉันไปหรือจะมีใครมาโน้มฉันให้ราบไปกับพื้นได้น้ำ?” ต้นไม้ใหญ่กระแนะกระแหน

แต่ไม่นานต้นไม้ใหญ่ก็ต้องสำนึกผิดเพราะพายุได้พัดมาอย่างหนักและได้ถอนรากถอนโคนมันจนมันล้มลงกลางเป็นถ่อนไม้ที่ไร้ค่าอยู่บนพื้น

ตรงกันข้ามกับต้นอ้อ มันเอนราบลงไปกับพื้นตามแรงลม แล้วต่อมามันก็ตั้งตัวตรงตระหง่านขึ้นมาอีกครั้งเมื่อพายุสงบลง

7. ตัวละครในเรื่องนี้ประกอบด้วย ใครบ้าง
- ก. ต้นไม้ใหญ่ ต้นหญ้า
- ข. ต้นไม้ใหญ่ ต้นอ้อ
- ค. ต้นอ้อ ต้นหญ้า
8. “หยั่งรากลงลึกๆ แล้วยึดตัวขึ้นสู่อากาศสูงๆ” เป็นคำแนะนำของใคร
- ก. ต้นไม้ใหญ่
- ข. ต้นหญ้า
- ค. ต้นอ้อ

9. เหตุใดจึงแนะนำให้หยั่งรากลึกลงๆ แล้วยึดตัวขึ้นสู่อากาศสูงๆ

- ก. ปลอดภัย
- ข. ได้อากาศดี
- ค. ได้อาหารดี

10. เหตุการณ์ใดทำให้ตัวละครในเรื่องนี้สำนึกผิด

- ก. พายุพัดอย่างหนัก
- ข. น้ำท่วม
- ค. ไฟไหม้

11. นิทานเรื่อง “ต้นไม้ใหญ่กับต้นอ่อน” ให้ข้อคิดตรงกับข้อใด

- ก. ความไม่ทะนงตน ทำให้ปลอดภัย
- ข. ความถือตัว ทำให้ไม่มีเพื่อน
- ค. การดูถูกคนอื่น เป็นสิ่งไม่ดี

นกอินทรีเจ้าเล่ห์

นกอินทรีกับสุนัขจิ้งจอก อยู่ใกล้ชิดกัน เป็นเวลานานและสัญญาว่า จะเป็นมิตรที่ดีต่อกัน

นกอินทรีทำรัง อาศัยอยู่บนยอดต้นไม้ ส่วนสุนัขจิ้งจอก ทำรังอาศัยอยู่โคนต้นไม้ ซึ่งเป็นโพรงเล็กๆ ต้นหนึ่ง

วันหนึ่งสุนัขจิ้งจอก ออกไปหากินข้างนอกนกอินทรีก็บินตกลงไป เชี่ยวเอาลูกสุนัขจิ้งจอกตัวเล็กๆ ตัวหนึ่งขึ้นมาไว้ บนรังของมัน เพื่อจะเก็บไว้เป็นอาหารของพวกลูกๆ

มันคิดว่า ที่อยู่ของมันสูง สุนัขจิ้งจอกคงจะไม่มีปัญหา จะปีนป่ายขึ้นมา เอาลูกของมันคืนไปได้ และคงไม่มีทางทำอะไรมันได้แน่

เมื่อสุนัขจิ้งจอกกลับมาถึงที่อยู่ของมันและรู้ว่าลูกมันหายไปหนึ่งตัว มันก็รู้ได้ทันทีว่าไม่มีสัตว์ร้ายตัวไหนเอาไป นอกจากนกอินทรี

มันจึงร้องขอให้นกอินทรีส่งลูกของมันคืนมาโดยดี

แต่นกอินทรีเจ้าเล่ห์ปากแข็ง เพราะมันคิดว่าสุนัขจิ้งจอก ไม่มีทางที่จะทำอะไรมันได้ สุนัขจิ้งจอกเห็นว่า การขอร้อยดีๆ ไม่มีผล มันจึงไปคาบเอาคบไฟมาจากที่บูชา แล้ว

จ่อไฟจุดกับโคนต้นไม้ต้นนั้นให้ลุกเป็นไฟ และมีควันขึ้นทันที

นกอินทรีเห็นว่า ไฟจะเป็นอันตรายแก่ลูกๆ ของมันได้ มันจึงยอมคืนลูกสุนัขจิ้งจอกให้แต่โดยดี

นกอินทรีเจ้าเล่ห์

12. นกอินทรีทำรังอยู่ที่ใด
- ก. ยอดเขาสูง
 - ข. ยอดต้นไม้
 - ค. ถ้ำ
13. สุนัขจิ้งจอกอาศัยอยู่ที่ใด
- ก. ถ้ำ
 - ข. รั้งนก
 - ค. โคนต้นไม้
14. นกอินทรีเอาลูกสุนัขจิ้งจอกมาเพื่ออะไร
- ก. เลี้ยง
 - ข. พาหนะ
 - ค. กินเป็นอาหาร
15. สุนัขจิ้งจอกทำอะไรจึงได้ลูกคืน
- ก. ขโมยไข่นกอินทรี
 - ข. จุดไฟที่โคนต้นไม้
 - ค. กัดนกอินทรี
16. ข้อคิดที่ได้จากเรื่องนี้ ตรงกับข้อใด
- ก. ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว
 - ข. คนเกียจคร้านย่อหย่อนใจ
 - ค. มีสติฟังบรรจบให้ครบบาท

หมาป่ากับแพะสาว

มีหมาป่าตัวหนึ่ง มันเห็นนางแพะสาว ยืนกินหญ้าอยู่หน้าผาอันสูงชัน ซึ่งมันเห็นว่าไม่มีทางที่มันจะขึ้นไปถึงตัวแพะได้ มันจึงออกอุบายเรียกแพะให้ลงมาข้างล่าง โดยเตือนว่า มันจึงออกอุบายเรียกแพะให้ลงมาข้างล่าง โดยเตือนว่า หล่อนอาจจะพลัดตกลงมา และมันยังเสริมอีกว่า “ทุ่งหญ้าข้างล่าง ที่ข้ากำลังยืนอยู่นี้ เต็มไปด้วยหญ้าที่แสนจะนุ่มน่านกิน”

แต่แพะตอบกลับไปว่า “ไม่หรอกเพื่อนเอ๋ย มันไม่ใช่เพราะทุ่งหญ้าหรอก ที่เจ้าชวนข้าลงไปนะ แต่มันเป็นเจ้านั่นแหละที่ต้องการจะกินข้าเป็นอาหารต่างหากเล่า”

สุภาษิต

ให้ระมัดระวังเพื่อนผู้ที่ดูท่าทางมีสิ่งปิดบังซ่อนเร้น



หมาป่ากับแพะสาว

17. นางแพะสาวยืนอยู่ที่ใด

ก. หน้าผาสูง

ข. ริมทะเล

ค. เนินเขา

18. เหตุใดหมาป่าจึงต้องการให้นางแพะสาวลงมาที่ทุ่งหญ้า

ก. เพื่อคุยกัน

ข. เพื่อกินเป็นอาหาร

ค. เพื่อช่วยเหลือแพะ



ภาคผนวก ง

วิเคราะห์ค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก



ก่อนเรียน

ตาราง แสดงค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ข้อ	p	r	ข้อ	p	r
1	0.40	0.60	11	0.57	0.43
2	0.74	0.26	12	0.51	0.49
3	0.63	0.37	13	0.51	0.49
4	0.77	0.23	14	0.54	0.46
5	0.49	0.51	15	0.43	0.57
6	0.77	0.23	16	0.69	0.31
7	0.80	0.20	17	0.37	0.63
8	0.74	0.26	18	0.31	0.69
9	0.60	0.40			
10	0.46	0.54			
				P=0.57	R=0.43

หลังเรียน

ตาราง แสดงค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ข้อ	p	r	ข้อ	p	r
1	0.91	0.09	11	0.71	0.29
2	1.00	0.00	12	0.57	0.43
3	0.71	0.29	13	0.60	0.40
4	0.49	0.51	14	0.57	0.43
5	0.54	0.46	15	0.46	0.54
6	0.86	0.14	16	0.83	0.17
7	0.86	0.14	17	0.69	0.31
8	0.71	0.29	18	0.74	0.26
9	0.46	0.54			
10	0.86	0.14		p=0.70	r=0.30



ภาคผนวก จ

ตารางวิเคราะห์ข้อสอบก่อนเรียนและหลังเรียน



ตารางวิเคราะห์ข้อสอบและแบบบันทึกผลการพิจารณาความตรงของแบบทดสอบก่อนเรียน

เรื่องการอ่านคำใหม่ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

คำชี้แจง โปรดให้ความคิดเห็นในรายการต่อไปนี้โดยถ้าเห็นว่ามีความสอดคล้องให้ ในช่อง 1 ถ้าไม่แน่ใจให้ ในช่อง 0 และถ้าเห็นว่าไม่สอดคล้องให้ ในช่อง-1

เนื้อหา	จุดประสงค์	ข้อสอบ	ระดับความสามารถในการคิด						ค่าความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
			รู้-จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมิน	สร้างสรรค์	-1	0	1	
การอ่านคำใหม่	สามารถอ่านคำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกดในแม่กกและแม่กดได้ถูกต้อง	<p>วัวกับแมลงหิว</p> <p>วัวนั้นเป็นสัตว์ที่ตัวใหญ่และก็มีพละกำลังมหาศาล แต่เมื่อมีสัตว์ตัวเล็กๆอย่างแมลง-หิวมาก่อความ แฉกทำทายน แทนที่วัวจะวางตนนิ่งเฉย แต่วัวกลับเข้าทะเลาะต่อตีไม่ยอมให้แมลงหิวคุ้ยข่มตนซึ่งตัวใหญ่กว่า แมลงหิวจึงได้ทำต่อสู้กัน ถ้าใครชนะก็แสดงว่าผู้นั้นยิ่งใหญ่กว่า เก่งกว่า และแข็งแรงกว่า เมื่อวัวได้ยั้งตั้งนั้นก็ตอบตกลงไปในทันที แมลงหิวก็ได้บินตอมวนเวียนอยู่รอบๆเขาและเหนือหัวของวัวแต่วัวไม่สามารถจะขวิดหรือทำอะไรแมลงตัวน้อยตัวนั้น ได้เลยแม้แต่น้อย วัวได้แต่ต้องทนอับอายกับบรรดาสัตว์น้อยใหญ่ทั้งหลาย ที่มามุงดูกันเป็นจำนวนมากในบริเวณนั้น</p>										

เนื้อหา	จุดประสงค์	ข้อสอบ	ระดับความสามารถในการคิด					ค่าความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
			รู้-จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมิน	สร้างสรรค์	-1	0	
การอ่านคำใหม่	สามารถอ่านคำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกดในแม่กกและแม่กดได้ถูกต้อง	<p>นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า ผู้ใหญ่ต้องไม่รังแกผู้น้อย</p> <p>1. สัตว์ในข้อใดมีกำลังมาก</p> <p>ก. ช้าง</p> <p>ข. หมู</p> <p>(ค.) วัว</p> <p>2. สัตว์ในข้อใดบินได้</p> <p>ก. นก</p> <p>(ข.) แมลงหวี่</p> <p>ค. ผีเสื้อ</p> <p>3. เหตุผลที่วัวคิดว่าจะสู้ชนะแมลงหวี่คือข้อใด</p> <p>ก. ฉลาดกว่า</p> <p>(ข.) แข็งแรงกว่า</p> <p>ค. มีเพื่อนมากกว่า</p>		1							
			2								
			3								

เนื้อหา	จุดประสงค์	ข้อสอบ	ระดับความสามารถในการคิด						ค่าความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
			รู้-จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมิน	สร้างสรรค์	-1	0	1	
การอ่านคำใหม่	สามารถอ่านคำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกดในแม่กกและแม่กดได้ถูกต้อง	<p>4. แมลงหวิใช้วิธีการต่อสู้กับวัวอย่างไร</p> <p>(ก.) บินตอมให้รำคาญ</p> <p>ข. ฟันพิษใส่วัว</p> <p>ค. กัดวัว</p> <p>5. เหตุใดวัวจึงอายเพื่อนที่มาดูการต่อสู้</p> <p>(ก.) ผู้แมลงหวิไม่ได้</p> <p>ข. ไม่กล้าสู้กับแมลงหวิ</p> <p>ค. ถูกหาวำรังแกสัตว์ตัวเล็ก</p> <p>6. นิทานเรื่องนี้ให้ข้อคิดอะไร</p> <p>ก. ผู้ใหญ่ต้องไม่รังแกผู้น้อย</p> <p>ข. ผู้น้อยต้องเคารพผู้ใหญ่</p> <p>ค. ไม่ดูถูกคนแพ้</p>	4									

เนื้อหา	จุดประสงค์	ข้อสอบ	ระดับความสามารถในการคิด					ค่าความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
			รู้-จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมิน	สร้างสรรค์	-1	0	
การอ่านคำใหม่	สามารถอ่านคำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกดในแม่กกและแม่กดได้ถูกต้อง	<p>นกกากับเหยือก</p> <p>นกกาสีดำตัวใหญ่ตัวหนึ่ง กระจายน้ำมันเห็นเหยือกน้ำขนาดใหญ่ใบหนึ่ง แต่มีน้ำอยู่เพียงก้นของเหยือก มันไม่สามารถจะเอาปากจิกลงไปกินน้ำในเหยือกได้ถึง มันจึงคิดหาทางว่าจะทำอย่างไรดี</p> <p>“ฉันรู้แล้ว” มันร้อง</p> <p>“ฉันจะเอาก้อนหินใส่ลงไปเหยือกแล้วน้ำก็จะเอ่อสูงขึ้นมาถึงปากคอเหยือก”</p> <p>หลังจากที่นกกาเอาก้อนหินใส่ลงไป ก้อนแรก น้ำก็เอ่อสูงขึ้นมาเล็กน้อย และเมื่อมันใส่ก้อนหินลงไปอีกก้อน น้ำก็เอ่อสูงขึ้นอีกหน่อย</p> <p>นกกาจึงหย่อนก้อนหินใส่เพิ่มลงไปเหยือกเรื่อยๆ จนกระทั่งน้ำในเหยือกล้นขึ้นมาถึงปากเหยือก</p>									

เนื้อหา	จุดประสงค์	ข้อสอบ	ระดับความสามารถในการคิด					ค่าความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
			รู้-จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมิน	สร้างสรรค์	-1	0	
การอ่านคำใหม่	สามารถอ่านคำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกดในแม่กกและแม่กดได้ถูกต้อง	<p>“คราวหน้า ฉันก็จะดื่มน้ำได้ถึงละ”</p> <p>“ในที่สุด ฉันก็มีน้ำดื่มแล้ว” นกกรำรำพิงเหตุนี้ นกกาจึงได้มีน้ำดื่มอยู่เป็นเวลานานทีเดียว</p> <p>นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า ถ้าเธอใช้ความพยายามให้เพียงพอ เธอจะพบว่า เธอสามารถทำในสิ่งที่เธอเห็นครั้งแรกว่ายากเหลือเกินได้สำเร็จ</p>									

เนื้อหา	จุดประสงค์	ข้อสอบ	ระดับความสามารถในการคิด					ค่าความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
			รู้-จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมิน	สร้างสรรค์	-1	0	
การอ่านคำใหม่	สามารถอ่านคำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกดในแม่กกและแม่กดได้ถูกต้อง	<p>7. เหตุใดคนกกา จึงไม่สามารถกินน้ำในเหยือกได้</p> <p>ก. ไม่มีน้ำในเหยือก</p> <p>(ข.) มีน้ำอยู่ก้นเหยือก</p> <p>ค. ไม่มีเหยือก</p> <p>8. นกกาแก้ปัญหาที่ไม่สามารถกินน้ำได้อย่างไร</p> <p>(ก.) เขาก่อนหินใส่ลงในเหยือกน้ำที่ละก้อนเรื่อยๆ</p> <p>ข. เขาก่อนดินใส่ลงในเหยือกน้ำที่ละก้อนเรื่อยๆ</p> <p>ค. เขาทรายใส่ลงในเหยือกน้ำเรื่อยๆ</p>	7								

เนื้อหา	จุดประสงค์	ข้อสอบ	ระดับความสามารถในการคิด					ค่าความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
			รู้-จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมิน	สร้างสรรค์	-1	0	
การอ่านคำใหม่	สามารถอ่านคำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกดในแม่กกและแม่กดได้ถูกต้อง	<p>9. ข้อใดเป็นข้อคิดที่ได้จากนิทานเรื่องนี้</p> <p>ก. ความโง่ก่อให้เกิดความสบาย</p> <p>ข. ความเกียจคร้านก่อให้เกิดความเกลียดชัง</p> <p>ค. ความพยายามอยู่ที่ไหนความสำเร็จอยู่ที่นั่น</p> <p>ง. กบกับกอินทรี</p> <p>มีนกอินทรีตัวหนึ่ง บินโฉบลงมา ตรวจจับงูพิษและใช้กรงเล็บจับงู เพื่อจะพามันบินขึ้นไปแล้วกินมัน แต่งูพิษมีความรวดเร็วมาก มันรีบขดตัวรัดรอบตัวนกอินทรีทันที หลังจากนั้นมันทั้งคู่ต่อสู้กันอย่างเอาเป็นเอาตาย</p>	9								

เนื้อหา	จุดประสงค์	ข้อสอบ	ระดับความสามารถในการคิด						ค่าความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
			รู้-จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมิน	สร้างสรรค์	-1	0	1	
การอ่านคำใหม่	สามารถอ่านคำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกดในแม่กและแม่คได้ถูกต้อง	มีหมู่บ้านนอกคนหนึ่ง เดินผ่านมาเห็นเข้าเขรีบตรงเข้าไปช่วยเจ้านกอินทรี จนทำให้มันเป็นอิสระจากเจ้างูพิษและบินหนีไปเจ้างูพิษเลยโกรธแค้นหมู่บ้านนอกผู้นี้มากมันจึงแอบคายพิษไว้ในกระดิกน้ำของชายผู้นี้แต่ในขณะที่เขากำลังจะดื่มน้ำในกระดิกด้วยความหิว นกอินทรีที่เขาเคยช่วยชีวิตไว้ ก็ได้บินมากระแทกกระดิกน้ำจนหล่นจากมือเขาทำให้น้ำตกลงพื้นดินจนหมดนิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า ผู้กระทำความดี เป็นผู้ที่สมควรจะได้รับการตอบแทนที่ดีจากผู้อื่น										

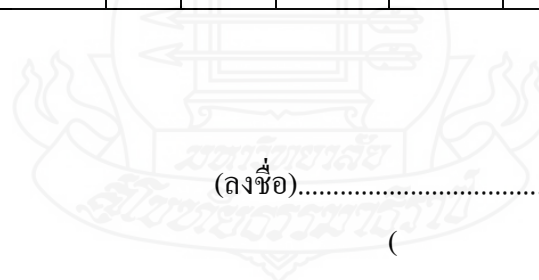
เนื้อหา	จุดประสงค์	ข้อสอบ	ระดับความสามารถในการคิด						ค่าความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
			รู้-จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมิน	สร้างสรรค์	-1	0	1	
การอ่านคำใหม่	สามารถอ่านคำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกดในแม่กกและแม่กดได้ถูกต้อง	10. สาเหตุที่นกอินทรีบินโฉบสู่พื้นดินคือข้อใด (ก.) กินอาหาร ข. ดื่มน้ำ ค. ช่วยงู	10									
		11. ใครช่วยนกอินทรีไว้ ก. งู ข. เพื่อนของงู (ค.) หนูมบ้านนอก	11									
		12. งูโกรธแค้นใคร ก. งู (ข.) หนูมบ้านนอก	12									

เนื้อหา	จุดประสงค์	ข้อสอบ	ระดับความสามารถในการคิด						ค่าความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ	
			รู้-จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมิน	สร้างสรรค์	-1	0	1		
การอ่านคำใหม่	สามารถอ่านคำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกดในแม่กกและแม่กดได้ถูกต้อง	ค. เพื่อนของหนุ่มบ้านนอก	13										
		13. ข้อใดคือวิธีการแก้แค้นของงู											
		ก. ฉกกัดหนุ่มบ้านนอก (ข.) คายพิษไว้ในกระทิก ค. ขดร็ครอบตัวนกอินทรี											
		14. ใครช่วยชีวิตหนุ่มบ้านนอกไว้	14										
		ก. งู (ข.) นกอินทรี ค. เพื่อนหนุ่มบ้านนอก											
		15. ข้อคิดที่ได้จากเรื่องงูกับนกอินทรีคือข้อใด	15										

เนื้อหา	จุดประสงค์	ข้อสอบ	ระดับความสามารถในการคิด						ค่าความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
			รู้-จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมิน	สร้างสรรค์	-1	0	1	
การอ่านคำใหม่	สามารถอ่านคำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกดในแม่กกและแม่กดได้ถูกต้อง	<p>ก. คนไม่ซื่อมีแต่คนเกลียด</p> <p>ข. เพื่อนที่ดีต้องช่วยเหลือกัน</p> <p>(ค.) คนทำดี ได้รับการตอบแทนที่ดี</p> <p>กวางไม่สบาย</p> <p>มีกวางตัวหนึ่งนอนป่วยอยู่เฉยๆที่ริมท้องทุ่ง พวกเพื่อนๆของมันหลายตัวได้แวะมาถามไถ่ถึงสุขภาพของมัน แต่ทุกครั้งที่เพื่อนแต่ละตัวของมันมาเยี่ยม ก็พากันกินอาหารที่กวางป่วยสำรองไว้</p> <p>ในที่สุด กวางป่วยตัวนั้นก็ตายลง แต่ไม่ใช่เพราะอาการป่วยของมัน แต่มันตายเพราะมันไม่มีอาหารจะกิน</p> <p>นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า เพื่อนกินหาง่าย เพื่อนตายหายาก</p>										

เนื้อหา	จุดประสงค์	ข้อสอบ	ระดับความสามารถในการคิด						ค่าความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
			รู้จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมิน	สร้างสรรค์	-1	0	1	
การอ่านคำใหม่	สามารถอ่านคำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกดในแม่กกและแม่กดได้ถูกต้อง	16. สัตว์ในข้อใดไม่สบาย ก. เก้ง (ข.) กวาง ค. เพื่อนกวาง	16									
		17. สัตว์ในข้อ 16 ตายเพราะเหตุใด ก. ป่วย ข. ถูกฆ่า (ค.) ไม่มีอาหารกิน	17									
		18. ข้อคิดที่ได้จากเรื่อง “กวางไม่สบาย” คือข้อใด	18									

เนื้อหา	จุดประสงค์	ข้อสอบ	ระดับความสามารถในการคิด						ค่าความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
			รู้-จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมิน	สร้างสรรค์	-1	0	1	
การอ่านคำใหม่	สามารถอ่านคำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกดในแม่กกและแม่กดได้ถูกต้อง	ก. ทำได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว (ข.) เพื่อนกินหาง่าย เพื่อนตายหายาก ค. ซื่อกินไม่หมด คดกินไม่นาน										



(ลงชื่อ).....

()

ปริญญา.....

ตารางวิเคราะห์ข้อสอบและแบบบันทึกผลการพิจารณาความตรงของแบบทดสอบหลังเรียน

เรื่องการอ่านคำใหม่ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

คำชี้แจง โปรดให้ความคิดเห็นในรายการต่อไปนี้โดยถ้าเห็นว่ามีข้อสอบคล่องให้ ในช่อง 1 ถ้าไม่แน่ใจให้ ในช่อง 0 และถ้าเห็นว่ามีข้อสอบคล่องให้ ในช่อง-1

เนื้อหา	จุดประสงค์	ข้อสอบ	ระดับความสามารถในการคิด					ค่าความคล่อง			ข้อเสนอแนะ
			รู้-จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมิน	สร้างสรรค์	-1	0	
การอ่านคำใหม่	สามารถอ่านคำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกดในแม่กกและแม่กดได้ถูกต้อง	ลึงหวดเก่ง ชาวประมงวางอวนลงในแม่น้ำแล้วก็พากันกลับไปหุงหาอาหารกินกันที่กระท่อม มีลึงอยู่ตัวหนึ่งนั่งดูชาวประมงอยู่บนต้นไม้ตั้งแต่เช้าก็คิดว่าตนเองสามารถทำได้อย่างที่ชาวประมงทำ “ไม่น่าจะยากอะไรเลย แค่วางอวนไว้เพื่อดักปลาก็เพียงเท่านั้น” ลึงคิดได้ดังนั้น ลึงจอมซนก็ลงจากต้นไม้แล้วหยิบเอาอวนอีกปากหนึ่งแล้วนำไปที่ริมน้ำ แต่ด้วยความที่ตนเองนั้นไม่รู้จริงว่าควรทำอะไรอย่างไร อวนจึงได้พันตัวเองแล้วลึงก็กลิ้งตกลงไปในน้ำ									

เนื้อหา	จุดประสงค์	ข้อสอบ	ระดับความสามารถในการคิด					ค่าความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
			รู้-จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมิน	สร้างสรรค์	-1	0	
การอ่าน คำใหม่	สามารถอ่านคำที่ สะกดตรงตาม มาตราตัวสะกดใน แม่กกและแม่กดได้ ถูกต้อง	<p>นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า “หาญทำในสิ่งที่ ไม่รู้ย่อมได้รับความเสียหาย</p> <p>1. ชาวประมงคือบุคคลที่ประกอบอาชีพอะไร</p> <p>ก. ล่าสัตว์ (ข.) หาปลา ค. ค้าขาย</p> <p>2. ใครนั่งดูชาวประมงอยู่บนต้นไม้?</p> <p>ก. คน (ข.) ลิง ค. ปลา</p>		1							

เนื้อหา	จุดประสงค์	ข้อสอบ	ระดับความสามารถในการคิด					ค่าความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
			รู้-จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมิน	สร้างสรรค์	-1	0	
การอ่าน คำใหม่	สามารถอ่านคำที่ สะกดตรงตาม มาตราตัวสะกดใน แม่กกและแม่กดได้ ถูกต้อง	<p>3. ชาวประมงกลับไปหุงหาอาหารกินกันที่ ใด</p> <p>ก. เรือ ข. บ้าน (ค.) กระท่อม</p> <p>4. ชาวประมงใช้เครื่องมือใดในการประกอบ อาชีพ</p> <p>ก. ปืน ข. หอก (ค.) อวน</p>	3								

เนื้อหา	จุดประสงค์	ข้อสอบ	ระดับความสามารถในการคิด					ค่าความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ	
			รู้-จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมิน	สร้างสรรค์	-1	0		1
การอ่าน คำใหม่	สามารถอ่านคำที่ สะกดตรงตาม มาตราตัวสะกดใน แม่กกและแม่กดได้ ถูกต้อง	<p>5. เหตุใดลิงจึงกลิ้งตกลงไปในน้ำ?</p> <p>(ก.) ลิงใช้เครื่องมือไม่เป็น</p> <p>ข. ลิงอยากเล่นน้ำ</p> <p>ค. ลิงข่มขาม</p> <p>6. ข้อใดเป็นข้อคิดที่ได้จากนิทานเรื่องนี้</p> <p>(ก.) หาญทำในสิ่งที่ไม่รู้ย่อมได้รับความเสียหาย</p> <p>ข. ทำสิ่งใดต้องสามัคคีกัน</p> <p>ค. คนดีทำสิ่งที่กล้าหาญ</p> <p>ต้นไม้ใหญ่กับต้นอ่อน</p> <p>“นี่! เจ้าตัวเล็ก” ต้นไม้ใหญ่เอ่ยกับต้นอ่อน ที่ขึ้นอยู่ตามรากของมัน “ทำไมเจ้าไม่หยั่งรากลงไปลึกๆ แล้วยึดตัวขึ้นสู่อากาศสูงๆ อย่างข้าล่ะ?”</p>	5									

เนื้อหา	จุดประสงค์	ข้อสอบ	ระดับความสามารถในการคิด					ค่าความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
			รู้-จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมิน	สร้างสรรค์	-1	0	
การอ่าน คำใหม่	สามารถอ่านคำที่ สะกดตรงตาม มาตราตัวสะกดใน แม่กกและแม่กดได้ ถูกต้อง	<p>“ฉันมีความสุขในแบบชีวิตของฉัน” ดันอ้อ กล่าว “ฉันอาจจะไม่ใหญ่ แต่ฉันก็ปลอดภัย” “ปลอดภัยเหรอ” ดันไม้ใหญ่ถามเสียงดัง “แต่ข้าว่าจะมีใครมาถอนรากถอนโคนฉันไป หรือจะมีใครมาโน้มฉันให้ราบไปกับพื้นได้ น้ำ?” ดันไม้ใหญ่กระแนะกระแหน แต่ไม่นาน ดันไม้ใหญ่ก็ต้องสำนึกผิดเพราะ พายุได้พัดมาอย่างหนักและได้ถอนรากถอน โคนมันจนมันล้มลงกลายเป็นท่อนไม้ที่ไร้ค่า อยู่บนพื้น ตรงกันข้ามกับดันอ้อ มันเอนราบลงไปกับพื้น ตามแรงลม แล้วต่อมามันก็ตั้งตัวตรง ตระหง่านขึ้นมาอีกครั้งเมื่อพายุสงบลง</p>									

เนื้อหา	จุดประสงค์	ข้อสอบ	ระดับความสามารถในการคิด					ค่าความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
			รู้-จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมิน	สร้างสรรค์	-1	0	
การอ่าน คำใหม่	สามารถอ่านคำที่ สะกดตรงตาม มาตราตัวสะกดใน แม่กกและแม่กดได้ ถูกต้อง	7. ตัวละครในเรื่องนี้ประกอบด้วยใครบ้าง (ก.) ต้นไม้ใหญ่ ต้นอ้อ ข. ต้นไม้ใหญ่ ต้นหญ้า ค. ต้นอ้อ ต้นหญ้า	7								
		8. “หยิ่งรากลงลึกๆแล้วยึดตัวขึ้นสู่อากาศ สูงๆ” เป็นคำแนะนำของใคร (ก.) ต้นไม้ใหญ่ ข. ต้นอ้อ ค. ต้นหญ้า	8								

เนื้อหา	จุดประสงค์	ข้อสอบ	ระดับความสามารถในการคิด					ค่าความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
			รู้-จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมิน	สร้างสรรค์	-1	0	
การอ่าน คำใหม่	สามารถอ่านคำที่ สะกดตรงตาม มาตราตัวสะกดใน แม่กกและแม่กดได้ ถูกต้อง	<p>9. เหตุใดจึงแนะนำให้หยั่งรากลงลึกๆ แล้ว ยี่ดตัวขึ้นสู่อากาศสูงๆ</p> <p>ก. ปลอดภัย (ข.) ได้อากาศดี ค. ได้อาหารดี</p> <p>10. เหตุการณ์ใดทำให้ตัวละครในเรื่องนี้ สำนึกผิด</p> <p>(ก.) พายุพัดหนัก ข. น้ำท่วม ค. ไฟไหม้</p>	9								
			10								

เนื้อหา	จุดประสงค์	ข้อสอบ	ระดับความสามารถในการคิด					ค่าความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
			รู้-จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมิน	สร้างสรรค์	-1	0	
การอ่าน คำใหม่	สามารถอ่านคำที่ สะกดตรงตาม มาตราตัวสะกดใน แม่กกและแม่กดได้ ถูกต้อง	<p>11. นิทานเรื่อง “ต้นไม้ใหญ่กับต้นไม้เล็ก” ให้ ข้อคิดตรงกับข้อใด</p> <p>ก. การดูถูกคนอื่น เป็นสิ่งไม่ดี ข. ความถือตัว ทำให้ไม่มีเพื่อน (ค.) ความไม่ทะนงตน ทำให้ปลอดภัย</p> <p>นกอินทรีเจ้าเล่ห์ นกอินทรีกับสุนัขจิ้งจอก อยู่ใกล้ชิดกันเป็น เวลานานและสัญญาว่าจะเป็นมิตรที่ดีต่อกัน นกอินทรีทำรังอาศัยอยู่บนยอดต้นไม้ ส่วน สุนัขจิ้งจอก ทำรังอาศัยอยู่โคนต้นไม้ ซึ่งเป็น โพรงเล็กๆ ต้นหนึ่ง วันหนึ่งสุนัขจิ้งจอก ออกหากินข้างนอก นก อินทรีก็บินตกลงไป เฉี่ยวเอาลูกสุนัขจิ้งจอก ตัวเล็กๆ ตัวหนึ่งขึ้นมาไว้บนรังของมัน</p>	11								

เนื้อหา	จุดประสงค์	ข้อสอบ	ระดับความสามารถในการคิด					ค่าความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
			รู้-จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมิน	สร้างสรรค์	-1	0	
การอ่าน คำใหม่	สามารถอ่านคำที่ สะกดตรงตาม มาตราตัวสะกดใน แม่กกและแม่กดได้ ถูกต้อง	<p>เพื่อจะเก็บไว้เป็นอาหารของพวกเขา มันคิดว่าที่อยู่ของมันสูง สุนัขจิ้งจอกคงจะไม่มีปัญญาจะปีนป่ายขึ้นมาเอาลูกของมันคืนไปได้ และคงไม่มีทางทำอะไรมันได้แน่ เมื่อสุนัขจิ้งจอกกลับมาถึงที่อยู่ของมันและรู้ว่าลูกมันหายไปหนึ่งตัว มันก็รู้ได้ทันทีว่าไม่มีสัตว์ร้ายตัวไหนเอาไป นอกจากนกอินทรี มันจึงร้องขอให้นกอินทรีส่งลูกของมันคืนมาโดยดี</p> <p>แต่นกอินทรีเจ้าเล่ห์ปากแข็ง เพราะมันคิดว่าสุนัขจิ้งจอกไม่มีทางที่จะทำอะไรมันได้ สุนัขจิ้งจอกเห็นว่า การขอร้องดีๆไม่มีผล มันจึงไปคาบเอาคบไฟมาจากที่ภูเขา แล้วจอบไฟจุดกับโคนต้นไม้ต้นนั้นให้ลุกเป็นไฟ และมีควันขึ้นทันที</p>									

เนื้อหา	จุดประสงค์	ข้อสอบ	ระดับความสามารถในการคิด					ค่าความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
			รู้-จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมิน	สร้างสรรค์	-1	0	
การอ่าน คำใหม่	สามารถอ่านคำที่ สะกดตรงตาม มาตราตัวสะกดใน แม่กกและแม่กดได้ ถูกต้อง	<p>นักอินทรีเห็นว่า ไฟจะเป็นอันตรายแก่ลูกๆ ของมันได้ มันจึงยอมคืนลูกสุนัขจิ้งจอกให้แก่ โดยดี</p> <p>12. นักอินทรีทำรังอยู่ที่ใด</p> <p>ก. ยอดเขาสูง (ข.) ยอดต้นไม้ ค. ถ้ำ</p> <p>13. สุนัขจิ้งจอกอาศัยอยู่ที่ใด</p> <p>ก. ถ้ำ ข. รังนก (ค.) โคนต้นไม้</p>	12								
			13								

เนื้อหา	จุดประสงค์	ข้อสอบ	ระดับความสามารถในการคิด					ค่าความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ	
			รู้-จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมิน	สร้างสรรค์	-1	0		1
การอ่าน คำใหม่	สามารถอ่านคำที่ สะกดตรงตาม มาตราตัวสะกดใน แม่กกและแม่กดได้ ถูกต้อง	<p>14. นกอินทรีเอาลูกสุนัขจิ้งจอกมาเพื่ออะไร</p> <p>ก. เลี้ยง</p> <p>ข. พาหนะ</p> <p>(ค.) กินเป็นอาหาร</p> <p>15. สุนัขจิ้งจอกทำอะไรจึงได้ลูกคืน</p> <p>ก. กัดนกอินทรี</p> <p>ข. ขโมยไขนกอินทรี</p> <p>(ค.) จุดไฟที่โคนต้นไม้</p> <p>16. ข้อคิดที่ได้จากเรื่องนี้ ตรงกับข้อใด</p> <p>(ก.) ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว</p> <p>ข. คนเกียจคร้าน ย่อมยากจน</p> <p>ค. มีสิ่งพึงบรรจบให้ครบบาท</p>	14									
			15									
			16									

เนื้อหา	จุดประสงค์	ข้อสอบ	ระดับความสามารถในการคิด					ค่าความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
			รู้-จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมิน	สร้างสรรค์	-1	0	
<p>การอ่าน คำใหม่</p>	<p>สามารถอ่านคำที่ สะกดตรงตาม มาตราตัวสะกดใน แม่กกดและแม่กตได้ ถูกต้อง</p>	<p>หมาป่ากับแพะสาว มีหมาป่าตัวหนึ่ง มันเห็นนางแพะสาวยืนกิน หญ้าอยู่หน้าผาอันสูงชัน ซึ่งมันเห็นว่าไม่มี ทางที่มันจะขึ้นไปถึงตัวแพะได้ มันจึงออก อุบายเรียกแพะให้ลงมาข้างล่างโดยเตือนว่า หล่อนอาจจะพลัดตกลงมา และมันยังเสริม อีกว่า “ทุ่งหญ้าข้างล่างที่ข้ากำลังยืนอยู่นี้ เต็มไปด้วยหญ้าที่แสนจะนุ่มน่านกิน” แต่แพะตอบกลับไปว่า “ไม่หรอกเพื่อนเอ๋ย มันไม่ใช่เพราะทุ่งหญ้าหรอก ที่เจ้าชวนข้าลง ไปนะ แต่มันเป็นเจ้านั่นแหละที่ต้องการจะ กินข้าเป็นอาหารต่างหากเล่า” สรุป ให้ระมัดระวังเพื่อนผู้ดูท่าทางมีสิ่ง ปิดบังซ่อนเร้น</p>									

เนื้อหา	จุดประสงค์	ข้อสอบ	ระดับความสามารถในการคิด					ค่าความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ	
			รู้-จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมิน	สร้างสรรค์	-1	0		1
การอ่านคำใหม่	สามารถอ่านคำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกดในแม่กกและแม่กดได้ถูกต้อง	17. นางแพะสาวยืนอยู่ที่ใด (ก.) หน้าผาสุง ข. ริมทะเล ค. เนินเขา 18. เหตุใดหมาป่าจึงต้องการให้นางแพะสาวลงมาที่ทุ่งหญ้า ก. เพื่อคุยกัน (ข.) เพื่อกินเป็นอาหาร ค. เพื่อช่วยเหลือแพะ	17									

(ลงชื่อ).....

()

ปริญญญา.....

ตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้

คำชี้แจง โปรดอ่านนิทานอีสปทั้ง 8 เรื่อง แล้วให้ความคิดเห็นในรายการต่อไปนี้ โดยถ้าเห็นว่ามี
ความเหมาะสมในการนำไปใช้สอนให้นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้ ใน
ช่อง 1 ถ้าไม่แน่ใจ ให้ ✓ ในช่อง 0 และถ้าเห็นว่าไม่เหมาะสม ให้ ✓ ใน ช่อง -1

รายการ	ค่าความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
	1	0	-1	
1. เนื้อหา/เนื้อเรื่อง มีความเหมาะสมนำไปใช้ ในการสอนอ่าน				
2. ภาษาที่ใช้ มีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน				
3. ความน่าสนใจ / การนำเสนอเรื่อง มีความ เหมาะสมน่าสนใจเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน				

(ลงชื่อ).....

(.....)

ปริญญา.....

ตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้

คำชี้แจง โปรดอ่านแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 8 แผน แล้วให้ความคิดเห็นในรายการต่อไปนี้ โดย
ถ้าเห็นว่ามีเหมาะสมในการนำไปใช้สอนให้นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
มีความสามารถด้านการอ่านโดยถ้าเห็นว่ามีเหมาะสม ให้ ในช่อง 1 ถ้าไม่แน่ใจ
ให้ ในช่อง 0 และถ้าเห็นว่ามีไม่เหมาะสม ให้ ในช่อง -1

	แผนการจัดการเรียนรู้																								
	1			2			3			4			5			6			7			8			
	1	0	-1	1	0	-1	1	0	-1	1	0	-1	1	0	-1	1	0	-1	1	0	-1	1	0	-1	
จุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมการ เรียนรู้ สื่อ การวัดและ ประเมินผล			1																						



ประวัติผู้ศึกษา

ชื่อ	นางปราณีต แก้วกระโทก
วัน เดือน ปีเกิด	19 สิงหาคม 2501
สถานที่เกิด	อำเภอโชคชัย จังหวัดนครราชสีมา
ประวัติการศึกษา	ค.บ. (ประถมศึกษา) สถาบันราชภัฏนครราชสีมา 2537 ศษ.บ. (บริหารการศึกษา) มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช 2545
ตำแหน่ง	ข้าราชการบำนาญ

