



ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย โดยใช้สื่อเกมบันไดงูสำหรับ
นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
อำเภอเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดนครราชสีมา

A Study of the Impact of Thai Language Teaching Activities Using
Snake-and-Ladder Game for Fourth Grade Students in the
Educational Service Area of Chaloem Phra Kiat District,
Nakhon Ratchasima

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วรกุล เชวงกุล

อาจารย์ ดร.วชิรรัตน์ นรินทร์เตชาภัทร์

สาขาวิชา ภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

คลังสัทธิฐานภัฏวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา



โครงการยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ด้านการอ่าน การเขียน การคิดวิเคราะห์
และการวิจจาร ภายใต้แผนงานยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏ
เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564

รายงานการวิจัย

ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย โดยใช้สื่อเกมบันไดงูสำหรับ
นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
อำเภอเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดนครราชสีมา

A Study of the Impact of Thai Language Teaching Activities Using
Snake-and-Ladder Game for Fourth Grade Students in the
Educational Service Area of Chaloem Phra Kiat District,
Nakhon Ratchasima

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วรกุล เชวงกุล

อาจารย์ ดร.วชิรรัตน์ นรินทร์เตชาภัทร์

สาขาวิชา ภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

คลังสัทธิฐานภัฏนกรราชสีมา



โครงการยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ด้านการอ่าน การเขียน การคิดวิเคราะห์
และการวิจิจสาร ภายใต้แผนงานยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏ
เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564

หัวข้อวิจัย ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย โดยใช้สื่อเกมบันไดงู สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา อำเภอลำปาง จังหวัดนครราชสีมา

ผู้วิจัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วรกุล เขวงกุล
และอาจารย์ ดร.วชิรรัตน์ นรินทรเตชาภัทร์

หน่วยงาน สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
นครราชสีมา

ปีที่ทำการวิจัยเสร็จ พ.ศ. 2564

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย โดยใช้สื่อเกมบันไดงูสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และเพื่อศึกษาความพึงพอใจ การจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย โดยใช้สื่อเกมบันไดงู กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอำเภอลำปาง จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 5 โรงเรียน คือ โรงเรียนอนุบาลท่าช้างอำเภอลำปาง จังหวัดนครราชสีมา โรงเรียนบ้านโนนตาวิทย์ โรงเรียนพิมานประชาสันต์ โรงเรียนเพชรมาตุคลา และโรงเรียนไทรงาม จำนวน 77 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย (1) แผนการสอนการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาษิต โดยใช้สื่อเกมบันไดงู (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ (3) แบบสอบถามความพึงพอใจ ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลร่วมกับคณะครูของโรงเรียน คือ การเก็บข้อมูลจากแบบทดสอบ และแบบสอบถามความพึงพอใจ นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าทางสถิติ โดยใช้สถิติขั้นพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาพบว่า

1. การวิเคราะห์ผลการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย โดยใช้สื่อเกมบันไดงู เรื่อง สำนวนสุภาษิต บ่งชี้ว่านักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 2.49 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 2.31

2. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้สอนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาษิต โดยใช้สื่อเกมบันไดงู พบว่า ด้านสื่อการสอนอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 4.60 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. เท่ากับ 0.54 และด้านประโยชน์ที่ได้รับมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ผู้สอนมีทักษะการผลิตสื่อที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียน มีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 4.80 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. เท่ากับ 0.44

คลังสารสนเทศและบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา



Title	A Study of the Impact of Thai Language Teaching Activities Using Snake-and-Ladder Game for Fourth Grade Students in the Educational Service Area of Chaloeam Phra Kiat District, Nakhon Ratchasima
Researchers	Assistant Professor Worakun Chawengkun Wachirarat Nirantechaphat, PhD.
Affiliation	Thai Program, Faculty of Humanities and Social Science, Nakhon Ratchasima Rajabhat University
Year	2021

Abstract

The objective of this research is to investigate the effectiveness of Thai language teaching activities using Snake-and-Ladder game for fourth-grade students and to assess the satisfaction with the implementation of these activities. The sample group consists of 77 fourth-grade students from five schools affiliated with the Educational Service Area Office of Chaloeam Phra Kiat District, Nakhon Ratchasima, namely Abubanthachang Chaloeamphrakiat School, Ban Nontawit School, Piman Prachasan School, Petchmatukla School, and Sai-ngam School. The research employed a purposive sampling method, and data were collected through (1) lesson plans for Thai language teaching activities involving proverbs, using Snake-and-Ladder game, as well as (2) pre-and post-learning efficiency assessments and (3) satisfaction questionnaires. Data were analyzed statistically using basic statistics, including mean (\bar{x}) and standard deviation (SD).

The findings reveal that:

1. The analysis of Thai language teaching activities, utilizing the Snake-and-Ladder game for involving proverbs indicates that students achieved a learning efficiency score with a mean (\bar{x}) score of 2.49 and a standard deviation (SD) of 2.31.
2. The analysis of satisfaction questionnaire data from teachers, regarding the organization of Thai language teaching activities using the Snake-and-Ladder game involving proverbs reveals that the teaching media received the highest level of approval. The mean (\bar{x}) score was 4.60 with a standard deviation (SD) of 0.54. Additionally, the benefits received were highly rated, especially in terms of teachers possessing the skills to produce media suitable for students, with a mean score of 4.80 and a standard deviation (SD) of 0.44.

คลังสํานักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา



กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัย โครงการยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ด้านการอ่าน การเขียน การคิดวิเคราะห์ และการวิจิจสารภายใต้แผนงานยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อ การพัฒนาท้องถิ่นประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564 จึงขอขอบคุณไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบคุณอาจารย์ และคณะครูสถานศึกษาระดับประถมศึกษา ในเขตตำบลท่าช้าง อำเภอ เฉลิมพระเกียรติ จังหวัดนครราชสีมาผู้มีส่วนเกี่ยวข้องด้านงานวิจัย ที่ได้มีส่วนช่วยเหลือในการให้ คำแนะนำและแนวทางในการดำเนินงานวิจัย

หากรายงานวิจัยฉบับนี้มีคุณค่า และก่อให้เกิดประโยชน์กับผู้ที่มีความสนใจทั่วไป ผู้วิจัย ขอมอบความดีดังกล่าวนี้เป็นการบูชาพระคุณแต่บิดา มารดา ครูอาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน

คลังสารสนเทศและบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญ	ฉ
สารบัญตาราง	ซ
สารบัญภาพ	ญ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
ขอบเขตการวิจัย	2
ประโยชน์ที่รับจากการวิจัย	3
นิยามศัพท์เฉพาะ	3
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	4
ความหมายของการอ่าน	4
ความสำคัญของการอ่าน	5
สาระและมาตรฐาน การอ่าน ระดับประถมศึกษา	6
การนำแนวทางการสอนอ่านไปประยุกต์ใช้	8
ความหมายของการเขียน	9
สาระและมาตรฐาน การเขียน ระดับประถมศึกษา	10
ประเภทของการเขียน	11
ความหมายของการคิด	12
ความสำคัญของการคิด	13
หลักสำคัญของการสร้างผู้เรียนให้มีทักษะการคิด	14
ลักษณะการคิด	15
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	18



คลังสํานักงานวิจัยและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	21
ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย	21
แผนแบบการทดลอง	21
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	22
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	22
การเก็บรวบรวมข้อมูล	25
การวิเคราะห์ข้อมูล	26
การนำเสนอผลการวิจัย	26
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	27
วิเคราะห์ผลการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย โดยใช้สื่อเกมบันไดงู	27
สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	
วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้สอน	33
ที่มีต่อการจัดกิจกรรม การสอนวิชาภาษาไทย	
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	37
สรุปผลการวิจัย	38
อภิปรายผล	41
ข้อเสนอแนะ	42
บรรณานุกรม	43
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก แผนการจัดการเรียนรู้	45
ภาคผนวก ข แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน	54
ภาคผนวก ค คำถามเกมบันไดงู	58
ภาคผนวก ง เฉลยเกมบันไดงู	63
ภาคผนวก จ แบบสอบถามความพึงพอใจ	65



ลิขสิทธิ์สงวนไว้บริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	สาระการเรียนรู้ การอ่าน	7
2	สาระการเรียนรู้ การเขียน	10
3	แสดงผลคะแนนแบบทดสอบระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โรงเรียน อนุบาลท่าช้าง	28
4	แสดงผลคะแนนแบบทดสอบระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โรงเรียนไทรวงาม เฉลิมพระเกียรติ	29
5	แสดงผลคะแนนแบบทดสอบระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โรงเรียน บ้านโนนตาวิทย์	30
6	แสดงผลคะแนนแบบทดสอบระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โรงเรียน พิมานประชาสันต์	31
7	แสดงผลคะแนนแบบทดสอบระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โรงเรียน เพชรมาตุคลา	31
8	สรุปค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนของคะแนน เรื่อง สำนวนสุภาษิต	33
9	แสดงจำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไป	33
10	แสดงจำนวนและร้อยละความพึงพอใจของผู้สอน ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการสอน วิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาษิต โดยใช้สื่อเกมบันไดงู	34
11	แสดงค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของผู้สอน ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาษิต โดยใช้สื่อเกมบันไดงู	35



ลิขสิทธิ์สงวนลิขสิทธิ์โดยศูนย์วิจัยและพัฒนาคุณภาพการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตารางที่	
12	สรุปค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน ของคะแนน เรื่อง สำนวนสุภาษิต 38
13	สรุปจำนวนและร้อยละความพึงพอใจ 39
14	สรุปค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจมากที่สุดในแต่ละด้าน 40

คลังสื่อด้านวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา



สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	กรอบแนวคิดในการวิจัย	2

คลังสารสนเทศบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

การอ่าน การเขียน การคิดวิเคราะห์ และการวิจารณ์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา มีความสำคัญในฐานะที่ผู้เรียนจำเป็นต้องมีทักษะเหล่านี้ ส่วนหนึ่งเพื่อใช้ในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ และอีกส่วนหนึ่งคือการพัฒนาตนเองให้สามารถเรียนรู้และรู้เท่าทันโลกที่กำลังเปลี่ยนแปลงด้วยเทคโนโลยี การมีนวัตกรรมที่หลากหลายสามารถที่จะตอบสนองความต้องการของผู้เรียนในยุคนี้ได้ ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนจึงต้องมีการพัฒนาและออกแบบการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน และหลักสูตร สำหรับ การอ่านนั้นเป็นทักษะพื้นฐานที่ผู้สอนควรตระหนักและควรจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียนให้สามารถอ่านออก อ่านได้ และอ่านเป็น ในขณะเดียวกันเมื่อผู้เรียนมีพื้นฐานการอ่านที่ดีแล้วก็ย่อมส่งผลไปยังทักษะการเขียนด้วย เนื่องจากการที่ผู้เรียนจะเขียนได้ เขียนดี และเขียนเป็นนั้น ส่วนหนึ่งมาจากการอ่าน เพราะหากอ่านได้คล่อง มีความเข้าใจกับสิ่งที่อ่านแล้ว ผู้เรียนจะมีคลังคำศัพท์ที่ถูกเก็บสะสมไว้จากการอ่าน หากเมื่อต้องการเขียนก็สามารถดึงข้อมูลนั้นมาใช้ในการเขียนสื่อสารได้อย่างเข้าใจและถูกต้องทันที เมื่อกล่าวถึงการคิดวิเคราะห์ ตามที่คู่มือหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 อติสร ก้อนคำ (ออนไลน์ : 2558) ได้ให้ความสำคัญต่อความสามารถด้านการคิดของผู้เรียน จึงได้กำหนดสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 5 ประการ 1) ความสามารถในการสื่อสาร ใช้ภาษาการเจรจาต่อรองเพื่อขจัด และลดปัญหาความขัดแย้ง 2) ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิด วิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดอย่างเป็นระบบ 3) ความสามารถในการแก้ปัญหา และอุปสรรค 4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคม หลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ และ 5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสาร แสวงหาความรู้ และการทำงาน กล่าวได้ว่าการสอนของผู้สอนนั้นจะต้องออกแบบกิจกรรมการคิด เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ตรงตามสมรรถนะที่หลักสูตรได้กำหนด

จากผลการรายงานประเมินนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่ สพป.นม เขต 2 ของตำบลท่าช้าง อำเภอเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดนครราชสีมา มีผลคะแนนการอ่าน การเขียน พบปัญหาเกี่ยวกับการอ่านของนักเรียน โดยอิงจากรายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ปีการศึกษา 2562 พบว่า ค่าสถิติจำแนกตามระดับ ยังมีผลการอ่านไม่เป็นไปตามเกณฑ์ ทางผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน และการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการศึกษาดูผลการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย โดยใช้สื่อเกมบันไดงู

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

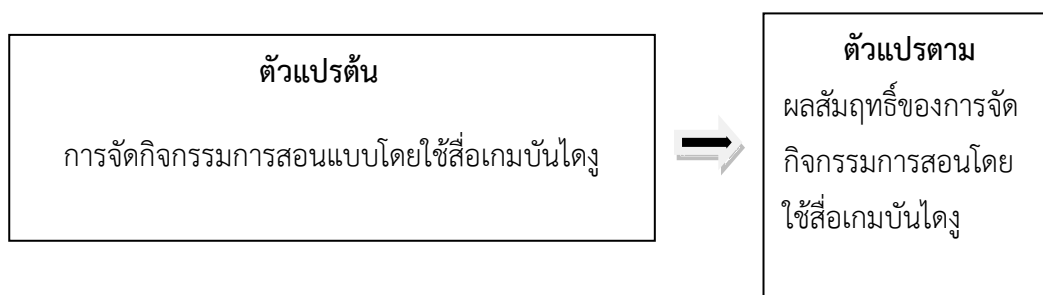
1. เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย โดยใช้สื่อเกมบันไดงูสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา อำเภอเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดนครราชสีมา

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย โดยใช้สื่อเกมบันไดงูสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา อำเภอเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดนครราชสีมา

ขอบเขตของการวิจัย

โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ สพป.นม เขต 2 ของตำบลท่าช้าง อำเภอเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดนครราชสีมา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 5 โรงเรียน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น
2. ผู้สอนได้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมบันไดงูเพื่อส่งเสริมความรู้ความสามารถของผู้เรียน

นิยามศัพท์เฉพาะ

เกมบันไดงู หมายถึง เกมใช้สำหรับการสอนทักษะการอ่าน การเขียน และการคิดวิเคราะห์ เรื่อง สำนวนสุภาษิต ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

คลังสื่อฐานวิจัยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา



บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย โดยใช้สื่อเกมบันไดงูสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา อำเภอลำดวน จังหวัด นครราชสีมา ผู้วิจัยได้ศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง โดยได้เสนอตามลำดับ ดังนี้

1. ความหมายของการอ่าน
2. ความสำคัญของการอ่าน
3. สาระและมาตรฐาน การอ่าน ระดับประถมศึกษา
4. การนำแนวทางการสอนอ่านไปประยุกต์ใช้
5. ความหมายของการเขียน
6. ประเภทของการเขียน
7. สาระและมาตรฐาน การเขียน ระดับประถมศึกษา
8. ความหมายของการคิด
9. ความสำคัญของการคิด
10. หลักสำคัญของการสร้างผู้เรียนให้มีทักษะการคิด
11. ลักษณะการคิด
12. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ความหมายของการอ่าน

การอ่านเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญต่อการเรียนรู้ และมีความหมายไปในลักษณะที่หลากหลาย ดังนั้นจึงมีนักวิชาการที่ให้ความหมายของการอ่านไว้ ดังต่อไปนี้

การุณันท์ รัตนแสนวงษ์ (2548 : 27) กล่าวว่า การอ่าน คือการเข้าใจหนังสือด้วยการสังเกตพิจารณาและถ่ายทอดความรู้ความคิดของผู้เขียนไปยังผู้อ่าน

บันลือ พฤษะวัน (2557 : 6-7) กล่าวว่า การอ่าน คือ การผสมผสานของตัวอักษร ออกเสียงเป็นคำในประโยคทำให้เกิดความเข้าใจ เรียกว่าอ่านได้ ส่วนการอ่านที่เหนือกว่าคือเข้าใจรูปประโยคแล้วสรุปเรื่องราวได้เรียกว่าอ่านเป็น

ราชบัณฑิตยสถาน (2556 : 1405) ให้ความหมายของคำว่า อ่าน หมายถึง ว่าตามตัวหนังสือ ถ้าวอกเสียงด้วยเรียกว่า อ่านออกเสียง ถ้าไม่ต้องออกเสียงเรียกว่าอ่านในใจ

วรรณิ โสมประยูร (2553 : 128) กล่าวว่า การอ่านเป็นกระบวนการทางสมองที่ต้องใช้ สายตาสัมผัสตัวอักษรหรือสิ่งพิมพ์อื่น ๆ รับรู้และเข้าใจความหมายของคำหรือสัญลักษณ์ โดยออกมาเป็นความหมายที่ใช้สื่อความคิดและความรู้ระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่านให้เข้าใจตรงกัน และ ผู้อ่านสามารถนำเอาความหมายนั้น ๆ ใช้ให้เป็นประโยชน์ได้

สรุปได้ว่า การอ่านเป็นกระบวนการทางสมอง ที่ต้องใช้สายตาสัมผัสตัวอักษรรับรู้และเข้าใจ ความหมายของคำหรือสัญลักษณ์ โดยออกมาเป็นความหมายที่ใช้สื่อความคิดและความรู้ระหว่าง ผู้เขียนกับผู้อ่านให้เข้าใจตรงกัน

2. ความสำคัญของการอ่าน

การอ่านถือเป็นวิธีที่สำคัญที่ทำให้เกิดการเรียนรู้หลายประการ ดังที่ คณะกรรมการ วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร (2555 : 131-132) วรรณิ โสมประยูร (2553 : 127) และ วิเศษ ชาญประโคน (2549 : 32) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ สรุปได้ดังนี้

1. การอ่านเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการพัฒนาตนเองให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ สิ่งที่อ่าน และนำความรู้จากการอ่านไปใช้ให้เกิดประโยชน์กับตนเองและสังคม
2. การอ่านเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อทำความเข้าใจกับบุคคลอื่นร่วมกับทักษะ การฟัง การพูด และการเขียน ทั้งในด้านภารกิจส่วนตัวและการประกอบอาชีพการงานต่าง ๆ ใน สังคม
3. การอ่านช่วยให้บุคคลสามารถนำความรู้และประสบการณ์จากสิ่งที่อ่านไปปรับปรุง และ พัฒนาอาชีพหรือธุรกิจการงานที่ตัวเองกระทำอยู่ให้เจริญก้าวหน้าและประสบความสำเร็จ ได้ในที่สุด
4. การอ่านสามารถสนองความต้องการพื้นฐานของบุคคลในด้านต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี เช่น ช่วยให้นั่นคงปลอดภัย ช่วยให้ได้รับประสบการณ์ใหม่ ช่วยให้เป็นที่ยอมรับของสังคม ช่วยให้มี เกียรติยศและชื่อเสียง

5. การอ่านทั้งหลายจะส่งเสริมให้บุคคลได้ขยายความรู้ และประสบการณ์เพิ่มขึ้นอย่างลึกซึ้ง และกว้างขวาง ทำให้เป็นผู้รอบรู้ เกิดความมั่นใจในการพูดปราศรัย การบรรยายหรือการอภิปราย ปัญหาต่าง ๆ นับว่าเป็นการเพิ่มบุคลิกภาพและความน่าเชื่อถือให้แก่ตนเอง

6. การอ่านหนังสือหรือสิ่งพิมพ์หลายชนิด นับว่าเป็นกิจกรรมนันทนาการที่น่าสนใจมาก เช่น อ่านหนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร นวนิยาย การ์ตูน เป็นการช่วยให้บุคคลรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และเกิดความเพลิดเพลินสนุกสนานได้เป็นอย่างดี

7. การอ่านเรื่องราวต่าง ๆ ในอดีต เช่น ศิลปจารึก ประวัติศาสตร์ เอกสารสำคัญ วรรณคดี จะช่วยให้อนุชนรู้จักอนุรักษมรดกทางวัฒนธรรมของคนไทยเอาไว้ และสามารถพัฒนาให้เจริญรุ่งเรืองต่อไปได้

8. การอ่านทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ โดยสามารถใช้ความคิดและจินตนาการจาก สิ่งที่อ่าน นำไปพัฒนาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานต่าง ๆ ได้

กล่าวได้ว่า การอ่านนั้นมีความสำคัญในฐานะที่เป็นเครื่องมือในการพัฒนาตนเองให้มีความรู้ ความเข้าใจ สามารถสื่อสารเรื่องราวกับบุคคลต่าง ๆ สร้างประสบการณ์แห่งการเรียนรู้ได้อย่างกว้างขวาง เรียนรู้เรื่องราวในอดีต ก่อเกิดความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาตนเองและสังคมให้มีคุณภาพ

3. สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ระดับประถมศึกษา

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้ และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

ตารางที่ 1 การอ่าน

เนื้อหา	ป.1	ป.2	ป.3	ป.4	ป.5	ป.6
1. การอ่านออกเสียงคำคล้องจอง และข้อความสั้น ๆ บทร้อยแก้ว ร้อยกรอง	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2. การบอกความหมายของคำ ประโยค และข้อความที่อ่าน	✓	✓	✓			
3. การอธิบายความหมายของคำ ประโยคและสำนวนโวหาร				✓	✓	✓
4. การตั้งคำถาม และตอบคำถามเชิงเหตุผลเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน	✓	✓	✓			
5. การอ่านเรื่องสั้นอย่างหลากหลาย				✓	✓	✓
6. การเล่าเรื่องย่อจากเรื่องที่อ่าน	✓					
7. การระบุใจความสำคัญ และรายละเอียดจากเรื่องที่อ่าน		✓				
8. การลำดับเหตุการณ์ และคาดคะเนเหตุการณ์			✓			
9. การแยกข้อเท็จจริง และข้อคิดเห็น				✓	✓	✓
10. การคาดคะเนเหตุการณ์	✓			✓		
11. การสรุปความรู้และข้อคิด			✓			
12. การวิเคราะห์ แสดงความคิดเห็น และตัดสินใจแก้ปัญหา					✓	✓
13. การอ่านหนังสือตามความสนใจและนำเสนอเรื่องที่อ่าน	✓	✓	✓			
14. การสรุปความรู้และข้อคิดจากเรื่องที่อ่าน				✓		
15. การอ่านงานเขียนเชิงอธิบายคำสั่ง ข้อเสนอแนะและปฏิบัติตาม					✓	✓
16. การบอกความหมายของเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ที่สำคัญ	✓	✓				
17. การอ่านข้อเขียนเชิงอธิบาย และปฏิบัติตามคำสั่งหรือข้อเสนอแนะ			✓			
18. การอ่านหนังสือที่มีคุณค่า และแสดงความคิดเห็น				✓	✓	
19. การอ่านแผนผัง แผนที่ แผนภูมิ และกราฟ						✓
20. มีมารยาทในการอ่าน	✓	✓	✓	✓	✓	✓

4. การนำแนวทางการสอนอ่านไปประยุกต์ใช้

จากแนวทางการสอนอ่านของนักวิชาการดังกล่าว สามารถสรุปและนำไปประยุกต์ใช้ ดังนี้

1. การสอนอ่านเป็นคำ ประโยค โดยใช้ภาพอ่านทางตา (อ่านได้)

วรรณิ โสมประยูร (2553 : 138) กล่าวว่า วิธีสอนอ่านเป็นคำ ประโยค โดยใช้ภาพอ่านทางตาช่วยให้ผู้เรียนสนใจอ่านหนังสือเรียนรู้และเข้าใจความหมายของคำหรือประโยคและเรื่องราวที่อ่านได้ดี ทำให้ผู้เรียนอ่านได้เร็วเพราะสามารถกวาดสายตาไปได้ครั้งละ 2-3 คำ นอกจากนี้ยังช่วยให้นำความเข้าใจจากการอ่านไปใช้ด้วย การสอนอ่านแบบเป็นคำเป็นประโยคให้กับเด็กเริ่มเรียนหรือชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 แล้วใช้วิธีสอนอ่านแบบแจกลูกในช่วงระยะเวลาที่เหมาะสมปนกันทั้งสองอย่างจะได้ประโยชน์มากที่สุดและจะช่วยให้การอ่านของเด็กชั้นประถมศึกษาตอนต้น ดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ การสอนอ่านเป็นคำเป็นประโยค (Basal reader's approach) เป็นเรื่องราวสั้น ๆ มีภาพประกอบ ผู้เรียนได้อ่านภาพ อ่านคำ และประโยค มีการซ้ำคำให้อ่านครั้งละประโยคเพื่อให้เข้าใจความในประโยคก่อน แล้วจึงฝึก อ่านในใจ นับเป็นการฝึกอ่านเพื่อมุ่งให้เกิดความเข้าใจ

2. การสอนอ่านสะกดคำ โดยใช้ภาพกำหนดเสียง (อ่านออก)

วรรณิ โสมประยูร (2553 : 139) กล่าวว่า วิธีสอนอ่านแบบสะกดคำในภาษาไทยเป็นส่วนหนึ่งของวิธีสอนอ่านแบบแจกลูกซึ่งเป็นการเริ่มสอนให้ออกเสียงให้ถูกต้องจากการผสมผสานตัวอักษรทีละคำ สองคำ คือใช้การอ่านพร้อม ๆ กันทั้งชั้น โดยการนำของผู้สอนหรือเด็ก แล้วอ่านทวนคำกัน วิธีสอนอ่านแบบนี้เป็นการสอนให้ผู้เรียนรู้จักรูปและเสียงของอักษรทุกตัว เพื่อให้รู้จักการประสมคำ ซึ่งมีทั้งการแจกพยัญชนะและสระ เช่น กะ กา กิ กี่ กือ กุ ฏ ฯลฯ และ กา ขา คา งา จา ฉา ซา ฯลฯ รวมทั้งการผันวรรณยุกต์ที่แยกตามอักษรสูง-กลาง-ต่ำ เช่น กา ก่า ก้า ก๋า, ขา ข่า ข้ำ และ คา ค้า ค้ำ เป็นต้น วิธีสอนอ่านแบบแจกลูกนี้เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้เด็กเรียนคำใหม่ได้ง่าย อ่านออกเสียงได้ดี แต่บางครั้งทำให้ผู้เรียนไม่สนใจการอ่านเพราะไม่เข้าใจความหมายของคำ และทำให้ขาดทักษะการอ่านเร็ว การสอนอ่านแบบแจกลูกจึงมุ่งให้เด็กออกเสียงได้เป็นส่วนใหญ่มากกว่าที่จะมุ่งอ่านเพื่อเอาความหมายการสอน โดยวิธีแจกลูกจะได้ผลดีมากก็ต่อเมื่อเด็กโตพอที่จะรู้เหตุผลได้ดีแล้ว

3. การสอนอ่านแผนภูมิประสพการณ์ โดยใช้ภาพจากสมอง (อ่านเป็น)

บันลือ พฤกษ์วัน (2557 : 50-57) กล่าวว่า แผนภูมิประสพการณ์มีหลายชนิด ซึ่งผู้สอนและผู้เรียนสามารถช่วยกันสร้างขึ้นได้ แผนภูมิที่ดีจะเป็นอุปกรณ์หรือสื่อการสอนที่มีประโยชน์อย่างยิ่งในการสอนอ่าน การสอนโดยวิธีนี้จะทำให้ผู้เรียนอ่านคำหรือประโยคได้เร็วและมีความหมายมากขึ้น และผู้เรียนสามารถนำความคิดที่ได้จากแผนภูมิไปใช้ให้เป็นประโยชน์ได้ดี นอกจากนี้ผู้สอนยังสามารถใช้แผนภูมิสอนอ่านควบคู่ไปกับวิธีสอนอ่านแบบอื่น ๆ ได้ทุกแบบและใช้ได้ดีกับทุกกลุ่มประสพการณ์ การนำคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับประสพการณ์ของผู้เรียนมาสร้างเรื่องจากประสพการณ์ของผู้เรียนจะเป็นการเน้นย้ำให้เข้าใจความหมาย และขยายประสพการณ์อันเป็นความรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ได้ดีอีกด้วย ทั้งนี้มีการสอนอ่านแผนภูมิประสพการณ์แบบย่อยอีก 3 วิธีคือ

- 3.1 การสอนอ่านแผนภูมิประสพการณ์แบบเน้นคำ ใช้วิธีการอุปนัย (Inductive approach)
- 3.2 การสอนแผนภูมิประสพการณ์แบบเน้นความ ใช้วิธีการนิรนัย (Deductive approach)
- 3.3 แผนภูมิประสพการณ์แบบวิเคราะห์ความสัมพันธ์ (Concept formation approach)

5. ความหมายของการเขียน

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (2554 : 203) ให้ความหมายของการเขียนว่า เขียน เป็นคำกริยา หมายถึงขีดให้เป็นตัวหนังสือหรือเลข ขีดให้เป็นเส้นหรือรูปวาดต่างๆ แต่งหนังสือ

การเขียนหมายถึงการสื่อสารรูปแบบหนึ่งของมนุษย์ ที่ต้องการจะสื่อความหมาย ความคิดเห็น ความรู้สึกจากคน ๆ หนึ่ง หรือจากกลุ่มคนกลุ่มหนึ่ง สู่คนอีกคนหนึ่ง หรือสู่กลุ่มคนอีกกลุ่มหนึ่งหรือภายในกลุ่มเดียวกันด้วยภาษาเขียน โดยมีวัตถุประสงค์ในการเขียนนั้น ๆ ซึ่งก่อนที่จะมีภาษาเขียนอย่างเป็นทางการที่เราใช้ตัวอักษรเป็นภาษาเขียนที่มีความหมายเป็นที่เข้าใจได้ตรงกันนั้น ก็มีการใช้ภาษาอื่น ๆ มาก่อน ได้แก่ ภาษารูปภาพ (Pictograph) เป็นต้น

6. สาระและมาตรฐานระดับประถมศึกษา

สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

ตารางที่ 2 การเขียน

เนื้อหา	ป.1	ป.2	ป.3	ป.4	ป.5	ป.6
สาระที่ 2 การเขียน						
1. การคัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2. การเขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่าย ๆ	✓					
3. การเขียนเรื่องสั้น		✓				
4. การเขียนบรรยาย			✓			
5. การเขียนสื่อสาร				✓	✓	✓
6. การเขียนเรื่องตามจินตนาการ		✓	✓	✓	✓	✓
7. การเขียนบันทึกประจำวัน			✓			
8. การเขียนแผนภาพโครงเรื่องและแผนภาพความคิด				✓	✓	✓
9. การเขียนจดหมายลาผู้สอน			✓			
10. การเขียนย่อความจากเรื่องสั้นๆ				✓	✓	✓
11. การเขียนเรียงความ						✓
12. การเขียนจดหมายถึงเพื่อนและบิดามารดา				✓	✓	
13. การเขียนจดหมายส่วนตัว						✓
14. การเขียนบันทึกและเขียนรายงานจากการศึกษาค้นคว้า				✓		
15. การเขียนแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นได้ตรงตามเจตนา					✓	
16. การกรอกแบบรายการต่าง ๆ					✓	✓
17. มีมารยาทในการเขียน	✓	✓	✓	✓	✓	✓

7. ประเภทของการเขียนสื่อสาร

การเขียนสื่อสาร คือ การเขียนเพื่อให้ผู้อื่นได้รับความรู้ ความคิด ความต้องการ ผู้เขียนควรเลือกใช้ถ้อยคำ สำนวนภาษา ตลอดจนรูปแบบที่สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย เช่น

การเขียนให้ความรู้ มักเขียนในรูปแบบของความเรียงหรือบทความ เขียนอธิบายหรือบรรยายด้วยภาษาเป็นทางการ มีการเรียงลำดับความรู้และอธิบายคำศัพท์ต่าง ๆ ให้ผู้อ่านเข้าใจ

การเขียนให้ความบันเทิง มักใช้รูปแบบเป็นการเขียนเล่าเรื่อง เช่น นิทาน เรื่องสั้น นวนิยาย โดยเลือกใช้ถ้อยคำสำนวนให้สอดคล้องกับรูปแบบ ใช้ภาษาพูด หรือบทสนทนาที่เหมาะสมกับเรื่อง มีการเขียนแสดงความคิดเห็นตามสมควร

การเขียนแสดงความต้องการ คือการเขียนโน้มน้าว โดยเลือกใช้ถ้อยคำสำนวนตามแบบแผนหรือให้สอดคล้องกับรูปแบบนั้น ๆ เช่น การเขียนจดหมาย ประกาศ โฆษณา

การเขียนเรื่องตามจินตนาการ คือ การเขียนเรื่องที่เกิดมาจากความคิดความรู้สึก ความใฝ่ฝัน ของผู้เขียนเอง เป็นการเขียนแบบอิสระ ผู้เขียนควรมีความคิดสร้างสรรค์และช่างสังเกต

1. คิดแนวเรื่องที่ต้องการจะเขียน
2. ศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่จะเขียน
3. คิดเรื่องตามจินตนาการของผู้เขียนว่าจะมีใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไรบ้าง
4. วางโครงเรื่อง ลำดับเหตุการณ์ก่อนหลัง เรียบเรียงเรื่องราวให้ต่อเนื่องกัน
5. ในการตั้งชื่อเรื่องควรตั้งชื่อเรื่องให้น่าสนใจและสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง
6. เขียนด้วยลายมือบรรจง เรียบร้อย รักษาความสะอาดในการเขียน เลือกใช้ภาษาที่สุภาพ

ถูกกาลเทศะเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง

การเขียนนิทาน นิทาน คือ เรื่องสมมุติที่เล่าต่อกันมา ดังนั้นการเขียนนิทานจึงเป็นการเขียนเรื่องสมมุติให้ผู้อื่นอ่าน ซึ่งการเขียนนั้นจะต้องเขียนให้สนุกและน่าสนใจ ทำให้ผู้อ่านเห็นภาพและมีอารมณ์คล้อยตามไปกับบทบาทในตัวละครและเนื้อเรื่องที่เขียน

หลักในการเขียนนิทาน

1. ต้องสร้างโครงเรื่องโดยใช้แผนภาพความคิดเพื่อเป็นแนวทางในการเขียน
2. กำหนดตัวละคร
3. กำหนดสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์

4. มีการลำดับเหตุการณ์อย่างชัดเจน เพื่อให้เรื่องน่าสนใจและต่อเนื่องกัน
5. ใช้ภาษาในการเขียนเพื่อดำเนินเรื่องให้เหมาะสม
6. ควรแทรกแนวคิดและคติสอนใจในการเขียน

การเขียนเรื่องจากภาพ คือการเขียนถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดจากภาพที่อาจ มีเพียง 1 ภาพหรือมากกว่านั้น ซึ่งมีขั้นตอนในการเขียน ดังนี้

1. สังเกตสิ่งที่มีอยู่ในภาพโดยละเอียดจนเข้าใจชัดเจน
2. นำสิ่งที่อยู่ในภาพมาเชื่อมโยงกับความคิดและความรู้สึก
3. เขียนแผนภาพความคิด แต่งประโยคให้สอดคล้องกับภาพ
4. เรียบเรียงความคิดให้ต่อเนื่องกันเป็นเรื่องราว
5. สรุปข้อคิด ตั้งชื่อเรื่อง

8. ความหมายของการคิด

สำหรับในการจัดการเรียนการสอนกระบวนการคิดในภาษาไทย จะได้กล่าวถึงการคิด ซึ่งมีนักวิชาการได้นิยามให้ความหมายเกี่ยวกับการคิดไว้ ดังนี้

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2549 : 2-8) ให้ความหมายของการคิดว่าเป็นกิจกรรมทางความคิดที่มีวัตถุประสงค์ เฉพาะเจาะจง เราทราบว่าเรากำลังคิดเพื่อวัตถุประสงค์อะไรบางอย่าง และสามารถควบคุมให้คิดจนบรรลุเป้าหมายได้

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2556 : 4) ให้ความหมายของการคิดว่าเป็นกระบวนการทำงานของสมอง ที่เป็นไปตามธรรมชาติของมนุษย์แต่ละคน อันเป็นผลมาจากประสบการณ์เดิม สิ่งเร้า และสภาพแวดล้อมที่เข้ามากระทบ ส่งผลให้เกิดความคิดในการสามารถแก้ไขปัญหา หรือปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น รวมทั้งสามารถสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นได้

ราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (2556 : 261) ให้ความหมายว่า คิด หมายถึง ทำให้ปรากฏเป็นรูปหรือประกอบให้เป็นรูปหรือเป็นเรื่องขึ้นในใจ ใคร่ครวญ ไตร่ตรอง

สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ (2551 : 29-64) สรุปความหมายของการคิดว่าเป็นการคิดเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในสมอง ที่มีการค้นหาหลักการหรือข้อความจริงแล้ววิเคราะห์ เพื่อหาข้อสรุป ซึ่งการคิดนั้นอาจจะเกิดจากสิ่งเร้า หรือข้อความจริงที่ได้รับ รวมกับประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ ผลของการปรับเปลี่ยนการคิดจะช่วยพัฒนาระดับความคิดให้สูงขึ้น

กล่าวโดยสรุป การคิดหมายถึงกระบวนการทำงานของสมองซึ่งต้องใช้ประสบการณ์ ภูมิหลัง สิ่งแวดล้อม และองค์ความรู้ในการพัฒนาและสร้างสรรค์ให้เกิดความคิดไปอย่างต่อเนื่อง

9. ความสำคัญของการคิด

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2556 : 263) กล่าวว่า การคิดและการสอนคิดมีความสำคัญมากในการจัดการศึกษาในปัจจุบัน ทั้งนี้การจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาการคิดเป็นการสอนที่ใช้ทักษะการคิดเพื่อค้นหาคำตอบในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยอาศัยประสบการณ์และการฝึกปฏิบัติจริงเพื่อให้สามารถเผชิญกับปัญหาและจัดการกับปัญหาได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้ขอบเขตเนื้อหาการฝึกทักษะการคิดนั้น ควรมุ่งฝึกทักษะการสังเกต การเปรียบเทียบ การตั้งคำถาม การแปลความหมาย การตีความ การขยายความ การอ้างอิง การคาดคะเน การสรุป การคิดสร้างสรรค์และการคิดวิเคราะห์เป็นพื้นฐานสำคัญ ตามที่ คู่มือ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 อดิศร ก้อนคำ (ออนไลน์ : 2558) ได้ให้ความสำคัญต่อความสามารถด้านการคิดของผู้เรียน จึงได้กำหนดสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 5 ประการดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร ใช้ภาษาการเจรจาต่อรองเพื่อขจัด และลดปัญหาความขัดแย้ง
2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดอย่างเป็นระบบ
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา และอุปสรรค
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ การทำงานและการอยู่ร่วมกันในสังคม หลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสาร แสวงหาความรู้ และการทำงาน

โดยหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ได้ให้หลักการจัดการเรียนรู้มีสาระสำคัญดังนี้

1. มีความรู้ความสามารถตามมาตรฐานการเรียนรู้ และสมรรถนะที่สำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่กำหนดในหลักสูตร
2. ยึดหลักผู้เรียนเป็นสำคัญที่สุด
3. เชื่อว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาได้

4. กระบวนการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มตามศักยภาพ
5. คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการทางสมอง

จากที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ได้กล่าวถึงสมรรถนะและหลักการจัดการเรียนรู้นั้น ก็เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้สอนผู้สอนได้เห็นความสำคัญของการนำทักษะการคิดไปออกแบบจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับเนื้อหาและสภาพของผู้เรียนโดยคำนึงถึงสาระสำคัญตามที่หลักสูตรได้กำหนดไว้

10. หลักสำคัญของการสร้างผู้เรียนให้มีทักษะการคิด

สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ (2555 : 63-70) ได้กล่าวถึงหลักการสำคัญที่จะสามารถสร้างผู้เรียนให้มีทักษะทางความคิด ดังนี้

1. กระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงออกทั้งด้านการทำกิจกรรมและการแสดงความคิดเห็น ให้โอกาสผู้เรียนได้โต้ตอบ ตั้งคำถาม
2. ฝึกให้ผู้เรียนบูรณาการความรู้ของตนเองจากประสบการณ์ที่หลากหลายมาเป็นองค์ความรู้ใหม่ ๆ
3. ฝึกให้รู้จักรับข้อมูล ข่าวสาร รวบรวมประเด็น คัดเลือกข้อมูล จัดเข้าพวก ลำดับเหตุการณ์ เปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่าง วิเคราะห์รายละเอียด เชื่อมโยงความเกี่ยวข้อง และความเกี่ยวเนื่องได้
4. ฝึกให้ผู้เรียนสามารถใช้เหตุผลในการพัฒนาคุณภาพชีวิต ลงความเห็น วินิจฉัยหลักการใหม่ ๆ ใช้วิจารณ์ญาณในการแก้ปัญหาและตัดสินใจบนพื้นฐานของเหตุผล
5. ฝึกให้รู้จักสืบค้น รู้จักขอบเขตของข้อมูล ตั้งประเด็นปัญหา วางแผนเพื่อการวิจัย การพยากรณ์ผลลัพธ์ คาดคะเนผลข้างเคียง สรุปและพัฒนาแนวความคิด
6. ฝึกให้รู้จักสร้างความคิดเชิงสร้างสรรค์ ต่อยอดแนวคิด ตั้งสมมติฐาน สร้างจินตนาการ สร้างทางเลือกใหม่ สร้างนวัตกรรมที่หลากหลาย
7. ฝึกให้รู้จักประเมินค่า ประเมินข้อมูล จากการอ่าน ฟัง เขียน การปฏิบัติจริง สร้างแนวคิดที่หลากหลายเพื่อหาทางเลือกที่ดีที่สุด

11. ลักษณะของการคิด

ลักษณะของการคิดนั้นมีอยู่หลายลักษณะ ในที่นี้จะได้กล่าวถึงลักษณะการคิดของแต่ละแบบ คือ การคิดวิเคราะห์ การคิดวิจารณ์ การคิดแก้ปัญหา และการคิดสร้างสรรค์ ดังที่ เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2546 : 26-30) และประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2556 : 69) กล่าวไว้ สรุปได้ดังนี้

1. การคิดวิเคราะห์

การคิดวิเคราะห์ หมายถึงความสามารถในการมองเห็นรายละเอียดและจำแนกแยกแยะข้อมูลองค์ประกอบของสิ่งต่าง ๆ ออกเป็นส่วนย่อย ๆ และจัดเป็นหมวดหมู่ เพื่อค้นหาความจริง ความสำคัญ แก่นแท้ องค์ประกอบหรือหลักการของเรื่องนั้น ๆ สามารถอธิบายตีความสิ่งที่เห็น รวมทั้งหาความสัมพันธ์และความเชื่อมโยงของสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง

1.1 องค์ประกอบของการคิดวิเคราะห์ เป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยทำให้การคิดนั้นชัดเจน มากยิ่งขึ้น ดังจะได้อธิบายต่อไปนี้

1.1.1 ความสามารถในการตีความ หมายถึง การพยายามทำความเข้าใจและให้เหตุผลแก่สิ่งที่เราต้องการจะวิเคราะห์เพื่อแปลความหมายที่ไม่ปรากฏโดยตรง ในการตีความของแต่ละคนนั้น จะแตกต่างกันไปตามความรู้ ประสบการณ์ ภูมิหลัง และค่านิยมของแต่ละบุคคล

1.1.2 ความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่จะวิเคราะห์ ข้อมูลความรู้เป็นปัจจัยสำคัญมากต่อประสิทธิภาพในการคิดวิเคราะห์ เพราะความรู้จะช่วยในการกำหนดขอบเขตของการวิเคราะห์ แจกแจงและจำแนกได้ว่าเรื่องนั้นเกี่ยวข้องกับอะไร และรู้ว่าอะไรเป็นสาเหตุก่อให้เกิดเรื่องราวนั้น ๆ

1.1.3 ช่างมอง ช่างสังเกต ช่างสงสัยและช่างถาม นักคิดเชิงวิเคราะห์ต้องมีองค์ประกอบทั้งสามนี้รวมด้วย คือ รู้จักสังเกต สามารถค้นพบความผิดปกติที่ซ่อนอยู่ท่ามกลางสิ่งที่อยู่ อย่างผิวเผิน รู้จักสงสัย พิจารณา คิดไตร่ตรอง สืบสาวเรื่องราวเพื่อหาคำตอบ และรู้จักตั้งคำถามกับตัวเองและคนรอบข้างเกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้น

1.1.4 ความสามารถในการหาความเชื่อมโยง ความสัมพันธ์เชิงเหตุผลนักคิดวิเคราะห์จะต้องมีความสามารถในการหาความเชื่อมโยง สัมพันธ์เชิงเหตุผล สามารถค้นหาคำตอบได้ว่าสิ่งที่คิดมีความเกี่ยวข้องกับเรื่องใด และเกี่ยวข้องกันอย่างไร

1.2 การตั้งคำถามให้คิดวิเคราะห์ ในการตั้งคำถามให้คิดวิเคราะห์นั้น เป็นลักษณะของการตั้งคำถามโดยใช้คำถามที่ว่าใคร อะไร ทำไม ที่ไหน อย่างไร เมื่อไร ซึ่งในการถามคิดวิเคราะห์นั้น สามารถถามได้ในลักษณะนี้ เช่นเหมือนกันตรงไหน มีอะไรเหมือนกัน มีลักษณะร่วมกันคืออะไร อะไรที่

ทำให้เชื่ออย่างนั้น มีอะไรที่ไม่เข้าพวก ทางออกที่เหมาะสมของเรื่องนี้คืออะไร ควรเป็นอย่างไร มีอะไรสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับสิ่งนี้ มีอะไรอยู่เบื้องหลัง ควรตั้งชื่อเรื่องให้อ่านว่าอย่างไร จำแนกสิ่งของที่อยู่ในห้องออกเป็นกลุ่ม ๆ ลักษณะของวัฒนธรรมไทยเป็นอย่างไรวิเคราะห์ส่วนประกอบของประโยค

จากที่กล่าวมาข้างต้นนั้นสามารถสรุปได้ว่าการคิดวิเคราะห์คือความสามารถในการแยกแยะจำแนกสิ่งที่เห็น หรือสิ่งที่อ่าน ออกเป็นส่วน ๆ ซึ่งจะต้องประกอบด้วยการตีความ การเข้าใจเรื่อง การสังเกตและการเชื่อมโยง ซึ่งผู้สอนควรใช้คำถามฝึกให้ผู้เรียนได้รู้จักคิดวิเคราะห์ตามประเด็นหรือหัวข้อที่กำหนด

2. การคิดวิจารณ์ญาณ

การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ คือ กระบวนการคิดระดับสูง ที่เป็นความสามารถทางปัญญาขั้นสูงและต้องใช้ความสามารถหลากหลายในการคิด เพื่อพิจารณาไตร่ตรองอย่างรอบคอบเพื่อการตัดสินใจ การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณประกอบด้วยทักษะย่อย ๆ คือ ทักษะการรับความรู้และการแสวงหาความรู้ ทักษะการประเมิน ทักษะการสรุปอ้างอิง และทักษะการวิเคราะห์ความคิด ซึ่งทักษะการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณมีลักษณะดังนี้

2.1 การนิยามปัญหา การให้ความกระจ่างกับปัญหา คิดให้ชัดเจนสามารถรู้และเข้าใจสถานการณ์ปัญหาที่แท้จริงได้ สามารถระบุและจัดลำดับความรุนแรงของปัญหา ระบุสาระสำคัญ จุดเด่น หรือเรื่องราวต่าง ๆ

2.2 ทักษะการรวบรวมข้อมูล มีทักษะด้านการสื่อสาร การอ่าน เขียน ฟัง พูด ใช้เครื่องมือเทคโนโลยีต่าง ๆ ในการรวบรวมข้อมูล สามารถเลือกข้อมูลที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมได้มีความรู้สึกไวต่อข้อมูลและการได้มาซึ่งข้อมูลต่าง ๆ

2.3 ทักษะการวิเคราะห์ข้อมูล เป็นทักษะในการสังเกต การจำแนก แยกแยะข้อมูลได้ ระบุรายละเอียดของข้อมูล สามารถเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่าง จัดกลุ่ม จัดลำดับความสำคัญของข้อมูลได้

2.4 ทักษะการสังเคราะห์ข้อมูล เป็นทักษะในการตีความข้อมูลและเลือกใช้ข้อมูลได้ สามารถนำข้อมูลเหล่านั้นมาประมวลแล้วสรุปเป็นความคิดได้

2.5 ทักษะการประเมินข้อมูล และการประเมินความสำคัญของหลักฐานความเหมาะสมของข้อมูล และประเมินข้อโต้แย้งได้อย่างถูกต้อง

2.6 ทักษะการตัดสินใจได้ดี ถูกต้องชัดเจน เป็นประโยชน์ รวดเร็วและมีเหตุผล

กล่าวได้ว่าการคิดอย่างมีวิจารณญาณเป็นการคิดขั้นสูงที่จะต้องใช้ความรู้ความสามารถในการคิดอย่างรอบคอบ ซึ่งทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจะคล้ายกระบวนการแก้ปัญหาแบบทางวิทยาศาสตร์ซึ่งมีขั้นตอนของการดำเนินการที่เป็นระบบจนสามารถพบคำตอบได้อย่างชัดเจน

3. การคิดแก้ปัญหา

การคิดแก้ปัญหาเป็นกระบวนการคิดพิจารณาไตร่ตรองอย่างพินิจพิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ ที่เป็นประเด็นสำคัญของเรื่อง กระบวนการแก้ปัญหาจึงควรต้องเป็นไปตามลำดับขั้น ทั้งนี้ได้กำหนดไว้ 6 ขั้นตอน ดังนี้

3.1 ขั้นกำหนดปัญหาเป็นขั้นตอนแรกที่มีความสำคัญที่สุด ขั้นตอนนี้เป็นการรวบรวมปัญหาและกำหนดว่าปัญหาคืออะไร อะไรคือเป้าหมายของความสำเร็จในการแก้ปัญหา แล้วต้องบันทึกเป้าหมายความสำเร็จ การกำหนดปัญหาจึงเป็นเครื่องมือในการควบคุมเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาอย่างแท้จริง

3.2 ขั้นวิเคราะห์ปัญหาเป็นการตรวจสอบและหาสาเหตุของปัญหา สภาพการณ์ที่กำลังเป็นอยู่ เป็นการพินิจพิจารณาโดยใช้ความคิดไตร่ตรองหาข้อมูลที่ถูกต้อง

3.3 ขั้นหาวิธีการแก้ปัญหาที่เป็นไปได้เป็นการเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่เหมาะสมและเป็นไปได้ที่หลากหลายวิธีหรือหลายแนวทาง ทั้งนี้อาจยังไม่ต้องประเมินว่าวิธีการใดจะดีที่สุด แต่ควรพิจารณาวิธีที่เลือกสรรอย่างพินิจพิเคราะห์

3.4 ขั้นวิเคราะห์วิธีการแก้ปัญหาเป็นการบันทึกข้อดีข้อเสียของรายละเอียดต่าง ๆ ของวิธีการแก้ปัญหาเพื่อให้ทราบรายละเอียดที่ปรากฏจากการแก้ปัญหานั้น ๆ

3.5 ขั้นเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดเป็นการตัดสินใจว่าวิธีการใดที่เราจะนำมาใช้ และวิธีการใดที่เราควรตัดทิ้งไป โดยพิจารณาทุก ๆ ทางเลือก และตัดสินใจจากการใช้เครื่องมือประเมินทางเลือกที่เหมาะสมว่าจะนำไปใช้ได้ดีหรือไม่เพียงใด

3.6 ขั้นวางแผนดำเนินการแก้ปัญหาเป็นการวางแผนในการดำเนินการแก้ปัญหา โดยเขียนรายการที่จะต้องทำที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหา ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ทำให้เกิดความมั่นใจได้ว่าปัญหาจะสามารถทำการแก้ไขได้จริง

ดังนั้นในการคิดแก้ปัญหา คือการฝึกให้ผู้เรียนได้กำหนดปัญหาและหาวิธีการแก้ปัญหาอย่างเป็นลำดับขั้นตอน โดยให้เริ่มพิจารณาสิ่งที่เป็นปัญหาพิจารณาสิ่งที่เป็นปัญหาหลัก ปัญหารอง และเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่คิดว่าสามารถทำได้ง่าย จากนั้นให้ลองแก้ปัญหาตามแผนที่วางไว้

4. การคิดสร้างสรรค์

การคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถในการรวบรวมความรู้ความคิดเดิมแล้วสร้างเป็นความคิดของตนเอง สามารถคิดนอกกรอบได้ มีผลงานการคิด มีลักษณะที่คิดในแง่บวก คิดในทางที่ดี คิดที่เป็นประโยชน์ คิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ลักษณะความคิดสร้างสรรค์ จะต้องใช้ความสามารถในการจินตนาการและรวบรวมความรู้ความคิดเดิมอย่างหลากหลายและรวดเร็วแล้วสร้างเป็นความรู้ความคิดใหม่ของตนเอง สามารถคิดริเริ่มสร้างสรรค์ผลงานหรือสิ่งใหม่ ๆ ที่เหมาะสมและใช้งานได้ ในการสอนการคิดนั้น ผู้สอนควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

4.1 สร้างบรรยากาศที่ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดของตนเอง กล้าแสดงความคิดเห็น และไม่สกัดกั้นความคิดเห็น

4.2 แสดงความตื่นตัวกับกิจกรรมที่ไม่ได้เตรียมมาก่อนให้มากเท่ากับกิจกรรมที่วางแผนไว้แล้ว

4.3 สังเกตสิ่งที่ผู้เรียนแสดงออกซึ่งการสร้างสรรค์ตามธรรมชาติ พยายามเข้าใจผู้เรียนด้วยการตั้งคำถามง่าย ๆ เพื่อให้คิดโดยจัดให้อยู่ในสภาพแวดล้อมที่เป็นที่ยอมรับของผู้อื่น

4.4 จัดกิจกรรมระดมสมอง โดยให้ออกาสในการคิดอย่างอิสระ ไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์ใด ๆ ทั้งสิ้น

4.5 การสร้างความคิดใหม่ โดยการกำหนดให้แจกแจงวิธีการในการแก้ปัญหาให้ได้ 10 วิธี เพื่อให้ได้ทางเลือกหรือคำตอบที่ดีที่สุด

4.6 การตรวจสอบความคิด เป็นเทคนิคที่ใช้การค้นหาความคิดหรือแนวทางที่ใช้ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ โดยการตรวจสอบความคิดของผู้ที่เคยทำไว้แล้ว

ในการคิดสร้างสรรค์นั้นผู้สอนสามารถออกแบบกิจกรรมที่เอื้อต่อการคิดสร้างสรรค์ให้แก่ผู้เรียนโดยส่งเสริมให้มีการทำกิจกรรมที่ไม่ต้องจำกัดเวลา ฝึกการระดมสมอง สังเกตผู้เรียน กระตุ้น และสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมต่อความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน

12. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ชลดา นันทะน้อย และประภาฯ เฟิงพุ่ม. (2563) ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง โคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า 1) เกมคำศัพท์ที่ใช้ในการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดย การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.06/83.58 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/802) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจ ระดับมากต่อการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA

นัยนา อรรถนทร, กนกพร นาสมตริก ชิมิโอนิกะ, อำนวย อรรถนทร และอรนุช แสงสุข. (2561) ได้ศึกษาของเล่นและเกมส่งเสริมการอ่าน Toys and games for reading promotion พบว่า การใช้ของเล่นและเกมเพื่อสนับสนุนการส่งเสริมการอ่านในเด็ก จะสามารถช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กได้ ทั้งทางร่างกายและจิตใจ ดังนั้น ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดหาของเล่นมาให้เด็กควรจะมีความรู้ในการเลือกของเล่น ลักษณะของเล่น แหล่งที่มาของของเล่น การผลิตของเล่น เพื่อประกอบการตัดสินใจเลือกของเล่นให้เหมาะสมกับเด็ก ในแต่ละช่วงวัย และเพื่อความปลอดภัยแก่เด็กด้วย นอกจากของเล่นแล้ว การนำเกมมาช่วยส่งเสริมการอ่าน ก็เป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่สามารถนำไปพัฒนาเด็กให้มีความพร้อมในด้านต่างๆ และทำให้เด็กมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน ซึ่งผู้เขียนได้รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเกมส่งเสริมการอ่าน เช่น ลักษณะของเกมส่งเสริมการอ่านที่ดี วิธีในการเลือกเกม การใช้เกมให้ประสบผลสำเร็จ การรู้แหล่งที่มาของเกม การผลิตเกม และวิธีการเล่นเกมส่งเสริมการอ่าน เพื่อเป็น แนวทางในการส่งเสริมการอ่านต่อไป

ภาณุวัฒน์ จารุณย์ และแสงเดือน คงนาวัง. (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์พื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับ เกมทางภาษา กรณีศึกษา โรงเรียนบ้านนาดี ตำบลพังงู อำเภอนองหาน จังหวัดอุดรธานี พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านคำศัพท์พื้นฐานก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านคำศัพท์พื้นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะด้านการ อ่านคำศัพท์พื้นฐานโดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย $(\bar{x}) = 4.56$ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.28 ซึ่งเป็นไปตาม สมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้

สรุปได้ว่าการใช้เกมการสอนสามารถส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้านการอ่านให้กับผู้เรียน ทั้งนี้ในการจัดกิจกรรมการสอนโดยใช้เกมนั้นสามารถบูรณาการร่วมกับวิธีการสอนอื่น ๆ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย

คลังสื่อต้นฉบับวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัย เรื่อง ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย โดยใช้สื่อเกมบันไดงูสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา อำเภอลำปาง จังหวัดนครราชสีมา

กำหนดขั้นตอนวิธีดำเนินการวิจัยออกเป็น 7 ขั้นตอน ได้แก่ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง แผนแบบการทดลอง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล การสร้างเครื่องมือในการวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูล และการนำเสนอผลการวิจัย มีรายละเอียดดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา อำเภอลำปาง จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 5 โรงเรียน คือ โรงเรียนอนุบาลท่าช้าง โรงเรียนบ้านโนนตาวิทย์ โรงเรียนพิมานประชาสันต์ โรงเรียนเพชรมาตุคลา และโรงเรียนไทรงาม

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา อำเภอลำปาง จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 5 โรงเรียน คือ โรงเรียนอนุบาลท่าช้าง โรงเรียนบ้านโนนตาวิทย์ โรงเรียนพิมานประชาสันต์ โรงเรียนเพชรมาตุคลา และโรงเรียนไทรงาม จำนวน 77 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง

2. แผนแบบการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ ใช้แผนแบบการทดลองที่มีการวัดทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน (Pretest-Posttest Design) โดยกลุ่มตัวอย่างเข้ารับการสอนด้วยการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย โดยใช้สื่อเกมบันไดงู สามารถแสดงได้ดังนี้

เมื่อ X แทน การสอนด้วยการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย โดยใช้สื่อเกม
บันไดงู

O1 แทน การวัดก่อนเรียน

O2 แทน การวัดหลังเรียน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการสอนการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย โดยใช้
สื่อเกมบันไดงู แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบสอบถามความพึงพอใจ ดังนี้

3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการสอนการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย
เรื่อง สำนวนสุภาพิต โดยใช้สื่อเกมบันไดงู จำนวน 1 แผน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวัดผล ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง
สำนวนสุภาพิต จำนวน 10 ข้อ

3.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้สอนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง
สำนวนสุภาพิต โดยใช้สื่อเกมบันไดงู

4. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การสร้างเครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วย การสร้างแผนการสอน การจัดกิจกรรมการสอนวิชา
ภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาพิต โดยใช้สื่อเกมบันไดงู จำนวน 1 แผนแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียน แบบสอบถามความพึงพอใจ มีรายละเอียดดังนี้

1. การสร้างแผนการสอนการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาพิตโดย
ใช้สื่อเกมบันไดงู

1.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำแผนการสอนการจัดกิจกรรม
การสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาพิต โดยใช้สื่อเกมบันไดงู

1.2 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการสร้างแผนการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาพิตโดย
ใช้สื่อเกมบันไดงู

1.3 สร้างแผนการสอนการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาพิต โดยใช้สื่อเกมบันไดงู แผนละ 1 ชั่วโมง จำนวน 1แผน เรื่อง สำนวนสุภาพิต

โดยรายละเอียดของแผนการสอนประกอบด้วยจุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน การวัดและการประเมินผล ซึ่งมีปัจจัยนำเข้าต่าง ๆ ดังนี้

1.3.1 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาพิต โดยใช้สื่อเกมบันไดงู ประกอบด้วยผู้สอน ผู้เรียน กิจกรรมกลุ่ม เทคโนโลยี และสภาพแวดล้อม

1.3.2 การออกแบบแผนการสอนการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาพิต โดยใช้สื่อเกมบันไดงู โดยแบ่งออกเป็นชั้นต่าง ๆ 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นร่วมกันศึกษา

ขั้นที่ 2 การเล่นเกมบันไดงู

ขั้นที่ 3 การนำเสนอผลงาน

ขั้นที่ 4 การวัดและประเมินผล

1.3.3 นำแผนการสอนการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาพิต โดยใช้สื่อเกมบันไดงู ที่สร้างเสร็จแล้วไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพการใช้งาน ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) ดังนี้

เห็นด้วยมากที่สุด	ให้ระดับคะแนน	4.50 – 5.00
เห็นด้วยมาก	ให้ระดับคะแนน	3.50 – 4.49
เห็นด้วยปานกลาง	ให้ระดับคะแนน	2.50 – 3.49
เห็นด้วยน้อย	ให้ระดับคะแนน	1.50 – 2.49
เห็นด้วยน้อยที่สุด	ให้ระดับคะแนน	1.00 – 1.49

1.3.4 แก้ไขปรับปรุงแผนการสอนการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาพิต โดยใช้สื่อเกมบันไดงู เพื่อนำไปใช้ทดลองจริงต่อไป

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สำนวนสุภาพ

2.1 ลักษณะเครื่องมือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาพ เป็นแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง เป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ

2.2 การสร้างเครื่องมือ มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

2.2.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการสอน วิชาภาษาไทย โดยใช้สื่อเกมบันไดงู และศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้

2.2.2 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาพ จำนวน 10 ข้อ ตามเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้

2.2.3 นำแบบทดสอบที่เสร็จเรียบร้อยแล้ว ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบ แล้วประเมินและตรวจสอบเพื่อให้ข้อเสนอแนะ และหาค่าดัชนีความสอดคล้องของ เครื่องมือ (Index of Item Objective Congruence : IOC) มีเกณฑ์ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือไม่

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

2.2.4 แก้ไขปรับปรุงแบบทดสอบ

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้สอนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการสอน วิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาพ โดยใช้สื่อเกมบันไดงู

3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) จากเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้อง

3.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาพ โดยใช้สื่อเกมบันไดงู การแสดงความพึงพอใจของผู้สอน ประกอบด้วยประโยค ข้อความ จำนวน 10 ข้อ ประกอบด้วย ด้านสื่อการเรียนการสอน และด้านประโยชน์ที่ได้รับ พร้อมด้วยมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) ดังนี้

เห็นด้วยมากที่สุด	ให้ระดับคะแนน	4.50 – 5.00
เห็นด้วยมาก	ให้ระดับคะแนน	3.50 – 4.49
เห็นด้วยปานกลาง	ให้ระดับคะแนน	2.50 – 3.49

เห็นด้วยน้อย	ให้ระดับคะแนน	1.50 – 2.49
เห็นด้วยน้อยที่สุด	ให้ระดับคะแนน	1.00 – 1.49

3.3 เสนอแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาพิต โดยใช้สื่อเกมบันไดงู ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่านตรวจสอบ เพื่อให้ข้อเสนอแนะ และหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างคำถามกับวัตถุประสงค์ในการถาม (Index of Item Objective Congruence : IOC) มีเกณฑ์ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือไม่
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

5.1 สถานที่ใช้ในการทดลอง คือ โรงเรียนอนุบาลท่าซ่าง โรงเรียนบ้านโนนตาวิทย์ โรงเรียนพิमानประชาสันต์ โรงเรียนเพชรมาตุคลา และโรงเรียนไทรงาม

5.2 ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

5.2.1 ตรวจสอบความพร้อมของอุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

5.2.2 ชี้แจงวัตถุประสงค์ และสิ่งที่ควรปฏิบัติให้กลุ่มทดลองทราบ

5.2.3 ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบความรู้พื้นฐานก่อนเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาพิต จำนวน 10 ข้อ 15 นาที

5.2.4 ให้ผู้เรียนเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาพิต โดยใช้สื่อเกมบันไดงู ในระยะเวลา 1 ชั่วโมง

5.2.5 ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาพิต จำนวน 10 ข้อ 15 นาที

5.2.6 ให้ผู้สอนทำแบบสอบถามความพึงพอใจเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาพิต โดยใช้สื่อเกมบันไดงู

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ผลการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาษิต โดยใช้สื่อเกมบันไดงู โดยคิดค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

2. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้สอน ที่มีต่อการจัดกิจกรรม การสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาษิต โดยใช้สื่อเกมบันไดงูโดยใช้จำนวนร้อยละของ ความพึงพอใจ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำไปเทียบกับเกณฑ์ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการสอน วิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาษิต โดยใช้สื่อเกมบันไดงู ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert)

3. จากนั้นเรียบเรียงข้อมูล และนำเสนอผลงานโดยวิธีการพรรณนาวิเคราะห์ มีตารางประกอบ

7. การนำเสนอผลการวิจัย

ผู้วิจัยเรียบเรียงและรายงานผลการวิจัยในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) โดยนำเสนอผลการวิจัยในแต่ละบท ดังนี้

1. การวิเคราะห์ผลนำเสนอในบทที่ 4
2. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ นำเสนอในบทที่ 5

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย โดยใช้สื่อเกมบันไดงู สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา อำเภอลำปาง จังหวัดนครราชสีมา ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ข้อ ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ผลการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาษิต โดยใช้สื่อเกมบันไดงู สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา อำเภอลำปาง จังหวัดนครราชสีมา

2. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้สอน ที่มีต่อการจัดกิจกรรม การสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาษิต โดยใช้สื่อเกมบันไดงู สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา อำเภอลำปาง จังหวัดนครราชสีมา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาผลการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย โดยใช้สื่อเกมบันไดงู สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา อำเภอลำปาง จังหวัดนครราชสีมา ผู้วิจัยเรียบเรียงข้อมูล และนำเสนอผลงานโดยวิธีการพรรณนาวิเคราะห์ มีตารางประกอบ สามารถสรุปผลการวิเคราะห์ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ข้อ ดังนี้

1. วิเคราะห์ผลการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย โดยใช้สื่อเกมบันไดงู สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา อำเภอลำปาง จังหวัดนครราชสีมา

วิเคราะห์ผลการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย โดยใช้สื่อเกมบันไดงู สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา อำเภอลำปาง จังหวัดนครราชสีมา วิเคราะห์จากคะแนน เรื่อง สำนวนสุภาษิต เป็นการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) สามารถสรุป ผลการวิเคราะห์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3 แสดงผลคะแนนแบบทดสอบระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โรงเรียนอนุบาลท่าช้าง

คนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน
คนที่ 1	3	9
คนที่ 2	5	9
คนที่ 3	8	10
คนที่ 4	5	8
คนที่ 5	3	10
คนที่ 6	4	10
คนที่ 7	8	10
คนที่ 8	7	9
คนที่ 9	7	7
คนที่ 10	9	10
คนที่ 11	5	7
คนที่ 12	8	10
คนที่ 13	7	10
คนที่ 14	6	10
คนที่ 15	6	7
คนที่ 16	8	8
คนที่ 17	5	9
คนที่ 18	4	8
คนที่ 19	8	9
คนที่ 20	7	10
คนที่ 21	8	10
คนที่ 22	4	7

คลังสารสนเทศและบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา



ตารางที่ 3 (ต่อ)

คนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน
คนที่ 23	5	9
คนที่ 24	7	8
คนที่ 25	5	10
รวม	152	224
ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	6.08	8.96
S.D.	1.75	1.13

จากตารางที่ 3 แสดงผลคะแนนแบบทดสอบระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โรงเรียนอนุบาลท่าช้าง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่าคะแนนสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 6.08 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 1.75 คะแนนสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 8.96 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 1.13

ตารางที่ 4 แสดงผลคะแนนแบบทดสอบระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โรงเรียนไทรงามเฉลิมพระเกียรติ

คนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน
คนที่ 1	3	8
คนที่ 2	9	10
คนที่ 3	9	10
คนที่ 4	9	10
รวม	30	38
ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	7.50	9.50
S.D.	3.00	1.00

จากตารางที่ 4 แสดงผลคะแนนแบบทดสอบระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โรงเรียนไทรงามเฉลิมพระเกียรติ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่าคะแนนสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 7.50 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 3.00 คะแนนสอบ หลังเรียนมีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 9.50 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 1.00

ตารางที่ 5 แสดงผลคะแนนแบบทดสอบระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โรงเรียนบ้านโนนตาวีthy

คนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน
คนที่ 1	3	7
คนที่ 2	4	8
คนที่ 3	5	8
คนที่ 4	5	8
คนที่ 5	7	10
คนที่ 6	6	8
คนที่ 7	4	6
รวม	34	55
ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	4.85	7.85
S.D.	1.34	1.21

จากตารางที่ 5 แสดงผลคะแนนแบบทดสอบระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โรงเรียนบ้านโนนตาวีthy ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่าคะแนนสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 4.85 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 1.34 คะแนนสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 7.85 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 1.21

ตารางที่ 6 แสดงผลคะแนนแบบทดสอบระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โรงเรียนพิมานประชาสันต์

คนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน
คนที่ 1	5	7
คนที่ 2	6	9
คนที่ 3	6	8
คนที่ 4	4	7
คนที่ 5	4	6
คนที่ 6	5	8
คนที่ 7	4	6
คนที่ 8	5	7
รวม	39	58
ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	4.87	7.25
S.D.	0.83	1.03

จากตารางที่ 6 แสดงผลคะแนนแบบทดสอบระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โรงเรียนพิมานประชาสันต์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่าคะแนนสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 4.87 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 0.83 คะแนนสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 7.25 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 1.03

ตารางที่ 7 แสดงผลคะแนนแบบทดสอบระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โรงเรียนเพชรมาตุคลา

คนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน
คนที่ 1	7	10
คนที่ 2	7	9
คนที่ 3	5	8
คนที่ 4	8	9

ตารางที่ 7 (ต่อ)

คนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน
คนที่ 5	5	7
คนที่ 6	8	10
คนที่ 7	5	8
คนที่ 8	6	8
คนที่ 9	9	9
คนที่ 10	8	10
คนที่ 11	7	10
คนที่ 12	5	8
คนที่ 13	4	9
คนที่ 14	6	10
รวม	90	125
ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	6.42	8.95
S.D.	1.50	0.99

จากตารางที่ 7 แสดงผลคะแนนแบบทดสอบระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โรงเรียนเพชรมาตุลา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่าคะแนนสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 6.42 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 1.50 คะแนนสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 8.95 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 0.99

ตารางที่ 8 สรุปค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน ของคะแนน เรื่อง สำนวนสุภาพจิต

จำนวนนักเรียน	คะแนน	\bar{x}	SD.
77	10	2.49	2.31

จากตารางที่ 8 แสดงค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน เรื่อง สำนวนสุภาพจิต พบว่ามีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 2.49 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 2.31

2. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้สอน ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาพจิต โดยใช้สื่อเกมบันไดงู สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา อำเภอลำปาง จังหวัดนครราชสีมา

วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้สอน ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาพจิต โดยใช้สื่อเกมบันไดงู โดยใช้จำนวนร้อยละของความพึงพอใจ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) นำเสนอผลตามตารางดังนี้

ตารางที่ 9 แสดงจำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไป

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	1	20
หญิง	5	80
อายุ		
25-30 ปี	2	40
30-35 ปี	1	20
55-60ปี	2	40
รวม	5	100

จากตารางที่ 9 พบว่าผู้ตอบแบบประเมินส่วนมากเป็นเพศหญิง จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 80 รองลงมา คือเพศชาย จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 20 อายุ 25-30 ปี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 40 รองลงมาคืออายุ 55-60 ปี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 40 และอายุ 30-35 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 20 จากจำนวนทั้งหมด 5 คน

ตารางที่ 10 แสดงจำนวนและร้อยละความพึงพอใจของผู้สอน ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาษิต โดยใช้สื่อเกมบันไดงู

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
ด้านสื่อการเรียนการสอน						
1	สื่อการสอนทันสมัย	2 40%	1 20%	2 -40%	-	-
2	สื่อการสอนมีความเหมาะสมกับผู้เรียน	2 40%	2 40%	1	1- 20%	-
3	สื่อการสอนมีความหลากหลายน่าสนใจ	2 40%	2 40%	1 20%	-	-
4	สื่อการสอนช่วยส่งเสริมการเรียนรู้	3 60%	2 40%	-	-	-
5	สื่อการสอนมีเพียงพอต่อการจัดการเรียนรู้	2 40%	1 20%	2- 40%	-	-
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ						
6	ผู้สอนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้สื่อ	1 20%	2 40%	2 40%	-	-
7	ผู้สอนสามารถนำสื่อไปประยุกต์ใช้ในการสอนเรื่องอื่น ๆ ได้	3 60%	-	2 40%	-	-
8	ผู้สอนสามารถนำความรู้ไปออกแบบสื่อการสอนที่หลากหลายได้	4 80%	1 20%	-	-	-

ตารางที่ 10 (ต่อ)

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
9	ผู้สอนมีทักษะการผลิตสื่อที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	3 60%	1 20%	1 20%	-	-
10	ผู้สอนเห็นคุณค่าของการผลิตสื่อการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะของผู้เรียน	1 20%	2 40%	2 40%	-	-

จากตารางที่ 10 แสดงจำนวนและร้อยละความพึงพอใจของผู้สอน ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาพิต โดยใช้สื่อเกมบันไดงู มากที่สุดในแต่ละด้านแบ่งออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ด้านสื่อการเรียนการสอน และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ซึ่งด้านสื่อการเรียนการสอน พบว่าสื่อการสอนช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 60 และด้านประโยชน์ที่ได้รับ พบว่าผู้สอนสามารถนำความรู้ไปออกแบบสื่อการสอนที่หลากหลายได้ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 80

ตารางที่ 11 แสดงค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของผู้สอน ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาพิต โดยใช้สื่อเกมบันไดงู

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความหมาย
ด้านสื่อการเรียนการสอน			
1. สื่อการสอนทันสมัย	4.00	1.00	มากที่สุด
2. สื่อการสอนมีความเหมาะสมกับผู้เรียน	4.00	1.00	มากที่สุด
3. สื่อการสอนมีความหลากหลายน่าสนใจ	4.20	0.83	มากที่สุด
4. สื่อการสอนช่วยส่งเสริมการเรียนรู้	4.60	0.54	มากที่สุด
5. สื่อการสอนมีเพียงพอต่อการจัดการเรียนรู้	4.00	1.00	มากที่สุด

ตารางที่ 11 (ต่อ)

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความหมาย
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
6. ผู้สอนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้สื่อ	3.80	0.83	มากที่สุด
7. ผู้สอนสามารถนำสื่อไปประยุกต์ใช้ในการสอนเรื่องอื่น ๆ ได้	4.20	1.09	มากที่สุด
8. ผู้สอนสามารถนำความรู้ไปออกแบบสื่อการสอนที่หลากหลายได้	4.40	0.89	มากที่สุด
9. ผู้สอนมีทักษะการผลิตสื่อที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	4.80	0.44	มากที่สุด
10. ผู้สอนเห็นคุณค่าของการผลิตสื่อการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะของผู้เรียน	3.80	0.83	มากที่สุด
รวม	4.18	0.87	มากที่สุด

จากตารางที่ 11 แสดงค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของผู้สอนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาพ โดยใช้สื่อเกมบันไดงูพบว่าภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 4.18 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. เท่ากับ 0.87 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ผู้สอนมีทักษะการผลิตสื่อที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียน มีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 4.80 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. เท่ากับ 0.44 ลองลงมาด้านสื่อการเรียนการสอน คือ สื่อการสอนช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 4.60 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. เท่ากับ 0.54

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย โดยใช้สื่อเกมบันไดงู สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา อำเภอลำดวน จังหวัดสุรินทร์ จังหวัดนครราชสีมา มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ผลการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาพ โดยใช้สื่อเกมบันไดงู สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา อำเภอลำดวน จังหวัดสุรินทร์ จังหวัดนครราชสีมา

2. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้สอน ที่มีต่อการจัดกิจกรรม การสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาพ โดยใช้สื่อเกมบันไดงู สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา อำเภอลำดวน จังหวัดสุรินทร์ จังหวัดนครราชสีมา

ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา อำเภอลำดวน จังหวัดสุรินทร์ จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 5 โรงเรียน คือ โรงเรียนอนุบาลท่าช้าง โรงเรียนบ้านโนนตาวิทย์ โรงเรียนพิมานประชาสันต์ โรงเรียนเพชรมาตุคลา และโรงเรียนไทรงาม จำนวน 77 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการสอนการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาพ โดยใช้สื่อเกมบันไดงู จำนวน 1 แผน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวัดผล ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สำนวนสุภาพ จำนวน 10 ข้อ

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้สอนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาพ โดยใช้สื่อเกมบันไดงู

ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลหลังจากผู้วิจัยได้ศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลและดำเนินการสอนตามแผนการสอนเรียบร้อยแล้ว การดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลมีขั้นตอนดังนี้

1. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ผลการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาพ โดย ใช้สื่อเกมบันไดงู โดยคิดค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

2. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้สอน ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการสอน วิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาษิต โดยใช้สื่อเกมบันไดงู โดยใช้จำนวนร้อยละของความพึงพอใจ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำไปเทียบกับเกณฑ์ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert)

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาผลการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาษิต โดยใช้สื่อเกมบันไดงู สรุปผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ข้อ ดังนี้

1. วิเคราะห์ผลการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย โดยใช้สื่อเกมบันไดงู สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา อำเภอลำปาง จังหวัดนครราชสีมา

วิเคราะห์ผลการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย โดยใช้สื่อเกมบันไดงู สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา อำเภอลำปาง จังหวัดนครราชสีมา สรุปได้ว่าเรื่อง สำนวนสุภาษิต มีค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนรวมสรุปผลได้ตามตาราง ดังนี้

ตารางที่ 12 สรุปค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน ของคะแนน เรื่อง สำนวนสุภาษิต

จำนวนนักเรียน	คะแนน	\bar{x}	SD.
77	10	2.49	2.31

จากตารางที่ 12 แสดงค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน เรื่อง สำนวนสุภาษิต พบว่ามีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 2.49 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 2.31

2. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้สอน ที่ใช้กิจกรรมการสอน วิชาภาษาไทย โดยใช้สื่อเกมบันไดงู

การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้สอน ที่ใช้กิจกรรมการสอน วิชาภาษาไทย โดยใช้สื่อเกมบันไดงู โดยใช้จำนวนร้อยละของความพึงพอใจ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) แล้วนำไปเทียบกับเกณฑ์ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้สอน วิเคราะห์ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) นำเสนอผลตามตาราง โดยข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน พบว่าส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 80 รองลงมาคือเพศชาย จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 20 อายุ 25-30 ปี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 40 รองลงมาคืออายุ 55-60 ปี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 40 และ อายุ 30-35 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 20 จากจำนวนทั้งหมด 5 คน ผลสรุปจำนวนและร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของผู้สอน ดังตารางดังนี้

ตารางที่ 13 สรุปจำนวนและร้อยละความพึงพอใจ

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
ด้านสื่อการเรียนการสอน						
1	สื่อการสอนทันสมัย	2 40%	1 20%	2 -40%	-	-
2	สื่อการสอนมีความเหมาะสมกับผู้เรียน	2 40%	2 40%	-	1- 20%	-
3	สื่อการสอนมีความหลากหลายน่าสนใจ	2 40%	2 40%	1 20%	-	-
4	สื่อการสอนช่วยส่งเสริมการเรียนรู้	3 60%	2 40%	-	-	-
5	สื่อการสอนมีเพียงพอต่อการจัดการเรียนรู้	2 40%	1 20%	2- 40%	-	-

ตารางที่ 13 (ต่อ)

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ						
6	ผู้สอนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้สื่อ	1 20%	2 40%	2 40%	-	-
7	ผู้สอนสามารถนำสื่อไปประยุกต์ใช้ในการสอนเรื่องอื่น ๆ ได้	3 60%	-	2 40%	-	-
8	ผู้สอนสามารถนำความรู้ไปออกแบบสื่อการสอนที่หลากหลายได้	4 80%	1 20%	-	-	-
9	ผู้สอนมีทักษะการผลิตสื่อที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	3 60%	1 20%	1 20%	-	-
10	ผู้สอนเห็นคุณค่าของการผลิตสื่อการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะของผู้เรียน	1 20%	2 40%	2 40%	-	-

จากตารางที่ 13 สรุปจำนวนและร้อยละความพึงพอใจมากที่สุดในแต่ละด้านแบ่งออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ด้านสื่อการเรียนการสอน และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ซึ่งด้านสื่อการเรียนการสอน พบว่าสื่อการสอนช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 60 และด้านประโยชน์ที่ได้รับ พบว่าผู้สอนสามารถนำความรู้ไปออกแบบสื่อการสอนที่หลากหลายได้ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 80

ตารางที่ 14 สรุปค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจมากที่สุดในแต่ละด้าน

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความหมาย
ด้านสื่อการเรียนการสอน			
1. สื่อการสอนช่วยส่งเสริมการเรียนรู้	4.60	0.54	มากที่สุด
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
1. ผู้สอนมีทักษะการผลิตสื่อที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	4.80	0.44	มากที่สุด

จากตารางที่ 14 แสดงค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของผู้สอน ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาษิต โดยใช้สื่อเกมบันไดงูพบว่า ด้านสื่อการสอนอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 4.60 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. เท่ากับ 0.54 และด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ผู้สอนมีทักษะการผลิตสื่อที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียน มีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 4.80 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. เท่ากับ 0.44

อภิปรายผล

ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย โดยใช้สื่อเกมบันไดงู สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา อำเภอลำดวน จังหวัดสุรินทร์ นครราชสีมา สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ผลการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย โดยใช้สื่อเกมบันไดงู สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา อำเภอลำดวน จังหวัดสุรินทร์ นครราชสีมา นักเรียนมีคะแนนจากผลการจัดกิจกรรม เรื่อง สำนวนสุภาษิต โดยการจัดทำแผนการสอนจำนวน 1 แผน กำหนดรายละเอียดการสอน 1 สัปดาห์ และทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยพบว่ามีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 2.49 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 2.31 ผลของคะแนนที่ปรากฏนี้ผู้วิจัยได้สังเคราะห์สื่อการสอน เกมบันไดงู เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการอ่าน การเขียน และการคิดวิเคราะห์ ซึ่งสอดคล้องกับ ญานวรรณ ปิ่นคำ, ยุพิน จันทรเรือง และอัญชลี เทิงตระกูล (2561) ที่ศึกษาการพัฒนาการสอนทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกด ตรงตามมาตราโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเครือข่ายพัฒนาการศึกษาแม่จันทรายสวรรค์ อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงรายผลการวิจัย พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนทักษะการอ่านออกเสียง คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 84.58/85.88 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และมีผลสัมฤทธิ์ในการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราหลังเรียนสูงกว่าก่อน เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีผลต่อการ จัดการเรียนรู้อาศัยเกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา พบว่า มีค่าเฉลี่ย 2.80 ซึ่งอยู่ในระดับพึงพอใจมากทุกข้อ และเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับคณิตศร จีระโทก, พีรพัฒน์ พึ่งพงษ์ และยุทธศาสตร์ สุภริมณ

(2563) ศึกษาเกมการสอน เรื่อง หนูน้อยนักคิด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ผลการพัฒนาเกมการสอน เรื่อง หนูน้อยนักคิด สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 คุณภาพสื่ออยู่ในระดับดีมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.69 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.42 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .25 3) นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับพอใจมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.62 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.17 เช่นเดียวกับความพึงพอใจของผู้สอนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนสุภาษิต โดยใช้สื่อเกมบันไดงูพบว่า ด้านสื่อการสอนอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 4.60 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. เท่ากับ 0.54 และด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ผู้สอนมีทักษะการผลิตสื่อที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียน มีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 4.80 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. เท่ากับ 0.44

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะของการทำวิจัยครั้งนี้

1.1 การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน และการคิดวิเคราะห์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ควรมีการออกแบบสื่อการสอนโดยใช้เกมที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนในรูปแบบออนไลน์ด้วย

1.2 การออกแบบสื่อการสอนโดยใช้เกมควรมีการพัฒนาพร้อมกับสื่อผสมชนิดอื่น ๆ

2. ข้อเสนอแนะการทำวิจัยในครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิเคราะห์ผู้เรียน โดยการสำรวจข้อมูลพื้นฐาน ความพร้อม ความต้องการของผู้เรียน เพื่อนำมาออกแบบสื่อการสอนที่ตอบสนองกับช่วงอายุของผู้เรียน

2.2 ควรศึกษาวิธีการออกแบบและพัฒนาสื่อการสอนที่ส่งเสริมความสามารถของผู้เรียนแบบเฉพาะด้าน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชี่ยวชาญและใช้ทักษะนั้น ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ

บรรณานุกรม

การุณันท์ รัตนแสนวงษ์. (2548). **การใช้ภาษาไทย**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
เกียรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2549). **การคิดเชิงมโนทัศน์**. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ:
ซีเคเอส มีเดีย.

คณะกรรมการวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร ศูนย์วิชาบูรณาการ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. (2555). **ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร**. (พิมพ์ครั้งที่ 8).
กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

คณิศร จีระโทก, พีรพัฒน์ พึ่งพงษ์ และยุทธศาสตร์ สุภริมณ. (กรกฎาคม-ธันวาคม 2563).
เกมการสอน เรื่อง หนูน้อยนักคิด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. **วารสารครุศึกษา มหาวิทยาลัย
ราชภัฏอุดรธานี**. ปีที่ 2 ฉบับที่ 2 : 41-49.

ชลดา นันทะน้อย และประภาส เฟื่องฟูม. (กันยายน-ธันวาคม 2563). การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับ
การสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง โคลงโลก
นิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. **วารสารราชพฤกษ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
นครราชสีมา**. ปีที่ 18 ฉบับที่ 3 : 46-55.

ญาณวรรณ ปิ่นคำ, ยุพิน จันทรเรือง และอัญชลี เฟื่องตระกูล. (กรกฎาคม-ธันวาคม 2562).
การพัฒนาการสอนทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราโดยใช้เกม สำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเครือข่ายพัฒนาการศึกษาแม่จันทรายสวรรค์ อำเภอแม่
จัน จังหวัดเชียงราย. **วารสารบัณฑิตวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่**. ปีที่ 10 ฉบับที่
2 : 130-141.

นัยนา อรรถนาทร, กนกพร นาสมตริก ชิมิโอนิกะ, อำนวย อรรถนาทร และอรนุช แสงสุข.
(มกราคม-มีนาคม 2561). ของเล่นและเกมส่งเสริมการอ่าน. **วารสารวิจัยและพัฒนา
มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย**. ปีที่ 13 ฉบับที่ 43.

บันลือ พลกษะวัน. (2557). **แนวพัฒนา อ่านเร็ว-คิดเป็น**. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ:

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2556). **การพัฒนาการคิด**. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: 9119
เทคนิคพรินติ้ง.

ภาณุวัฒน์ จารุณัย และแสงเดือน คงนาวัง. (กรกฎาคม 2564). การพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์
พื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกม
ทางภาษา กรณีศึกษา โรงเรียนบ้านนาดี ตำบลพังงู อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี.

Journal of Roi Kaensarn Academi. ปีที่ 6 ฉบับที่ 7 : 130-141.

วรรณิ์ โสมประยูร. (2553). **เทคนิคการสอนภาษาไทย**. กรุงเทพฯ: ดอกหญ้า.

วิเศษ ชาญประโคน. (2549). **ภาษาไทย 1**. กรุงเทพฯ: ทริปเพิ้ล กรุ๊ป.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). **พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 เฉลิมพระเกียรติ
พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวเนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา
7 รอบ 5 ธันวาคม 2554**. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ. (2551). **พัฒนาทักษะการคิด...พิชิตการสอน**. (พิมพ์ครั้งที่ 3).
กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิคพรินต์ติ้ง.

_____. (2555). **พัฒนาทักษะการคิด...ตามแนวปฏิรูปการศึกษา**. กรุงเทพฯ: 9119
เทคนิคพรินต์ติ้ง.

อดิศร ก้อนคำ. (2548). **หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551**. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา.
<https://www.kroobannok.com/43494> [28 เมษายน 2560].

ภาคผนวก ก
แผนการจัดการเรียนรู้

คลังสื่อสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา



คู่มือการจัดกิจกรรมการสอนโดยใช้ “เกมบันไดงู”
เรื่อง สำนวน สุภาษิต คำพังเพย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

คำชี้แจง คู่มือฉบับนี้ประกอบด้วย

- | | |
|--|----------------|
| 1. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวน สุภาษิต คำพังเพย | จำนวน 1 แผน |
| 2. ใบความรู้ | จำนวน 1 เรื่อง |
| 3. ใบงาน | จำนวน 2 หัวข้อ |
| 4. แบบทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน | จำนวน 10 ข้อ |
| 5. แบบสอบถามความพึงพอใจ | จำนวน 10 ข้อ |
| 6. สื่อเกมบันไดงู | จำนวน 1 ชุด |

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมมีดังต่อไปนี้

1. ผู้สอนศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้ โดยสามารถประยุกต์การสอนตามความเข้าใจของผู้สอน และบริบทของผู้เรียนตามความเหมาะสม
2. ผู้สอนให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน พร้อมบันทึกคะแนนเป็นรายบุคคล
3. ผู้สอนปฏิบัติการสอนโดยใช้สื่อเกมบันไดงูในการจัดกิจกรรมการสอน
4. ผู้สอนประเมินผู้เรียนโดยใช้แบบทดสอบหลังเรียน
5. ผู้สอนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจจากการใช้สื่อเกมบันไดงู
6. ผู้สอนรวบรวมคะแนนก่อนเรียน - หลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ เพื่อเตรียมข้อมูลส่งกลับมายังทีมผู้วิจัย

ทั้งนี้ทางทีมผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณผู้สอนเป็นอย่างยิ่งที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ สละเวลาอันมีค่าในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อการสอนเกมบันไดงู เพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ด้านการอ่าน การเขียน การคิดวิเคราะห์ และการวิจิจสาร ในรายวิชาภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

รายวิชาภาษาไทย	รหัสวิชา.....	กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
หน่วยการเรียนรู้ที่ ...	เรื่อง การอ่าน	จำนวน ... ชั่วโมง
เรื่อง สำนวน สุภาษิต คำพังเพย		จำนวน 1 ชั่วโมง
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	โรงเรียน.....

1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้ความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

ตัวชี้วัด ป.4/2 อธิบายความหมายของคำ ประโยค และสำนวนจากเรื่องที่อ่าน

2. จุดประสงค์การเรียนรู้ (K-P-A)

ด้านความรู้ (K) : นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสำนวน สุภาษิต คำพังเพย

ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) : นักเรียนสามารถบอกความหมายของสำนวน สุภาษิต คำพังเพย

ด้านคุณลักษณะ (A) : นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการปฏิบัติกิจกรรม

3. สาระสำคัญ

สำนวนไทย คือ คำกล่าวสั้น ๆ ที่มีความหมายเชิงเปรียบเทียบ แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ สำนวน สุภาษิต คำพังเพย

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการแก้ปัญหา

5. สาระการเรียนรู้

- สำนวน สุภาษิต คำพังเพย

6. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเรื่อง สำนวน สุภาษิต คำพังเพย จำนวน 10 ข้อ
2. ครูให้นักเรียนเลือกบัตรภาพที่เป็นสำนวน สุภาษิต คำพังเพย 1 ภาพ จากนั้นให้ใบคำโดยแสดงท่าทางให้เพื่อนทายว่าตรงกับสำนวนใด ครูอาจสุ่มเรียกนักเรียนหรือให้นักเรียนออกมาทำกิจกรรมตามความสนใจ โดยครูใช้บัตรภาพในการทายจำนวน 3 ภาพ ให้นักเรียนช่วยกันทายและเฉลยคำตอบ

ขั้นสอน

1. ครูเชื่อมโยงขั้นนำจากสิ่งที่นักเรียนได้ทายกันว่าเป็นสำนวน สุภาษิต คำพังเพย
2. ครูแจกใบความรู้หรือแชร์หน้าจอให้นักเรียนศึกษาเพื่อทำความเข้าใจก่อนในเบื้องต้น จากนั้นครูอธิบายความหมายและความแตกต่างของสำนวน สุภาษิต คำพังเพย
3. (ในกรณีแบบ onsite) ครูให้นักเรียนทำกิจกรรม ใช้เกมการสอน “บันไดงู” โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม มีกติกา คือ ให้แต่ละกลุ่มผลัดกันส่งตัวแทนออกมาเล่นจนครบทุกคน โดยการทยอยลูกเต๋าเพื่อที่จะเดินไปถึงเส้นชัยทั้งนี้ในระหว่างที่เดินไปตามหมายเลขจะมีช่องดาวคำถาม เมื่อใครเดินถึงช่องดาวคำถามก็ให้หยิบคำถามและตอบคำถามให้ถูกต้อง หากตอบไม่ได้ให้กลุ่มนั้นหยุดเดิน 1 ครั้ง (ซึ่งครูสามารถช่วยเฉลยคำตอบที่ถูกต้องได้) หรือหากเดินไปถึงช่องหยุดเดิน 1 ครั้ง กลุ่มนั้นก็ต้องหยุดเดินตามที่กำหนด เล่นไปจนครบจำนวนสมาชิกในกลุ่ม กลุ่มไหนถึงเส้นชัยก่อนจะเป็นผู้ชนะ ซึ่งในระหว่างที่เล่นเกมนี้สมาชิกในกลุ่มจะต้องบันทึก สำนวน สุภาษิต คำพังเพย ที่ได้จากการเล่นเกมด้วย (ใช้เวลาประมาณ 15 นาที)

(ในกรณีแบบ online) ครูให้นักเรียนทำกิจกรรม ใช้เกมการสอน “บันไดงู” โดยให้นักเรียนร่วมกันเล่นทุกคน มีกติกา คือ ให้แต่ละคนหยิบหนังสือวิชาภาษาไทยมาคนละ 1 เล่ม จะเริ่มเล่นไปที่ละคน โดยเปิดหนังสือแล้วดูหมายเลขหน้าของตัวหลังสุด เช่น เปิดได้หน้า 13 ก็ให้เดินไป 3 ช่อง ซึ่งคนที่ทำหน้าที่เดินเกมให้คือครู เพื่อที่จะเดินไปถึงเส้นชัยทั้งนี้ในระหว่างที่เดินไปตามหมายเลขจะมีช่องดาวคำถาม เมื่อใครเดินถึงช่องดาวคำถามก็ให้เลือกคำถามซึ่งมีทั้งหมด 15 หมายเลข ให้เลือกมาครั้งละ 1 หมายเลข และตอบคำถามให้ถูกต้อง หากตอบไม่ได้ให้หยุดเดิน 1 ครั้ง (ซึ่งครูสามารถช่วยเฉลยคำตอบที่ถูกต้องได้) หรือหากเดินไปถึงช่องหยุดเดิน 1 ครั้ง คนนั้นก็ต้องหยุดเดินตามที่กำหนด เล่นไปจนครบจำนวน ใครถึงเส้นชัยก่อนจะเป็นผู้ชนะ ซึ่งในระหว่างที่เล่นเกมนี้ นักเรียนทุกคนจะต้องบันทึก สำนวน สุภาษิต คำพังเพย ที่ได้จากการเล่นเกมด้วย (ใช้เวลาประมาณ 30 นาที)

4. เมื่อได้ผู้ที่ชนะ ครูกล่าวชื่นชม และพูดคุยแลกเปลี่ยนกับนักเรียนว่าได้สำนวน สุภาษิต คำพังเพย จากการเล่นเกมบันไดงูว่ามีอะไรบ้าง
5. ครูแจกใบงานเพื่อเป็นการทบทวนความรู้เรื่องสำนวน สุภาษิต คำพังเพย โดยให้เวลาทำในห้องเรียนหรือมอบหมายเป็นการบ้าน

ขั้นสรุป

1. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเรื่อง สำนวน สุภาพคดี คำพังเพย จำนวน 10 ข้อ
2. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้จากการเรียนและการทำกิจกรรม

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. ใบความรู้
2. ใบงาน
3. บัตรภาพทายคำสำนวน
4. เกมบันไดงู

8. การวัดและประเมินผล (K-P-A)

สิ่งที่วัด	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมินผล
นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ สำนวน สุภาพคดี คำพังเพย (K)	การสังเกต	แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์ประเมินระดับดี ขึ้นไป
นักเรียนสามารถสามารถบอก ความหมายของสำนวน สุภาพคดี คำพังเพย (P)	-การตรวจชิ้นงาน -การทำแบบทดสอบ ก่อนเรียน และ แบบทดสอบหลังเรียน	-แบบประเมินชิ้นงาน -แบบทดสอบ	เกณฑ์การผ่านตั้งแต่ร้อยละ 70 ขึ้นไป
นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการ ปฏิบัติกิจกรรม(A)	การสังเกต	แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์ประเมินระดับดี ขึ้นไป

ใบความรู้

เรื่อง สำนวน สุภาษิต คำพังเพย

สำนวนไทย คือ คำกล่าวสั้น ๆ ที่มีความหมายเชิงเปรียบเทียบ แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

- 1. สำนวน** คือ ถ้อยคำที่มีความหมายในเชิงเปรียบเทียบหรือมีความหมายแฝง เช่น กว่าถั่วจะสุกกาก็ไหม้ เจียบเหมือนเป่าซาก เหยียบเรือสองแคม จับปูใส่กระดัง เป็นต้น
- 2. สุภาษิต** คือ ถ้อยคำที่เป็นคติสอนใจ ใช้สั่งสอนหรือแนะนำ ใช้เปรียบเทียบเพื่อสอนให้ทำสิ่งที่ดีหรือเว้นไม่ทำสิ่งที่ไม่ดีเช่น ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว คบคนให้ดูหน้า ซื่อผ้าให้ดูเนื้อ รักดี หามจั่ว รักชั่วหามเสา เป็นต้น
- 3. คำพังเพย** คือ ถ้อยคำที่ใช้กล่าวเปรียบเทียบเพื่อให้เข้าใจเรื่องที่พูดถึง มักเป็นคำคล้อง ผ่างด้วยข้อคิดเตือนใจในการดำเนินชีวิต เช่น ความรู้ท่วมหัวเอาตัวไม่รอด ตกน้ำไม่ไหล ตกไฟไม่ไหม้ เป็นต้น



ตัวอย่างสำนวน สุภาษิต คำพังเพย และความหมาย

สำนวน	ความหมาย
กว่าถั่วจะสุก งาก็ไหม้	ลักษณะการทำงานที่ไม่รอบคอบ นึกถึงแต่ทางได้มากกว่าทางเสีย เมื่อได้อีกอย่างก็เสียอีกอย่างเพราะแก้ปัญหาไม่ทันที่
แกว่งเท้าหาเสี้ยน	หาเรื่องเดือดร้อนใส่ตัว
เจียบเหมือนเป่าซาก	สถานการณ์ที่ไม่มีใครพูดอะไร เจียบสนิท ไม่มีเสียงตอบกลับใดๆ มักใช้ในสถานการณ์ที่มีคนถามไป แต่ไม่มีใครคนใดตอบกลับมา
จับปูใส่กระดัง	ควบคุมให้อยู่หนึ่งได้ยาก
ตักน้ำรดหัวตอ	แนะนำพร่ำสอนเท่าไรก็ได้ผล, สอนแล้วไม่จำ
ทำนาบนหลังคน	หาผลประโยชน์ใส่ตัวอย่างสบาย ๆ บนความลำบากทุกข์ยากของผู้อื่น
ปลาใหญ่กินปลาเล็ก	ผู้ที่มีอำนาจมากกว่ากดขี่ข่มเหง หรือเอาเปรียบผู้อ่อนแอ หรือผู้ที่มีอำนาจน้อยกว่า
ยื่นหมูยื่นแมว	แลกเปลี่ยนสิ่งของของแต่ละฝ่ายในเวลาเดียวกัน
วัวหายล้อมคอก	ของหายแล้วจึงคิดป้องกัน เรื่องเกิดขึ้นแล้วจึงหาทางป้องกัน
สอนหนังสือสั่งฆราวาส	สอนในสิ่งที่เขารู้ดีอยู่แล้ว

สุภาษิต	ความหมาย
เข้าเมืองตาหลิ่ว ต้องหลิ่วตาตาม	เมื่อเราไปที่แห่งใดผู้คนส่วนใหญ่มีสังคมประเพณีอย่างไร ก็ให้ปฏิบัติตามให้สอดคล้องอย่าไปทำพฤติกรรมขัดแย้งกับเขา
คบคนให้ดูหน้า ซื้อผ้าให้ดูเนื้อ	จะคบกับใครพิจารณาให้ดีเสียก่อน เช่นเดียวกับการเลือกซื้อผ้า
ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว	คนเราทำอย่างไรก็จะได้อย่างนั้น
น้ำขึ้นให้รีบตัก	เมื่อมีโอกาสดีๆ ผ่านเข้ามา ให้รีบคว้าโอกาสนั้นเอาไว้ และเก็บเกี่ยวผลประโยชน์ให้เต็มที่ ก่อนที่ช่วงเวลาที่มีโอกาสดีๆ จะผ่านไป
รักดีหามจั่ว รักชั่วหามเสา	ใฝ่ดีจะสบาย ใฝ่ชั่วจะลำบาก

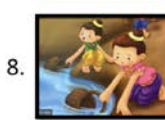
คำพังเพย	ความหมาย
ไถ่งามเพราะชน คนงามเพราะแต่ง	ความสวยงามเกิดขึ้นได้จากการปรุงแต่ง ความงามของคน เสริมแต่งให้สวยได้ ไถ่จะดูสวยงามก็ตรงที่มีคนสวย เหมือนคนหากได้แต่งหน้าทาแป้ง แต่งตัวให้ดี ก็ดูสวยงามขึ้นมาได้เช่นกัน
ความรู้ท่วมหัว เอาตัวไม่รอด	บุคคลที่มีความรู้วิชาการเป็นอย่างดี แต่ไม่สามารถนำมาปรับใช้กับปัญหาที่เกิดขึ้นได้ ไม่เหมือนคนที่รู้น้อย แต่มีประสบการณ์มากมายที่สามารถเอาตัวรอดได้
ช่างตายทั้งตัว เอาใบบัวมาปิด	การทำความชั่วหรือความผิดร้ายแรงซึ่งเป็นเรื่องใหญ่ แม้จะพยายามกลบเกลื่อนปิดบังอย่างไรก็ปิดไม่มิด ต้องมีผู้รู้เข้าจนได้
ตกว่าน้ำไม่ไหล ตกไฟไม่ไหม้	ตกอยู่ในที่คับขันอย่างไรก็ไม่เป็นอันตราย
ไม้อ่อนดัดง่าย ไม้แก่ดัดยาก	สอนเด็กง่ายกว่าสอนผู้ใหญ่ ดัดนิสัยเด็กได้ง่ายกว่าดัดนิสัยผู้ใหญ่



ใบงาน

เรื่อง สำนวน สุภาษิต คำพังเพย

กิจกรรมที่ 1 จงเติมสำนวน สุภาษิต คำพังเพย ให้สัมพันธ์กับภาพให้ถูกต้อง



กิจกรรมที่ 2 ให้นักเรียนเลือก สำนวน สุภาษิต คำพังเพย มาจำนวน 1 สำนวน แล้วนำมาเขียนเรียบเรียงให้เป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ พร้อมตั้งชื่อเรื่อง

ภาคผนวก ข
แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

คลังสื่อต้นฉบับวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา



แบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน

เรื่อง สำนวน สุภาษิต คำพังเพย จำนวน 10 ข้อ (10 คะแนน)

คำชี้แจง จงเลือกคำตอบให้ถูกต้อง แบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน จำนวน 10 ข้อ (10 คะแนน)

1. ข้อใดกล่าวถึงความหมายของสำนวนได้ถูกต้อง
 - ก. ข้อความที่ใช้บอกลักษณะของสิ่งของ
 - ข. ข้อความที่มีความหมายในเชิงเปรียบเทียบ
 - ค. ข้อความที่ใช้เรียกชื่อคน สัตว์ สิ่งของ
 - ง. ข้อความที่เป็นบทร้อยกรอง
2. สำนวนใดมีความหมายคล้ายกับนกสองหัว
 - ก. กิ่งก่าได้ทอง
 - ข. สีซอให้ควายฟัง
 - ค. กระจ่ายตื่นตูม
 - ง. เขยียบเรือสองแคม
3. ใครที่มีลักษณะตรงกับสำนวนแกว่งเท้าหาเสี้ยน
 - ก. บอยสะสมงานไว้เยอะ ๆ แล้วค่อยทำครั้งเดียว จึงทำให้งานไม่เสร็จ
 - ข. ออຍไปประเทศญี่ปุ่นเพื่อซื้อตุ๊กตามาขายซึ่งได้มาเพียง 1 ตัว เนื่องจากสินค้าหมด
 - ค. บอยชอบไปยุ่งคนอื่น จนทำให้ตัวเองได้รับความเดือดร้อนอยู่บ่อยครั้ง
 - ง. พลอยทำงานหลาย ๆ อย่างพร้อมกัน สุดท้ายงานออกมาไม่ดี
4. “ไผ่ดีจะสบาย ไผ่ชั่วจะลำบาก” เป็นความหมายของสำนวนใด
 - ก. ดินพอกหางหมู
 - ข. รักดีหามจั่ว รักชั่วหามเส้า
 - ค. ขวานผ่าซาก
 - ง. น้ำลัดตอผุด

5. สำนวนใดไม่ได้มีความหมายเกี่ยวกับการอบรมสั่งสอน
- ปลาหมอตายเพราะปาก
 - ไม้อ่อนดัดง่ายไม้แก่ดัดยาก
 - คบคนให้ดูหน้า ซื้อผ้าให้ดูเนื้อ
 - ข้า ๆ ได้พริ้วสองเล่มงาม
6. สำนวนใดไม่มีการสัมผัสคล้องจอง
- เข้าเมืองตาหลิ่วต้องหลิ่วตาตาม
 - ไม้อ่อนดัดง่าย ไม้แก่ดัดยาก
 - ความรู้ท่วมหัวเอาตัวไม่รอด
 - ทำนาบนหลังคน
7. คุณครูตีกรอบรมสั่งสอนเด็กชายดำเรื่องการเรียนแต่เด็กชายดำไม่สนใจที่คุณครูพูด การกระทำดังกล่าวตรงกับสำนวนในข้อใด
- สืขอให้ควายฟัง
 - จับปูใส่กระด้ง
 - คอขาดบาดตาย
 - เจียบเหมือนเป่าซาก
8. พลอยใส : น้องแก้วตาช่วงนี้มีอะไรที่พอจะลดราคาสินค้าในร้านของเราได้ก็ช่วย ๆ กันนะ
แก้วตา : จริง ๆ เราควรขายของแบบขึ้นราคาในช่วงเศรษฐกิจแบบนี้ก็น่าจะดีนะ
พลอยใส : นี่เธอคิดจะ “ทำนาบนหลังคน” ขนาดนั้นเลยหรือ
จากประโยคสนทนาดังกล่าวเกี่ยวข้องกับข้อใด
- หาผลประโยชน์ใส่ตัวอย่างสบาย ๆ บนความลำบากทุกข์ยากของผู้อื่น
 - หากจะทำนาก็ควรรับทำเพราะเดี๋ยวแล้งไปจะไม่มีน้ำให้ทำนา
 - ให้รู้จัก คิดดี ทำดี พูดดี ก็จะมีแต่เรื่องดี ๆ เข้ามา
 - คนเราทำอะไรก็จะได้อย่างนั้น
9. ใครที่มีการกระทำตรงกับสำนวน “วัวหายล้อมคอก”
- ด.ญ.นกชอบต่อปากต่อคำกับผู้ใหญ่เวลาที่ถูกตำหนิ
 - ด.ญ.ผึ้งดูเหมือนทำงานละเอียดแต่พอตรวจดูมีข้อแก้ไขเยอะมาก

- ค. ด.ญ.แมวชอบเลือกซื้อของกินเป็นเวลานานพอจะมาซื้อของที่ชอบก็ขายไปหมดแล้ว
- ง. ด.ญ.กุ่มวางกระเป๋าเงินไว้ใต้โต๊ะพอเงินหายจึงให้ครูติดกล้องวงจรปิดในห้องเรียน
10. ช่างตaylorทำเสื้อตัวเอาใบบัวมาปิด มีความหมายตรงกับข้อใด
- ก. คนที่พูดพล่อยจนได้รับอันตราย
- ข. เป็นเรื่องสำคัญร้ายแรงถึงอาจต้องสูญเสียชีวิต
- ค. การทำความผิดร้ายแรง แม้จะพยายามกลบเกลื่อนปิดบังอย่างไรก็ปิดไม่มิด
- ง. บุคคลที่มีความรู้วิชาการเป็นอย่างดี แต่ไม่สามารถนำมาปรับใช้กับปัญหาที่เกิดขึ้นได้

เฉลยแบบทดสอบ

1. ข
2. ง
3. ค
4. ข
5. ก
6. ง
7. ก
8. ก
9. ง
10. ค

คำถามเกมบันไดงู

คำถามข้อที่ 1

สำนวนใดที่มีความหมายคล้ายกับ จับปลาสองมือ และนกสองหัว

.....

คำถามข้อที่ 2

“ผู้ที่มีอำนาจมากกว่า กดขี่ข่มเหง หรือเอาเปรียบผู้อ่อนแอ หรือผู้ที่มีอำนาจน้อยกว่า” เป็นความหมายของสำนวนใด

.....

คำถามข้อที่ 3

“คุณครูตาวบ่นเด็กนักเรียนที่ยืนเข้าแถวหน้าห้องเรียนไม่เป็นระเบียบ บางคนก็เดินไปมา บางคนก็วิ่งเล่น จึงไม่สามารถควบคุมเด็กนักเรียนได้”

ตรงกับสำนวนใด

.....

คำถามข้อที่ 4

“ความชั่ว หรือความผิดร้ายแรงที่รู้กันไปทั่วแล้ว ถึงจะปิดอย่างไรก็ปิดไม่
มิด” ตรงกับสำนวนใด

.....

คำถามข้อที่ 5

“น้ำลดตอผุด” หมายความว่าอย่างไร

.....

คำถามข้อที่ 6

“ด.ญ.น้ำใสช่วยคุณแม่เก็บผลไม้ไปขายที่ตลาด เพราะช่วงนี้มีลูกค้าสั่งผลไม้เป็น
จำนวนมาก” จากข้อความดังกล่าว ตรงกับสุภาษิตใด

.....

คำถามข้อที่ 7

“ของหายแล้วจึงคิดป้องกัน เรื่องเกิดขึ้นแล้วจึงหาทางป้องกัน” ตรงกับ
สำนวนใด

.....

คำถามข้อที่ 8

“แนะนำพร่ำสอนเท่าไรก็ได้ไม่ผล” ตรงกับสำนวนใด

.....

คำถามข้อที่ 9

“แลกเปลี่ยนของแต่ละฝ่ายในเวลาเดียวกัน” ตรงกับสำนวนใด

.....

คำถามข้อที่ 10

“ไผ่ดีจะสบาย ไผ่ชั่วจะลำบาก” ตรงกับสำนวนใด

.....

คำถามข้อที่ 11

“แก้มชอบหาเรื่องเดือดร้อนใส่ตัว” ตรงกับสำนวนใด

.....

ลิขสิทธิ์สำนักงานวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

ARC
NRRU
The Rajabhat
University

คำถามข้อที่ 12

“ไถ่งามเพราะชนคนงามเพราะแต่ง” หมายความว่าอย่างไร

.....

คำถามข้อที่ 13

“ทำนาบนหลังคน” หมายความว่าอย่างไร

.....

คำถามข้อที่ 14

“ไม้อ่อนดัดง่าย ไม้แก่ดัดยาก” ตรงกับสำนวนใด

.....

คำถามข้อที่ 15

“สำนวนใดมีความหมายคล้ายกับสอนจระเข้ว่ายน้ำ”

.....

ภาคผนวก ง

เฉลยเกมบันไดงู

คลังสี่ทสี่ส่วนได้วิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช



เฉลย เกมบันไดงู ชั้น ป.4

ข้อที่ 1 เหยียบเรือสองแคม

ข้อที่ 2 ปลาใหญ่กินปลาเล็ก

ข้อที่ 3 จับปูใส่กระดิ่ง

ข้อที่ 4 ช้างตายทั้งตัวเอาใบบ้านมาปิด

ข้อที่ 5 เมื่อสิ้นอำนาจวาสนา ความชั่วที่เคยทำไว้ก็ปรากฏ.

ข้อที่ 6 น้ำขึ้นให้รีบตัก

ข้อที่ 7 วัวหายล้อมคอก

ข้อที่ 8 ตักน้ำรดหัวตอ

ข้อที่ 9 ยืนหมยยืนแมว

ข้อที่ 10 รักดีห้ามจ้ว รักชั่วห้ามเสา

ข้อที่ 11 แกวงเท่าหาเสี้ยน-หาหาใส่หัว

ข้อที่ 12 ความสวยงามเกิดขึ้นได้จากการปรุงแต่ง ความงามของคนเสริมแต่งให้สวยได้

ข้อที่ 13 หากผลประโยชน์ใส่ตัวอย่างสบาย ๆ บนความลำบากทุกข์ยากของผู้อื่น

ข้อที่ 14 สอนเด็กง่ายกว่าสอนผู้ใหญ่, ดัดนิสัยเด็กได้ง่ายกว่าดัดนิสัยผู้ใหญ่

ข้อที่ 15 สอนหนังสือสั่งฆราวาส

ภาคผนวก จ

แบบสอบถามความพึงพอใจ

คลังสินค้าให้บริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา



แบบสอบถามความพึงพอใจ

แบบสอบถามความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการสอนโดยใช้เกมบันไดงู เรื่อง สำนวน สุภาษิต คำพังเพย เพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ด้านการอ่าน การเขียน การคิดวิเคราะห์ และการวิจิจสาร ในรายวิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

คำชี้แจง แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 ข้อมูลการตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (โปรดทำเครื่องหมาย ✓ หน้าคำตอบที่ตรงกับความจริงและเขียนข้อความลงในช่องว่างที่กำหนด)

เพศ ชาย หญิง

อายุปี

ประสบการณ์ด้านการสอนภาษาไทย.....ปี

โรงเรียน.....

ตอนที่ 2 ข้อมูลการตอบแบบสอบถาม

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ด้านสื่อการเรียนการสอน					
1. สื่อการสอนทันสมัย					
2. สื่อการสอนมีความเหมาะสมกับผู้เรียน					
3. สื่อการสอนมีความหลากหลายน่าสนใจ					
4. สื่อการสอนช่วยส่งเสริมการเรียนรู้					
5. สื่อการสอนมีเพียงพอต่อการจัดการเรียนรู้					
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ					
6. ผู้สอนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้สื่อ					
7. ผู้สอนสามารถนำสื่อไปประยุกต์ใช้ในการสอนเรื่องอื่น ๆ ได้					
8. ผู้สอนสามารถนำความรู้ไปออกแบบสื่อการสอนที่หลากหลายได้					
9. ผู้สอนมีทักษะการผลิตสื่อที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียน					
10. ผู้สอนเห็นคุณค่าของการผลิตสื่อการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะของผู้เรียน					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

แบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อหาค่า IOC

แบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สำนวน สุภาษิต คำพังเพย เพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ด้านการอ่าน การเขียน การคิดวิเคราะห์ และการวิจารณ์สาร ในรายวิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

การตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ (Index of Item Objective Congruency: IOC) มีเกณฑ์ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่ามีความสอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้หรือไม่
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าไม่สอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้

คำชี้แจง ขอให้ท่านผู้เชี่ยวชาญได้กรุณาแสดงความคิดเห็นของท่านที่มีต่อแผนการสอนโดยใส่เครื่องหมาย

(✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพัฒนาปรับปรุงต่อไป

รายการประเมิน	ค่าดัชนีความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
1. ความสอดคล้องเหมาะสมกับธรรมชาติวิชา				
2. ความสอดคล้องเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน				
3. ความสอดคล้องเหมาะสมกับสภาพปัจจุบัน				
4. ความเหมาะสมต่อกระบวนการพัฒนาผู้เรียน				
5. ความเหมาะสมของเนื้อหา				
6. ความเหมาะสมกับความสนใจของผู้เรียน				
7. ความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรมการสอน				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมินคนที่...

(.....)

...../...../.....

แบบประเมินคุณภาพสื่อการสอนโดยใช้ “เกมบันไดงู” เพื่อหาค่า IOC

แบบประเมินคุณภาพสื่อการสอนโดยใช้ เกมบันไดงู เรื่อง สำนวน สุภาพศติ คำพังเพย เพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ด้านการอ่าน การเขียน การคิดวิเคราะห์ และการวิจิจสาร ในรายวิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

การตรวจสอบคุณภาพของคุณภาพสื่อการสอนโดยใช้ เกมบันไดงู (Index of Item Objective Congruenc: IOC) มีเกณฑ์ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าคุณภาพสื่อการสอนโดยใช้ เกมบันไดงู มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าคุณภาพสื่อการสอนโดยใช้ เกมบันไดงู มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือไม่

-1 หมายถึง แน่ใจว่าคุณภาพสื่อการสอนโดยใช้ เกมบันไดงู ไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

คำชี้แจง ขอให้ท่านผู้เชี่ยวชาญได้กรุณาแสดงความคิดเห็นของท่านที่มีต่อแบบสอบถามคุณภาพสื่อการสอนโดยใช้ เกมบันไดงู โดยใช้เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพัฒนาปรับปรุงต่อไป

รายการประเมิน	ค่าดัชนีความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
1. สื่อการสอนทันสมัย				
2. สื่อการสอนมีความเหมาะสมกับผู้เรียน				
3. สื่อการสอนมีความน่าสนใจ				
4. สื่อการสอนช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้				
5. สื่อการสอนมีความสอดคล้องกับเรื่องที่สอน				

ข้อเสนอแนะ

.....
.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมินคนที่....

(.....)

...../...../.....