



การใช้สื่อสร้างสรรค์เพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องโคลงสุภาพิตโสฬสไตรยางค์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

อาจารย์สรัญญา ปัญญาสุทธิ
อาจารย์เอกพงษ์ ใจสมหวัง
อาจารย์ปยุตต์ชัย จันทุม
อาจารย์ณัฐพล เขียวเสน
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

บทนำ

ด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 (COVID-19) ส่งผลต่อการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนปกติ มีการปรับเปลี่ยนแนวทางการจัดการเรียนรู้เป็นรูปแบบ Online และ Onsite เพื่อให้สอดคล้องและเหมาะสมกับสถานการณ์ เมื่อมีกระบวนการเรียนรู้ที่ปรับเปลี่ยนไปย่อมส่งผลให้บรรยากาศและประสิทธิภาพการเรียนการสอนเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย จากข้อมูลการสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและอาจารย์ผู้สอนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่าปัญหาหลังจากการสอนโดยใช้สื่อ Online ไประยะหนึ่ง คือ ผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนและมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทย เนื่องจากอาจารย์ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบบรรยาย มีเนื้อหาที่จะต้องใช้ทักษะการตีความ แปลความหมาย วิเคราะห์ และสังเคราะห์เนื้อหา ทั้งนี้ ผู้เรียนใช้สื่อ Online ในการเรียนติดต่อเป็นเวลานาน อาจทำให้เกิดความเหนื่อยล้า ขาดสมาธิในการเรียน ฉะนั้น อาจารย์ผู้สอนจึงต้องมีการปรับกระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยเลือกใช้รูปแบบ เทคนิค วิธีสอน เพื่อแก้ไขปัญหาการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบดังกล่าว โดยเน้นการจัดการเรียนรู้โดยการสร้างแรงจูงใจ และสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทยให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน (ธัญญิษา พงษ์ปรีชาวงศ์, 2564 : สัมภาษณ์)

คณาจารย์ผู้สอนรายวิชาภาษาไทย 4 (ท 22102) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้ร่วมกันแลกเปลี่ยนและทบทวนเนื้อหาสาระในประมวลรายวิชา เพื่อหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ตามสาระหลักสูตรแกนกลาง พุทธศักราช 2551 โดยในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มีเนื้อหาของวรรณคดีเรื่อง โคลงสุภาพิตโสฬสไตรยางค์ ซึ่งพบว่าวรรณคดีเรื่องดังกล่าว อาจมีข้อจำกัดที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน เกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายและปฏิเสธการเรียนรู้จากปัจจัยหลายประการ ได้แก่

- 1) เนื้อหาไม่มีการดำเนินเรื่องราวเหมือนวรรณคดีเรื่องอื่น ๆ
- 2) เนื้อหาที่มีลักษณะเป็นข้อคิดคำสอน ขาดความเร้าอารมณ์หรือกระตุ้นให้เกิดความสนุกสนาน
- 3) รูปแบบการประพันธ์และคำศัพท์ที่ใช้เป็นโคลงสุภาพซึ่งผู้เรียนในปัจจุบันขาดความใส่ใจและตระหนักในเรื่องดังกล่าว อีกทั้งคำศัพท์ที่ใช้ค่อนข้างเก่าจึงทำให้เข้าใจได้ยาก



4) รายละเอียดย่อค่อนข้างมาก ทำให้ยากต่อการจดจำ

5) ผู้เรียนไม่ตระหนักถึงความสำคัญของวรรณคดีเรื่องดังกล่าว เนื่องจากข้อคำถามเป็นเรื่องปัจเจกบุคคลที่ผู้สนใจจะหาหนทางแสวงหาเองโดยไม่ต้องให้ใครมาบังคับ อีกทั้งผู้เรียนไม่อาจวิเคราะห์หรือเชื่อมโยงได้ว่าวรรณคดีเรื่องดังกล่าวมีความเกี่ยวข้องกับตนเองอย่างไร

จากปัจจัยดังกล่าวข้างต้น อาจารย์ผู้สอนจึงพยายามสร้างความน่าสนใจในเนื้อหาและทำให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนวรรณคดีเรื่อง โคลงสุภาพศตวรรษที่สาม โดยให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาดังกล่าวในลักษณะที่เป็นรูปธรรมมากที่สุด ด้วยการใช้อุปกรณ์เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความรู้ของวรรณคดี ดังที่ คินเดอร์ (Kinder, 1959: 150-153) กล่าวว่า การ์ตูนมีคุณสมบัติในการสร้างความสะดุดตาแก่ผู้เรียนทำให้เกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้และสร้างความเข้าใจได้อย่างไม่น่าเบื่อ สอดคล้องกับทฤษฎีของแชมมณี (2554: 104) อธิบายว่า ตัวละครในการ์ตูนสามารถดึงดูดใจผู้อ่านหรือผู้ชมได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ จากการศึกษาทฤษฎีดังกล่าวของนักวิจัยหลายท่านพบว่าการ์ตูนเป็นสื่อการจัดการเรียนการสอนทำให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น การสร้างสื่อดังกล่าวใช้วิธีการยกเนื้อเรื่องและลักษณะสำคัญของตัวละครเป็นกรณีตัวอย่าง (Case) ในการอธิบายเนื้อหาของวรรณคดี การเลือกภาพยนตร์การ์ตูนจะต้องคำนึงถึงลักษณะสำคัญได้แก่ 1) การ์ตูนเรื่องดังกล่าวจะต้องมีเรื่องราวที่ชัดเจนและสอดคล้องกับสุภาพศตวรรษที่สาม 2) การ์ตูนเรื่องดังกล่าวจะต้องมีชื่อเสียง เป็นที่รู้จักของคนทั่วไป โดยเฉพาะกลุ่มวัยของผู้เรียน 3) การ์ตูนเรื่องดังกล่าวจะต้องมีเนื้อหาที่น่าติดตาม สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ 4) การ์ตูนเรื่องดังกล่าวจะต้องเป็นการ์ตูนที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน และไม่ขัดต่อศีลธรรมของสังคมไทย จากนั้นนำมาตัดต่อประกอบเข้ากับเนื้อหาเป็นสื่อวีดิทัศน์ใช้ประกอบการเรียนเรื่อง โคลงสุภาพศตวรรษที่สาม ทั้งนี้ ยังสามารถเผยแพร่ให้ผู้เรียนได้ไปศึกษาเรียนรู้ ทบทวนเพิ่มเติมได้นอกห้องเรียนอีกด้วย

การพัฒนาสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้อื่นๆ เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีบทบาทและความสำคัญในการจัดการเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิผลและแก้ไขปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ ซึ่งการจัดการเรียนรู้รายวิชา ท 22102 ภาษาไทย 4 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้พัฒนาสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้อื่นๆ สำหรับใช้ในการสอนเรื่อง โคลงสุภาพศตวรรษที่สาม พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ในรูปแบบ **วีดิทัศน์โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง** เพื่อประกอบการวิเคราะห์คำประพันธ์เป็นการถ่ายทอดองค์ความรู้จากบทเรียนผ่านสื่อการ์ตูนซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญที่สามารถถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด องค์ความรู้ได้ง่าย และเข้าถึงกลุ่มผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้อื่นๆ “วีดิทัศน์โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง” เรื่องโคลงสุภาพศตวรรษที่สาม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

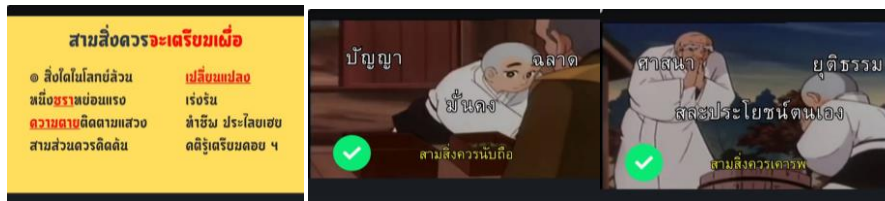


2. เพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอนวรรณคดีไทย เรื่องโคลงสุภาสิตโสฬสไตรยางค์ ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ขั้นตอนการดำเนินงาน

ขั้นตอนที่ 1 สร้างชุมชนทางการเรียนรู้วิชาชีพ (PLC) ครูภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สืบหาปัญหา และร่วมกันหาแนวทางการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและพัฒนาสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ “วิถีทัศน์โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง” เรื่องโคลงสุภาสิตโสฬสไตรยางค์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2



(ภาพที่ 1-3 วิถีทัศน์โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง เข้าถึงได้จาก <https://youtu.be/GrNrCnT96xg>)

ขั้นตอนที่ 3 ทดลองการใช้สื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ “วิถีทัศน์โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง” เรื่องโคลงสุภาสิตโสฬสไตรยางค์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และผู้เชี่ยวชาญภายในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และอาจารย์ผู้สอนร่วมกันเสนอแนะข้อคิดเห็นเพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน

ขั้นตอนที่ 4 ปรับปรุงแก้ไขสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ “วิถีทัศน์โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง” เรื่องโคลงสุภาสิตโสฬสไตรยางค์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามคำแนะนำและข้อคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญภายในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและอาจารย์ผู้สอน



(ภาพที่ 4-6 วิถีทัศน์โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง)

ขั้นตอนที่ 5 สร้างเครื่องมือ “แผนการจัดการเรียนรู้” และ “แบบวัดเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องโคลงสุภาสิตโสฬสไตรยางค์” หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ “วิถีทัศน์โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง” เรื่องโคลงสุภาสิตโสฬสไตรยางค์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

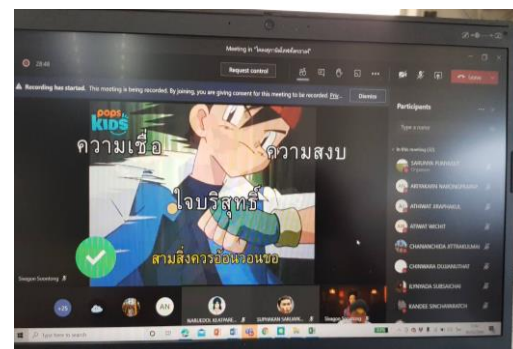


ภาพที่ 7 แบบวัดเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องโคลงสุภาพษิตโสฬสไตรยางค์ ในรูปแบบ Google Form

ขั้นตอนที่ 6 นำสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ “วิถีทัศน์โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง” เรื่องโคลงสุภาพษิตโสฬสไตรยางค์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ไปใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้



(ภาพที่ 8-9 บรรยากาศการจัดการเรียนรู้วิถีทัศน์โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง” ในรูปแบบ Onsite)



(ภาพที่ 10-11 บรรยากาศการจัดการเรียนรู้วิถีทัศน์โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง” ในรูปแบบ Online)

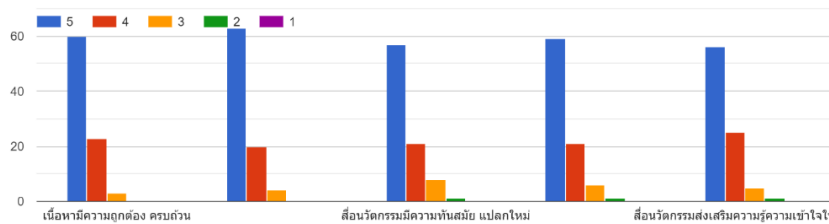
ขั้นตอนที่ 7 ผู้เรียนประเมินผลจาก “แบบวัดเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องโคลงสุภาพษิตโสฬสไตรยางค์” หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ “วิถีทัศน์โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง” เรื่องโคลงสุภาพษิตโสฬสไตรยางค์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ขั้นตอนที่ 8 สรุปและอภิปรายผล



สรุปและอภิปรายผล

ผลที่เกิดขึ้นจากการนำสื่อไปใช้ในห้องเรียน Onsite และ Online พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ “วิททัศน์โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง” เรื่องโคลงสุภาชิตโสฬสไตรยางค์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับ 5 (มากที่สุด) ในทุกด้าน ได้แก่ 1) เนื้อหา มีความถูกต้อง ครบถ้วน 2) สื่อและนวัตกรรมมีความสอดคล้องกับเนื้อหา 3) สื่อและนวัตกรรมมีความทันสมัย แปลกใหม่ 4) สื่อและนวัตกรรมมีรูปแบบที่น่าสนใจ 5) สื่อและนวัตกรรมส่งเสริมความรู้ความเข้าใจในบทเรียน ดังภาพ

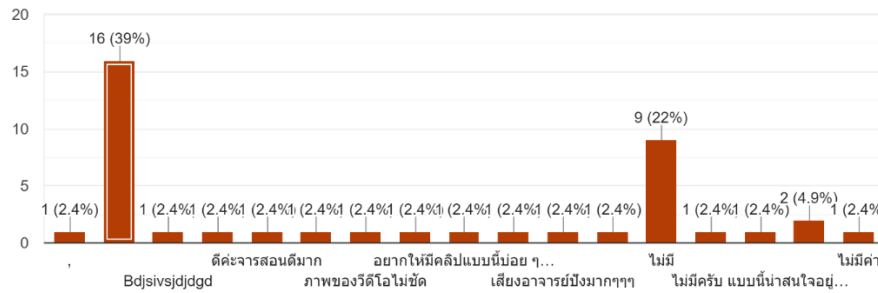


ภาพที่ 12 ผลการประเมินความพึงพอใจในสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ “วิททัศน์โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง”

จากผลการประเมินดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า การปรับรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยการใช้สื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้มีผลต่อเจตคติที่ดีในการเรียนวรรณคดีไทยของผู้เรียนอย่างเด่นชัด เมื่อผู้เรียนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ สื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ “วิททัศน์โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง” เรื่องโคลงสุภาชิตโสฬสไตรยางค์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สูงขึ้นกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ซึ่งสะท้อนผ่านพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน เช่น ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น มีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนมากขึ้น มีความสนใจใคร่รู้ในเนื้อหาวรรณคดี ทั้งนี้ เนื่องจากเป็นสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ดังกล่าว ได้นำเนื้อหาตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนมาใช้ประกอบการออกแบบเนื้อหา ทำให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ร่วมและสามารถดึงดูดความสนใจให้จดจ่ออยู่กับสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งจากข้อเสนอแนะ จะพบว่าผู้เรียนมีความชื่นชอบ และสนใจในสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ มีความต้องการให้อาจารย์ผู้สอนนำสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้มาใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนต่อไป ดังภาพ



ข้อเสนอแนะ
41 responses



ภาพที่ 13 ข้อเสนอแนะจากการใช้สื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ “วิดีโอที่ค้นโดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง”

ข้อเสนอแนะ

- 1) ควรมีการสร้างสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาทักษะในด้านอื่น ๆ เช่น การอ่าน การเขียน การฟัง-ดู หรือหลักภาษาไทย
- 2) ควรมีการขยายผลไปสู่การวิจัยในรูปแบบการสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยให้เกิดประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลแก่ผู้เรียนได้มากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

ทิตินา แคมมณี. (2554). **ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. พิมพ์ครั้งที่ 13. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ฉันทัญญา พงษ์ปรีชาวงศ์, หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม). สัมภาษณ์ 29 มกราคม 2564.

วิจารณ์ พานิช. (2556). **การสร้างการเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ 21**. นครปฐม: บริษัท ส เจริญการพิมพ์จำกัด.

วิไลลักษณ์ ลาจันทร์. (2548). **การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้การ์ตูน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

Kinder Jame S. (1959). **A. Audio-Visyal Material and Techniques**. New York: American Book Company.