495 9'5
ม 12 ก
ฉ 3

ห้องสมุดบัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน

ปริญญานิพนธ์

ของ

บงกช ศุภชาดา

- 8 เม.ย. 2535

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
มีนาคม 2527

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

176809

การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน

บทคัดย่อ

ของ

บงกช ทุภชาดา

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
มีนาคม 2527

การศึกษาครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงในการจำวิชาหลักภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนวัดอินทาราม กรุงเทพมหานคร จำนวน 80 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย แบ่งออกเป็นกลุ่มทดลอง 40 คน กลุ่มควบคุม 40 คน กลุ่มทดลองเรียนจากการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน กลุ่มควบกุมเรียนจากการสอนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน ใช้เวลาเรียนกลุ่มละ 14 คาบ ในการทดลองมีการทดสอบก่อนเรียนและหลังการเรียน พร้อมทั้งทดสอบความคงทนภายหลังการสอนเมื่อทิ้งช่วงไป 2 สัปดาห์

นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมและวิธีการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างกลุ่ม โดยใช้ ANCOVA แบบ One Way และ t-test แบบ Independent Group ซึ่งปรากฏผลดังต่อไปนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนวิชาหลักภาษาไทยโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชายและนักเรียนหญิงที่เรียนหลักภาษาไทย โดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอนแตกต่างกันอย่างมีนัยสาคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความคงทนในการจำเนื้อหาวิชาของนักเรียนที่เรียนวิชาหลักภาษาไทยโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอนต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05

4. ความกงทนในการจาเนื้อหาวิชาของนักเรียนชายและนักเรียนหญิงที่เรียนวิชาหลักภาษาไทยโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอนแตกต่างกันอย่างมีนัยสาคัญทางสถิติที่ระดับ .05

A COMPARATIVE STUDY OF MATTAYOM SUKSA II STUDENTS' ACHIEVEMENT AND RETENTION IN THAI GRAMMAR LEARNING WITH AND WITHOUT GAMES

AN ABSTRACT

BY

BONGKOCH SUPPATHADA

Presented in partial fulfillment of requirements

for the Master of Education degree

at Srinakharinwirot University

March 1984

The purpose of this study was attempted to compare Mattayom Suksa II Students' achievement and retention in Thai Grammar learning with and without games.

The subjects of this experiment were a sample of 80 students drawn randomly from Mattayom Suksa II students of Wat Intaram in Bangkok. They were assigned into the experimental and control groups with 40 students in each. The experimental group learned with games while the control group learned without games. The total of 14 teaching periods were given to each group. The students in both groups were pretested and posttested. Retests in retention was administered two weeks later after the posttest.

The Analysis of Covariance and t-test Independent Group were statistically used to analyse the data. The findings were as follows:

1. There was significant difference at the .05 level in achievement between the two groups.

2. There was significant difference at the .05 level in achievement of male and female between the two groups.

3. There was significant difference at the .05 level in retention between the two groups.

4. There was significant difference at the .05 level in retention of male and female between the two groups.

คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำตัวนิสิตและคณะกรรมการสอบ ได้พิจารณาปริญญานิพนธ์ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

คณะกรรมการที่ปรึกษา

. สุมน อ่ำเสือรอง ..ประธาน

..ลัดดา ปุณโณ.....กรรมการ

คณะกรรมการสอบ

.....สุมน อ่ำเสือรอง..ประธาน

.....ลัดดา ปุณโณ.....กรรมการ

..เกสม ..โชคานุเสนีย์..กรรมการ

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่ง จากผู้ช่วยศาสตราจารย์สุมานิน รุ่งเรืองธรรม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชาญวิทย์ เทียมบุญประเสริฐ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะ ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ตลอดมา รวมทั้งผู้ช่วยศาสตราจารย์เกศินี โชติกเสถียร ซึ่งกรุณาให้คำแนะนำเพื่อแก้ไขให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณด้วยความเคารพอย่างสูงมา ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียน คณะครูและนักเรียนโรงเรียนวัดอินทาราม และโรงเรียนวัดประดู่ในทรงธรรม ที่ได้ให้ความร่วมมือในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล ในการทำปริญญานิพนธ์ครั้งนี้อย่างดียิ่ง

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์แน่งน้อย จามรมาน ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์และให้กำลังใจเสมอมาตลอดระยะเวลาทำปริญญานิพนธ์จนสำเร็จ

ขอขอบคุณทุก ๆ ท่านที่ได้มีส่วนช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ และให้กำลังใจในการทำปริญญานิพนธ์ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณไว้ ณ ที่นี้ด้วย

บงกช ศุภชาดา

สารบาญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ	1
	ภูมิหลัง	1
	ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	3
	ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	4
	ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	4
	คำนิยามศัพท์เฉพาะ	5
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม	7
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับความคงทนในการจำ ...	20
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับการเรียนการสอนวิชาหลักภาษาไทย	24
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาระหว่างเพศชายและเพศหญิง	28
	สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า	30
3	วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	31
	การเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง	31
	เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง	32
	การดำเนินการทดลอง	39
	วิธีการดำเนินการทดลอง	40
	การวิเคราะห์ข้อมูล	41
	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	42

บทที่ หน้า

4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล 45
สัญญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล 45
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล 45
เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนดำเนินการทดลอง
ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม 46
เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังดำเนินการทดลอง
ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม 47
เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียนเพศชาย
และเพศหญิง ที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน 48
เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียนเพศชาย
และเพศหญิง ที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน ... 49
ศึกษาความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทยที่เรียนโดย
การใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน 50
ศึกษาความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียน
เพศชายและเพศหญิง ที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน 51
ศึกษาความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียน
เพศชายและเพศหญิง ที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบ
การสอน 52

5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ 53
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า 53
สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า 53
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า 54

บทที่ หน้า

การวิเคราะห์ข้อมูล 55
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า 55
อภิปรายผล 56
ข้อเสนอแนะ 60

บรรณานุกรม 61
ภาคผนวก 67

บัญชีตาราง

ตาราง		หน้า
1	เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนดำเนินการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม	46
2	เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังดำเนินการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม	47
3	เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน	48
4	เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน	49
5	ศึกษาความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทยที่เรียนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน	50
6	ศึกษาความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนเพศชายและเพศหญิง ที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน	51
7	ศึกษาความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน	52

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ภาษาเป็นวัฒนธรรมที่สาคัญที่สุดของชาติ เพราะภาษาเป็นเครื่องมือถ่ายทอดวัฒนธรรมให้แก่กันในสังคม เพื่อให้วัฒนธรรมเจริญงอกงามและยืนยงอยู่ได้ (จำนงค์ ทองประเสริฐ 2518 : 11) และนอกจากภาษาจะถ่ายทอดวัฒนธรรมแล้ว ภาษายังเป็นเครื่องมือสื่อสารระหว่างคนในชาติ แสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์ของชาตินั้นด้วย ทำให้คนในชาติสานึกว่าตนเองเป็นส่วนสาคัญส่วนหนึ่งของชาติ (ม.ล.บุญเหลือ เทพยสุวรรณ 2520 : 2) อันเป็นสิ่งที่ปรารถนาและภูมิใจของคนทุกคนในชาติ

วิชาภาษาไทยมีความสาคัญต่อการเรียนรู้ และถือว่ามีความสาคัญเป็นอันดับหนึ่งในการศึกษาเล่าเรียนของคนไทย (ม.ล.บุญเหลือ เทพยสุวรรณ 2520 : 3) กระทรวงศึกษาธิการ จึงเห็นสมควรบรรจุวิชาภาษาไทยไว้ในหลักสูตร เพื่อให้ประชาชนไทยทุกคนมองเห็นความสาคัญ และได้ผ่านการฝึกฝนการใช้ภาษาไทยทั้งในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน จนมีความรู้ความสามารถตามที่หลักสูตรแต่ละระดับได้กำหนดไว้ โดยถือว่าวิชาภาษาไทยเป็นวิชาพื้นฐานบังคับ จัดให้เรียนตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (สุทธิดล โนพันธุ์ 2520 : 2)

การเรียนการสอนวิชาภาษาไทยมีความสาคัญมาก ครูมีบทบาทสาคัญที่จะให้ความรู้ทางภาษาไทยแก่นักเรียน เพื่อนักเรียนจะได้ใช้เป็นแนวทางในการใช้ภาษาอย่างถูกต้องต่อไป การสอนนักเรียนให้มีความรู้ทางภาษาไทยดีนั้น ครูควรสอนให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะของภาษาไทย ตลอดจนกฎเกณฑ์

ต่าง ๆ ของภาษาไทย เพื่อให้ผู้เรียนยึดเป็นหลักในการใช้ภาษาไทย ซึ่งเรียกว่า หลักภาษา (สมพล ธูปบูชา 2524 : 4)

หลักภาษาไทย คือ ระเบียบแบบแผนภาษาไทยที่มีไว้เพื่อให้ผู้ใช้ถือเป็นหลักร่วมกันในการใช้ภาษาให้ถูกต้อง (ฐะปะนีย์ นาครทรรพ 2512 : 5) หลักภาษาช่วยอนุรักษ์ภาษาไทยอันเป็นเอกลักษณ์ของชาติให้คงอยู่ตลอดไป อีกทั้งช่วยให้ภาษางอกงามอย่างมีระเบียบแบบแผน (สุจริต เพียรชอบ และ สายใจ อินทรัมพรรย์ 2522 : 168 – 169) หากขาดหลักภาษาเสียแล้วก็เท่ากับขาดบรรทัดฐานของภาษา จนเป็นเหตุให้มีการใช้ภาษาบกพร่อง ผิดพลาด และไขว้เขวนานไปจะทาให้ภาษาเสื่อมสลายไปได้ (ฐะปะนีย์ นาครทรรพ 2512 : 5)

การเรียนการสอนวิชาหลักภาษาไทยเท่าที่ผ่านมาและเป็นอยู่ ไม่ประสบผลสาเร็จตามความมุ่งหมายเท่าที่ควร มีปัญหาหลายประการที่ทาให้ทั้งตัวครูและนักเรียนเกิดทัศนคติไม่ดีต่อวิชานี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกี่ยวกับวิธีสอน ครูมักเน้นด้านความรู้ให้แก่นักเรียนท่องจาหลักเกณฑ์ข้อบังคับต่าง ๆ มากเกินไป โดยไม่คานึงถึงบรรยากาศในการเรียน ทาให้นักเรียนเห็นว่าหลักภาษาเป็นวิชาที่ไม่น่าเรียน (สมพล ธูปบูชา 2524 : 4) และจากผลการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยพบว่า ครูใช้วิธีสอนแบบบรรยายมากที่สุด ขาดเทคนิคที่น่าสนใจในการสอน นักเรียนต้องการให้ครูจัดกิจกรรมประกอบการเรียนและกิจกรรมเสริมหลักสูตรให้มาก ครูบางคนสอนโดยไม่คานึงถึงความแตกต่างของนักเรียนแต่ละคนใช้วิธีการสอนเหมือนกันทุกห้อง ทำให้นักเรียนที่เก่งเกิดความเบื่อหน่าย และนักเรียนที่อ่อนเรียนไม่ทันเพื่อน นักเรียนมองไม่เห็นความสำคัญและประโยชน์ของการเรียนภาษาไทย (สมพล ธูปบูชา 2524 : 5) ซึ่งจะเป็นผลทำให้เกิดความบกพร่องในการใช้ภาษา ครูควรพยายามสร้างบรรยากาศในการเรียน จัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่น่าสนใจและสนุกสนาน ทั้งนี้เพื่อปลูกฝังให้นักเรียนมีใจรักและ

ศรัทธาในการเรียนวิชาหลักภาษา นักเรียนก็จะตั้งใจเรียน ร่วมกิจกรรมเป็นอย่างดีและเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง (กรมวิชาการ 2521 : 1) เพราะกิจกรรมประกอบการเรียนการสอน หรือเกมส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ด้วยการกระทำ ช่วยพัฒนาความคิดของนักเรียน ส่งเสริมทักษะการใช้ภาษา ช่วยฝึกทักษะทางภาษา และทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ใช้ประเมินผลการเรียนการสอน ใช้นำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและเพลิดเพลินอีกด้วย (อัจฉรา ชีวพันธ์ 2521 : 3 - 4)

จากปัญหาและแนวความคิดเกี่ยวกับการสอนวิชาหลักภาษาไทย ผู้วิจัยเห็นว่าวิธีสอนหลักภาษาไทยโดยใช้กิจกรรมหรือเกมประกอบการเรียนการสอนนั้นจะทำให้เกิดบรรยากาศในการเรียนดีขึ้น และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนจะดีขึ้นอีกด้วย ซึ่งจะทำให้การเรียนการสอนบรรลุถึงจุดมุ่งหมายตามความคาดหวัง

<u>ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า</u>

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนเพศชายและเพศหญิง ที่เรียนโดยการใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน

3. เพื่อศึกษาความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน

4. เพื่อศึกษาความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยการใช้เกม

5. เพื่อศึกษาความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยการไม่ใช้เกมประกอบการสอน

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

ผลของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ทำให้ทราบผลของการใช้เกมประกอบการสอน เพื่อเป็นแนวทางในการคิดสร้างเกมไว้ใช้ประกอบในการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนสามารถนำหลักเกณฑ์ของภาษาไปประยุกต์ใช้ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม และทำให้การเรียนการสอนวิชาภาษาไทยมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากร

ประชากร เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดอินทาราม สังกัดกรมสามัญศึกษา กรุงเทพมหานคร ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2526

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดอินทาราม สังกัดกรมสามัญศึกษา กรุงเทพมหานคร ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2526 จำนวน 80 คน

3. เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง เป็นเนื้อหาวิชาหลักภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2521 เรื่อง "คำและหน้าที่ของคำ"

4. ระยะเวลาในการทดลอง

กลุ่มตัวอย่างแต่ละกลุ่มใช้เวลาทดลองสอนกลุ่มละ 14 คาบ คาบละ 50 นาที

5. ตัวแปร

ตัวแปรในการศึกษาครั้งนี้ มี

5.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่

5.1.1 วิธีสอน ซึ่งแบ่งออกเป็น

- วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน
- วิธีสอนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน

5.1.2 เพศ แบ่งออกเป็น

- เพศชาย
- เพศหญิง

5.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

5.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

5.2.2 ความคงทนในการจำ

<u>คำนิยามศัพท์เฉพาะ</u>

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ความสามารถของนักเรียนที่จะแสดงพฤติกรรมตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร – มัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2521 ของกลุ่มตัวอย่าง ภายหลังสิ้นสุดการเรียนการสอน ซึ่งสามารถสังเกตและวัดได้จากคะแนนของนักเรียนที่ได้รับจากการตอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาหลักภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของช่อแก้ว โภคย์สุพัตร์ และของผู้วิจัยที่สร้างเพิ่มเติมขึ้น โดยผ่านการปรับปรุงหาคุณภาพแล้ว

2. วิชาหลักภาษาไทย หมายถึง วิชาหลักภาษาไทยที่เปิดสอนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามหลักสูตรประโยคมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2521 โดยในการวิจัยครั้งนี้ เนื้อหาวิชาหลักภาษาไทยเป็นเรื่องชนิดและหน้าที่ของคำทั้ง 7

ชนิด คือ คานาม คำสรรพนาม คากริยา คาวิเศษณ์ คาบุพบท คาสันธาน และคำอุทาน

3. ความคงทนในการจา หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการระลึกถึงสิ่งที่ได้เรียนผ่านไปแล้วหลังจากจบบทเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4. เกม หมายถึง กิจกรรมที่ผู้วิจัยจัดเพื่อกระตุ้นหรือเร้าใจให้เกิดความสนุกสนานและเกิดความสนใจในบทเรียน โดยจัดให้มีการแข่งขันทั้งรายบุคคลและกลุ่ม กำหนดจานวนผู้เล่น กติกาในการเล่น วิธีเล่น บอกลักษณะที่สิ้นสุดของเกม

5. การสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน หมายถึง การสอนวิชาหลักภาษาไทย เรื่อง "คาและหน้าที่ของคาทั้ง 7 ชนิด" โดยใช้เกมประกอบการสอนที่ผู้อื่นคิดค้นขึ้น และผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยสอดคล้องกับบทเรียน ซึ่งใช้ในขั้นวิธีสอนและกิจกรรม

6. การสอนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน หมายถึง การสอนวิชาหลักภาษาไทยเรื่อง "คาและหน้าที่ของคำทั้ง 7 ชนิด" โดยใช้วิธีการสอนแบบบรรยาย แบบอภิปราย แบบตัวอย่างไปหากฎเกณฑ์ แบบกฎเกณฑ์ไปหาตัวอย่าง แบบแบ่งกลุ่มทารายงาน ซึ่งเป็นวิธีสอนโดยทั่วไปในขั้นวิธีสอนและกิจกรรม

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้รวบรวมและแยกประเภทเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาครั้งนี้ออกเป็น

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม
   1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม
   1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับความคงทนในการจา
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับการเรียนการสอนวิชาหลักภาษาไทย
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาระหว่างเพศชายและเพศหญิง

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม

ความหมายของเกม

เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา บุคคลทุกประเภทและทุกประเทศต้องเคยเล่นเกม มีทั้งเกมเงียบ (Quiet Games) และเกมที่ต้องใช้ความว่องไว (Active Games) เกมต่าง ๆ เหล่านี้ขึ้นอยู่กับทักษะ ความว่องไวและความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเป็นกลุ่ม บางเกมก็ผ่อนคลายความตึงเครียด และสนุกสนาน บางเกมก็กระตุ้นการทางานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ

ความหมายของเกมการสอน

เกมการสอน หมายถึง กิจกรรมในการเรียนการสอนที่ใช้วิธีการของเกมมาเป็นหลัก มีจุดมุ่งหมายที่สำคัญคือ ให้เด็กเกิดการเรียนรู้ (สมพล ธูปบูชา 2524 : 14)

ชนิดของเกม

ฟอง เกิดแก้ว (ฟอง เกิดแก้ว 2512 : 137 - 141) ได้แบ่งชนิดของเกมตามประเภทของวิธีการจัดและการเล่นไว้ดังนี้

1. การเล่นแบบนิยาย (Story Play) คือ การเล่นเลียนแบบ เป็นเกมที่เหมาะสมสำหรับสอนเด็กเล็กและชั้นประถม ครูเอาเรื่องราวต่าง ๆ มาเล่าให้เด็กฟังและให้เด็กแสดงตาม เป็นกิจกรรมให้ความสนุกสนานกับเด็ก เด็กได้ออกกำลังกายไปด้วยเพราะเป็นการเล่นสนองธรรมชาติของเด็ก

2. การเล่นที่มีจุดหมายหรือที่หมาย (Goal Games) คือ เป็นการเล่นที่มีกำหนดกฎเกณฑ์และมีระเบียบการเล่น โดยผู้เล่นมีจุดหมายในการปฏิบัติ คือให้เป็นผู้ชนะเลิศในการเล่น โดยสามารถปฏิบัติได้ถูกต้องและรวดเร็ว เป็นเกมที่ฝึกประสาท กล้ามเนื้อ ไหวพริบ ความคิด และการตัดสินใจอย่างฉับพลันทันที ฝึกความเป็นผู้นำ ให้มีความสุข ความสนุกสนานคลายความตึงเครียดทางอารมณ์ จิตใจและสมอง ทั้งได้ออกกำลังกายไปด้วย

3. การเล่นประเภทไล่หนีและจับ (Tag Games or Hunting Games) คือ การเล่นเพื่อแตะจับ เป็นการเล่นเพื่อความสนุกสนาน ออกกำลังกาย ฝึกความว่องไว ความอดทนของกล้ามเนื้อ และระบบหายใจ

4. การเล่นแข่งขันเป็นรายบุคคล (Individual Contests) คือ การเล่นเป็นการแข่งขันแพ้ชนะ โดยอาศัยกิจกรรมที่ต้องออกแรง การเล่นประเภทนี้ไม่เน้นในการต่อสู้อย่างจริงจัง เป็นการเอาแพ้เอาชนะกันโดยไหวพริบ ความรวดเร็วและเทคนิค สามารถเอาชนะกันได้ในเวลาอันสั้น เป็นการสร้างประสบการณ์ในการ

แข่งขัน และการแพ้ชนะทำให้เกิดความพึงพอใจ ไม่เสียอกเสียใจ และไม่ดีใจเมื่อเกิดพลาดพลั้ง

5. การเล่นแบบผลัด (Relays) คือ การแข่งขันเป็นหมู่ง่าย ๆ จำนวนผู้เล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไป การแข่งขันถือหลักการทำเสร็จก่อน การเล่นจะใช้อุปกรณ์หรือไม่ก็ได้ การแข่งขันจะต้องมีเส้นเริ่มและเส้นกลับตัว โดยแต่ละพวกไม่ยุ่งเกี่ยวกันหรือแทรกแซงกับพวกอื่น ๆ ลักษณะของการเล่น เป็นไปในทำนองที่มีการส่งต่อหรือหมุนเวียนกันเป็นทอดจนกระทั่งถึงคนสุดท้ายการแพ้ชนะขึ้นอยู่กับความรวดเร็วในการเล่น โดยถูกต้องตามกติกาให้เสร็จก่อนพวกอื่น ๆ ที่ร่วมแข่งขันกัน

6. การเล่นที่มีการแข่งขันประเภทหมู่ (Mass Contests) คือ การเล่นที่มีการแข่งขันเป็นพวก ทำให้สมาชิกของแต่ละพวกร่วมแรงร่วมใจกันปฏิบัติเพื่อให้มีชัยชนะในการแข่งขันกับหมู่อื่น ๆ เป็นการสร้างความสามัคคี การเล่นและการทำงานร่วมกัน การแข่งขันกับหมู่อื่น ๆ เป็นการสร้างความสามัคคี การเล่นและการทำงานร่วมกัน การแข่งขันในด้านความร่วมมือ ทำให้ทุกคนมีโอกาสแสดงความสามารถของตน ยอมรับความคิดเห็นและความสามารถของผู้อื่น รู้จักแบ่งหน้าที่และความรับผิดชอบในหน้าที่ของตน

ชนิดของเกมการสอนในการสอนภาษา

สังเวียน สฤษดิกุล (สังเวียน สฤษดิกุล 2521 : 315) ได้แยกประเภทของเกมที่ใช้สอนภาษาอังกฤษ ดังนี้

1. Number Games เป็นเกมเกี่ยวกับการฝึกนับตัวเลขและจำนวน

2. Spelling Games เป็นเกมเกี่ยวกับการสะกดคำ ฝึกสอนคำศัพท์หรือเรียงตัวอักษรภาษาอังกฤษ

3. Vocabulary Games เป็นเกมฝึกศัพท์และออกเสียงคำศัพท์

4. Structure practice Games ฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง

5. Pronunciation Games ฝึกออกเสียงของคำ

6. Rhyming Games เป็นการฝึกออกเสียงของคำต่าง ๆ ลักษณะสัมผัสเสียง

7. Miscellaneous Games เป็นเกมฝึกผสมผสานกันหลายประเภท ครูเลือกฝึกได้ตามที่เห็นว่าเหมาะสมกับวัยและระดับของนักเรียน

สมพล ธูปบูชา (สมพล ธูปบูชา 2524 : 15) ได้สำรวจดูเกมการสอนภาษาไทยที่มีผู้คิดคนขึ้นในหนังสือและวารสารต่าง ๆ แล้ว เห็นว่าเกมการสอนภาษาไทยอาจแบ่งเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. เกมการสอนวรรณคดีไทย เช่น เกมแข่งขันวับดูตัวละครในวรรณคดี เกมหาคำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกัน เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดี เกมตอบปัญหาทางวรรณคดี เป็นต้น

2. เกมการใช้ภาษาไทย เช่น เกมแข่งขันเขียนคำ เกมแข่งขันอ่านคำ เกมเปิดพจนานุกรม เกมหาคำตรงกันข้าม เกมเรียงประโยค เป็นต้น

3. เกมหลักภาษาไทย เช่น เกมคำเป็นคำตาย เกมลักษณนาม เกมวรรณยุกต์ เกมอักษรนำ เกมแข่งขันเรียงคำ เกมคำประสม เป็นต้น

วัตถุประสงค์ของการใช้เกมประกอบการสอน มีดังนี้ (เบญจา แสงมะลิ 2522 : 14)

1. สื่อความหมาย
2. ส่งเสริมการตัดสินใจ
3. รู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์
4. รักความยุติธรรมและความถูกต้อง
5. ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และแปลความ
6. ฝึกความจำและความคิดรวบยอด
7. รู้จักปรับตัว
8. มีความกล้าเพิ่มขึ้นในด้านกล้าแสดง กล้าพูด กล้าเรียน ตลอดจน

ฝึกกล้ามเนื้อ และสายตา

9. ส่งเสริมให้เป็นคนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้จักแพ้ รู้จักชนะ

ความสำคัญและประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการเรียนการสอน

เกมประกอบการเรียนการสอน จัดเป็นสื่อการเรียนอีกประเภทหนึ่งซึ่งใช้เร้าให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ใช้เป็นเครื่องมือฝึกทักษะ เกมแต่ละเกมมีจุดประสงค์แน่นอนว่าเป็นการฝึกเนื้อหาอะไร ความสามารถอะไร (ลาวัลย์ พลกล้า 2523 : 11) เกมประกอบการสอนมีคุณค่าในการสอน ครูควรนามาใช้ในบทเรียนเพื่อให้เด็กเกิดความสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่าย และได้ความรู้โดยไม่รู้สึกตัว (ม.ล.ปิ่น มาลากุล 2513 : 12) และการนาเกมมาประกอบการสอนนั้นเหมาะสมสาหรับเด็กด้วยเหตุผลหลายประการ สามารถจูงใจให้เด็กเรียนรู้ด้วยความสนใจโดยที่ครูไม่ต้องบังคับ มีความรู้สึกเต็มใจที่ได้กระทาด้วยตนเองตามความสามารถ (ละเมียด ลิมอักษร 2518 : 3 – 4)

เกมประกอบการสอนมีคุณค่าส่งผลต่อการเรียนรู้ของเด็กได้ดีโดยเฉพาะอย่างยิ่งในการสอนวิชาภาษา ซึ่งเป็นวิชาทักษะ ที่ผู้เรียนต้องมีความรู้และผ่านการฝึกฝนด้านการใช้ภาษา มีนักการศึกษาหลายคนได้ชี้ให้เห็นถึงความสาคัญและประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอนภาษา ดังนี้

คราส – ซิบิค (Eva Kraus - Srebic. 1976 : 19) ได้แก้ไขปัญหาเกี่ยวกับการสอนภาษาอังกฤษที่ตนเองสอนอยู่ในประเทศยูโกสลาเวียว่า ทาอย่างไรนักเรียนจานวน 40 คนจึงจะมีความสนใจเกี่ยวกับการเรียนภาษาอังกฤษไปตลอดปี ในที่สุดเขาก็พบว่าการใช้เกมการสอนภาษาช่วยเขาได้มากที่สุด เกมช่วยให้บรรยากาศในห้องเรียนเกิดความสดใส มีชีวิตชีวาไปตลอดเวลา 45 นาทีของการสอน นักเรียนเกิดการเรียนรู้ภาษาอย่างรวดเร็วและเป็นไปตามธรรมชาติของการเรียนรู้ภาษา

คอร์เทซ (สมพล ฐปนีย์ 2524 : 20 อ้างอิงมาจาก Cortez. 1978 : 205) กล่าวว่าเด็กนิยมชมชอบการเล่นเกม เกมทางภาษาจึงมีประโยชน์

อย่างยิ่งเด็กที่ไม่ชอบคบค้าสมาคมกับใครจะเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วในการเล่นเกมที่ตนมีส่วนร่วมด้วย นักเรียนบางคนประสบความลาบากใจในการปรับตัวเข้ากับเพื่อร่วมชั้น การที่ครูจะสร้างมิตรภาพให้เกิดขึ้น ไม่มีอะไรดีกว่าการให้นักเรียนมีส่วนในการกระทาสิ่งใดสิ่งหนึ่งร่วมกัน

ฐะปะนีย์ นาครทรรพ (ฐะปะนีย์ นาครทรรพ 2504 : 68) ได้ให้ข้อคิดเกี่ยวกับการสอนวิชาหลักภาษาไทยว่า อาจใช้หลักการเรียนปนเล่นบ้างก็ได้ เพราะว่า

เล่นกับเรียนเรียนกับเล่นเป็นของคู่
เด็กเรียนรู้เพราะได้เล่นเห็นชอบชัน
แม้ครูคิดกิจกรรมประจาวัน
ให้สัมพันธ์ถูกส่วนย่อมชวนเรียน

จะเห็นได้ชัดว่า กิจกรรมการสอนภาษามีส่วนสาคัญในการส่งเสริมการเรียน

อัจฉรา ชีวพันธ์ (อัจฉรา ชีวพันธ์ 2522 : 4) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการสอนภาษาไทยของครู นับว่าเป็นกลเม็ดหรือเทคนิคอย่างหนึ่งที่จะยั่วยุ กระตุ้นส่งเสริมให้เด็กได้เรียนภาษาไทยอย่างมีชีวิตชีวายิ่งขึ้น

สุจริต เพียรชอบ และ สายใจ อินทรัมพรรย์ (สุจริต เพียรชอบ และ สายใจ อินทรัมพรรย์ 2522 : 173) กล่าวว่า หลักภาษาเป็นวิชาที่ยากและนักเรียนไม่ใคร่ให้ความสนใจ ครูจึงควรที่จะพยายามสร้างบรรยากาศ จัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่น่าสนใจและสนุกสนาน ทั้งนี้เพื่อปลูกฝังให้นักเรียนมีใจรักและเกิดศรัทธาในวิชาหลักภาษา เมื่อนักเรียนมีศรัทธาก็ตั้งใจเรียนร่วมกิจกรรมเป็นอย่างดีและเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง

สมพล ธูปบูชา ((สมพล ธูปบูชา 2524 : 22 – 23) ได้สรุปถึงความสำคัญและประโยชน์ของเกมการสอนภาษา ดังนี้

1. เด็กชอบการแข่งขัน ครูจึงควรใช้วิธีการแข่งขันมาช่วยในการสอน
2. เกมช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน

3. เกมเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ภาษาได้ดี

4. เกมทำให้การเรียนดำเนินไปอย่างรวดเร็ว

5. เกมช่วยผ่อนคลายความเครียดในการเรียน

6. เกมช่วยให้เด็กสนใจและไม่เบื่อหน่ายในการเรียน

7. เกมสร้างพัฒนาการทางร่างกายแก่เด็ก

8. เกมสร้างลักษณะนิสัยที่ดีแก่เด็ก ให้รู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ มีความรับผิดชอบและรู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์

9. เกมช่วยฝึกทักษะทางภาษา

10. เกมเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความสามารถของตนได้อย่างเต็มที่

11. เกมช่วยให้ครูมองเห็นพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละคนได้อย่างชัดเจน อันจะเป็นประโยชน์แก่การสอนของครูต่อไป

เกมประกอบการสอนมีคุณค่าส่งผลต่อการเรียนรู้ของเด็กได้ดี พิจารณาการใช้เกมในขั้นเตรียมการคือ วัตถุประสงค์ของการใช้เกมประกอบการสอน ลักษณะหลักสูตร ลักษณะของเกมที่จะนามาใช้ ซึ่งจะต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และหลักสูตร จึงต้องทำความเข้าใจเนื้อหาของเกมและที่สำคัญคือ ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อที่เรียนรู้จากเกมกับสิ่งที่ประสงค์จะเรียนรู้ในระหว่างการดำเนินการเล่นเกม

การคัดเลือกเกมประกอบการสอน

เกมทุกประเภทมีกติกาข้อบังคับให้ปฏิบัติตาม ในการเล่นเกมความสนใจของเด็กต้องมีระยะยาวพอสมควร มิฉะนั้นการจัดเกมจะไม่ประสบผลสำเร็จ หน่วยศึกษานิเทศก์ จังหวัดกาญจนบุรี (หน่วยศึกษานิเทศก์ จังหวัดกาญจนบุรี 2520 : 5 – 6) ได้เสนอแนะข้อควรคำนึงในการคัดเลือกเกมไว้ดังนี้

1. อายุและวุฒิภาวะของนักเรียนในชั้น เด็กเล็กชอบเกมที่มีการเคลื่อนไหว เด็กเริ่มเรียนชอบ "เสียง" และคำสัมผัส (ซ้ำซาก) การวาดรูปไม่เหมาะกับเกมที่ใช้ความคิดช่วงความสนใจนั้น ชอบเกมส่วนบุคคล ปัญหาและเล่นต่อตัว เด็กโตไม่ค่อยชอบเกมที่ออกกำลัง มักชอบใช้ความคิด เล่นเป็นทีม

2. ระดับความสามารถและความพอใจของเด็กในชั้น เกมอย่างหนึ่งอาจถูกใจเด็กอีกคนหนึ่ง ขณะที่อีกคนหนึ่งไม่ชอบ

3. ความใจกว้างในการแข่งขัน ควรกำหนดเกณฑ์ให้คะแนน มิฉะนั้นอาจมีการคดโกง อคติ แบ่งพวก

4. การเลือก การเปิดโอกาสให้เลือกเกมบ่อย ๆ หาให้ไม่ค่อยมีโอกาสเล่นเกมใหม่ ครูควรคำนึงถึงความมุ่งหมายเป็นหลัก ในบางกรณีอาจใช้วิธีประนีประนอม

5. เกมอาจปรับปรุงให้เหมาะสมกับความต้องการและสภาพแวดล้อมได้

ข้อแนะนำในการเล่นเกม

การที่จะให้เด็กเล่นเกมอย่างมีประสิทธิภาพตามความมุ่งหมายหรือความต้องการของผู้สอน ครูผู้สอนควรมีหลักเกณฑ์ในการจัดเกมให้เด็ก และให้คำแนะนำแก่เด็กในการเล่นเกมด้วย ได้มีผู้ให้ข้อแนะนำในการเล่นเกม พอสรุปได้ดังนี้คือ

1. ผู้สอนต้องสนุกสนานกับการเล่น ครูผู้สอนควรทำความเข้าใจเกี่ยวกับกติกาและวิธีการเล่นเป็นอย่างดี

2. การสอนแต่ละครั้งควรกวดขันในเรื่องกติกา มารยาท ความยุติธรรม และควรมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ความสำคัญของการเล่นเกมไม่ได้อยู่ที่แพ้หรือชนะ แต่อยู่ที่การแสดงน้ำใจต่อกัน ความร่วมมือกัน สามัคคีกัน และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง

3. ใช้เวลาในการอธิบายเกี่ยวกับเกมที่นำมาสอนให้น้อยที่สุด เช่น ความมุ่งหมายของการเล่น วิธีการเล่น กติกา และหน้าที่ของแต่ละคนโดยสังเขป

4. ควรเลือกนักเรียนคนหนึ่ง หรือ หมู่หนึ่งมาซักซ้อมความเข้าใจและกติกาให้ดูก่อน เพื่อให้แน่ใจว่านักเรียนเข้าใจกฎเกณฑ์ในการเล่นเกม

5. กำหนดเวลาในการเล่นเกมไว้ให้แน่นอน เหมาะสม ใช้เวลาในการเล่นพอสมควร อย่าใช้เวลานานจนเกินไป ต้องคุมเกมให้อยู่

6. การเล่นเกมอย่าใช้นักเรียนมากเกินไป ถ้ามากเกินไปควรแบ่งออกเป็นหมู่ เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม สนุกสนานและฝึกทักษะที่

เรียนอย่างเต็มที่

7. ในการแบ่งทีมในการเล่น ควรให้แต่ละทีมมีเด็กที่มีความสามารถเท่า ๆ กันหรือใกล้เคียงกันให้มากที่สุดเท่าที่จะทาได้ เพื่อให้เกิดความสมดุลย์ การแข่งขันจึงจะตื่นเต้นและเกิดกำลังใจในการเล่น

8. ติดตามผลดูว่าเกมแต่ละเกม เด็กได้ทักษะและความรู้ตามจุดประสงค์หรือไม่

9. ควรให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดหาอุปกรณ์ประกอบการเล่นบ้าง หรือส่งเสริมให้นักเรียนลองคิดหาเกมที่จะมาใช้ประกอบการเรียนการสอนเองบ้างก็ได้

พวงเพ็ญ อินทรประวัติ (พวงเพ็ญ อินทรประวัติ 2523 : 244) ได้กล่าวถึงการสอนภาษาโดยการนาเกมไปเล่นว่า คนที่เคยนาเกมไปช่วยสอนภาษา ไม่ว่าจะสอนเด็กเล็ก ๆ เด็กวัยรุ่นหรือผู้ใหญ่ ต่างก็พออกพอใจผลที่ได้จากการเล่นเกม และผู้เรียนยังพบอีกว่า การนาเกมไปเลนจะเป็นการฝึกการใช้ภาษาที่ดี นอกเหนือจากการฝึกอย่างหนักหน่วงในห้องเรียน เพราะการเล่นเกมจะทาให้ผู้เรียนเรียนอย่างสนุกสนาน และเป็นการผ่อนคลายอารมณ์ได้เป็นอย่างมากด้วย ถึงแม้จะกาลังเรียนภาษาอยู่ก็ตาม

สุไร พงษ์ทองเจริญ (สุไร พงษ์ทองเจริญ 2525 : 28) กล่าวถึงการใช้เกมทางภาษาว่า ในการสอนถ้าใช้เกมภาษาเป็นกิจกรรม จะเป็นการเร้าความสนใจของนักเรียนได้ดีมาก การเล่นเกมนั้นจะทาให้เด็กมุ่งที่จะทากิจกรรมจนลืมว่าตนกาลังเรียนอยู่ ขณะที่เล่นเกมนั้นตนก็ใช้ภาษาไปด้วย เกมภาษาจะช่วยให้นักเรียนใช้ภาษาได้คล่องแคล่วขึ้น

ลักษณะของเกมการสอนที่ดี

1. ไม่จาเป็นต้องมีการตระเตรียมกันมาล่วงหน้า หรือถ้ามีก็ควรให้น้อยที่สุด

2. เป็นเกมที่ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน และมิลักษณะท้าทายความสามารถของนักเรียน

3. มีคำสั่งและกติกาในการเล่นชัดเจน

4. เป็นเกมสั้น ๆ ไม่ควรใช้เวลาเกิน 15 นาที

5. เป็นเกมที่ให้ทั้งความสนุกสนาน ร่าเริง และได้รับความรู้หรือทักษะ

6. เป็นเกมที่ไม่ทำให้เสียวินัยในห้องเรียน

7. เป็นเกมที่เล่นเป็นทีม หรือเป็นเกมที่ไม่เกิดความกังวลเกี่ยวกับผู้ชนะ

8. เป็นเกมที่นักเรียนได้มีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายบ้างตามสมควร

9. ถ้าเป็นการแข่งขัน ควรที่จะง่ายในการตรวจสอบและการตัดสินใจให้คะแนน

10. ควรใช้อุปกรณ์ที่สามารถประดิษฐขึ้นเองได้ง่าย ๆ และสามารถดัดแปลงใช้เป็นอุปกรณ์การสอนได้เป็นอย่างดี

เกมที่ใช้ประกอบการสอนที่ดี ควรเป็นเกมที่ตรงกับจุดมุ่งหมายของการสอน มีวิธีการเล่นที่ง่าย ๆ ใช้ระยะเวลาสั้น เหมาะสมกับวัยผู้เรียน ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินและเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ ส่งเสริมความเจริญงอกงามของเด็กทั้งทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาด้วย

ลำดับขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน

1. ขั้นเลือกและเตรียมเกม ต้องเลือกเกมให้เหมาะสมกับวัย เวลา สถานที่ และความสนใจของผู้เรียน ตลอดจนให้ตรงจุดมุ่งหมายที่จะใช้ ศึกษาวิธีการเล่นเกม เตรียมอุปกรณ์การเล่นไว้ให้พร้อม

2. ขั้นกำหนดตัวผู้เล่น เล่นเดี่ยวหรือเป็นกลุ่ม ถ้าเป็นกลุ่มต้องแบ่งกลุ่มให้เหมาะสมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม

3. ขั้นดำเนินกิจกรรม อธิบายวิธีการเล่น กฎเกณฑ์ต่าง ๆ ให้ผู้เล่นเข้าใจในวิธีการ กติกาก่อน แล้วให้ทดลองเล่นก่อนการเล่นจริง

4. ขั้นวิเคราะห์และประเมินผล นาผลจากการเล่นเกมไปใช้ ทั้งผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันวิเคราะห์การเล่นที่ผ่านมา เพื่อนาผลไปอภิปรายหรือค้นคว้าเพิ่มเติมให้ตรงกับจุดหมายของการเรียนการสอน

5. ขั้นสรุปผล ผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันสรุป หาข้อยุติที่ถูกต้อง ย้ำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนอีกครั้งหนึ่ง

1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมประกอบการสอน ส่วนใหญ่จะเป็นผลงานการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และสังคมศึกษา ในที่นี้จะนาเอาผลงานการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมประกอบการสอนภาษาทั้งภายนอกและภายในประเทศ ดังนี้

ออร์คัต (Orcutt. 1972 : 147-A) ได้ทดลองใช้เกมประกอบการสอนว่าจะส่งผลต่อความสามารถในการเรียนรู้ วุฒิภาวะ พฤติกรรม และสังกัปเกี่ยวกับตนเองหรือไม่ โดยทดลองกับเด็กชั้นอนุบาลที่เรียนอยู่โรงเรียนในเมือง จานวน 162 คน ใช้เวลาทดลอง 6 สัปดาห์ สอนเกี่ยวกับภาษาวันละประมาณ 30 นาทีทุกวัน แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นสามกลุ่ม กลุ่มที่หนึ่งสอนโดยให้เด็กเลือกเกมเอง กลุ่มที่สองสอนโดยครูเป็นผู้เลือกเกม กลุ่มที่สามสอนตามปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ ชุดการสอนที่ใช้สอนในแต่ละกลุ่ม สร้างโดย แลกซาร์ จี กอทคิน (Lassar G. Gotkin) แบบทดสอบที่ใช้มีสามชุดคือ Illinois Test of Psycholinguistic Ability (ITPA), Self - Social Constructs Test (SSCT) สร้างโดย ลองและเฮนเดอร์สัน (Long and Henderson) และ Behavioral Maturity Scale (BMS) สร้างโดย คิม แอนเดอร์สัน และ บาสเชอร์ (Kim, Anderson and Bashaw ผลปรากฏว่า

1. กลุ่มที่เด็กเลือกเกมเอง มีความสามารถในการใช้ภาษาได้ดีกว่ากลุ่มที่ครูเลือก เกมให้

2. กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนทั้ง 2 กลุ่ม มีความเชื่อมั่นตัวเองสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามปกติ

3. กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนมีความแตกต่างกับกลุ่มที่ไม่ใช้เกมประกอบการสอนในทุกแบบทดสอบ

ผลจากการทดลองครั้งนี้พอสรุปได้ว่า เกมมีอิทธิพลต่อความสามารถทางด้านภาษา วุฒิภาวะ และพฤติกรรมของเด็กในวัยอนุบาล

ดิกเคอร์สัน (Dickerson. 1976 6456-A)ได้ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับหนึ่ง โดยการใช้เกมการเคลื่อนไหว (Active Games) และเกมเฉื่อย (Passive Gemes) และกิจกรรมปกติ (Traditional Activities) เป็นสื่อในการเรียนการสอน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเด็กระดับหนึ่งของโรงเรียนรัฐบาลในโคลัมโบ จำนวน 274 คน หญิง 128 คน ชาย 146 คน เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ ศัพท์ใหม่ 40 คำ นามาจาก Harris - Jacobson Core Vocabulary List for First Grade ให้นักเรียนดูศัพท์ใหม่วันละ 2 คำ มีการทดสอบก่อนเรียน ทดสอบหลังการเรียน และทดสอบย่อยแต่ละกลุ่มจะปฏิบัติในการทดลองดังนี้ กลุ่มเกมการเคลื่อนไหวเป็นการเล่นที่เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย กลุ่มเกมเฉื่อยเป็นการเล่นที่ใช้บัตรคาและกระดานดา ส่วนกลุ่มกิจกรรมปกติ ใช้สมุดแบบฝึกหัด ผลการวิจัยปรากฏว่า

1. กลุ่มเกมการเคลื่อนไหว ได้รับผลสัมฤทธิ์มากกว่าอีกสองกลุ่ม

2. กลุ่มเกมเฉื่อยได้รับผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มกิจกรรมปกติ

3. เด็กผู้หญิงในกลุ่มเกมการเคลื่อนไหว ได้รับผลสัมฤทธิ์สูงกว่าเด็กผู้หญิงในกลุ่มเกมเฉื่อย

4. เด็กผู้หญิงในกลุ่มเกมเฉื่อยได้รับผลสัมฤทธิ์สูงกว่าเด็กผู้หญิงในกลุ่มกิจกรรมปกติ

5. เด็กผู้ชายในกลุ่มเกมการเคลื่อนไหว ได้รับผลสัมฤทธิ์สูงกว่าเด็กผู้ชายในกลุ่มเกมเฉื่อย

6. เด็กผู้ชายในกลุ่มเฉื่อยได้รับผลสัมฤทธิ์สูงกว่าเด็กผู้ชายในกลุ่มกิจกรรมปกติ

7. ในกลุ่มทดลองทั้งสาม ผลสัมฤทธิ์ระหว่างเด็กชายและเด็กหญิงไม่แตกต่างกัน

ในปี ค.ศ. 1976 เลวิส (Lewis. 1976 6526-A) ได้นาเกมการแข่งขันเป็นทีมมาทดลองสอนภาษากับนักเรียนระดับแปด จากโรงเรียนรัฐบาลในเมืองเฟรดเดริค จำนวน 138 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นสามกลุ่ม ใช้เวลาทดลอง 18 วัน

กลุ่มที่ 1 สอนโดยการให้เล่นเกมการแข่งขันเป็นทีม

กลุ่มที่ 2 สอนโดยการให้เล่นเกมการแข่งขันเป็นทีม และการสอนตามปกติรวมกัน

กลุ่มที่ 3 สอนแบบปกติ

ผลปรากฏว่า วิธีสอนทั้งสามวิธีไม่ทาให้การเรียนภาษาแตกต่างกัน

ต่อมาในปี 1977 พินเตอร์ (Pinter. 1977 710-A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำที่สอนโดยใช้เกมการศึกษาและสอนโดยใช้ตำราเรียนกับนักเรียนระดับสาม ในเพนซิลวาเนีย จำนวน 94 คน สี่ชั้นเรียน ศึกษาเกี่ยวกับมโนภาพและความสามารถในการสะกดคา ทำการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง ภายหลังการทดลองสามสัปดาห์ทดสอบเป็นครั้งที่สาม เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการสะกดคำ และการทดลองปรากฏว่า

1. คะแนนผลสัมฤทธิ์ในการทดสอบการสะกดคำกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษาสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตารา

2. คะแนนผลสัมฤทธิ์ของกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษาสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตาราทั้งเพศชายและเพศหญิง

3. กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตารา

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ใช้เกมการศึกษาของเด็กที่มีสติปัญญาปานกลางและต่ำมีคะแนนผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มที่เรียนตามตารา

5. เด็กผู้หญิงมีมโนภาพแห่งตนในการให้ความร่วมมือมากกว่าเด็กผู้ชาย

สมพล ชูปบูชา (สมพล ชูปบูชา 2524 : 80) ทำการทดลองเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาหลักภาษาไทยด้วยการสอนแบบบรรยายโดยการใช้เกม – ไม่ใช้เกม และเพลงประกอบการสอน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวชิรธรรมสาธิต จำนวน 81 คน สอนเนื้อหาวิชาเรื่องไตรยางศ์, อักษรควบ, วรรณยุกต์และคำเป็นคาตาย ผลการวิจัยปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ในการเรียนเรื่อง คำวรรณยุกต์และคำเป็นคาตายของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับความคงทนในการจำ

การจดจำเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เรารับรู้หรือเรียนรู้ มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิตและการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม ในการเรียนการสอนควรต้องสอนให้นักเรียนรู้จักจำ สิ่งที่เรียนไปแล้วอย่างถูกต้อง ซึ่งอาจจะช่วยให้การเรียนการสอนได้ผลดียิ่งขึ้น (เสาวณีย์ คุณาวัฒนาวุฒิ 2517 : 74) ดังนั้นการที่นักเรียนจะมีความคิดรวบยอดได้อย่างถูกต้องและครบครัน จึงจำเป็นต้องสอนให้นักเรียนรู้จักจำสิ่งที่เรียนไปแล้วอย่างถูกต้องเสียก่อน

ห้องสมุดบัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ลักษณะของความคิดรวบยอดตามทัศนะของ กาเย่ (Gagne' อ้างอิงมาจากอุษณีย์ พลอยแก้ว 2518 : 47) ซึ่งกล่าวไว้ว่า ความคิดรวบยอดจะเกี่ยวข้องกับสิ่งต่าง ๆ และเกี่ยวข้องกับตัวมันเองเหมือนกับแผ่นอิฐที่ก่อเป็นรูปเจดีย์ ถ้าหากผู้เรียนยังจำความคิดรวบยอดที่เป็นพื้นฐานยังได้ไม่ครบถ้วนถูกต้องแล้ว การเรียนในระดับที่สูงขึ้นไปก็จะไม่ได้ผล

ความจำ คือ การคงไว้ซึ่งผลการเรียนหรือความสามารถที่จะระลึกได้ต่อสิ่งเร้าที่เคยเรียนหรือเคยมีประสบการณ์รับรู้มาแล้ว หลังจากที่ได้ทอดทิ้งไว้ชั่วระยะเวลาหนึ่ง อดัมส์ (Adams. 1967 : 9) กล่าวว่า การจำเป็นเรื่องของการระลึกย้อนกลับมากกว่าเป็นการสะสมกระบวนการจามีลักษณะเช่นเดียวกับกระบวนการแก้ปัญหา คือต้องระลึกถึงสิ่งจำเป็นที่เกี่ยวข้องให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ มิฉะนั้นแล้วเราจะจำอะไรไม่ได้เลย บรูเนอร์ (Bruner อ้างอิงมาจาก พงษ์สวัสดิ์ ลาภบุญเรือง 2516 : 12) ว่า การที่จะจำสิ่งที่เรียนได้มากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายประการ แต่องค์ประกอบที่สำคัญคือ กระบวนการเรียนรู้

กาเย่ (Gagne'. 1970 : 70 - 71) ได้อธิบายขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้และการจำไว้ดังนี้

1. ขั้นสร้างความเข้าใจ เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถเข้าใจสถานการณ์ที่เป็นสิ่งเร้า

2. ขั้นเรียนรู้ ในขั้นนี้จะมีการเปลี่ยนแปลงเกิดเป็นความสามารถอย่างใหม่

3. ขั้นเก็บไว้ในความจา คือ การนำเอาสิ่งที่เรียนรู้ไปเก็บไว้ในส่วนของความจำเป็นช่วงเวลาหนึ่ง

4. ขั้นการรื้อฟื้น คือ เป็นการเอาสิ่งที่เรียนไปแล้วที่ได้เก็บเอาไว้นั้นออกมาในลักษณะของการกระทำที่สังเกตได้

176809

ขั้นตอนต่าง ๆ ของกระบวนการเรียนรู้และการจาดังที่ได้กล่าวมาแล้วนั้น จะเกิดขึ้นอย่างใกล้เคียงกัน ขั้นที่ 1 และขั้นที่ 2 อาจจะพิจารณารวมกันเป็นสภาพการเรียนรู้ ส่วนขั้นที่ 3 และขั้นที่ 4 เป็นสภาพของการจำ

ความจำมี 2 ประเภท คือ ความจำระยะสั้น (Short - term Memory) และความจาระยะยาว (Long - term Memory) แอทคินสันและชิฟฟริน (Atkinson and Shiffrin อ้างอิงมาจาก เสาวณีย์ คุณาวัฒนาวุฒิ 2517 : 14) เรียกว่า "ทฤษฎีความจำ 2 กระบวนการ" (Two - process Theory of Memory) โดยสรุปย่อได้ดังนี้

1. ความจำระยะสั้นเป็นความจำชั่วคราว

2. สิ่งที่จำไว้ในความจำระยะสั้น ต้องได้รับการทบทวนอยู่เสมอ มิฉะนั้นความจำนั้นจะสลายตัวไปอย่างรวดเร็ว

3. จานวนสิ่งของที่จะได้รับการทบทวนครั้งหนึ่ง ๆ ในความจำระยะสั้นมีจำนวนจำกัดจะทบทวนได้เพียง 5 - 9 สิ่ง ในขณะเดียวกันเท่านั้น

4. สิ่งใดก็ตามถ้าอยู่ในความจำระยะสั้น ยิ่งนานเท่าไรก็จะมีโอกาสฝังตัวอยู่ในความจำระยะยาวมากเท่านั้น

5. การฝังตัวในความจาระยะยาว เป็นกระบวนการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่มีอยู่ในความจำระยะยาวแล้วกับสิ่งที่ต้องการจะจดจำ

ทั้งความจาระยะสั้นและความจาระยะยาว จะเกิดหลังจากการเรียนรู้หรือรับรู้ผ่านไปแล้ว เราใช้ความจำระยะสั้นสำหรับการจำเพียงชั่วคราว ความจำระยะยาวเป็นความจาที่คงทนกว่าความจำระยะสั้น เราจะไม่รู้สึกในสิ่งที่จำอยู่ในความจำระยะยาว แต่เมื่อต้องการใช้หรือมีสิ่งหนึ่งสิ่งใดมาสะกิดใจก็สามารถจะรื้อฟื้นขึ้นมาได้ (ชัยพร วิชชาวุธ 2514 : 125)

ถ้าจะกล่าวโดยสรุปแล้ว ความจำระยะยาวก็คือ ความคงทนในการจำนั่นเอง ซึ่งหมายถึงการคงไว้ซึ่งประสบการณ์หรือความรู้ในช่วงระยะเวลาหนึ่งหลังจากเกิดการ

เรียนรู้แล้ว สิ่งสาคัญที่จะช่วยให้เกิดความคงทนในการจาอาจสรุปได้เป็น 2 ประการ ประการแรกได้แก่ลักษณะของความต่อเนื่องหรือความสัมพันธ์ของประสบการณ์ที่จะทาให้เกิดการเรียนรู้ ประการที่สองได้แก่ การทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปแล้วเสมอ ชัยพร วิชชาวุธ (ชัยพร วิชชาวุธ 2520 : 118) กล่าวว่า การศึกษาทบทวนสิ่งที่จำได้คิอยู่แล้วซ้าอีกจะช่วยให้ความจำถาวรมากยิ่งขึ้น และถ้าได้ทบทวนอยู่เสมอแล้ว ช่วงระยะเวลาที่ความจาระยะสั้นจะฝังตัวกลายเป็นความจาระยะยาว หรือความคงทนในการจาประมาณ 14 วันหลังจากที่ได้ผ่านการเรียนรู้ไปแล้ว

ผลงานการวิจัยเกี่ยวกับความคงทนในการจาในเรื่องการสอนภาษา มีผลงานการวิจัยต่างประเทศและในประเทศ งานวิจัยต่างประเทศได้กล่าวมาแล้วในเรื่องงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม ในที่นี้จะกล่าวเฉพาะงานวิจัยในประเทศเท่านั้น คือ

ชูชาติ นาแสวง (ชูชาติ นาแสวง 2521 . 43) ได้เปรียบเทียบผลการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย ระดับ ป.กศ.สูง เรื่อง ราชาศัพท์และคาสุภาพ โดยใช้หน่วยการเรียนการสอนกับการสอนปกติ ผลการวิจัยปรากฏว่ากลุ่มทดลองมีความคงทนในการเรียนรู้สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสาคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 0.02

พงษ์ประเสริฐ หกสุวรรณ (พงษ์ประเสริฐ หกสุวรรณ 2521 : 30 – 31) ได้ศึกษาผลการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้โดยการใช้ชุดการเรียนด้วยตนเองในวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ความคงทนในการเรียนรู้ของกลุ่มที่เรียนด้วยตนเองสูงกว่ากลุ่มที่เรียนจากการลอนปกติ อย่างมีนัยสาคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

สมพล ธูปบูชา (สมพล ธูปบูชา 2524 : 81) ทาการทดลองเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาหลักภาษาไทยด้วยการสอนแบบบรรยายโดยการใช้เกม – ไม่ใช้เกม และเพลงประกอบการสอน และวัดความคงทนในการเรียนรู้ ผลการวิจัยปรากฏว่า ความคงทนในการจาในเนื้อหาเรื่องไตรยางศ์ และอักษรควบของกลุ่มทดลองและควบคุมไม่แตกต่างกัน แต่ความคงทนในการจาในเนื้อหาเรื่องวรรณยุกต์และ

คำเป็นคาตายของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนวิชาหลักภาษาไทย

สภาพปัญหาในการเรียนการสอนวิชาหลักภาษาไทยเกิดขึ้นด้วยเหตุหลายประการ ได้มีครูผู้รู้ และนักศึกษาได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนการสอนหลักภาษาไว้หลายท่าน เช่น

ประสิทธิ์ กาพย์กลอน (ประสิทธิ์ กาพย์กลอน 2519 : 19) เขียนไว้ว่า นักเรียนไม่ชอบเรียนวิชาหลักภาษาไทย เพราะเนื้อหาเต็มไปด้วยกฎเกณฑ์ต้องท่องจารายละเอียดต่าง ๆ และอีกสาเหตุหนึ่งก็คือ ครูสอนแต่เนื้อหาหลักภาษาล้วน ๆ นักเรียนไม่ทราบว่าจะจาเนื้อหาไปใช้ในการแสดงออกได้อย่างไร

สุเจตน์ (สุเจตน์ 2520 : 31) แสดงความคิดเห็นว่า ปัญหาที่นักเรียนเกลียดหลักภาษาไทยเพราะมีทัศนคติไม่ดีต่อตาราหลักภาษาไทย ซึ่งมีรายละเอียดชื่อต่าง ๆ ใช้แต่ภาษาบาลี สันสกฤต บางตอนเป็นหลักภาษาอังกฤษ ชื่อแขก เช่น กาล มาลา วาจก วิธีการสร้างคำก็เป็นการสร้างคำของภาษาอื่น เป็นต้น ทำให้หลักภาษาไทยน่าเบื่อสาหรับคนไทย เพราะส่วนใหญ่มิใช่หลักภาษาโดยตรง ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของ ดวงมน ปริปุณณะ (ดวงมน ปริปุณณะ 2517 : 38 - 40) ที่ว่า เนื้อหาวิชาหลักภาษาไทยเกิดจากความเข้าใจผิดว่า ภาษาไทยไม่มีไวยากรณ์หรือถึงมีก็เป็นเพราะอิทธิพลของภาษาอื่น แท้จริงแล้วภาษาแต่ละภาษาย่อมมีระบบระเบียบของตนเอง ทำให้เกิดปัญหาความเข้าใจผิดในหลักวิชาและไม่ทราบจุดประสงค์ที่แน่นอนของการเรียนการสอนวิชานี้

สุจริต เพียรชอบ และ สายใจ อินทรัมพรรย์ (สุจริต เพียรชอบ และ สายใจ อินทรัมพรรย์ 2522 : 171) สรุปปัญหาเกี่ยวกับการเรียนการสอนและความคิดเห็นของนักเรียนต่อวิชาภาษาไทยจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทาให้ทราบปัญหาเกี่ยวกับวิชาหลักภาษาไทยมากมายดังนี้คือ

1 ครูชอบวิชาหลักภาษาไทยน้อยกว่าวิชาอื่น ๆ ในหมวดวิชาภาษาไทยด้วยกัน

2. ครูมีความคิดเห็นว่า วิชาหลักภาษาไทยสอนยาก

3. อุปกรณ์และตาราประกอบการสอนมีไม่เพียงพอ

4. ครูใช้วิธีสอนแบบเดิม คือ อธิบายแล้วบอกให้นักเรียนจด ไม่ใคร่ได้ทากิจกรรมประกอบการสอนหลักภาษาไทย

5. ครูเกิดความท้อแท้ใจเพราะไม่ได้รับการยกย่องจากผู้บริหาร เพื่อนครูและนักเรียน

6. เนื้อหาที่ปรากฏในหลักสูตรและแบบเรียนมีความซ้าซ้อนกันในทุกระดับชั้น ทาให้เกิดความซ้าซากน่าเบื่อหน่าย

7. เนื้อหาหลักภาษาไทยยากและไม่ใคร่เป็นประโยชน์ต่อการใช้ภาษาในชีวิตประจาวันของนักเรียน

8. นักเรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อวิชา และไม่ชอบเรียนวิชาหลักภาษาไทยมากที่สุด

9. นักเรียนมีความคิดเห็นว่าเนื้อหาที่เรียนในวิชาหลักภาษาไทยยาก เรียนยากไม่สนุก และไม่น่าสนใจเมื่อเปรียบเทียบกับวิชาอื่นในหมวดวิชาภาษาไทย นักเรียนสนใจเรียนวิชาอื่น เช่น วรรณคดีมากกว่า

จากสภาพปัญหาต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้น ในการเรียนการสอนวิชาหลักภาษาควรที่จะพัฒนาปรับปรุงการเรียนการสอนวิชาหลักภาษาให้ดีขึ้นเพื่อที่จะเป็นหลักร่วมกันในการใช้ภาษาอย่างถูกต้องตามระเบียบแบบแผน ซึ่งถือว่าเป็นการช่วยอนุรักษ์ภาษาอันเป็นเอกลักษณ์ของชาติ ได้มีผู้เสนอช่องทางในการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาหลักภาษาไทยดังนี้คือ

ฐะปะนีย์ นาครทรรพ (ฐะปะนีย์ นาครทรรพ 2523 : 1 - 2) ได้อธิบายในหนังสือคู่มือครูวิชาหลักภาษาไทยว่า ได้ระบุจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนเกิด

ความพอใจกับภาษาของตนเองยิ่งขึ้น และให้เกิดสมรรถภาพเชิงสังเกต การที่จะให้บรรลุวัตถุประสงค์ข้อนี้ ครูจะต้องปรับปรุงวิธีสอน โดยทำให้บรรยากาศในห้องเรียนเอื้ออำนวยต่อการที่นักเรียนจะเรียนรู้ได้ด้วยตนเองหลีกเลี่ยงในสิ่งที่จะทำให้นักเรียนงุนงง ครูจำเป็นที่ต้องรู้วัตถุประสงค์ของการสอนแต่ละเรื่องให้ดี เพื่อที่จะได้จัดกิจกรรมให้ตรงตามวัตถุประสงค์ ครูควรมีความมั่นใจในการสอนโดยศึกษาคู่มือครูเป็นการเสริมความรู้ของตนให้กว้างขวาง และได้สรุปแนวการสอนหลักภาษาไทยตามหลักสูตรบังคับ พุทธศักราช 2521 ไว้ว่า

1. สอนสัมพันธ์กับบทเรียนแต่ละเรื่องในหนังสือเรียนภาษาไทยชุดทักษะสัมพันธ์ โดยจัดไว้ในกิจกรรมท้ายบทเรียน

2. สอนโดยจัดเวลาเฉพาะบทเรียนบางเรื่อง ใช้เวลาหัวข้อละ 2 - 3 คาบ โดยใช้เนื้อหาจากหนังสือเรียนหลักภาษาไทยตามแนวที่เสนอแนะไว้ในคู่มือการสอน

3. สอนเป็นภาคปฏิบัติในการใช้ภาษาให้ถูกระเบียบของภาษา ในการอ่านและการเขียน

นอกจากสรุปแนวการสอนตามหลักสูตร พุทธศักราช 2521 แล้ว ฐะปะนีย์ นาครทรรพ (ฐะปะนีย์ นาครทรรพ 2523 : 5 - 8) ยังได้เสนอแนะวิธีสอน 10 วิธี ที่อาจนำไปดัดแปลงใช้กับบทเรียนหลักภาษาไทยตามแนวทักษะสัมพันธ์ดังนี้คือ

1. ปลูกศรัทธา ครูควรจูงใจให้นักเรียนเห็นประโยชน์และความสำคัญของวิชาก่อนที่จะเรียนวิชานี้เสียก่อน

2. หาตัวอย่าง ครูควรสอนจากตัวอย่างไปหากฎเกณฑ์และศึกษาหาตัวอย่างจากลักษณะของภาษาจากสภาวะทางสังคม

3. ช่างสังเกต ให้นักเรียนรู้จักสังเกตภาษาที่ใช้อยู่ในชีวิตและสังคม

4. คิดเหตุผล ฝึกให้นักเรียนคิดหาเหตุผลมาสนับสนุนกฎเกณฑ์ทางภาษา

5. ค้นคว้ารวบรวม ฝึกให้นักเรียนรู้จักค้นคว้ารวบรวม เพราะนอกจากจะเรียนหลักภาษาด้วยความสนุกแล้ว ยังเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองให้ลึกซึ้งกว้างขวางขึ้น

6. ร่วมกิจกรรม ครูควรใช้กิจกรรมหลาย ๆ อย่างเพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกทั้งจัดในห้องเรียนและจัดเป็นชุมนุม

7. นำอุปกรณ์ ครูควรใช้วัสดุอุปกรณ์ในการเรียนการสอน และการให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทาอุปกรณ์ด้วย

8. สอนการใช้ ครูควรแนะนำว่า นักเรียนจะใช้ความรู้หลักภาษาให้เป็นประโยชน์อย่างไรบ้าง

9. ให้หลักเกณฑ์ ครูควรสอนจากตัวอย่างไปหากฎเกณฑ์ และควรนาทางให้นักเรียนรู้จักสรุปกฎเกณฑ์ด้วยตนเอง

10. เล่นร้อยกรอง ให้นักเรียนรู้จักสรุปหลักเกณฑ์ด้วยการแต่งเป็นร้อยกรองซึ่งจะช่วยให้จาได้นาน

แนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาหลักภาษาไทยให้น่าสนใจ และมีความหมายต่อตัวเด็กนั้น ควรทาให้เด็กเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่สอนกวบคู่ไปกับความรู้ที่เด็กได้รับ ดังนั้นการสอนแบบเล่นปนเรียน จัดกิจกรรมหรือเกมประกอบการสอนจึงเป็นวิธีการหนึ่งที่จะทำให้การเรียนการสอนวิชาหลักภาษาไทยได้ผลดียิ่งขึ้น ทาให้นักเรียนไม่เบื่อหน่าย เกิดทัศนคติที่ดีในการเรียน ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสาคัญกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพราะทัศนคติที่ดีในการเรียนเป็นรากฐานที่สาคัญของการเรียน เป็นแนวทางที่จะทำให้นักเรียนเกิดความตั้งใจเรียน อยากรู้อยากเห็นในวิชาที่เรียนและเอาใจใส่ นึกถึงการเรียนอย่างแท้จริง นอกจากนี้ยังทาให้นักเรียนเกิดความพอใจ ขวนขวายพยายามค้นหาความรู้ เตรียมพร้อมที่จะแก้ไขอุปสรรคต่าง ๆ ให้ผ่านพ้นไป เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ที่วางไว้ (นภาพร เมฆรักษาวณิช 2515 : 8) และจากผลการวิจัยของ นภาพร เมฆรักษาวณิช (นภาพร เมฆรักษาวณิช 2515 : 52) ซึ่งศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างนิสัยในการเรียน ทัศนคติในการเรียนกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ว่า มีความสัมพันธ์ในทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาระหว่างเพศชายเพศหญิง

ความสามารถในการเรียนภาษาระหว่างเพศชายและเพศหญิงมีความแตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นความสามารถทางด้านสมรรถภาพด้านสมองและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้มีนักการศึกษา และผู้สนใจศึกษาถึงความแตกต่างระหว่างเพศและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาหลายท่าน ดังนี้คือ

คล้าก (Clark. 1961 : 205) ได้ศึกษาถึงความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างเพศ โดยการควบคุมในเรื่องอายุสมองและอายุจริง เพื่อที่จะเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเกรดสาม สี่ และเกรดแปด ด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างจากนักเรียนชั้นละ 150 คน ผลการทดลองพบว่า นักเรียนชายหญิงไม่แตกต่างกันในเรื่องเกณฑ์สติปัญญาและทักษะพื้นฐานในการอ่าน การทำเลขคณิต แต่ในเรื่องการใช้ภาษา และการสะกดตัวแล้ว พบว่า นักเรียนหญิงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนชาย

พาร์สเล่ย์ (Parsley. 1963 : 210 - 212) ได้ศึกษาถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาต่าง ๆ ของนักเรียน และเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างเพศด้วย เขากล่าวว่าได้มีนักการศึกษาค้นคว้าเรื่องนี้ไว้ เช่น ลินคอร์น พบว่า นักเรียนหญิงเก่งกว่านักเรียนชายในเรื่องการอ่าน การสะกดตัว และการเขียน ส่วนนักเรียนชายเก่งประวัติศาสตร์ เรขาคณิต ภูมิศาสตร์ มากกว่านักเรียนหญิง

แซม (Sam. 1963 : 4624- A) ได้ศึกษาพัฒนาการเกี่ยวกับการเขียนของนักเรียนเกรดห้าถึงเกรดแปด จำแนกตามเพศ ระดับชั้น และที่อยู่อาศัย โดยให้นักเรียน 900 คน เขียนเรียงความ แล้วตรวจให้คะแนนเรียงความ โดยพิจารณาเกี่ยวกับชนิดความยาวและความซับซ้อนของประโยค ผลการศึกษาค้นคว้า พบว่า

1. พัฒนาการเกี่ยวกับการเรียนของนักเรียนแตกต่างกัน เมื่อจำแนกตามระดับชั้นเรียน

2. นักเรียนสามารถใช้ประโยคและกลุ่มวลีที่มีความซับซ้อนมากขึ้นตามระดับชั้นเรียน

3. นักเรียนที่มีที่อยู่อาศัยแตกต่างกัน มีพัฒนาการเกี่ยวกับการเรียนแตกต่างกันบ้างเล็กน้อย

4. ความสามารถในการเขียนของนักเรียนแตกต่างกันตามเพศ ระดับชั้น และที่อยู่อาศัย

แอชเวอร์ธ (Ashwarth. 1964 3224-A) ทำการศึกษาเปรียบเทียบว่านักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามที่คาดหมายไว้ จะมีพื้นฐานในด้านต่าง ๆ ที่ไม่ใช่สติปัญญาแตกต่างกันหรือไม่ โดยทำการศึกษากับนักเรียนเกรด 6 และเกรด 8 จำนวน 178 คน จากโรงเรียนเด็กผิวขาว 8 โรงเรียน ในรัฐเท็กซัส นักเรียนทุกคนมี I.Q. 120 ขึ้นไป โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและวัดวุฒิภาวะของนักเรียน ผลการศึกษาปรากฏว่า เพศ มิความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนน้อยมาก แต่ก็ขัดกับผลการวิจัยของ ชลิค (Schlick. 1969 2077) ที่ศึกษากับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาในวิทยาลัยสามแห่งในเมือง Maricopa พบว่าข้อมูลส่วนตัวของนักศึกษา เช่น เพศ เป็นตัวพยากรณ์เกรดเฉลี่ยที่ดี

กองการวิจัย กรมวิชาการ (อารี ยังสีกุล 2514 : 13 - 14 อ้างอิงมาจากกรมวิชาการ กองการวิจัย 2505 : 1 - 14) ได้ทดสอบความรู้ภาษาไทยของนักเรียนในจังหวัดภูเก็ต ที่เรียนจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการทางภาษาระหว่างเด็กชายกับเด็กหญิง และเพื่อเปรียบเทียบผลการทดสอบระหว่างนักเรียนในจังหวัดพระนครธนบุรี กับนักเรียนในจังหวัดภูเก็ต ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. พัฒนาการทางภาษาของนักเรียนหญิงสูงกว่านักเรียนชาย

2. กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชายมีลักษณะเป็นวิวิธพันธ์มากกว่ากลุ่มนักเรียนหญิง

3. ยังไม่มีหลักฐานยืนยันว่า นักเรียนที่ใช้ภาษากลางทั้งที่บ้านและโรงเรียนจะเรียนภาษาได้ดีกว่า หรือเหมือนกันกับนักเรียนที่ใช้ภาษาถิ่นที่บ้านและใช้ภาษากลางที่โรงเรียน

4. กลุ่มตัวอย่างนักเรียนในจังหวัดพระนครธนบุรี มีลักษณะเป็นเอกพันธ์มากกว่ากลุ่มตัวอย่างนักเรียนในจังหวัดภูเก็ต

ชวนชัย เชื้อสาชุชน (ชวนชัย เชื้อสาชุชน 2522 : 121) ได้ศึกษาตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในจังหวัดชลบุรี พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนหญิงสูงกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวมาแล้วข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะนำเอาเกมหรือกิจกรรมประกอบการเรียนมาใช้ประกอบการเรียนการสอนวิชาหลักภาษาไทย เพื่อศึกษาว่าเกมหรือกิจกรรมประกอบการเรียนจะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจาวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนอย่างไร

<u>สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า</u>

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนวิชาหลักภาษาไทยโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอนแตกต่างกัน

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชายและนักเรียนหญิงที่เรียนหลักภาษาไทยโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอนแตกต่างกัน

3. ความคงทนในการจำเนื้อหาวิชาของนักเรียนที่เรียนวิชาหลักภาษาไทยโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอนแตกต่างกัน

4. ความคงทนในการจำเนื้อหาวิชาของนักเรียนชายและนักเรียนหญิงที่เรียนวิชาหลักภาษาไทยโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอนแตกต่างกัน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าเป็นลำดับขั้นตอนดังนี้

1. การเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง
2. การสร้างเครื่องมือเพื่อใช้ในการทดลอง
3. การดำเนินการทดลอง
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. สถิติที่ใช้ในการทดลอง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2526 โรงเรียนวัดอินทาราม สังกัดกรมสามัญศึกษา กรุงเทพมหานคร

1. การเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดอินทาราม สังกัดกรมสามัญศึกษา กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2526 โดยใช้วิธีการสุ่มห้อง จำนวน 2 ห้อง จากจำนวนทั้งหมด 12 ห้อง ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือ

1. กลุ่มทดลอง จำนวน 40 คน เรียนจากการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน

2. กลุ่มควบคุม จำนวน 40 คน เรียนจากการสอนแบบปกติทั่วไป โดยไม่ใช้เกมประกอบ

2. <u>เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง</u>

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองมีดังนี้

2.1 เกมที่ใช้ประกอบการสอน

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง "คาและหน้าที่ของคา"

หลักเกณฑ์ในการพิจารณาเลือกเกมที่นามาใช้ประกอบการสอน

1. อายุและวุฒิภาวะของเด็ก เด็กในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 2 เป็นเด็กโตย่างเข้าสู่วัยรุ่น ซึ่งเป็นเด็กโตไม่ค่อยชอบเกมที่ออกกาลังกาย มักชอบใช้ความคิดเล่นกันเป็นทีม

2. ความต้องการ ความสนใจ และพัฒนาการทางสติปัญญา ดังนี้

ความต้องการ เด็กวัยนี้ต้องการตาแหน่งทางสังคม เป็นที่ยอมรับนับถือของเพื่อนฝูงและคนอื่น ๆ กิจกรรมหรือเกมที่จัดให้เด็กแต่ละคนได้แสดงความสามารถโดยทั่วถึง และให้ความไว้วางใจ ความรับผิดชอบต่อกิจกรรมที่มอบหมายให้ทา

ความสนใจ เด็กวัยนี้มีความสนใจในการเล่นที่มีจุดมุ่งหมายแน่นอน เด็กทากิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่ม มุ่งความสาเร็จของกลุ่มมากกว่าความสาเร็จของส่วนบุคคล การเล่นเป็นกลุ่มจูงใจให้เด็กร่วมกันทางาน แสดงความคิดริเริ่มของตนเอง และคุณลักษณะอื่นที่จาเป็นในการเข้าสังคม เช่น ความเกรงอกเกรงใจผู้อื่น การที่จะเอื้อเฟื้อต่อผู้อื่น เป็นต้น

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา เด็กวัยนี้พัฒนาการทางสติปัญญาเต็มที่ สามารถที่จะคิดในระดับนามธรรม ใช้ความคิดเหตุผลในเรื่องความคิดรวบยอดเกี่ยวกับความคิดในมุมกลับได้ จัดประเภท จักลาดับ ตีความหมาย และทดสอบข้อพิสูจน์ต่าง ๆ ได้ ตั้งกฎเกณฑ์หรือทฤษฎีแบบนักวิทยาศาสตร์ได้

3. จุดประสงค์แน่นอนของเกม ซึ่งต้องการให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอน เนื้อหาที่จะเรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ไม่มีการที่จะเบื่อหน่าย

4. ลักษณะของเกมการสอนนี้ เป็นเกมที่ท้าทายความสามารถมีคำสั่งกติกาในการเล่นชัดเจน ใช้เวลาสั้น ไม่เกิน 15 นาที เป็นเกมที่ง่ายไม่ซับซ้อน ง่ายในการตรวจสอบและการตัดสินใจ

5. เกมที่ใช้ประกอบการสอนนี้ เป็นเกมที่ผู้วิจัยได้นำและดัดแปลงจากเกมที่หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษา ร่วมมือกับอาจารย์หมวดวิชาภาษาไทย โรงเรียนในโครงการส่งเสริมการเรียนการสอนให้เป็นตัวอย่าง ในระดับนี้จัดทำขึ้น ซึ่งเป็นเกมที่สร้างขึ้นจากประสบการณ์ของอาจารย์ที่ผ่านการสอนในระดับชั้นนี้

2.1 เกมที่ใช้ประกอบการสอน ใช้ทั้งหมด 12 เกม คือ

1. เกมจับคู่
2. เกมลักษณนาม – สมุหนาม
3. เกมแข่งขันแต่งประโยค
4. เกมหาคำแทน
5. เกมผลัดกันทาย
6. เกมบอกใบ้
7. เกมหาคำตรงกันข้าม
9. เกมคู่ฉันอยู่ไหน
10. เกมคำคะเน
11. เกมวงล้อนำโชค
12. เกมเล่าเรื่อง

การสร้างเกมประกอบการสอน

2.1.1 ศึกษาหลักสูตร คู่มือครู แบบเรียนและขอบข่ายของวิชาหลักภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากหนังสือเรียนวิชาหลักภาษาไทยของกระทรวงศึกษาธิการ (กระทรวงศึกษาธิการ 2522 : 1 - 54) และหลักภาษาไทยของพระยาอุปกิตศิลปสาร (พระยาอุปกิตศิลปสาร 2514 : 70 - 112)

2.1.2 ศึกษาการสร้างเกมประกอบการสอนภาษาไทยจากหนังสือคู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมการเล่นประกอบการสอนของ อัจฉรา ชีวพันธ์ (อัจฉรา ชีวพันธ์ 2522 : 8 - 130) และหนังสือ เอกสารการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเกมประกอบการสอนภาษาอื่น ๆ

2.1.3 ศึกษาการจัดกิจกรรมประกอบการสอนภาษาไทยจากหนังสือแผนการสอนภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของคณะอาจารย์หมวดวิชาภาษาไทยโรงเรียนในโครงการส่งเสริมการเรียนการสอนให้ดูเป็นตัวอย่างร่วมกับศึกษานิเทศก์ภาควิชาภาษาไทย กรมสามัญศึกษา (ศึกษานิเทศก์ภาควิชาภาษาไทย กรมสามัญศึกษา 2521 : 1 - 78)

2.1.4 ศึกษาหนังสือที่เกี่ยวกับจิตวิทยาการศึกษา จิตวิทยาการเรียนรู้ และจิตวิทยาพัฒนาการวัยรุ่น เพื่อเป็นหลักในการสร้างเกมประกอบการสอนให้เหมาะสมกับวัย และระดับความสามารถของผู้เรียน

2.1.5 สร้างเกมประกอบการสอนวิชาหลักภาษาไทยเรื่อง "คำและหน้าที่ของคำ" ทั้ง 7 ชนิด จำนวนเวลาที่ใช้สอนในกลุ่มทดลอง 14 คาบ คาบละ 50 นาที โดยจัดเกมประกอบการสอนให้เหมาะสมกับเนื้อหาวิชา จุดมุ่งหมายของการเรียนการสอน วัยและระดับความสามารถของผู้เรียน

ตัวอย่างเกมประกอบการสอน

ชื่อ...เกมบอกใบ้

จุดมุ่งหมาย 1. เพื่อให้นักเรียนสามารถจำแนกคำกริยาชนิดต่าง ๆ ได้ เช่น อกรรมกริยา สกรรมกริยา

2. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำกริยาชนิดต่าง ๆ มาใช้ในการแต่งประโยคได้

อุปกรณ์ 1. บัตรคำ เขียนคำกริยาชนิดต่าง ๆ ได้แก่คำว่า เห เดิน ล้ม ผ่า รา หัก จับ แกะ พัด ดับ เลิก ควำ

2 บัตรข้อความ ซึ่งมีข้อความโดยใช้คากริยาต่าง ๆ ที่มีอยู่ในบัตรคำแต่งเป็นประโยคที่มีอกรรมกริยา และสกรรมกริยา

วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกกันเอง เป็นกลุ่มย่อย ๆ กลุ่มละ 5 - 8 คน
2. ให้นักเรียนพิจารณาคัดเลือกตัวแทนของกลุ่มออกมากลุ่มละ 2 คนโดย
   คนที่ 1 เป็นผู้ที่มีความสามารถในการแสดงต่าง ๆ
   คนที่ 2 เป็นผู้ที่มีหน้าที่สังเกตการณ์และบันทึกคะแนนของกลุ่มอื่นที่ตนไปสังเกตการณ์
3. ให้ตัวแทนของกลุ่มคนที่ 1 จับสลากหมายเลขประจำกลุ่มและรับข้อความจากครูไป
4. ครูอธิบายสาธิตวิธีการเล่นและการให้คะแนนดังนี้

ก สมมุติว่าครูได้บัตรคำว่า "วาด" ครูแสดงท่าทางประกอบคำกริยานี้ให้นักเรียนทายว่า ครูทำท่ากริยาอะไร ให้นักเรียนตอบถ้าตอบถูกให้ 1 คะแนน ถ้าตอบผิดให้ 0 คะแนน ครูเฉลยกากริยาให้นักเรียนดูด้วยบัตรคำ

2.1.6 สร้างแผนการสอนวิชาหลักภาษาไทย เรื่อง "คาและหน้าที่ของคำทั้ง 7 ชนิด" โดยใช้วิธีการสอนหลาย ๆ รูปแบบ ไม่มีกิจกรรมประเภทเกมประกอบการสอน ศึกษาวิชาการสอนจากหนังสือคู่มือการสอนวิชาหลักภาษาไทยของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการและหนังสือวิธีสอนภาษาไทยในระดับมัธยมศึกษา

2.1.7 นาแผนการสอนทั้ง 2 อย่างในข้อ 2.1.5 และ 2.1.6 ให้คณะกรรมการที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ผู้เชี่ยวชาญ และผู้สอนวิชาภาษาไทยในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตรวจเพื่อปรับปรุงแก้ไข คือ

อาจารย์เกศินี โชติกเสถียร ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

อาจารย์สุจิตรา คุสิตสวัสดิ์ โรงเรียนวัดอินทาราม

อาจารย์บานชื่น สุนทรมาลัย โรงเรียนวัดประดู่ในทรงธรรม

2.1.8 นาแผนการสอนที่ผู้เชี่ยวชาญตรวจแล้วไปทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาข้อบกพร่องนามาปรับปรุงแก้ไข ก่อนที่จะนาไปทดลองจริง

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง "คาและหน้าที่ของคำทั้ง 7 ชนิด"

2.2.1 ผู้วิจัยได้ทาการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในการเรียนเรื่อง "คาและหน้าที่ของคาทั้ง 7 ชนิด" โดย

ก. นาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง "คาและหน้าที่ของคาทั้ง 7 ชนิด" ของ ช่อแก้ว โภคย์สุพัตร์ (ช่อแก้ว โภคย์สุพัตร์ 2525 : 117 - 120) ซึ่งมีค่าอานาจจาแนก ตั้งแต่ .20 ขึ้นไป และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .9662 และ

ข. ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบเพิ่มเติม เพื่อให้ครอบคลุมเนื้อหาที่จะทาการศึกษา โดยศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบจากหนังสือเทคนิคการสร้างข้อทดสอบของชวาล แพรัตกุล (ชวาล แพรัตกุล 2520 : 1 - 407) และหนังสืออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง แล้วนำแบบทดสอบที่สร้างเพื่อเพิ่มเติมนี้ให้คณะกรรมการที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญอีก 2 ท่านตรวจ คือ

อาจารย์พิศศรี แจ้งไพร โรงเรียนมัธยมสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

อาจารย์จันทิมา พรหมโชติกุล สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหาและโครงสร้าง

2.2.2 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบในข้อ ก และ ข ไปทดสอบกับนักนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดประดู่ในทรงธรรมสังกัดกรมสามัญศึกษา กรุงเทพมหานคร ที่เรียนเรื่องนี้มาแล้ว จานวน 100 คน เพื่อหาคุณภาพของข้อทดสอบ

2.2.3 นำกระดาษคำตอบที่ได้มาตรวจให้คะแนน โดยให้คะแนน 1 คะแนน ถ้าตอบถูก ให้คะแนน 0 คะแนน ถ้าตอบผิด หรือไม่ตอบและหรือตอบมากกว่า 1 แห่ง ในข้อเดียวกัน

2.2.4 นาผลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความยากง่ายและค่าอานาจจำแนกของแบบทดสอบเป็นรายข้อ โดยใช้เทคนิค 27% ของ จุง เต ฟาน แล้วเลือกเฉพาะข้อทดสอบที่มีค่าอานาจจาแนก (r) ตั้งแต่ .20 ขึ้นไปและค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง .20 - .80

2.2.5 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง "คาและหน้าที่ของคาทั้ง 7 ชนิด" โดยใช้สูตร คูเดอร์ ริชาร์ดสัน 20 (Kuder Richardson 20) โดยใช้คำนวณจากสูตร

$$r_{tt} = \frac{n}{n-1}\left[1 - \frac{\Sigma pq}{s_t^2}\right]$$

เมื่อ r_{tt} แทน ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

n แทน จำนวนของข้อทดสอบ

s_t^2 แทน คะแนนความแปรปรวนของแบบทดสอบทั้งฉบับ

p แทน สัดส่วนของผู้ทำได้ในข้อหนึ่ง ๆ = จำนวนคนที่ทำถูก / จำนวนคนทั้งหมด

q แทน สัดส่วนของผู้ทำผิดในข้อหนึ่ง ๆ หรือ คือ 1- p

ตัวอย่างแบบทดสอบ

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✗ บนตัวอักษรที่ถูกต้องที่สุด

0) ประโยคใดมีวิสามานยนาม

ก. ห้องนี้ทาสีฟ้าสว่างสีมาก ค. ผ้าสีฟ้ามีราคาแพง

ข. ห้องฟ้ามีสีฟ้างดงาม ง. สีฟ้าแต่งนวนิยายสนุก

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ปรากฏว่าแบบทดสอบนี้มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .8901

3. การดำเนินการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ใช้แผนการวิจัยแบบ Randomized Control Group Pretest - Posttest Design (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ 2524 : 226) ซึ่งมีแผนการวิจัยดังนี้

กลุ่ม	ทดสอบก่อน	ทดลอง	ทดสอบหลัง
RE	T_1	X	T_2
RC	T_1	$\sim$ X	T_2

สัญญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

X แทน การจัดกระทำ

$\sim$ X แทน ไม่มีการจัดกระทำ

E แทน กลุ่มทดลอง

C แทน กลุ่มควบคุม

T_1 แทน การทดสอบก่อนทาการทดลอง

T_2 แทน การทดสอบหลังทาการทดลอง

R แทน การกาหนดตัวอย่างแบบสุ่ม

4. วิธีการดาเนินการทดลอง

1. ก่อนดาเนินการทดลอง ทำการทดสอบกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อวัดความรู้พื้นฐานในเนื้อหาที่จะเรียน

2. ดาเนินการทดลองสอนกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มทดลอง ทาการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนซึ่งเป็นเกมที่ผู้อื่นคิดขึ้นและที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

กลุ่มควบคุม ทาการสอนแบบปกติโดยทั่วไปและไม่ใช้เกมประกอบการสอน

3. วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม เมื่อสิ้นสุดการทดลองสอน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชุดเดิม

4. วัดความคงทนในการจำจากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม เมื่อสิ้นสุดการทดลองสอนไปแล้วสองสัปดาห์

5. <u>การวิเคราะห์ข้อมูล</u>

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนดำเนินการทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้ t - test แบบ Independent Group

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มภายหลังการทดลอง โดยใช้ ANCOVA แบบ One way

3. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียนเพศชายและนักเรียนเพศหญิง โดยใช้ ANCOVA แบบ One way

4. ศึกษาความคงทนในการจาวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอนโดยใช้ t - test แบบ Independent Group

5. ศึกษาความคงทนในการจาวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยการใช้เกมประกอบการสอน โดยใช้ t - test แบบ Independent Group

6. ศึกษาความคงทนในการจาวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน โดยใช้ t - test แบบ Independent Group

3. วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม เมื่อสิ้นสุดการทดลองสอน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชุดเดิม

4. วัดความคงทนในการจาจากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม เมื่อสิ้นสุดการทดลองสอนไปแล้วสองสัปดาห์

5 การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนดาเนินการทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้ t - test แบบ Independent Group

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มภายหลังการทดลอง โดยใช้ ANCOVA แบบ One way

3. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียนเพศชายและนักเรียนเพศหญิง โดยใช้ ANCOVA แบบ One way

4. ศึกษาความคงทนในการจาวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอนโดยใช้ t - test แบบ Independent Group

5. ศึกษาความคงทนในการจาวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยการใช้เกมประกอบการสอน โดยใช้ t - test แบบ Independent Group

6. ศึกษาความคงทนในการจาวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน โดยใช้ t - test แบบ Independent Group

6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 หาค่าคะแนนเฉลี่ย คำนวณจากสูตร (อังคณา สายยศ 2523 : 18)

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{N}$$

เมื่อ $\bar{X}$ แทน คะแนนเฉลี่ย

ΣX แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่ม

1.2 หาค่าความแปรปรวนของคะแนน คำนวณจากสูตร (อังคณา สายยศ 2523 : 36)

$$S^2 = \frac{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}{N(N - 1)}$$

เมื่อ S^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนน

ΣX แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

ΣX^2 แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง

N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่ม

2. หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตร คูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson 20) โดยคำนวณจากสูตร KR. 20

$$r_{tt} = \frac{n}{n-1}\left[1 - \frac{\Sigma pq}{S_t^2}\right]$$

เมื่อ r_{tt} แทน ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

n แทน จำนวนของข้อสอบ

p แทน สัดส่วนของผู้ทำได้ในข้อหนึ่ง ๆ = $\frac{\text{จำนวนคนที่ทำถูก}}{\text{จำนวนคนทั้งหมด}}$

q แทน สัดส่วนของผู้ทำผิดในข้อหนึ่ง ๆ หรือก็อ $1-p$

S_t^2 แทน คะแนนความแปรปรวนของแบบทดสอบทั้งฉบับ

3. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยระหว่างกลุ่มทั้งสองกลุ่ม ก่อนดำเนินการทดลอง

4. เปรียบเทียบความคงทนในการจำระหว่างกลุ่มทั้งสองกลุ่ม เพื่อทดสอบสมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า คำนวณจากสูตร (Edwards. 1954 372)

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{N_1} + \frac{S_2^2}{N_2}}}, \quad df = \frac{\left[\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}\right]^2}{\frac{\left[\frac{S_1^2}{n_1}\right]^2}{n_1-1} + \frac{\left[\frac{S_2^2}{n_2}\right]^2}{n_2-1}}$$

เมื่อ t แทน ค่าสถิติ ที่ใช้ในการพิจารณา

$\bar{X}_1$ แทน ค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่ 1

$\bar{X}_2$ แทน ค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่ 2

S_1^2 แทน ความแปรปรวนของกลุ่มที่ 1

S_2^2 แทน ความแปรปรวนของกลุ่มที่ 2

N_1 แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่างของกลุ่มที่ 1

N_2 แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่างของกลุ่มที่ 2

4. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยระหว่างกลุ่มทั้งสองเพื่อทดสอบสมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบทิศทางเดียวหรือแบบง่าย (One - Way ANCOVA or Simple ANCOVA) (อังคณา สายยศ 2525 : 130 – 135) โดยใช้ตารางดังนี้

แหล่งตัวแปร	SS'	df'	MS'	F
ระหว่างกลุ่ม (b)	SS'_b	K - 1	$\frac{SS'_b}{df'_b}$	$\frac{MS'_b}{MS'_w}$
ภายในกลุ่ม (w)	SS'_w	N - K -1	$\frac{SS'_w}{df'_w}$	
รวม	SS'_t	N - 2		

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญญลักขณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยกำหนดสัญญลักขณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการแปลความหมาย ดังต่อไปนี้

N	หมายถึง	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	หมายถึง	คะแนนเฉลี่ย
S^2	หมายถึง	ความแปรปรวนของคะแนน
t	หมายถึง	ค่าอัตราส่วนวิกฤติ t ใน t-distribution
SS′	หมายถึง	ผลบวกกำลังสองของคะแนน
MS′	หมายถึง	ค่ารายเฉลี่ยของผลบวกกำลังสองของคะแนน
df	หมายถึง	ชั้นของความเป็นอิสระ (Degree of Freedom)
F	หมายถึง	ค่าที่ใช้ในการพิจารณา F-distribution

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล เสนอผลตามลำดับดังนี้

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนดำเนินการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังดำเนินการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

3. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน

4. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน

5. ศึกษาความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทยที่เรียนโดยการใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน

6. ศึกษาความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน

7. ศึกษาความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน

1. <u>เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนดำเนินการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม</u>

ผู้วิจัยได้นำคะแนนการทดสอบก่อนการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมาเปรียบเทียบกัน โดยใช้ t-test แบบ Independent ได้ผลดังที่แสดงไว้ในตาราง 1

ตาราง 1 แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนดำเนินการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	N	X	S^2	t
กลุ่มทดลอง	40	13.48	11.33	- 1.2687
กลุ่มควบคุม	40	14.33	6.86	

ค่า t จากตาราง df = 74, α .05 = 2.000

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากตาราง 1 พบว่า ผลต่างของคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เมื่อเปรียบเทียบเป็นค่าคะแนน t-test พบว่าค่า t คำนวณเท่ากับ -1.2687 (t=1.2687) นามาเปรียบเทียบค่า t ตารางมีค่าเท่ากับ 2.0000 (t = 2.0000) เมื่อพิจารณาคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสาคัญทางสถิติ

2. <u>เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังดาเนินการทดลองระหว่างกลุ่มที่ใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน</u>

ผู้วิจัยได้นำคะแนนสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังดาเนินการทดลองระหว่างกลุ่มที่ใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน มาเปรียบเทียบกัน โดยใช้ ANCOVA แบบ One Way ได้ผลดังที่แสดงไว้ในตาราง 2 ดังนี้

ตาราง 2 แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังดาเนินการทดลองระหว่างกลุ่มที่ใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน

แหล่งตัวแปร	SS	df	MS	F
ระหว่างกลุ่ม (b)	118.57	1	118.57	24.86 *
ภายในกลุ่ม (w)	364	77	4.77	
รวม (t)	482.57	78		

มีนัยสาคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ค่า F ที่เปิดตารางที่ α .05 และ df_1= 1, df_2= 77 ค่า $F_{.05}$ =3.96 แต่ค่า F ที่คำนวณ = 24.86 มีค่าสูงกว่า ค่า F ที่เปิดตาราง

แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกม และนักเรียนที่เรียนโดยการไม่ใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. <u>เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน</u>

ผู้วิจัยได้นำคะแนนสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยการใช้เกมประกอบการสอนมาเปรียบเทียบกันโดยใช้ ANCOVA แบบ One Way ได้ผลดังที่แสดงไว้ในตาราง 3 ดังนี้

ตาราง 3 แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน

แหล่งตัวแปร	SS'	df'	MS'	F
ระหว่างกลุ่ม (b)	36.26	1	36.26	16.71 *
ภายในกลุ่ม (w)	80.47	37	2.17	
รวม (t)	116.73	38		

* มีนัยสาคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ค่า F ที่เปิดตารางที่ α .05 และ $df_1=1$, $df_2=37$ ค่า $F_{.05}=4.11$ แต่ค่า F ที่คำนวณได้ = 16.71 มีค่าสูงกว่าค่า F ที่เปิดตาราง

แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยการใช้เกมประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. <u>เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยการไม่ใช้เกมประกอบการสอน</u>

ผู้วิจัยได้นาคะแนนสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยการไม่ใช้เกมประกอบการสอนมาเปรียบเทียบกัน โดยใช้ ANCOVA แบบ One Way ได้ผลดังที่แสดงไว้ในตาราง 4 ดังนี้

ตาราง 4 แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน

แหล่งตัวแปร	SS	df	MS	F
ระหว่างกลุ่ม (b)	61.52	1	61.52	17.38*
ภายในกลุ่ม (w)	127.32	37	3.54	
รวม (t)	188.84	38		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ค่า F ที่เปิดตารางที่ α.05, df_1=1, df_2=37 ค่า $F_{.05}$=3.96 แต่ค่า F ที่คำนวณได้ = 17.38 มีค่าสูงกว่า F ที่เปิดตาราง

แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียนเพศชายและนักเรียนเพศหญิงที่เรียนโดยการไม่ใช้เกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5. <u>ศึกษาความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน</u>

ผู้วิจัยได้นำคะแนนสอบวัดความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอนมาเปรียบเทียบกัน โดยใช้ t-test แบบ Independent ได้ผลดังที่แสดงไว้ในตาราง 5 ดังนี้

ตาราง 5 แสดงการศึกษาความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน

กลุ่มตัวอย่าง	N	X	S^2	t
กลุ่มทดลอง	40	24.43	17.33	5.5783 *
กลุ่มควบคุม	40	19.80	16.96	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ค่า t จากตาราง df = 78, α .05 มีค่า = 2.0000

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากตาราง 5 พบว่า ค่า t ที่ได้จากการคำนวณสูงกว่าค่า t ที่เปิดตาราง แสดงว่า ความคงทนในการจำของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

6. <u>ศึกษาความคงทนในการจาวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนเพศชายและเพศหญิง ที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน</u>

ผู้วิจัยได้ศึกษาความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยการใช้เกมประกอบการสอน โดยใช้สูตร t-test แบบ Indopendent ได้ผลดังที่แสดงไว้ในตาราง 6 ดังนี้

ตาราง 6 แสดงการศึกษาความคงทนในการจาวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน

เพศ	N	$\bar{X}$	S^2	t
ชาย	18	19.94	9.82	7.8453 *
หญิง	22	27.55	8.64	

* มีนัยสาคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ค่า t จากตาราง df= 35, α .05 มีค่า = 2.021

จากตาราง 6 ค่า t ที่ได้จากการคำนวณมีค่ามากกว่าค่า t ที่เปิดตาราง แสดงว่าความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยการใช้เกมประกอบการสอนแตกต่างกันอย่างมีนัยสาคัญทางสถิติที่ระดับ .05

7. <u>ศึกษาความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน</u>

ผู้วิจัยได้ศึกษาความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยการไม่ใช้เกมประกอบการสอน โดยใช้สูตร t-test แบบ Independent ได้ผลดังที่แสดงไว้ในตาราง 7 ดังนี้

ตาราง 7 การศึกษาความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยการไม่ใช้เกมประกอบการสอน

เพศ	N	$\overline{X}$	S^2	t
ชาย	15	17.27	12.21	3.3823*
หญิง	25	20 72	5 50	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ค่า t จากตาราง df= 22, α .05 มีค่า = 2.074

จากตาราง 7 ค่า t ที่ได้จากการคำนวณมีค่ามากกว่าค่า t ที่เปิดตารางแสดงว่าความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยการไม่ใช้เกมประกอบการสอนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยการใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน

3. เพื่อศึกษาความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน

4. เพื่อศึกษาความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยการใช้เกม

5. เพื่อศึกษาความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยการไม่ใช้เกมประกอบการสอน

สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนวิชาหลักภาษาไทยโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอนต่างกัน

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเพศชายและนักเรียนเพศหญิงที่เรียนวิชาหลักภาษาไทยโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอนต่างกัน

3. ความคงทนในการจำเนื้อหาวิชาของนักเรียนที่เรียนวิชาหลักภาษาไทยโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอนต่างกัน

4. ความคงทนในการจาเนื้อหาวิชาของนักเรียนเพศชายและนักเรียนเพศหญิงที่เรียนวิชาหลักภาษาไทยโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอนต่างกัน

วิธีดาเนินการศึกษาค้นคว้า

1. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดอินทาราม สังกัดกรมสามัญศึกษา กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2526 จานวน 80 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 40 คน กลุ่มควบคุม 40 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า*

2.1 แผนการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยโดยวิธีใช้เกมประกอบการสอน และวิธีไม่ใช้เกมประกอบการสอน ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นจากเนื้อหาวิชาหลักภาษาไทย **เรื่อง คำและหน้าที่ของคำ**

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหลักภาษาไทยเรื่อง คาและหน้าที่ของคา เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จานวน 35 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น .8901 *

3. การดาเนินการทดลอง

3.1 ทดสอบก่อนการทดลองสอน กับนักเรียนทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คาและหน้าที่ของคา

3.2 ดาเนินการทดลอง โดยกาหนดให้นักเรียนกลุ่มทดลองเรียนจากการสอนโดยวิธีใช้เกมประกอบการสอน และให้นักเรียนกลุ่มควบคุมเรียนจากการสอนโดยวิธีไม่ใช้เกมประกอบการสอน ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้ทดลองสอนนักเรียนทั้งสองกลุ่ม

3.3 ทดสอบหลังการสอนกับนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคาและหน้าที่ของคา ซึ่งเป็นชุดเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนสอน

3.4 ทดสอบหลังจากการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านไปแล้วสองสัปดาห์ เพื่อศึกษาหาความคงทน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ชุดเดิม

การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากการทดลองสอนแล้ว ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์ตามลำดับ ดังนี้

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนดำเนินการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังดำเนินการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

3. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียนเพศชายและเพศหญิง

4. ศึกษาความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทยที่เรียนโดยการใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน

5. ศึกษาความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยการใช้เกม

6. ศึกษาความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยการใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน มีความคงทนในการจาวิชาภาษาไทย แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. นักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยการใช้เกมประกอบการสอน มีความคงทนในการจาเนื้อหาวิชาภาษาไทยแตกต่างกันอย่างมีนัยสาคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5 นักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยการไม่ใช้เกมประกอบการสอน มีความคงทนในการจาเนื้อหาวิชาภาษาไทยแตกต่างกันอย่างมีนัยสาคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ระหว่างนักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน ผลปรากฏว่านักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมและนักเรียนที่เรียนโดยการไม่ใช้เกมประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสาคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมุติฐานข้อหนึ่ง เมื่อพิจารณาค่าคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มที่ใช้เกมสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ใช้เกม ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาค้นคว้าของดิกเกอร์สัน (Dickerson. 1976 6456-A) ที่ทดลองเปรียบเทียบการจาคำศัพท์ของนักเรียน ใช้เกมการเคลื่อนไหว (Active Game) เกมเฉื่อย (Passive Game) และกิจกรรมปกติ โดยสอนเกี่ยวกับคาศัพท์วันละ 2 คา สอนทั้งหมด 40 คา ผลการทดลองพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมการเคลื่อนไหวกับเกมเฉื่อยมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมปกติ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานของพินเตอร์ (Pinter. 1977 710A) ที่ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสะกดคำโดยใช้เกมการศึกษากับการสอนตามตำราเรียน ซึ่งพบว่า กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตาราอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสมพล ธูปบูชา (สมพล ธูปบูชา 2524 : 80) ที่ได้ทดลองเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาหลักภาษาไทย

ด้วยการสอนแบบบรรยายโดยการใช้เกม - ไม่ใช้เกม และเพลงประกอบการสอน เรื่องไตรยางศ์ อักษรควบ วรรณยุกต์ คำเป็นคำตาย ผลการวิจัยปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ในการเรียน เรื่องคำวรรณยุกต์ และคำเป็นคำตายของกลุ่มที่ใช้เกมและเพลงประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกับกลุ่มที่ไม่ใช้เกมและเพลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. <u>การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างเพศชายและเพศหญิงในการเรียน</u>

ในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างเพศชายและเพศหญิงในการเรียนของกลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอน และของกลุ่มที่ไม่ใช้เกมประกอบการสอนนั้น ผลปรากฏว่านักเรียนเพศชายและนักเรียนเพศหญิงของกลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนและของกลุ่มที่ไม่ใช้เกมประกอบการสอนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่สอง เมื่อพิจารณาค่าคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน [illegible]งสูงกว่านักเรียนชาย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของคล้าก (Clark. 1961 205) ของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างเพศของนักเรียนเกรดสาม สี่ และเกรดแปด โดยควบคุมเรื่องอายุสมองและอายุจริง ปรากฏว่านักเรียนหญิงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเรื่องการใช้ภาษา การสะกดตัว สูงกว่านักเรียนชาย นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของพาร์สเล่ย์ (Parsley. 1963 210 - 212) ที่ได้ศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างเพศในการเรียนวิชาต่าง ๆ พบว่า นักเรียนหญิงเก่งกว่านักเรียนชาย ในเรื่องการอ่าน การสะกดตัว การเขียนและผลงานวิจัยของชลิค (Schlick. 1969 2077) ที่พบว่าข้อมูลส่วนตัวของนักศึกษาในวิทยาลัยสามแห่งในเมือง Maricopa เพศเป็นตัวพยากรณ์เกรดเฉลี่ยที่ดี แต่ก็ขัดกับงานวิจัยของแอชเวอร์ธ (Ashwarth. 1964 3224-A) ที่ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเกรด 6 และเกรด 8 ที่มี I.Q.120 ขึ้นไปทุกคน พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนน้อยมาก

ส่วนงานวิจัยในประเทศก็สอดคล้องกับผลงานวิจัยของกองการวิจัย กรมวิชาการ (กรมวิชาการ กองการวิจัย 2505 : 1 - 14) ที่ได้เปรียบเทียบพัฒนาการทางภาษาระหว่างเด็กชายและเด็กหญิงพบว่า พัฒนาการทางภาษาของนักเรียนหญิงสูงกว่านักเรียนชายและผลงานการวิจัยของชวนชัย เชื้อสาธุชน (ชวนชัย เชื้อสาธุชน 2522 . 121) ที่ได้ศึกษาตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนหญิงสูงกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากการสังเกตขณะที่สอนพบว่า นักเรียนเพศชายและเพศหญิงของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมนั้น นักเรียนหญิงมีความคล่องตัว ทักษะในการเรียนรู้ทางภาษาได้ดีกว่านักเรียนชาย ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอน หรือไม่ใช้เกมประกอบการสอนก็ตาม ผลวากการทดลองนี้พอจะสรุปได้ว่า นักเรียนเพศชายและเพศหญิงมีความสามารถผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาแตกต่างกัน

3. <u>ความคงทนในการจาเนื้อหาวิชาของนักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน</u>

ในการวิจัยเปรียบเทียบความคงทนในการจำเนื้อหาวิชาของนักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน ผลการวิจัยปรากฏว่าความคงทนในการจำเนื้อหาวิชาของนักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาค่าคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) แล้ว ความคงทนในการจำของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของพินเตอร์ (Pinter. 1977 710-A) ที่ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษากับการสอนตามตำราแล้วเปรียบเทียบความคงทนในการจาการสะกดคา ผลปรากฏว่า กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ ความคงทนในการจาสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตารา และนอกจากนี้ยังสดคกล้องกับผลงานวิจัยของสมพล ชูปบูชา (สมพล ชูปบูชา 2524 : 80) ที่เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาหลักภาษาในเนื้อหาเรื่อง วรรณยุกต์ คำเป็นคำตาย ไตรยางศ์ อักษรควบ ด้วยวิธีการสอนแบบบรรยายโดย

ใช้เกม ไม่ใช้เกมประกอบการสอน แล้ววัดความคงทนในการจา ผลปรากฏว่า ความคงทนในการจาเนื้อหาไตรยางศ์และอักษรควบไม่แตกต่างกัน แต่ความคงทนในการจาเนื้อหาเรื่องวรรณยุกต์ คาเป็นคาตายของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสาคัญที่ระดับ .01

จากผลการทดลองดังกล่าวแสดงว่าเกมมีส่วนช่วยให้นักเรียนมีความคงทนในการจาดีขึ้นกว่าการเรียนแบบไม่มีเกมในการเรียนการสอน ดังจะเห็นได้จากความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ที่วัดได้และยังสอดคล้องกับงานวิจัยหลายท่านที่เกี่ยวข้อง จึงสรุปได้ว่าเกมช่วยให้นักเรียนมีความคงทนในการจาได้ดีขึ้น

4. <u>ความคงทนในการจาในเนื้อหาวิชาของนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน</u>

จากผลการวิจัยศึกษาความคงทนในการจาเนื้อหาวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนนั้น มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสาคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าเพศมีส่วนสาคัญในการเรียนรู้ของนักเรียนด้วย เพศชายหรือเพศหญิงที่เรียนโดยวิธีการสอนชนิดเดียวกันก็ไม่สามารถที่จะมีความคงทนในการจาได้เท่าเทียมกันอาจกล่าวได้ว่าเพศเป็นตัวแปรที่สาคัญเรื่องความคงทนในการจำด้วยอีกประการหนึ่ง

5 <u>ความคงทนในการจาในเนื้อหาวิชาของนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน</u>

นักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอนมีความคงทนในการจาเนื้อหาวิชาแตกต่างกันที่ระดับ .05 เช่นเดียวกับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน ดังนั้นเพศชายหรือเพศหญิงก็มีความคงทนในการเรียนแตกต่างกันทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเรียนด้วยวิธีสอนแบบใช้เกมหรือไม่ใช้เกมก็ตาม

การสอนจึงต้องคานึงถึงเพศด้วยเป็นสิ่งสาคัญ เพราะจากผลการวิจัยดังกล่าวนี้ย่อมแสดงให้เห็นได้ว่าแม้จะใช้วิธีการสอนแตกต่างกัน เพศก็ยังมีส่วนในการทาให้ความคงทนในการจาเนื้อหาแตกต่างกันด้วย

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 อาจารย์ผู้สอนวิชาภาษาไทย ควรใช้วิธีสอนแบบใช้เกมประกอบการสอน โดยเลือกเนื้อหาให้เหมาะสมสอดคล้องกับวิธีการ เพื่อให้นักเรียนรู้จักการทำงานร่วมเป็นกลุ่ม รู้จักหน้าที่และความรับผิดชอบในการปฏิบัติงานกลุ่ม และรู้จักการแก้ปัญหาต่าง ๆ

1.2 ควรมีการส่งเสริมวิธีสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนให้แพร่หลายขึ้น เพื่อจะได้เป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนของโรงเรียน ทั้งยังจะช่วยให้นักเรียนได้มีความสนุกสนานเพลิดเพลินและได้รับความรู้ด้วย

1.3 ควรจัดให้มีการอบรมและเผยแพร่ให้ครูและสถาบันการศึกษาที่เกี่ยวข้องได้เข้าใจถึงวิธีการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนว่า เป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยให้การสอนภาษาไทยในระดับนี้เป็นไปตามจุดประสงค์ของหลักสูตร รู้จักหลักและวิธีการใช้ภาษาอย่างมีประสิทธิภาพ

1.4 หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการผลิตหนังสือ แบบเรียน ควรได้ปรับปรุงแบบเรียน บทเรียนโดยจัดให้มีกิจกรรมประกอบการเรียนการสอน ทั้งนี้เพื่อจะได้ให้นักเรียนได้ความรู้และไม่เบื่อหน่ายในการเรียนวิชานี้

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรนำการสอนแบบใช้เกมประกอบการสอนไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างอื่น ๆ ในระดับเดียวกันและในระดับชั้นอื่น ๆ

2.2 ควรนำวิธีการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนไปเปรียบเทียบกับวิธีการสอนแบบอื่น ๆ เช่น การสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์ การสอนแบบอุปมาน หรือการสอนแบบแก้ปัญหา เป็นต้น เพื่อดูว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจะแตกต่างกันหรือไม่

2.3 ควรมีการวิจัยผลการเรียนการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนที่ส่งผลต่อตัวแปรอื่น ๆ เช่น ความเป็นผู้นำ ความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ ความรับผิดชอบ เป็นต้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

จำนงค์ ทองประเสริฐ ภาษากับวัฒนธรรม ท.031 ตามหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนปลาย พุทธศักราช 2518 ไทยวัฒนาพานิช 2518, 215 หน้า

ช่อแก้ว โภคย์สุพัตร์ การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำที่เรียนโดยวิธีการให้นักเรียนสอนกันเอง ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2525, 60 หน้า อัดสำเนา

ชัยพร วิชชาวุธ จิตวิทยาฉบับประสบการณ์ โรงพิมพ์บริษัทสารมวลชน จำกัด 2519, 198 หน้า

_____ ความจามนุษย์ โรงพิมพ์ชวนพิมพ์ 2520, 166 หน้า

ชวาล แพรัตกุล เทคนิคการสร้างข้อทดสอบ วัฒนาพานิช 2520, 407 หน้า

ชูชาติ นาแสวง การเปรียบเทียบผลการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย ระดับ ป.กศ.สูง เรื่อง ราชาศัพท์และคำสุภาพ โดยการใช้หน่วยการเรียนการสอนกับการสอนตามปกติ ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2521, 46 หน้า อัดสำเนา

ชวนชัย เชื้อสาธุชน ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในจังหวัดชลบุรี ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2522, 133 หน้า อัดสำเนา

ฐะปะนีย์ นาครทรรพ "การสอนหลักภาษาไทย" ใน คู่มือครูวิชาภาษาไทย มงคลการพิมพ์ 2512, 97 หน้า

_____ "การสอนหลักภาษาไทย" ใน จุลสารภาษาไทย หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมวิชามัญศึกษา 2504, 68 หน้า

_____ "การสอนหลักภาษาไทยตามหลักสูตรมัธยมศึกษา 2521" เอกสารประกอบ

การเรียนการสอนวิชาการสอนภาษาไทย ภาควิชามัธยมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2523, หน้า 5 - 8

ดวงมน ปริปุณณะ "ภาษาไทยวันนี้ : ข้อคิดเห็นเรื่องการเรียนการสอนหลักภาษาไทย," วิทยาสาร 15(2) : 8 มกราคม 2527

นภาพร เมฆรักษาวณิช ความสัมพันธ์ระหว่างนิสัยในการเรียน ทัศนคติในการเรียน กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิทยานิพนธ์ ค.ม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2515, 81 หน้า อัดสำเนา

บุญเหลือ เทพยสุวรรณ, ม.ล. ภาษาไทย - วิชาที่ถูกลืม ชุมนุมส่งเสริมการใช้ภาษาไทย 2520, 109 หน้า

เปญจา แสงมะลิ เล่นกับเด็ก โรงพิมพ์คุรุสภา 2522, 94 หน้า

ประสิทธิ์ กาพย์กลอน "ปฏิรูปการสอนหลักภาษาไทย" วิทยาสาร 27(1) : 3 มกราคม 2519, หน้า 22

พงษ์ประเสริฐ หกสุวรรณ การศึกษาผลการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้ โดยใช้ชุดการเรียนด้วยตนเองในวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2521, 36 หน้า อัดสำเนา

พงษ์สวัสดิ์ ลาภบุญเรือง การศึกษาเปรียบเทียบอัตราเร็วของการเรียนรู้และความคงทนของความจำ โดยใช้ภาพที่มีลักษณะปลอบและขู่คู่กับข้อความที่มีลักษณะปลอบและขู่กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2516, 60 หน้า อัดสำเนา

พวงเพ็ญ อินทรประวัติ รวบรวมบทความการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ พิมพ์ครั้งที่ 2 โครงการบริหารวิชาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สงขลา 2523, 367 หน้า

ฟอง เกิดแก้ว คู่มือการสอนวิชาพลศึกษา โรงพิมพ์เลียงเชียงจงเจริญ 2512, 228 หน้า

ลาวัลย์ พลกล้า การสอนคณิตศาสตร์แบบปฏิบัติการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2523, 119 หน้า

ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ หลักการวิจัยทางการศึกษา โรงพิมพ์ทวีกิจ 2524, 287 หน้า

ศึกษาธิการ, กระทรวง กรมวิชาการ คู่มือการสอนวิชาหลักภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เล่ม 1 2521, 108 หน้า

_____ หนังสือเรียนวิชาหลักภาษาไทย เล่ม 2 โรงพิมพ์คุรุสภา 2522, 118 หน้า

สมพล ชูป[illegible] การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนหลักภาษาไทยด้านการสอนแบบบรรยายโดย ใช้เกม - ไม่ใช้เกมและเพลงประกอบการสอน วิทยานิพนธ์ ค.ม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2524, 187 หน้า อัดสำเนา

สังเวียน สฤษดิกุล และคนอื่น ๆ วิธีสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา โรงพิมพ์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง 2521, 375 หน้า

สุจริต เพียรชอบ และ สายใจ อินทรัมพรรย์ วิธีสอนภาษาไทยในระดับมัธยมศึกษา ไทยวัฒนาพานิช 2522, 277 หน้า

สุเจตน์ (นามแฝง) "เรามาปรับปรุงหลักภาษากันดีไหม" ประชาศึกษา 28 (24) : 11 มิถุนายน 2520

สุทธิดล โนพันธุ์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนจากหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ฉบับร่างครั้งที่ 1 พุทธศักราช 2518 กลุ่มทักษะภาษาไทย ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2520, 107 หน้า อัดสำเนา

สุไร พงษ์ทองเจริญ วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2525, 155 หน้า

เสาวณีย์ คุณาวัฒนาวุฒิ การศึกษาเปรียบเทียบองค์ประกอบของสมรรถภาพสมองด้านความจำทางภาษาตามทฤษฎีกิลฟอร์ดกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2517, 80 หน้า อัดสำเนา

อังคณา สายยศ "การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม" วิจัยและวัดผล 25 2525, 165 หน้า

_____ วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2523, 193 หน้า อัดสำเนา

อัจฉรา ชีวพันธุ์ คู่มือครูการสอนภาษาไทยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน โรงพิมพ์อักษรสัมพันธ์ 2521, 133 หน้า

อารี ยังสกุล อิทธิพลของสภาพแวดล้อมบางประการที่อาจส่งผลต่อความสามารถในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนที่จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2513 ของโรงเรียนกรมสามัญศึกษา ในจังหวัดสุราษฎร์ธานี และจังหวัดพระนคร ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยครีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2523, 248 หน้า อัดสำเนา

อุปกิตศิลปสาร, พระยา หลักภาษาไทย ไทยวัฒนาพานิช 2514, 498 หน้า

อุษณีย์ พลอยแก้ว การทดลองวิธีสอนแบบผสมที่ช่วยในการพัฒนาบุคลิกภาพในด้านแบบการรับรู้ (Cognitive Styles) และผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร 2516, 60 หน้า อัดสำเนา

หน่วยศึกษานิเทศก์ จังหวัดกาญจนบุรี คณิตคิดสนุก โรงพิมพ์พิฆเณศ 2520, 105 หน้า

Adams, Jock A. Human Memory. New York, McGraw-Hill Book Company, 1967. 216 p.

Ashwarth, Marion Schrimsher. "A Comparative Study of Selected Background Factors Related to Achievement of Fifth and Sixth Grade Students," Dissertation Abstracts. 24 3224 - A, 1964.

Clark, Willies W. "Boys and Girls. Are There Significant Differences," The Journal of Educational Research. 54 205, February, 1961.

Dickerson, Dolorces Powley. "A Comparision of the Use of the Active Games Learning Medium with Passive Games and traditional Activities as a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid - Year First - Grade Children with Limited Sight Vocabularies," Dissertation Abstracts. 10 6456 - A, April, 1976.

Edwards, Allen L. Statistical Method for the Behavioral Sciences. New York, Rinehart and Co. Inc., 1954, 542 p.

Eva Kraus - Srebic, "Classroom Games in the Compulsory School," English Language Teaching Journal. 31 October 1976 19

Fan, Chung Teh. Item Analysis Table. Educational Testing Service. Princeton, New Jersey, 1952, 32 p.

Gagne, R.M. The Conditions of Learning. 2 nd ed., New York, Holt, Rinehart and Winston, Inc., 1970. 409 p.

Lewis, James Richard. "The Effectiveness of Certain Nonsimulation Academic Games in Teaching Language Usage Skill to Junior High School Students," Dissertation Abstracts. 10 6526 - A, April, 1976.

Orcutt, Larry Emment. "Child Management of Instructional Games Effects upon Cognitive Abilities, Behavioral Maturity and Self Concept of Disaventaged Preschool Children," Dissertation Abstracts. 1 : 147 - A, July, 1972.

Pinter, Donna Dac Krewedl. "The Effects of an Academic Game on the Spelling Achievement of Third Graders," Dissertation Abstracts. 2 710 - A August, 1977.

✓ Parsley, Kenneth M. "Are There Really Sex Difference in Achievement," The Journal of Educational Research. 57 210 - 212, December 1963.

Sam, Norman Harold. "Written Language Development of Intermediate Grade Children," Dissertation Abstracts. 23 4624 - A, 1963.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

การวิเคราะห์ข้อมูล

ตาราง ค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 35 ข้อ

ข้อที่	P_H	P_L	P	r	ข้อที่	P_H	P_L	P	r
1.	.96	.48	.76	.62	19	.85	.11	.47	.72
2.	.81	.37	.60	.46	20	.52	.22	.36	.32
3.	.85	.52	.70	.38	21	.85	.26	.57	.59
4.	.48	.19	.33	.32	22	.41	.22	.31	.22
5.	.96	.30	.68	.72	23	.56	.22	.38	.36
6.	.52	.11	.30	.48	24	.48	.11	.28	.44
7.	.89	.59	.75	.38	25	.59	.15	.36	.47
8.	.41	.19	.29	.26	26	.89	.48	.70	.48
9.	.67	.19	.42	.49	27	.67	.22	.44	.46
10.	.52	.11	.30	.48	28	.34	.15	.24	.25
11.	.59	.30	.44	.30	29	.30	.11	.20	.28
12.	.48	.26	.37	.24	30	.52	.26	.39	.28
13.	.59	.26	.42	.34	31	.37	.07	.20	.43
14.	.85	.59	.73	.32	32	.74	.22	.48	.52
15.	.85	.59	.73	.32	33	.93	.41	.70	.59
16.	.63	.19	.40	.46	34	.52	.19	.35	.36
17.	.78	.15	.46	.62	35	.78	.48	.64	.32
18.	.37	.15	.25	.28					

การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สูตรคูเดอร์ ริชาร์ดสัน 20 (Kuder Richardson 20) โดยคำนวณจากสูตร

$$r_{tt} = \frac{n}{n-1} \cdot \left\{ 1 - \frac{pq}{S_t^2} \right\}$$

แทนค่าสูตร

$$r_{tt} = \frac{35}{34} \cdot \left[1 - \frac{7.99}{26.03} \right]$$

$$= 1.29 \quad .69$$

$$= .8901$$

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับนี้มีค่าความเชื่อมั่น = .8901

ภาคผนวก ข

ชุดการเรียนการสอนและแบบฝึกหัด

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

เรื่อง คำและหน้าที่ของคำทั้ง 7 ชนิด ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2

วิชา หลักภาษาไทย เวลา 14 คาบ

คู่มือครู

1. เนื้อหา

เรื่อง "คำและหน้าที่ของคำทั้ง 7 ชนิด" ประกอบด้วยเนื้อหาและหน้าที่ของคำทั้ง 7 ชนิด ซึ่งได้แก่ คำนาม คำสรรพนาม คำกริยา คำวิเศษณ์ คำบุพบท คำสันธาน และคำอุทาน

2. ความคิดรวบยอด – หลักการ

คำภาษาไทยเป็นคำโดด ๆ ไม่มีที่สังเกตแน่นอนว่าเป็นคำชนิดใด คำชนิดหนึ่งจะนำไปใช้เป็นคำอีกชนิดหนึ่งก็ได้ แล้วแต่รูปประโยค เพราะฉะนั้นการที่แยกชนิดของคำออกเป็นชนิดต่าง ๆ ก็เพื่อจะให้รู้ว่าต้นรากของคำนั้น ๆ เป็นคำชนิดใดและคำเหล่านี้จะไปใช้ในหน้าที่ของคำชนิดอื่นในประโยคได้อย่างไร

3. จุดประสงค์

หลังจากเรียนบทเรียนนี้จบแล้ว นักเรียนจะสามารถแสดงพฤติกรรมนี้ได้

1. นักเรียนสามารถใช้คำในประโยคได้อย่างเหมาะสม
2. นักเรียนสามารถจำแนกชนิดต่าง ๆ ของคำที่ปรากฏในประโยคได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถบอกคำประกอบของประโยคได้อย่างถูกต้อง

4. อุปกรณ์

1. บัตรคำ
2. บัตรภาพ
3. บัตรประโยค
4. แบบฝึกหัด

5. กิจกรรมการเรียนการสอน

ครูสอนตามแผนการสอน

6. การประเมินผล

1. สังเกตจากการทางานของนักเรียน
2. สังเกตจากความสนใจในชั้นเรียน เช่น ความตั้งใจในการร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน การอภิปรายซักถามปัญหาต่าง ๆ ฯลฯ
3. สังเกตจากการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ของนักเรียน
4. สังเกตจากการทาแบบฝึกหัดหลังจากจบบทเรียน

แผนการสอนเรื่องที่ 1

1. เรื่อง คานาม – ชนิดของคำนาม เวลา 1 คาบ

2. ความคิดรวบยอด

"นาม" เป็นคาบาลี แปลว่า ชื่อ ในที่นี้เป็นคาที่แสดงความหมายถึงบุคคล สัตว์ สิ่งของ สภาพอาการและลักษณะ ทั้งนี้รวมสิ่งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิต ทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม

3. จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถแยกชนิดย่อย ๆ ของคานามได้อย่างถูกต้องโดยสังเขป

2. นักเรียนสามารถบอกความแตกต่างของคาสามานยนาม และคาวิสามานยนามได้

3. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างคานามชนิดต่าง ๆ ได้ตามที่ครูกาหนดให้

4. อุปกรณ์

1. บัตรคา

2. บัตรภาพ

5. วิธีสอนและกิจกรรม

ขั้นนา

ครูสนทนากับนักเรียนถึงสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่โดยรอบตัวว่ามีอะไรบ้าง และสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้น มีชื่อเรียกต่าง ๆ กันออกไปอย่างไรบ้าง ครูอธิบายเพิ่มเติม

ขั้นสอนและกิจกรรม

1. ครูนาบัตรคำ บัตรภาพ ซึ่งประกอบด้วยคานามชนิดต่าง ๆ ให้นักเรียนพิจารณาแยกแยะว่า คานามคาใดควรอยู่ในพวกเดียวกัน เช่น ความดี ความชั่ว การบวช การหกล้ม ชะลอม พลายประกายมาศ กรุงศรีอยุธยา ต้นตาล เล่ม คัน ใบ ฝูง บริษัท คณะ เหล่าทหาร ฯลฯ

2. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ 5 กลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มอภิปรายกันภายในกลุ่มเกี่ยวกับคำชนิดต่าง ๆ และวิธีการแยกชนิดย่อย ๆ ของกานาม โดยพิจารณาจากเหตุผล หลักเกณฑ์อย่างไร ให้เวลา 15 นาที

3. ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาจับสลากเกี่ยวกับชนิดย่อยของคานามได้แก่ สามานยนาม วิสามานยนาม ลักษณนาม สมุหนาม และอาการนาม

4. ผู้แทนกลุ่มจะต้องอธิบายเกี่ยวกับชนิดย่อยของคานามให้เพื่อน ๆ ฟัง ใครสงสัยมีสิทธิ์ถามได้ สมาชิกของกลุ่มอาจจะยกมือช่วยอธิบายได้ ครูจะเป็นผู้สรุปในตอนท้ายเกี่ยวกับชนิดย่อยของคำนามโดยสังเขป

5. ครูยกตัวอย่างคาสามานยนามย่อย และคาวิสามานยนาม ให้นักเรียนพิจารณาความแตกต่างของคาสามานยนามย่อย และคำวิสามานยนามว่าต่างกันอย่างไรบ้าง เช่น น้าตาล นกกระจาบ ม้าสีหมอก อุศเรน ดินเหนียว ไทย สาลิกา กรุงเทพฯ สุนทรภู่ ซินแส เมืองเพชรบุรี สุพรรณหงส์ ยาขอบ ฯลฯ

6. ครูอธิบายเกี่ยวกับความแตกต่างของคาสามานยนามย่อย และคำวิสามานยนาม ให้นักเรียนฟัง

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับชนิดย่อยของคำนาม และความแตกต่างระหว่างคาสามานยนามย่อย และคาวิสามานยนาม

2. ครูให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างคานามชนิดต่าง ๆ ชนิดละ 5 คา

6. ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในชั้นเรียน ในการอภิปรายซักถามปัญหาต่าง ๆ
2. สังเกตจากงานที่มอบหมายให้ทำ การยกตัวอย่างกาแนามชนิดต่าง ๆ

แผนการสอนเรื่องที่ 1

1. เรื่อง คานาม – ชนิดของคานาม เวลา 1 คาบ

2. ความคิดรวบยอด

คำลักษณนาม เป็นคาที่ใช้บอกลักษณะ ประเภท สัณฐาน ชนิด จานวนของนามที่อยู่ข้างหน้า

คาสมุหนาม เป็นคานามรวมหมู่ที่เป็นชื่อหมวดหมู่ พวกคณะของคน สัตว์ สิ่งของ ซึ่งรวมกันอยู่มาก ๆ

คาอาการนาม เป็นคานามที่มี "การ" หรือ "ความ" นาหน้าเพื่อบอกลักษณะอาการ ความเป็นอยู่

3. จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถบอกความแตกต่างของคาลักษณนาม สมุหนามได้ถูกต้อง

2 นักเรียนสามารถใช้คาลักษณนาม และคาสมุหนามได้ถูกต้องตามกาหนด

3. นักเรียนสามารถบอกความแตกต่างของคาสามานยนามและคาอาการนามได้

4. นักเรียนสามารถใช้คาอาการนามได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษา

4. อุปกรณ์

1. บัตรคา

2. บัตรภาพ

3. แบบฝึกหัด

5. วิธีสอนและกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับโจทย์ปัญหาที่นักเรียนเคยพบเห็น ซึ่งประกอบไปด้วยคำลักษณนาม และคำสมุหนาม เช่น มะพร้าวทะลายนี้มีกี่ผล? พุทธบริษัทของพระพุทธเจ้าได้แก่ . , นายช้างเอากล้วยสองหวีส่งให้กิน, เหล่ายุวกาชาดออกบำเพ็ญประโยชน์, ฯลฯ ให้นักเรียนพิจารณาดูว่าคำใดที่เป็นหมวดหมู่? คำใดบอกลักษณะของนามข้างหน้า?

ขั้นสอนและกิจกรรม

1. ครูทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนเกี่ยวกับลักษณะของภาษาไทยที่ว่า "คำนามที่บอกจำนวนนับต้องมีลักษณนาม" ผิดกับ คำนามในภาษาอังกฤษที่ไม่มีคำลักษณนาม

2. ครูนำบัตรภาพ ให้นักเรียนแต่งประโยคอธิบายภาพเป็นประโยคภาษาไทยและประโยคภาษาอังกฤษ ให้นักเรียนช่วยกันพิจารณาเปรียบเทียบประโยคทั้ง 2 ประโยค (ประโยคภาษาไทยและประโยคภาษาอังกฤษ) ว่าแตกต่างกันอย่างไร เช่น

a window	หน้าต่างหนึ่งบาน
three elephants	ช้างสามเชือก
four books	หนังสือสี่เล่ม

3 ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับคำลักษณนามอีกครั้ง แล้วให้นักเรียนทุกคนเปิดหนังสือหลักภาษาไทย หน้า 16 – 20 ให้นักเรียนอ่านศึกษาการใช้ลักษณนามชนิดต่าง ๆ

4. ครูยกตัวอย่างคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษที่นามาใช้ในภาษาไทย เช่น gang group team ซึ่งเป็นคำแสดงนามเป็นหมวดหมู่ ในภาษาไทยก็มีคำแสดงนามเป็นหมวดหมู่เช่นกัน เรียกว่า คำสมุหนาม เช่นคำว่า ฝูง โขลง บริษัท คณะ

สมาคม นิกาย กอง ฯลฯ ให้นักเรียนฟัง และให้นักเรียนช่วยกันแต่งประโยค โดยใช้คาสมุหนามที่กาหนดให้

5. ครูนาประโยคที่นักเรียนแต่งในข้อ 2 และข้อ 4 ให้นักเรียนช่วยกันสรุปหาข้อแตกต่างระหว่างคาลักษณนามและคาสมุหนาม ครูอธิบายประกอบเพิ่มเติม

6. ครูติดบัตรคาหลัก "การ" และ "ความ" และกากริยา วิเศษณ์บนกระดาน ให้นักเรียนเขียนคาใหม่โดยมีคาว่า "การ" หรือ "ความ" นาหน้าลงในสมุด ตัวอย่างคา กริยา วิเศษณ์ ที่ให้ เช่น กล้าหาญ ศึกษา รัก บรรยาย ร้อน สามัคคี ทาลาย บวช ฯลฯ

7. เมื่อนักเรียนเขียนเสร็จแล้ว ให้นักเรียนผลัดกันตรวจสอบ โดยครูเป็นผู้เฉลยคาตอบที่ถูกต้องให้ พร้อมกับอธิบายสรุปเกี่ยวกับคาอาการนาม และวิธีการใช้กา พิจารณาคาอาการนาม หากไม่เป็นไปตามหลักเกณฑ์ก็ถือว่าเป็นคาสามานยนาม ถึงแม้ว่าจะมีคาว่า "การ" หรือ "ความ" นาหน้าก็ตาม เช่น การประปา การบ้าน การงาน การเงิน ความแพ่ง ความอาญา ฯลฯ เป็นต้น

<u>ขั้นสรุป</u>

1. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนความเข้าใจเกี่ยวกับ คาลักษณนาม สมุหนาม และอาการนาม พร้อมทั้งหลักการใช้และสังเกตคา

2. ครูให้นักเรียนทาแบบฝึกหัดเกี่ยวกับชนิดของคานาม

6. <u>ขั้นประเมินผล</u>

1. สังเกตจากความสนใจในชั้นเรียน การร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน

2. สังเกตจากการทางานของนักเรียน

3. สังเกตจากการทาแบบฝึกหัด

แผนการสอนเรื่องที่ 1

1. เรื่อง หน้าที่ของคานามในประโยค เวลา 1 คาบ

2. ความคิดรวบยอด

ลักษณะของคาภาษาไทย ไม่มีรูปคาเป็นที่สังเกตเหมือนกาในภาษาอื่น ๆ การที่จะรู้ว่าคาไหนอยู่ในหมวดใด หรือเป็นคาชนิดใดนั้น ต้องสังเกตว่าคา ๆ นั้นทาหน้าที่อย่างไรในประโยค คานามก็เช่นกัน ทาหน้าที่ได้หลายหน้าที่ในประโยค

3. จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถบอกได้ว่าคาใดในประโยคเป็นคานามชนิดใดได้
2. นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของคานามที่ปรากฏอยู่ในประโยคได้อย่างถูกต้อง

4. อุปกรณ์

1. บัตรประโยค
2. แบบฝึกหัด

5. วิธีสอนและกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนเกี่ยวกับคานามและชนิดของคำนามที่นักเรียนเรียนผ่านมาว่ามีกี่ชนิด อะไรบ้าง ครูสรุปให้ฟังอีกครั้ง

ขั้นสอนและกิจกรรม

1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับโครงสร้างของประโยคในภาษาไทยว่าประโยคในภาษาไทยเรียงลาดับ คือ ประธาน กริยา กรรม หากจะมีส่วนขยาย

คาขยายจะต้องอยู่หลัง เช่น ลมพัด ลมมรสุมพัดแรงจัด นกสาลิกาเกาะบนต้นไม้ นกสาลิกาตัวน้อยเกาะบนต้นไม้ อุศเรนรักนางสุวรรณมาลี ฯลฯ

2. ครูยกตัวอย่างประโยค ซึ่งมีคานามทาหน้าที่ต่าง ๆ กันในประโยค

เช่น ทาหน้าที่เป็น ประธาน	เช่น	การเขียนเป็นงานอดิเรก
		พลายประกายมาศอาละวาด
กรรม		ฉันกาลังปลูกกล้วยไม้
		พระอินทร์ทรงช้างเอราวัณ
กรรมตรง		แพทย์รักษาคนไข้
		ครูทาโทษนักเรียนเกเร
กรรมรอง		เจ้าเมืองขอมให้พญาเดโชยกทัพมาตีไทย
		สมรคืนหนังสือสมพรแล้ว
ขยายคานามอื่น		อาจารย์แนะแนวขอพบสวัสดิ์ หัวหน้าห้อง ม.2
		คุณพ่อนอนพักฟื้นที่โรงพยาบาล
ส่วนเติมเต็มให้แก่กริยา		ประเทศไทยมีรูปร่างเหมือนขวานโบราณ
		ดาวดอกกล้วยกบบาก
คาเรียกขาน		ท่านครับ ผมขออนุญาตลาพักสองวัน
		นิตยา ช่วยถือหนังสือให้หน่อยนะ

ฯลฯ

3. จากตัวอย่างประโยคที่ให้มา ให้นักเรียนช่วยกันอภิปรายว่าคานามที่ปรากฏอยู่ในประโยค เป็นคานามชนิดใด? และทาหน้าที่อะไรในประโยคดังกล่าวข้างต้น?

4. ครูอธิบายสรุปเกี่ยวกับหน้าที่ของคานามในประโยคอีกครั้ง

ขั้นสรุป

1. ครูทบทวนความเข้าใจเกี่ยวกับชนิดของคำนามและหน้าที่ของกานาม ในประโยค

2. ครูให้นักเรียนทาแบบฝึกหัด

6. ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจเรียนของนักเรียนในชั้น
2. สังเกตจากความร่วมมือในการอภิปราย
3. สังเกตจากแบบฝึกหัดที่ให้ทา

แผนการสอนเรื่องที่ 2

1. เรื่อง คาสรรพนาม – ชนิดของคาสรรพนาม เวลา 1 คาบ

2. ความคิดรวบยอด

"สรรพนาม" เป็นคำแผลงมาจากคำสันสกฤต แปลว่าชื่อ ทั้งปวง หมายความว่า คาที่เป็นชื่อได้ทุกอย่าง ได้แก่ คาที่ใช้แทนคำนาม หรือข้อความที่กล่าวมาเพื่อหลีกเลี่ยงการกล่าวคานาม หรือข้อความนั้นซ้าอีก เช่น ฉัน ท่าน นี้ ใคร ฯลฯ

"บุรุษสรรพนาม" คือ คำสรรพนามที่ใช้แทนตัวผู้พูด ผู้ฟัง และผู้ที่พูดถึง เช่น ท่าน เขา เธอ

"ประพันธสรรพนาม" คือ คาสรรพนามที่ใช้แทนนาม หรือสรรพนามข้างหน้าโดยวางอยู่ติดกับคานามหรือสรรพนามนั้น ๆ และทำหน้าที่เป็นบทเชื่อม เช่น ที่ ซึ่ง อัน

"วิภาคสรรพนาม" คือคำสรรพนามที่แทนนามที่อยู่ข้างหน้า เพื่อแยกนามนั้นออกเป็นส่วน ๆ เช่น ต่าง บ้าง กัน

3. จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถให้นิยามคาสรรพนามได้ถูกต้อง

2. นักเรียนสามารถใช้คาบุรุษสรรพนาม ประพันธสรรพนาม วิภาคสรรพนามได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ของภาษา

3. นักเรียนสามารถแต่งประโยคโดยใช้คาสรรพนามได้ถูกต้อง

4. อุปกรณ์

บัตรประโยค

5. วิธีสอนและกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูตั้งปริศนาคำทายให้นักเรียนตอบ "คำอะไรเอ่ย แทนกันได้ ไม่เปลี่ยนแปลง ตามประสงค์ของผู้ใช้"

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป นิยาม ความหมายของคำสรรพนาม

ขั้นสอนและกิจกรรม

1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการใช้คำแทนตนเอง และผู้อื่นว่ามีคำอะไรบ้าง? ให้นักเรียนตอบ ครูเขียนคำตอบลงบนกระดานดำ

2. จากคำตอบของนักเรียนนั้น ครูแยกแยะเป็นกลุ่ม ๆ ให้พิจารณาต่อไปว่า คำสรรพนามที่ครูแบ่งออกเป็นกลุ่ม ๆ นั้น ใช้ต่างกันอย่างไรและใช้ในความหมายใดบ้าง?

3. ครูอธิบายสรุปเกี่ยวกับบุรุษสรรพนาม ชนิดของคำบุรุษสรรพนาม การใช้คำบุรุษสรรพนาม

4. ครูนำบัตรประโยคซึ่งประกอบด้วยคำประพันธสรรพนาม เช่น

ชาวไทยนับถือพุทธศาสนา ซึ่งสอนคนให้เป็นคนดี
เขารักษาทรัพย์สมบัติ อันเป็นของบรรพบุรุษไว้อย่างดี
ครูให้รางวัลนักเรียนที่สอบได้คะแนนยอดเยี่ยม

ฯลฯ

ครูให้นักเรียนแยกประโยคเหล่านี้ออกเป็นประโยคย่อยสองประโยค โดยให้รักษาใจความของประโยคไว้ด้วย เมื่อนักเรียนแยกเสร็จแล้ว ครูเฉลยประโยคคำตอบให้นักเรียนดู

5. จากประโยคคำตอบที่เฉลยนั้น นักเรียนจะพบว่ามีคำบางคำในประโยคมี แต่ในประโยคย่อยเมื่อแยกแล้วไม่มี คำนั้นเป็นคำประพันธสรรพนาม เมื่อเป็นคำ

ประพันธสรรพนาม แทนนามข้างหน้าแล้ว ไม่ต้องกล่าวซ้ำคำนามนั้นอีกและวางตำแหน่งไว้หลังนามที่ต้องการแทน

6. ครูให้นักเรียนแต่งประโยคที่มีประพันธสรรพนาม สัก 2 – 3 ประโยค

7. ครูอธิบายกฎเกณฑ์ วิธีการใช้คำวิภาคสรรพนาม และยกตัวอย่างประโยคประกอบให้นักเรียนดูประกอบ เช่น หนังสือบ้างก็บางบ้างก็หนา, พ่อค้าต่างตุนสินค้าเพื่อขายกำไร, นักเรียนอาชีวศึกษายกพวกตีกัน

8. ครูกำหนดคำ "ต่าง" "บ้าง" "กัน" ให้นักเรียนลองแต่งประโยคคำละ 2 – 3 ประโยค

ขั้นสรุป

ครูทบทวนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับนิยามคำ การใช้คำสรรพนาม บุรุษสรรพนาม ประพันธสรรพนาม และวิภาคสรรพนาม

6. ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในชั้นเรียน ในการอภิปรายซักถาม–ตอบปัญหาต่าง ๆ

2. สังเกตจากงานที่มอบหมายให้ทำ การยกตัวอย่างคำ การแต่งประโยคต่าง ๆ

แผนการสอนเรื่องที่ 2

1. เรื่อง คาสรรพนาม – ชนิดของคาสรรพนาม เวลา 1 คาบ

2. ความคิดรวบยอด

ปฤจฉาสรรพนาม คือคาสรรพนามที่ใช้แทนคานาม มีเนื้อความเป็นคาถาม แสดงความสงสัย เช่น ใคร อะไร ไหน ฯลฯ

นิยมสรรพนาม คือ คาสรรพนามที่บอกกาหนดแน่นอน เช่น ที่ นั้น โน้น ฯลฯ

อนิยมสรรพนาม คือ คาสรรพนามที่บอกความไม่ชี้เฉพาะเจาะจงลงไป เช่น ใคร อะไร ใด ฯลฯ

3. จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถให้นิยามคาสรรพนามที่เรียนในชั่วโมงนี้ได้ถูกต้อง

2. นักเรียนสามารถบอกความแตกต่างระหว่างคาปฤจฉาสรรพนามและอนิยมสรรพนามได้ถูกต้อง

3. นักเรียนสามารถใช้คาปฤจฉาสรรพนาม นิยมสรรพนาม อนิยมสรรพนามได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษา

4. อุปกรณ์

1 บัตรประโยค

2. แผนภูมิตารางเปรียบเทียบประโยค

5 วิธีสอนและกิจกรรม

ขั้นนา

ครูทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนเกี่ยวกับประโยคเพื่อการสื่อสาร ซึ่ง

ได้แก่ รูปประโยคบอกเล่า ประโยคคำถามต่าง ๆ ลักษณะสังเกตของประโยคเหล่านี้

ครูอธิบายสรุป

ขั้นสอนและกิจกรรม

1. ครูนำแผนภูมิตารางเปรียบเทียบประโยค ซึ่งมีคำปฤจฉาสรรพนามและกาอนิยมสรรพนามให้นักเรียนดู เช่น

ปฤจฉาสรรพนาม	อนิยมสรรพนาม
ใครจะไปตลาดกับฉันบ้าง	ใครจะไปตลาดกับฉันก็ได้
เขาทาอะไร	อะไร ๆ เขาก็ทาได้ดิ
ไหนบ้านที่เธอซื้อเมื่อเร็ว ๆ นี้	ไหน ๆ ก็สู้บ้านของเราไม่ได้

ฯลฯ

2. จากประโยคที่ยกมาให้ ให้นักเรียนหาคาซ้าอยู่ในประโยคเปรียบเทียบทั้งสองประโยค ซึ่งได้แก่คาว่า "ใคร, อะไร, ไหน"

3. ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับประโยคคาถามว่า ใจความของประโยคกาถามนั้น ผู้ถามต้องการคาตอบหรือไม่ และลักษณะของประโยคนั้นจะมีคาใดเป็นที่สังเกต ให้นักเรียนช่วยกันค้นหาคำตอบ

4. จากคำตอบของนักเรียน ครูอธิบายสรุปเกี่ยวกับคาปฤจฉาสรรพนามและโยงความสัมพันธ์ของการใช้คาในประโยคคาถามนั้นมาใช้ในประโยกบอกเล่าซึ่งไม่ต้องการคาตอบว่า เป็นคาอนิยมสรรพนาม

5. ครูให้นักเรียนแต่งประโยคโดยใช้คาปฤจฉาสรรพนาม และคาอนิยมสรรพนาม สัก 2 – 3 ประโยคประกอบความเข้าใจ

6. ครูนาบัตรประโยคซึ่งมีคานิยมสรรพนามให้นักเรียนสังเกต และกรูชี้แจงให้นักเรียนมองเห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างนามที่อยู่ใกล้ผู้พูดและระยะห่างของนามที่ห่างออกไปว่าเป็นคานิยมสรรพนาม เช่น

นี่คือห้องเรียน	นี่คือชอล์ก
นั่นเป็นห้องประชุม	นั่นคือกระดานดำ
โน่นคือวัดอินทาราม	โน่นคือตระกร้าผง

7. ครูให้นักเรียนหาสิ่งของต่าง ๆ ที่นักเรียนพอจะหาได้ในชั้น เช่น รูปภาพ นาฬิกา ดอกไม้ รองเท้า กระเป๋า ฯลฯ แล้วให้นักเรียนช่วยกันแต่งประโยคโดยใช้คำอนิยมสรรพนามประกอบ

ขั้นสรุป

ครูทบทวนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำปฤจฉาสรรพนาม อนิยมสรรพนาม และนิยมสรรพนาม หลักการสังเกตและวิธีการใช้คำสรรพนามเหล่านี้

6. การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในชั้นเรียน ในการอภิปรายซักถามปัญหาต่าง ๆ

2. สังเกตจากงานที่มอบหมายให้ทำ การแต่งประโยคโดยการใช้คำต่าง ๆ ให้ถูกต้อง

แผนการสอนเรื่องที่ 2

1. เรื่อง หน้าที่ของคำสรรพนามในประโยค เวลา 1 คาบ

2. ความคิดรวบยอด

คำในภาษาไทยไม่มีรูปคำเป็นที่สังเกตเหมือนคำในภาษาอื่น ๆ การที่จะรู้ว่าคำไหนอยู่ในหมวดใด หรือเป็นคำชนิดใด ต้องสังเกตว่าคำนั้น ๆ ทำหน้าที่อย่างไรในประโยค คำสรรพนามก็เช่นกัน ทำหน้าที่ได้หลายหน้าที่ในประโยค

3. จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถบอกได้ว่าคำใดในประโยคเป็นคำสรรพนามชนิดใด
2. นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของคำสรรพนามที่ปรากฏในประโยคได้อย่างถูกต้อง

4. อุปกรณ์

บัตรประโยค

แบบฝึกหัด

5. วิธีสอนและกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูทบทวนความรู้เดิมเกี่ยวกับชนิดย่อยของคำสรรพนามที่เรียนไปว่ามีกี่ชนิดอะไรบ้าง คำใดบ้างที่จัดอยู่ในคำสรรพนามชนิดต่าง ๆ ครูอธิบายเพิ่มเติม

ขั้นสอนและกิจกรรม

1. ครูให้นักเรียนตอบคำถามครูว่า คำนามทำหน้าที่อย่างไรบ้างในประโยค ครูเขียนคำตอบของนักเรียนบนกระดาน

2. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับคาสรรพนามว่า คาสรรพนามเป็นคาแทนนาม ดังนั้นคาสรรพนามทำหน้าที่ในประโยคได้หลายอย่างเช่นเดียวกับคานามเช่นกัน ยกตัวอย่างบัตรประโยคให้นักเรียนดู เช่น

ฉันทำการบ้านเสร็จแล้ว	(สรรพนามทาหน้าที่ ประธาน)
ใครเป็นคนผิด	
สุนัขกัดเขาเป็นแผลใหญ่	(สรรพนามทาหน้าที่ กรรม)
อย่าตีมันเลยนะ	
นายจ้างให้เธอรีดเสื้อ	(สรรพนามทำหน้าที่ กรรมตรง)
ฉันจะนาสมุดงานไปให้ท่านตรวจ	(สรรพนามทาหน้าที่ กรรมรอง)
ผู้อำนวยการท่านไปประชุม	(สรรพนามทาหน้าที่ ขยายนาม)
ดินสอมันหักแล้ว	
ผู้ร้ายปากแข็ง คือ เขา	(สรรพนามทาหน้าที่ส่วนเติมเต็ม)
นี่ ทาอะไรเร็ว ๆ หน่อยซิ	(สรรพนามทาหน้าที่เรียกร้อง)
เครื่องประดับคุณน้างามจริง ๆ	(สรรพนามทาหน้าที่ขยายนาม)
ท่านครับ คุณหนูมาแล้วครับ	(สรรพนามทาหน้าที่เรียกขาน)

3. จากประโยคดังกล่าว ครูให้นักเรียนช่วยกันหาคาสรรพนาม ตาแหน่งหน้าที่ของคาสรรพนามว่า ตามโครงสร้างของประโยคแล้ว สรรพนามที่อยู่ในแต่ละประโยคทาหน้าที่อะไรบ้าง? นักเรียนช่วยกันอภิปราย ครูเขียนสรุปคาตอบของนักเรียนบนกระดาน

4. ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับหน้าที่ของคาวิภาคสรรพนามและประพันธสรรพนามในประโยค ให้นักเรียนดูตัวอย่างประโยคจากหนังสือหลักภาษาไทย เล่ม 2 หน้า 31 – 32 เพิ่มเติม

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับชนิดย่อยของคาสรรพนาม และหน้าที่ของคำสรรพนามในประโยค

2. ให้นักเรียนทาแบบฝึกหัด

6. ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในชั้นเรียน การร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน

2. สังเกตจากการทางานของนักเรียน

3. สังเกตจากการทาแบบฝึกหัด

แผนการสอนเรื่องที่ 3

1. เรื่อง คากริยา เวลา 1 คาบ

2. ความคิดรวบยอด

คากริยา คือ คาที่แสดงความหมายของนามหรือสรรพนามว่า นามหรือสรรพนามนั้น ๆ ทาอะไร หรือมีอาการ หรืออยู่ในสภาพอย่างไร

3. จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกได้ว่าคาที่พบในประโยค คาใดเป็นคากริยา

2. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกได้ว่า คากริยาที่เห็นเป็นคาอกรรมกริยาหรือสกรรมกริยา

3. เพื่อให้นักเรียนสามารถแต่งประโยคโดยใช้คากริยาได้ถูกต้องเหมาะสมกับลักษณะหน้าที่ของคาตามที่กรูกาหนด

4. อุปกรณ์

บัตรข้อความ เขียนประโยคที่มีทั้งอกรรมกริยาและสกรรมกริยา เช่น ชาวบ้านผ่าฟืน ภาพยนต์เลิกแล้ว ฝนเทลงมาแล้ว ฯลฯ

5. วิธีสอนและกิจกรรม

ขั้นนา

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับกิจวัตรประจาวัน "ตั้งแต่เช้า...จนถึงขณะนี้นักเรียนกาลังทำอะไร"

ครูเขียนคากริยาจากคาตอบที่ได้รับจากนักเรียนลงบนกระดาน ซึ่งมีคากริยาชนิดต่าง ๆ กัน เช่น กิน ล้าง ใส่ อ่าน เดิน ... ฯลฯ

ครูและนักเรียนช่วยกันพิจารณาเกี่ยวกับคากริยาจากประโยคที่ตอบ ซึ่งมีทั้งอกรรมกริยาและสกรรมกริยา

ขั้นสอนและกิจกรรม

1. ครูกำหนดให้ตัวอย่างประโยค กริยาที่มีกรรมและไม่มีกรรม เช่น

ฟ้าผ่าท่ามกลางสายฝน

ฝนตกจงมาอย่างหนัก

พนักงานเทศบาลเทขยะ

เขากับไม่ก่อนนอน

กานันล้มวัวล้มควาย

เด็ก ๆ หักกิ่งไม้

ฯลฯ

2. ให้นักเรียนลอกประโยคเหล่านี้ลงในสมุดแล้วให้นักเรียนแต่ละคนพิจารณา และขีดเส้นใต้คากริยาในประโยค พร้อมทั้งบอกว่าเป็นคำกริยาชนิดใด

กริยาไม่มีกรรม คือ ... .

กริยามีกรรม คือ .....

กรรม คือ ....

3. เมื่อนักเรียนขีดเส้นใต้คากริยา และบอกชนิดของคากริยาแล้ว ครูให้นักเรียนรวบรวมเฉพาะแต่ละแถวส่งครู ครูสับเปลี่ยนสมุดให้นักเรียนแต่ละแถวผลัดกันตรวจโดยใช้คินสอ

4. ครูและนักเรียนช่วยกันอภิปราย พิจารณาคากริยาในประโยคแต่ละประโยคว่า คาใดเป็นคากริยา และเป็นกริยาชนิดใด ให้นักเรียนตรวจคาตอบของเพื่อนตามที่เฉลย

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับคำกริยาจากการค้นหาพิจารณาคำกริยาในประโยค

6. ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการทางานที่มอบหมายให้
2. สังเกตจากความตั้งใจ
3. สังเกตจากการทาแบบฝึกหัด

แผนการสอนเรื่องที่ 3

1. เรื่อง คากริยา – หน้าที่ของคากริยาในประโยค เวลา 1 คาบ

2. ความคิดรวบยอด

วิกตรรถกริยา เป็นกริยาที่ไม่สมบูรณ์ในตัวเอง ต้องอาศัยคำที่มาตามหลัง หรือคำที่อยู่ท้ายประโยคช่วย จึงจะมีความหมายสมบูรณ์ เช่น คล้าย เหมือน เท่า ฯลฯ

กริยานุเคราะห์ เป็นกริยาที่ต้องอยู่ร่วมกับกริยาอื่น ใช้สำหรับประกอบกริยาอื่น จะทำให้คากริยามีความหมายชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น ต้อง จะ ได้ ฯลฯ

คากริยาทำหน้าที่ต่าง ๆ ได้หลายหน้าที่ในประโยค

3. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถให้นิยามคากริยาที่เรียนในชั่วโมงนี้ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถใช้คากริยา วิกตรรถกริยา กริยานุเคราะห์ ได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษา
3. นักเรียนสามารถระบุได้ว่า คำใดในประโยคเป็นคากริยาใดได้
4. นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของคากริยาในประโยคได้ถูกต้อง

4. อุปกรณ์

1. บัตรประโยค
2. แผนภูมิ
3. แบบฝึกหัด

5. วิธีสอนและกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับ ข่าว เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่นักเรียนได้อ่านหรือฟังมานั้น ประกอบไปด้วยเนื้อหาสาระที่เป็นจริง และการคาดคะเนวิเคราะห์เหตุการณ์บางโดยพิจารณาจากข้อมูลประกอบกับเหตุผลต่าง ๆ เช่น "ระดับน้ำในแม่น้ำเจ้าพระยาจะสูงขึ้นอีก .80 เมตร ซึ่งเป็นระดับน้ำที่เคยขึ้นสูงสุดในปี 2523 แล้ว กรุงเทพมหานครจะต้องประสบกับภาวะน้ำท่วมอีก ... ฯลฯ

จากข้อความที่ครูยกมาอ่านให้ฟังนี้จะเห็นได้ว่า คากริยาบางคำในประโยคมีส่วนทำให้ความหมายชัดเจนขึ้น

ขั้นสอนและกิจกรรม

1. ครูนำบัตรประโยคซึ่งประกอบด้วยกริยานุเคราะห์ต่าง ๆ เช่น ฝนจะตกหนัก ฝนตกแล้ว นักเรียนต้องรีบทางาน ท่านอาจจะมาก็ได้ โปรดเงียบ ฯลฯ ครูอธิบายเกี่ยวกับรูปของประโยคเหล่านี้ว่า เป็นประโยคคาดคะเน, บอกเล่า, วิงวอน ฯลฯ ซึ่งแต่ละประโยคนั้นจะมีคากริยาอนุเคราะห์ที่มีส่วนทำให้ความหมายเด่นชัดขึ้น

2. ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับหน้าที่ของคานาม และสรรพนามว่า คานาม, สรรพนาม ที่ทำหน้าที่เป็นตัวเติมเต็มนั้น จะอยู่หลังคากริยาพวกหนึ่ง กริยาพวกนั้นมีคาอะไรบ้าง? ลองยกตัวอย่างประกอบ.....

3. จากคำตอบของนักเรียน ครูอธิบายเพิ่มเติม และวิธีการสังเกตวิกตรรถกริยา โดยพิจารณาจากประโยคว่า คาที่ตามหลังนั้นเป็นส่วนเติมเต็มหรือไม่ เช่น

ปัญญาประดุจอาวุธ

เธอเป็นนักเปียนโน

เทพสตรีแปลว่าผู้หญิงชาวสรรค์

เขาทางานเป็น

น้ำร้อนปลาเป็น น้ำเย็นปลาตาย

4. ครูทบทวนเกี่ยวกับชนิดของคากริยาทั้งหมดอีกครั้ง และกล่าวถึงหน้าที่ของคำกริยาในประโยคว่า คากริยาสามารถทาหน้าที่ต่าง ๆ ได้เช่นเดียวกับคาอื่น ๆ

5. ครูนาแผนภูมิเกี่ยวกับหน้าที่ของคากริยา อธิบายประกอบด้วยตัวอย่างบัตรประโยคให้นักเรียนดู เช่น

แสดงเป็นตัวสากัญในภาคแสดงของประโยค : สินสมุทรคาน้าไป

ขยายนาม : เจ้าภาพเปลี่ยนรายการอาหารเลี้ยง

ทาหน้าที่เหมือนคานาม : ฉันชอบอ่านหนังสือ
พูดอย่างนี้ไม่ถูกนะ

ฯลฯ

6. เมื่อครูอธิบายจบแล้ว ให้นักเรียนช่วยกันแต่งประโยคที่มีคากริยาทำหน้าที่ต่าง ๆ ในประโยกมาคนละ 2 – 3 ประโยค

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับชนิดของคากริยาและหน้าที่ของคากริยา

2. ครูให้นักเรียนทาแบบฝึกหัด

6. ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในชั้นเรียน การร่วมมือในกิจกรรมการเรียนการสอน

2. สังเกตจากการทางานของนักเรียน

3. สังเกตจากการทาแบบฝึกหัด

แผนการสอนเรื่องที่ 4

1. เรื่อง คาวิเกษณ์ – ชนิดของคาวิเศษณ์ เวลา 1 คาบ

2. ความคิดรวบยอด

คาวิเศษณ์ คือ คาที่แสดงความหมาย บอกลักษณะต่าง ๆ เช่น ขนาด สัณฐาน เวลา สถานที่ ปริมาณ จานวน ฯลฯ

ลักษณวิเศษณ์ คือ คาวิเศษณ์ที่บอกให้รู้ลักษณะต่าง ๆ เช่น กลิ่น, ขนาด ฯลฯ

กาลวิเศษณ์ คือ คาวิเศษณ์ที่บอกเวลา เช่น ก่อน หลัง เช้า ฯลฯ

สถานวิเศษณ์ คือ คาวิเศษณ์ที่บอกที่อยู่ ระยะที่ตั้ง เช่น ใกล้ ไกล เหนือ บน ล่าง ฯลฯ

ประติชญาวิเศษณ์ คือ คาวิเศษณ์ที่ใช้ในการขานรับ พูดจากัน เช่น ครับ ขา ฯลฯ

3. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถบอกนิยามของคาวิเศษณ์ที่เรียนในชั่วโมงนี้ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถบอกได้ว่า คาที่พบเห็นเป็นคำวิเศษณ์ชนิดใด
3. นักเรียนสามารถใช้คาวิเศษณ์แต่งประโยคได้ถูกต้องตามหลักภาษา

4. อุปกรณ์

1. บัตรภาพ
2. บัตรคา
3. บัตรประโยค

5. วิธีสอนและกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูยกสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตัวนักเรียน ให้นักเรียนสังเกตดูว่าสิ่งต่าง ๆ ถึงแม้จะเป็นสิ่งเดียวกัน ประเภทเดียวกันก็ตาม แต่ก็มีอะไรที่แตกต่างกันออกไป เช่น นักเรียนห้องนี้มีบางคนสูง–เตี้ย, ผิวขาว–ดำ, ตัวเล็ก–โต, สมุดสีขาว–เขียว ฯลฯ

ให้นักเรียนช่วยกันตอบและค้นหาสิ่งอื่น ๆ ตัวอย่างอื่น ๆ ประกอบเพิ่มเติม

ครูอธิบายสรุปเพิ่มเติมเกี่ยวกับคำวิเศษณ์ – นิยามศัพท์

ขั้นสอนและกิจกรรม

1. ครูอธิบายเกี่ยวกับการใช้คำวิเศษณ์ในการกำหนด กลิ่น ขนาด ชนิด รส สัณฐาน สัมผัส สี เสียง และอาการ โดยใช้บัตรคำและบัตรภาพประกอบคำอธิบาย เช่น ภาพมะยาว สัณฐานกลม ผิวสีเขียว รสเปรี้ยว ฯลฯ เป็นต้น

2 จากการอธิบายในข้อ 1 แล้ว ครูให้นักเรียนแบ่งออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ จำนวน 9 กลุ่ม โดยกำหนดให้แต่ละกลุ่มช่วยกันหาคำวิเศษณ์เกี่ยวกับ

ชนิด .	(ชั่ว,ดี,เลว)	เสียง. . .	(ดัง,ค่อย,แหบ)
ขนาด	(เตี้ย,สูง,ยาว)	กลิ่น. . .	(หอม,เหม็น,ฉุน)
สัณฐาน...	(กลม,ริ,ทุย)	รส ..	(หวาน,มัน,เค็ม)
สี	(ดำ,แดง,เขียว)	สัมผัส .	(ร้อน,เย็น,อุ่น)
อาการ .	(ช้า,ด่วน,ฉลาด)		

ฯลฯ

และให้นักเรียนแต่งประโยคสั้น ๆ โดยมีคำวิเศษณ์เหล่านี้ประกอบ

3. ครูยกตัวอย่างบัตรประโยค ซึ่งประกอบไปด้วยคำวิเศษณ์บอกเวลา และคำวิเศษณ์บอกสถานที่ เช่น

คนโบราณมีสุขภาพดีกว่าคนปัจจุบันนี้
เมื่อวานนี้ฝนตกหนัก
คนตื่นเช้าย่อมได้กำไรชีวิต
เขาไปนานแล้วละ
ท่านผู้ใหญ่มีจิตช่างคิดไกล
เขานั่งข้างนอก ฉันนั่งข้างใน

ฯลฯ

ให้นักเรียนช่วยกันหาคาวิเศษณ์ที่บอกเวลาและบอกสถานที่ในบัตรประโยคที่ให้มา

4. ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับคาวิเศษณ์บอกเวลาและคาวิเศษณ์บอกสถานที่ให้นักเรียนดูเพิ่มเติม ให้นักเรียนช่วยกันแต่งประโยคโดยใช้คำวิเศษณ์ที่กูกำหนดให้

5. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับประโยคที่ใช้ในบทสนทนา หรือในเรื่องสั้นต่าง ๆ ที่มีบทสนทนา จะพบว่ามีคาอยู่พวกหนึ่งใช้ในการกล่าวขานรับ หรือกล่าวรับ ซึ่งนักเรียนคุ้นเคยและใช้เป็นประจำ เช่น จ๊ะ, ค่ะ, ครับ ฯลฯ ให้คำเหล่านี้จัดเป็นกาวิเศษณ์ชนิดหนึ่งที่เรียกว่า ประติชญาวิเศษณ์ หรือวิเศษณ์แสดงคาขานและรับ

6. ให้นักเรียนยกประโยคที่มีคาวิเศษณ์แสดงคาขานรับต่าง ๆ คนละ 2 – 3 ประโยค

<u>ขั้นสรุป</u>

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับนิยามคาวิเศษณ์ การใช้คำวิเศษณ์ชนิดต่าง ๆ ที่เรียนในชั่วโมงนี้ (ลักษณวิเศษณ์, กาลวิเศษณ์, สถานวิเศษณ์ และประติชญาวิเศษณ์)

6. ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในชั้นเรียน ในการอภิปรายซักถามปัญหาต่าง ๆ

2. สังเกตจากการทางานที่มอบหมายให้นักเรียนทำ เช่น การทำงานกลุ่ม การยกตัวอย่างคา ประโยคชนิดต่าง ๆ

แผนการสอนเรื่องที่ 4

1. เรื่อง คาวิเศษณ์ – ชนิดของคาวิเศษณ์ เวลา 1 คาบ

2 ความคิดรวบยอด

ประพันธวิเศษณ์ คือ คำวิเศษณ์ที่ใช้เชื่อมประโยค แสดงว่าประโยคที่นำมาเชื่อมนั้นขยายกากริยา หรือคาวิเศษณ์ในประโยคหน้า เช่น ที่, ซึ่ง, อัน ฯลฯ

ปฤจฉาวิเศษณ์ คือ คาวิเศษณ์ที่ประกอบเพื่อบอกความสงสัย ใช้สำหรับเป็นคาถาม เช่น อะไร ไหน ทำไม ฯลฯ

นิยมวิเศษณ์ คือ คาวิเศษณ์ที่ใช้ประกอบเพื่อบอกความแน่นอน ชี้เฉพาะลงไป เช่น นี้ นั้น โน้น เอง ฯลฯ

อนิยมวิเศษณ์ คือ คาวิเศษณ์ที่ใช้ประกอบเพื่อบอกความที่ไม่กำหนดแน่นอน ได้แก่ ใด อะไร ไหน อื่น ๆ ฯลฯ

3. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถบอกนิยามของคาวิเศษณ์ชนิดต่าง ๆ ที่เรียนในชั่วโมงนี้ได้ถูกต้อง

2. นักเรียนสามารถบอกได้ว่าคาที่พบเห็นในประโยคเป็นคาวิเศษณ์ชนิดใด

3. นักเรียนสามารถบอกความแตกต่างระหว่างคาประพันธวิเศษณ์, ปฤจฉาวิเศษณ์, นิยมวิเศษณ์, อนิยมวิเศษณ์ กับคาประพันธสรรพนาม, ปฤจฉาสรรพนาม, นิยมสรรพนาม, อนิยมสรรพนาม ได้ถูกต้อง ตามลาดับ

4. นักเรียนสามารถใช้คาวิเศษณ์แต่งประโยคได้ถูกต้องตามที่กฎกำหนด

4. อุปกรณ์

1. บัตรประโยค

5. วิธีสอนและกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนเกี่ยวกับคาประพันธสรรพนาม ปฤจฉาสรรพนาม นิยมสรรพนาม และอนิยมสรรพนาม ซึ่งนักเรียนได้เรียนไปแล้วในเรื่องคำสรรพนาม

ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับชนิดของคาสรรพนามเหล่านี้อีกครั้งหนึ่งเป็นการทบทวน

ขั้นสอนและกิจกรรม

1. ครูนาบัตรประโยค ซึ่งมีคาประพันธสรรพนาม ปฤจฉาสรรพนาม นิยมสรรพนาม อนิยมสรรพนาม ประพันธวิเศษณ์ ปฤจฉาวิเศษณ์ นิยมวิเศษณ์ และอนิยมวิเศษณ์ เช่น

ฉันรักคนที่มีน้ำใจงาม
ฉันรักคนดีที่มีคุณธรรม
เพชรอันมีรอยร้าวย่อมไร้ค่า
วิชามีค่ามากอันประมาณไม่ได้
ผู้ซึ่งกระทาความดีจะได้รับผลดีสนอง
คนร้ายซึ่งหลบหนีไปได้มอบตัวต่อเจ้าหน้าที่
ใครหยิบหนังสือของฉันไป
หนังสือใครอยู่ในตู้นี้
เธอจะไปทัศนศึกษาที่ไหน
จังหวัดไหนที่เราจะไปทัศนศึกษา

อะไรเป็นวิชาที่เธอชอบที่สุด
ประเทศอะไรที่เล็กที่สุดในโลก
ใคร ๆ ก็อยากมีความสุขทั้งนั้น
เครื่องเรือนชุดนี้ราคาแพง
นี่โบราณวัตถุที่มีค่ายิ่ง
ทุเรียนต้นโน้นเป็นทุเรียนก้านยาว
โน่นบ้านพักชายทะเลที่เราเช่าอยู่
นั่นคือถ้วยรางวัลนักกีฬาดีเด่น
นักกีฬาคนนั้นวิ่งชนะเลิศ
อะไรก็ไม่มีค่าเท่าความรู้
ลมอะไรก็ไม่ร้ายเท่าลมปาก
ผู้ใดเป็นคนดีเราควรคบด้วย
เธอจะมาหาฉันเวลาใดก็ได้

ฯลฯ

2. จากประโยคตัวอย่างที่ให้นักเรียนดูในข้อ 1 นั้น ครูให้นักเรียนแยกแยะเป็นกลุ่ม ๆ ช่วยกันอภิปราย พิจารณาถึงตำแหน่งของคำ หน้าที่ที่แสดงความสำคัญของคำที่ขีดเส้นใต้

3. นักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับคำวิเศษณ์ และคำสรรพนามที่ปรากฏอยู่ในประโยคตัวอย่างที่ให้แล้วนั้นเสร็จสิ้นลง ครูอธิบายเพิ่มเติมสรุปให้นักเรียนฟังอีกครั้งเกี่ยวกับความแตกต่างของคำวิเศษณ์และคำสรรพนาม

4. ครูให้นักเรียนแต่ละแถวผลัดกันแต่งประโยคโดยใช้คำวิเศษณ์ชนิดต่าง ๆ ตามที่ครูกำหนดให้ และให้เพื่อน ๆ แถวอื่นตอบคำถามว่าในประโยคที่แต่งนี้คำใดเป็นคำวิเศษณ์และเป็นคำวิเศษณ์ชนิดใด

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปทบทวนเกี่ยวกับชนิดของคาวิเศษณ์ ความแตกต่างของคาวิเศษณ์กับคาสรรพนามที่มีรูปคาเหมือนกัน แต่ใช้ตาแหน่งหน้าที่ต่างกัน

6. ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในชั้นเรียน ในการอภิปรายซักถามปัญหาต่าง ๆ

2. สังเกตจากการทางานที่มอบหมายให้ทำ เช่น การทางานกลุ่ม การสร้างประโยคต่าง ๆ

แผนการสอนเรื่องที่ 4

1. เรื่อง คาวิเศษณ์ – หน้าที่ของคาวิเศษณ์ เวลา 1 คาบ

2. ความคิดรวบยอด

ประมาณวิเศษณ์ คือ คาวิเศษณ์ที่ประกอบเพื่อบอกให้รู้จานวนมาก จานวนน้อย จานวนตัวเลข และจานวนอันดับที่ เช่น ทั้งหมด, ผอง, มาก, น้อย, คนที่ 5, 5 ฯลฯ

ประติเษธวิเศษณ์ คือ คาวิเศษณ์ที่ประกอบเพื่อบอกความปฏิเสธ ไม่รับรอง บอกความห้าม เช่น ไม่ มิได้ อย่า ห้าม ฯลฯ

คาวิเศษณ์ สามารถทาหน้าที่ต่าง ๆ ได้ในประโยค การที่จะทราบว่าคาใดเป็นคาวิเศษณ์ ทาหน้าที่ใดในประโยคนั้น จะต้องพิจารณาจากตาแหน่งหน้าที่ของคำในประโยค

3. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถบอกนิยามของคาวิเศษณ์ที่เรียนในชั่วโมงนี้ได้
2. นักเรียนสามารถใช้คำวิเศษณ์ ประมาณวิเศษณ์ ประติเษธวิเศษณ์ ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถบอกได้ว่าคำใดในประโยคเป็นคาวิเศษณ์ชนิดใด
4. นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของคาวิเศษณ์ในประโยคได้ถูกต้อง

4. อุปกรณ์

1. บัตรภาพ
2. บัตรคา

3. แผนภูมิ

4. แบบฝึกหัด

5. วิธีสอนและกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับชนิดของคำวิเศษณ์ที่เรียนไปแล้วว่ามีกี่ชนิด อะไรบ้าง เป็นการทบทวนความรู้เดิมของนักเรียน ครูอธิบายเพิ่มเติมอีกครั้ง

ขั้นสอนและกิจกรรม

1. ครูนำภาพซึ่งประกอบด้วยภาพที่แสดงบอกตัวเลขจำนวนนับ จำนวนตัวเลข และจำนวนอันดับที่ เช่น ภาพนักกีฬาที่วิ่งชนะเลิศอันดับ 1, 2 และ 3, ภาพแสดงตารางคะแนน, ภาพคนชมการแสดง, ภาพการซ้อมรบ ฯลฯ ให้นักเรียนดู

2. จากภาพที่นำมาให้นักเรียนดูนั้น ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับภาพที่เห็นและให้นักเรียนแต่งประโยคอธิบายภาพเหล่านั้นให้ชัดเจน

3. ครูอธิบายเกี่ยวกับคำประมาณวิเศษณ์จากประโยคที่นักเรียนแต่งมา โดยแบ่งจำนวน ประเภทของคำประมาณวิเศษณ์พร้อมกับยกตัวอย่างประโยคเพิ่มเติม

4. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับประโยคพื้นฐานที่เรียนมาในชั้นมัธยมปีที่ 1 ซึ่งมีประโยคชนิดต่าง ๆ เช่น ประโยคบอกเล่า ประโยคคำถาม ประโยคปฏิเสธ ฯลฯ ประโยคบอกเล่าที่จะเปลี่ยนเป็นประโยคปฏิเสธ หรือประโยคคำสั่งได้นั้น พิจารณาได้จากสิ่งใด, คำใดในประโยคบ้าง?

5. จากข้อ 4 ครูให้ตัวอย่างประโยคประกอบการพิจารณา พร้อมกันนั้นให้นักเรียนแต่งประโยคเพิ่มเติม ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้คำประติเษธวิเศษณ์

6. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม จำนวน 4 กลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มช่วยกัน

อภิปรายภายในกลุ่มเกี่ยวกับหน้าที่ของคาวิเศษณ์ว่าทาหน้าที่อย่างไรบ้างในประโยค และส่งตัวแทนกลุ่มออกมารายงานหน้าชั้น

7. ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับหน้าที่ของคาวิเศษณ์ โดยใช้แผนภูมิ – ประโยคตัวอย่างให้นักเรียนฟัง

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับชนิดของคาวิเศษณ์และหน้าที่ของคาวิเศษณ์

2. ครูให้นักเรียนทาแบบฝึกหัด

6. การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในชั้นเรียน การอภิปรายซักถามปัญหาต่าง ๆ ฯลฯ

2. สังเกตจากงานที่มอบหมายให้ทา การทาแบบฝึกหัด

แผนการสอนเรื่องที่ 5

1. เรื่อง คาบุพบทและหน้าที่ของคาบุพบท เวลา 1 คาบ

2. ความคิดรวบยอด

คาบุพบท คือ คาที่นำหน้านาม สรรพนาม กริยาบางพวก และคาวิเศษณ์บางคา คาบุพบททำหน้าที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างคำหรือกลุ่มคาให้สัมพันธ์กับคาหรือกลุ่มคาอื่นเพื่อแสดงความหมายต่าง ๆ เช่น ลักษณะ เหตุผล เวลา สถานที่ เจ้าของ ฯลฯ

3. จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถบอกนิยามของคาบุพบทได้ถูกต้อง

2. นักเรียนสามารถบอกชนิดของคาบุพบทได้

3. นักเรียนสามารถบอกได้ว่าคาใดในประโยคเป็นคาบุพบทชนิดใดและให้เหตุผลประกอบได้ตามที่กำหนด

4. นักเรียนสามารถใช้คำบุพบทได้ถูกต้องและเหมาะสมกับลักษณะหน้าที่ของคา

4. อุปกรณ์

1. บัตรคา

2 บัตรข้อความ – บัตรประโยค

3. แบบฝึกหัด

5. วิธีสอนและกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูนำบัตรประโยค "สานวนไทย" ต่าง ๆ ให้นักเรียนพิจารณาดูว่าสานวนนั้นประกอบด้วยคำประเภทใด และคำเหล่านั้นมีความสัมพันธ์กันหรือไม่อย่างไร เช่น

กินน้ำใต้ศอก, ไข่ในหิน, หักด้ามพร้าด้วยเข่า, มาเหนือเมฆ, สอนหนังสือแก่สังฆราช, หมองูตายเพราะงู ฯลฯ

2. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายและโยงความสัมพันธ์ระหว่างคำ, กลุ่มคำ กับคำและกลุ่มคำ ชี้ให้เห็นถึงหน้าที่ของคำบุพบทในประโยค ข้อความ สานวนที่ยกมา

ขั้นสอนและกิจกรรม

1. ครูอธิบายให้นักเรียนฟังเกี่ยวกับนิยาม, ชนิดของคำบุพบทว่ามี 2 แบบ คือ

แบบที่ 1 บุพบทไม่เชื่อมกับบทอื่น, คำอื่น คือ นามหน้าบท, คำอื่น โดยไม่ได้ทำหน้าที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์ ใช้เป็นคำร้องเรียก เช่น อันว่า ข้าแต่ ฯลฯ

ตัวอย่าง เช่น ดูก่อน ประชาชนทั้งหลาย
ข้าแต่ ท่านผู้มีเกียรติ
ดูกร ภิกษุทั้งหลาย

แบบที่ 2 บุพบทเชื่อมกับบทอื่น คือ นำหน้าคำนาม สรรพนาม หรือคากริยาที่ทำหน้าที่เป็นคำนาม ทำให้คำที่มานำหน้านั้นมีความหมายเกี่ยวเนื่องกับคำที่มานำหน้า เช่น ของ, กับ, แก่, ต่อ ฯลฯ

2. ครูยกตัวอย่างบัตรประโยค ซึ่งมีคำบุพบทชนิดต่าง ๆ ให้นักเรียนดูและพิจารณาถึงหน้าที่ของคำบุพบทนั้นด้วย

ตัวอย่างบัตรข้อความ

เครื่องเขียนของฉัน

พระมหากษัตริย์แห่งกรุงสยาม

อุศเรนรบกับสินสมุทร

สมิงอานะมอญคิดกบฏต่อพระเจ้าพุกาม

หยกถิ่นแต่เช้าตรู

ทหารต่อสู้เพื่อชาติ

ผ้าชิ้นนี้สำหรับคุณ

ชีวิตฉันก้าวหน้าไปเพราะครู

ฯลฯ

3. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปราย ถึงหน้าที่ของคำบุพบทว่าในแต่ละประโยคนั้นมีคำใดเป็นคำบุพบท แต่ละคำนั้นทำหน้าที่โยงความสัมพันธ์กับคำใด และแสดงความหมายต่าง ๆ กันอย่างไร ครูเขียนสรุปเป็นข้อ ๆ บนกระดานดำ

4. ครูอธิบายถึงหน้าที่ของคำบุพบทเพิ่มเติม และการโยงคำ, กลุ่มคำให้สัมพันธ์กัน เช่น โยงความสัมพันธ์ระหว่าง

คำนาม – คำนาม	เช่น ประชาชนนอกพระนคร
คำนาม – คำสรรพนาม	เช่น ของขวัญสำหรับเธอ
คำนาม – คำกริยา	เช่น บันไดสำหรับปีน
คำนาม – กลุ่มคำ	เช่น เราเห็นแก่เด็กตาดำ ๆ
คำสรรพนาม – คำสรรพนาม	เช่น สามีของหล่อน
คำกริยา – คำกริยา	เช่น ห้องสมุดปิดชั่วคราวระหว่างสอบ
คำกริยา – คำวิเศษณ์	เช่น เขาไปแต่เช้ามืด

ฯลฯ

5. ให้นักเรียนแต่งประโยค โดยใช้คาบุพบทที่ครูกำหนดให้คนละ 1 ประโยค

ขั้นสรุป

1. ครูทบทวนให้นักเรียนเข้าใจถึงเรื่องคาบุพบททั้งหมด ชนิดและหน้าที่ของคาบุพบท

2. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรื่องคาบุพบท

6. การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจและความตั้งใจของนักเรียนในการร่วมกิจกรรม เช่น การร่วมอภิปราย การตอบคำถาม ฯลฯ

2 สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนเรื่องที่ 6

1. เรื่อง คาสันธานและหน้าที่ของคาสันธาน เวลา 1 คาบ

2. ความคิดรวบยอด

คาสันธาน ก็อ คาที่ใช้เป็นคาเชื่อม, คิดติดต่อระหว่างคากับคา, คากับกลุ่มคำ และประโยคกับประโยค

คาสันธาน ทาหน้าที่เชื่อมความในลักษณะต่าง ๆ กัน เช่น ความขัดแย้งกัน, ความคล้อยตามกัน, ความเป็นเหตุเป็นผล, ความเลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง ฯลฯ

3. จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถบอกนิยามคาสันธานได้ถูกต้อง

2. นักเรียนสามารถบอกได้ว่าคำใดในประโยคเป็นคาสันธานชนิดใด ให้เหตุผลประกอบได้

3. นักเรียนสามารถใช้คาสันธานในการแต่งประโยคได้ถูกต้องและเหมาะสมกับลักษณะหน้าที่ของคา

4. นักเรียนสามารถบอกชนิดของคาสันธานได้ถูกต้อง

4. อุปกรณ์

1. บัตรประโยค

2. แผนภูมิการใช้คาสันธานเชื่อมความลักษณะต่าง ๆ

3. แบบฝึกหัด

5. วิธีสอนและกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการรวม การเชื่อสิ่งของต่าง ๆ ว่าจาเป็นต้องอาศัยสิ่งที่เป็นสื่อหรือเป็นเครื่องต่อ เช่น ไม้, โลหะ, วัสดุต่าง ๆ ให้รวมกันติดต่อกัน

ในภาษาพูด – ภาษาเขียนก็เช่นกัน เราสามารถจะรวมคา, ประโยค ให้เชื่อมติดต่อกันได้โดยอาศัยคาสันธานนั่นเอง

ขั้นสอนและกิจกรรม

1. ครูนำบัตรข้อความที่มีคำสันธานใช้ในการเชื่อม 3 แบบด้วยกันให้นักเรียนพิจารณาดูสังเกตการใช้คาสันธานจากตัวอย่างบัตรข้อความที่ให้

ตัวอย่างบัตรข้อความ

อ่านกับเขียน, สุขกับทุกข์ (คา)

พี่เดินข้างหน้าและน้องเดินข้างหลัง (ประโยค)

เขาชอบคนตรีกับการร้องเพลง, พอสอบเสร็จฉันก็เที่ยว (ความ)

ครูอธิบายถึงหน้าที่ของคาสันธานในการเชื่อมทั้ง 3 แบบ ให้ฟังอีกครั้ง

2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ 6 กลุ่ม ให้อภิปรายกันภายในกลุ่ม และส่งตัวแทนกลุ่มออกมารายงานหน้าชั้นเกี่ยวกับคาสันธานที่ใช้ในประโยคตัวอย่างที่ให้ซึ่งมีลักษณะต่าง ๆ กันไป คือ

เชื่อมความคล้อยตามกัน	เช่น ทั้งฝนก็ตกพายุก็แรง ฯลฯ
เชื่อมความขัดแย้งกัน	เช่น ถึงเขาจะด่าฉันแต่ฉันก็ไม่โกรธ ฯลฯ
เชื่อมความเลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง	เช่น นายดาไม่เช่นนั้นก็นายแดงหาผิด
เชื่อมความที่เป็นเหตุผลแก่กัน	เช่น เพราะฝนแล้ง ต้นไม้จึงตาย ฯลฯ
เชื่อมความต่างตอนกัน	เช่น ตารวจมีหน้าที่รักษาความสงบ ส่วนทหารมีหน้าที่ปกป้องประเทศ

เชื่อมความแบ่งรับแบ่งสู้ เช่น ถ้าน้าไม่ท่วม ฉันก็จะไป ฯลฯ
(ให้เวลากลุ่มละ 10 นาที ในการอภิปรายกลุ่ม)

3. หลังจากตัวแทนกลุ่มออกมารายงานแล้ว ครูพูดอธิบายสรุปให้นักเรียนฟังเกี่ยวกับการใช้คำสันธานเชื่อมความลักษณะต่าง ๆ ด้วยแผนภูมิ

4. ครูทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนเกี่ยวกับการใช้คำพ้องรูปต่าง ๆ ที่นำมาใช้ในประโยคแล้ว หน้าที่ของคำในประโยคนั้นเป็นคำคนละชนิดกัน เช่น ยาเม็ดนี้ขม, ยาขมราคาแพง, บ้านเขาอยู่ใกล้บ้านฉัน, เขาอยู่ใกล้ ๆ ฯลฯ นักเรียนจะสังเกตเห็นว่าเมื่อตำแหน่งหน้าที่ของคำปรากฏในประโยคนั้น ถึงจะเขียนเหมือนกัน แต่ก็เป็นคำคนละชนิด คำสันธานก็เช่นกัน มีรูปพ้องกัน แต่ตำแหน่งและหน้าที่ของคำในประโยคนั้นอาจจะเป็นคำกริยา, บุพบท, คำวิเศษณ์ ก็ได้ ขอให้นักเรียนพิจารณาจากรูปประโยคต่อไปนี้ เช่น

เงือกพ่อแม่ตายเพราะการช่วยผู้อื่น	(เพราะ เป็นบุพบท)
นางผีเสื้อตายเพราะพระอภัยมณีเป่าปี่	(เพราะ เป็นสันธาน)
เพลงเพราะเช่นนี้เธอควรฟัง	(เพราะ เป็นวิเศษณ์)
บทเพลงนี้เพราะมาก	(เพราะ เป็นกริยา)
เขาให้เงินพ่อหลายร้อยบาท	(ให้ เป็นกริยา)
พระราชาตรัสให้อามาตย์เข้าเฝ้า	(ให้ เป็นสันธาน)

ฯลฯ

<u>ขั้นสรุป</u>

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับคำสันธานทั้งหมด และหน้าที่ของคำสันธาน

2. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด

6. <u>การประเมินผล</u>

1. สังเกตจากความสนใจและการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน เช่น การอภิปราย

2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนเรื่องที่ 7

1. เรื่อง คาอุทานและหน้าที่ของคาอุทาน เวลา 1 คาบ

2. ความคิดรวบยอด

คาอุทาน คือ คำที่ผู้พูดพูดออกมา, เปล่งออกมาเพื่อแสดงอารมณ์ ความรู้สึกของผู้พูด คาอุทานส่วนมากจะไม่มีความหมายตรงตามถ้อยคำ แต่จะมีความหมายเน้นอารมณ์, ความรู้สึกของผู้พูดเป็นสำคัญ

3. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถบอกนิยามของคำอุทานได้ถูกต้อง และชนิดของคาอุทานได้

2. นักเรียนสามารถบอกได้ว่าคาใดในประโยคเป็นคาอุทานชนิดใดได้

3. นักเรียนสามารถใช้คาอุทานแต่งประโยคได้ถูกต้องเหมาะสมกับลักษณะหน้าที่ของคา

4. อุปกรณ์

1. ภาพการ์ตูน สีหน้าแสดงถึงอารมณ์ต่าง ๆ เช่น ดีใจ เสียใจ โกรธ เจ็บปวด ฯลฯ

2. บัตรคา

3. แผนภูมิข้อความ

4. แบบฝึกหัด

5. วิธีสอนและกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูนำภาพการ์ตูน สีหน้าแสดงถึงอารมณ์ต่าง ๆ เช่น ดีใจ เสียใจ โกรธ สงสัย ฯลฯ ให้นักเรียนพิจารณาดูและตอบคำถามครูเกี่ยวกับภาพเหล่านั้น

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับอารมณ์ของคนซึ่งแสดงออกทางสีหน้าและสามารถแสดงออกในน้ำเสียง คำพูดในประโยคได้ด้วย ซึ่งสังเกตจากข้อความที่พูด และมีคำพวกหนึ่งที่บอกให้ทราบได้ คำพวกนั้น คือ คำอุทานนั่นเอง

ขั้นสอนและกิจกรรม

1. ครูทบทวนความรู้พื้นฐานเรื่องคำอุทานโดยยกตัวอย่างประโยคที่มีคำอุทานจากหนังสือวารสารต่าง ๆ เช่น "อ้อ ...หมอทางโน้นเขาก็เก่งดีนี่", "อ้าว. แล้วหลานทำไมถึงไม่กระโดดลงไปบ้าง", "เฮ้ย ..ทำอย่างงั้นก็หมดท่ากันซิจะ" ฯลฯ ให้นักเรียนสังเกตพิจารณาดู

2. ครูนำบัตรคำซึ่งประกอบด้วยคำอุทานบอกอาการชนิดต่าง ๆ ให้นักเรียนแต่งประโยค คนละ 1 ประโยคสั้น ๆ ครูเขียนประโยคที่นักเรียนแต่งมานั้นแยกเป็นชนิดต่าง ๆ บนกระดาน ครูและนักเรียนช่วยกันอภิปรายเกี่ยวกับชนิดของคำอุทานบอกอาการและใจความของประโยคเป็นหลักในการพิจารณา

3. ครูสรุปเกี่ยวกับชนิดของคำอุทานบอกอาการโดยใช้แผนภูมิข้อความให้นักเรียนฟังอีกครั้ง พร้อมด้วยประโยคตัวอย่าง เช่น อ้าว' ลุกเดินได้แล้วหรือไชโย' ครบสิบข้อแล้ว ชิชิ' อ้ายนี่บังอาจถึงเพียงนี้เชียวรึ เอ๊ะ ใครมาค้นของฉัน ฯลฯ

4. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับสำนวนพูดในภาษาไทย ซึ่งมักมีคำเสริมต่อท้ายคำพูดหลักอยู่เสมอ เช่น มือไม้ บ้านช่อง เลขผา ดูรถดูรา ฯลฯ เป็นต้น บางครั้งคำเสริมบทอยู่ข้างหน้าคำหลัก เช่น ปกปักรักษา ไก่ดิบไก่ดี น้ำหูน้ำตา ฯลฯ คำเสริมเหล่านี้จัดเป็นคำอุทานชนิดหนึ่ง เรียกว่า คำอุทานเสริมบท

5. จากข้อ 4 ครูยกตัวอย่างคำให้นักเรียนต่อคำอุทานเสริมบท เช่น คำว่า สัญญา ลม ๆ เข้าใจ กระดูก ผู้ชาย ทีวี ฯลฯ

ขั้นสรุป

1. ครูทบทวนให้นักเรียนเข้าใจเกี่ยวกับคำอุทานและชนิดของคำอุทาน
2. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด

6. การประเมินผล

1. สังเกตจากความตั้งใจและความสนใจในการเรียน การร่วมกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การร่วมอภิปราย การตอบคำถามปัญหาต่าง ๆ ในชั้น
2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

เรื่อง คาและหน้าที่ของคาทั้ง 7 ชนิด ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2

วิชา หลักภาษาไทย เวลา 14 คาบ

คู่มือครู

1. เนื้อหา

เรื่อง "คาและหน้าที่ของคาทั้ง 7 ชนิด" ประกอบด้วยเนื้อหาและหน้าที่ของคาทั้ง 7 ชนิด ซึ่งได้แก่ คานาม คาสรรพนาม คากริยา คาวิเศษณ์ คาบุพบท คาสันธาน และคาอุทาน

2. ความคิดรวบยอด – หลักการ

คาภาษาไทยเป็นคาโดด ๆ ไม่มีที่สังเกตแน่นอนว่าเป็นคำชนิดใ ๆ คาชนิดหนึ่งจะนำไปใช้เป็นคาอีกชนิดหนึ่งก็ได้ แล้วแต่รูปประโยค เพราะฉะนั้นการที่แยกชนิดของคาออกเป็นชนิดต่าง ๆ ก็เพื่อจะให้รู้ว่าต้นรากของคานั้น ๆ เป็นคาชนิดใด และคาเหล่านี้จะไปใช้ในหน้าที่ของคาชนิดอื่นในประโยคได้อย่างไร

3. จุดประสงค์

หลังจากเรียนบทเรียนนี้จบแล้ว นักเรียนจะสามารถแสดงพฤติกรรมนี้ได้

1. นักเรียนสามารถใช้คาในประโยคได้อย่างเหมาะสม
2. นักเรียนสามารถจาแนกชนิดต่าง ๆ ของคาที่ปรากฏในประโยคได้อย่างถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถบอกคาประกอบของประโยคได้อย่างถูกต้อง

4. อุปกรณ์

1. บัตรคำ
2. บัตรภาพ
3. วงล้อ
4. แบบฝึกหัด

5. กิจกรรมการเรียนการสอน

ครูสอนตามแผนการสอน

6. การประเมินผล

1. สังเกตจากการทำงานของนักเรียน
2. สังเกตจากความสนใจในชั้นเรียน เช่น ความตั้งใจในการร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน การอภิปรายซักถามปัญหาต่าง ๆ ฯลฯ
3. สังเกตจากการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ
4. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัดหลังจากจบบทเรียน

แผนการสอนเรื่องที่ 1

1. เรื่อง คานาม – ชนิดของคานาม เวลา 1 คาบ

2. ความคิดรวบยอด

"นาม" เป็นภาษาบาลี แปลว่า ชื่อ ในที่นี้เป็นคำที่แสดงความหมายถึงบุคคล สัตว์ สิ่งของ สภาพอาการและลักษณะ ทั้งนี้รวมสิ่งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิตทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม

3. จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถแยกชนิดย่อย ๆ ของคานามได้อย่างถูกต้องโดยสังเขป

2. นักเรียนสามารถบอกความแตกต่างของคาสามานยนามและคาวิสามานยนามได้

3. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างคานามชนิดต่าง ๆ ได้ตามที่ครูกาหนดให้

4. อุปกรณ์

1. บัตรกา ที่มีตัวอย่างคานามชนิดย่อย ๆ ต่าง ๆ เช่น น้าปลา อุศเรน สโมสร ฯลฯ

2. บัตรคา ที่เขียนชื่อของคานามชนิดย่อย ๆ ต่าง ๆ เช่น คำสามานยนาม วิสามานยนาม อาการนาม ลักษณนาม และสมุหนาม

5. วิธีสอนและกิจกรรม

ขั้นนา

ครูสนทนากับนักเรียนถึงสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่โดยรอบตัวว่ามีอะไรบ้าง และสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้น มีชื่อเรียกต่าง ๆ กันออกไปอย่างไรบ้าง ครูอธิบายเพิ่มเติม

ขั้นสอนและกิจกรรม

1. ครูให้นักเรียนเล่นเกมประกอบการเรียนการสอน ชื่อ "เกมจับคู่" ซึ่งมีวิธีการ อุปกรณ์ กติกาการเล่น ดังนี้

อุปกรณ์ บัตรคำ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

ก. บัตรคา ที่มีตัวอย่างคานามชนิดย่อย ๆ ดังนี้

- กาสามานยนาม เช่น น้ำปลา นกกระจาบ รถบรรทุก คนไทย สมุดพก ฯลฯ

- คาวิสามานยนาม เช่น อุศเรน พระยาไชยบูรณ์ สุนทรภู่ สุพรรณหงส์ เวริญกรุง ฯลฯ

- คาลักษณนาม เช่น ปาก สาย เล่ม คัน แห่ง ฯลฯ

- กาสมุหนาม เช่น สโมสร โขลง ฝูง บริษัท คณะ ฯลฯ

- กาอาการนาม เช่น ความซื่อสัตย์ ความรัก การนอน การกราบไหว้ ความวุ่น ฯลฯ

ข. บัตรคาที่เขียนคาว่า "คำสามานยนาม", "คาวิสามานยนาม" "คำอาการนาม" "กาลักษณนาม" และ "คาสมุหนาม" อย่างละ 5 บัตร

จานวนผู้เล่น นักเรียนทั้งชั้น

วิธีการเล่น

1. ครูให้นักเรียน 4 คนออกมาช่วยครูสาธิตวิธีการเล่น ดังนี้คือ

ก. ครูแจกตัวอย่างบัตรคา ก และ ข ให้คนละ 1 แผ่น (บัตร)

ข. ให้นักเรียนพิจารณาดูว่า บัตรคาที่ตนได้นั้น ควรจะเข้าคู่กับบัตรของใคร เมื่อได้คู่แล้ว ให้นั่งลง

ก. ครูตรวจพิจารณาดูว่า และให้คะแนน โดยยึดหลักที่ว่า คู่ที่เสร็จเร็วและถูกต้องเป็นคู่ชนะ คู่ที่เสร็จเร็วแต่ผิด คู่ที่เสร็จช้าแต่ถูกต้อง ถือว่าเป็นคู่แพ้

๑. คู่ที่แพ้จะต้องถูกทาโทษด้วยวิธีการต่าง ๆ ตามมติของที่ประชุม เช่น วาดภาพ ร้องเพลง ทาท่าแปลก ๆ ฯลฯ เป็นต้น

2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่ม 1 และกลุ่ม 2 แต่ละกลุ่มมีบัตรคำ ก และบัตรคำ ข

3. ครูแจกบัตรคำ ก และ ข ให้นักเรียนทุกคนในกลุ่ม คนละ 1 บัตร โดยให้สมาชิกทุกคนดูคำบัตรไว้ก่อน จนกว่าจะได้ยินสัญญาณให้เล่น

4. ครูกำหนดเวลาในการเล่น 10 นาที ให้แต่ละคนในกลุ่มจับคู่ให้เสร็จในเวลา 10 นาทีทันทีที่ได้ยินสัญญาให้เล่น กลุ่มใดจับคู่เสร็จให้ยกมือขึ้น

5. ครูตรวจให้คะแนนแต่ละคู่ว่าคู่ใดจับคู่ถูก คู่ใดจับคู่ผิด คู่ที่ถูกจะได้คะแนนคู่ละ 1 คะแนน คู่ที่ผิดจะได้ 0 คะแนน เมื่อรวมคะแนนแล้ว กลุ่มที่ได้คะแนนรวมมากที่สุดจะเป็นกลุ่มชนะ กลุ่มที่ได้คะแนนน้อยที่สุดถือว่าแพ้ จะต้องถูกลงโทษด้วยวิธีการต่าง ๆ

6. และนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับชนิดย่อยต่าง ๆ ของคำนามจากการเล่นเกม

<u>หมายเหตุ</u>

1. ตัวอย่างคำที่ใช้ ควรพิจารณาเลือกคำที่เหมาะกับเด็กในชั้นนี้ ไม่ควรง่ายหรือยากจนเกินไป และ

2. ควรมีผู้ช่วยครู อาสาสมัคร ในการดำเนินกิจกรรมให้รวดเร็วขึ้นและรัดกุมขึ้น

3. ครูยกตัวอย่างคำสามานยนามย่อย และคำวิสามานยนามให้นักเรียนพิจารณาความแตกต่างของคำสามานยนามย่อยและคำวิสามานยนามว่าต่างกันอย่างไร เช่น น้ำตาล นกกระจาบ ม้าสีหมอก อุศเรน ดินเหนียว ไทย สาลิกา กรุงเทพฯ สุนทรภู่ บินแส เมืองเพชรบุรี สุพรรณหงส์ ยาขอบ ฯลฯ -

8. ครูอธิบายเกี่ยวกับความแตกต่างของคาวิสามานยนามและคาสามานยนามย่อยให้นักเรียนฟัง

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับชนิดย่อยของคานาม และความแตกต่างระหว่างคาสามานยนามย่อย กับคาวิสามานยนาม

2. ครูให้นักเรียนยกตัวอย่างคานามชนิดต่าง ๆ ชนิดละ 5 คา

6. ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในชั้นเรียน การซักถามปัญหาต่าง ๆ

2. สังเกตจากความร่วมมือในการทากิจกรรม

3. สังเกตจากงานที่มอบหมายให้ทา การยกตัวอย่างคานามชนิดต่าง ๆ

แผนการสอนเรื่องที่ 1

1. เรื่อง คำนาม – ชนิดของคำนาม เวลา 1 คาบ

2. ความคิดรวบยอด

คำลักษณนาม เป็นคำที่ใช้บอกลักษณะ ประเภท สัณฐาน ชนิด จำนวนของนามที่อยู่ข้างหน้า

คำสมุหนาม เป็นคำนามรวมหมู่ที่เป็นชื่อหมวดหมู่ พวก คณะของคน สัตว์ สิ่งของ ซึ่งรวมกันอยู่มาก ๆ

คำอาการนาม เป็นคำนามที่มี "การ" หรือ "ความ" นำหน้าเพื่อบอกลักษณะ อาการ ความเป็นอยู่

3. จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถบอกความแตกต่างของคำลักษณนาม สมุหนามได้ถูกต้อง

2. นักเรียนสามารถใช้คำลักษณนามและคำสมุหนามได้ถูกต้องตามกำหนด

3. นักเรียนสามารถบอกความแตกต่างของคำสามานยนามและคำอาการนามได้

4. นักเรียนสามารถใช้คำอาการนามได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษา

4. อุปกรณ์

1. บัตรคำ ที่มีคำลักษณนาม เช่น รูป เครื่อง จีบ ฯลฯ คำสมุหนาม คณะ สโมสร ฯลฯ

2. บัตรภาพ ภาพเดี่ยว ๆ เช่น แห ชลุย เสื้อผ้า ฯลฯ ภาพหมู่ เช่น นก หหาร ฯลฯ

3. แบบฝึกหัด

5. วิธีสอนและกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับโจทย์คณิตศาสตร์ที่นักเรียนเคยพบเห็น ซึ่งประกอบไปด้วยคำลักษณนาม และคำสมุหนาม เช่น มะพร้าวทะลายนี้มีกี่ผล? พุทธบริษัทของพระพุทธเจ้าได้แก่ .. นายช้างเอากล้วยสองหวีส่งให้กิน เหล่านุวกาชาดออกบาเพ็ญประโยชน์ ฯลฯ ให้นักเรียนพิจารณาดูว่าคำใดที่เป็นหมวดหมู่ คำใดที่บอกลักษณะของนามข้างหน้า?

ครูกล่าวถึงคำสมุหนามและคำลักษณนามให้นักเรียนฟังอีกครั้ง

ขั้นสอนและกิจกรรม

1. ครูให้นักเรียนเล่นเกมประกอบการเรียนการสอน ชื่อ "เกมลักษณนาม-สมุหนาม" ซึ่งมีวิธีการ อุปกรณ์ กติกาเล่น ดังนี้

อุปกรณ์

1. บัตรคำ ซึ่งมีคำลักษณนาม เช่น แง่ง, กลีบ, ผล, ลูก และคำสมุหนาม เช่น หมู่, โขลง, ฝูง, ครอก, ชุด, ชอ ฯลฯ

2. บัตรภาพ ที่มีทั้งภาพเดี่ยว เช่น ขิง, กล่องไม้ขีดไฟ, กุญแจ, เรือน ฯลฯ และภาพเป็นหมู่ เช่น ทหาร, นักดนตรี, ผึ้ง, รัฐบาล, พนักงาน, ไพ่ ฯลฯ

จำนวนผู้เล่น นักเรียนทั้งชั้น

วิธีการเล่น

1. ครูให้นักเรียน 2 คนออกมาช่วยครูสาธิตวิธีการเล่น ดังนี้

ก. ครูติดบัตรคำคำว่า "เครื่อง" ให้นักเรียนดูและพิจารณาว่าจะใช้กับนามใด

ข. ครูให้นักเรียนเขียนคำตอบ คำนามที่ใช้กับคำลักษณนามนี้ให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ภายในเวลา 1 นาที ผู้ใดเขียนคำตอบได้มากที่สุดและถูกต้อง

จะได้คะแนนคำตอบที่ถูกแห่งละ 1 คะแนน ผู้ใดตอบผิดได้ 0 คะแนน

ก. ครูนำภาพหมู่และภาพเดี่ยว เช่น มะพร้าวให้นักเรียนดู ให้นักเรียนคิดว่าควรจะเรียกใช้กับคำสมุหนามใดจึงจะถูกต้อง ให้นักเรียนเขียนคำตอบภายในเวลา 1 นาที ผู้ที่ตอบถูกจะได้ 1 คะแนน ผู้ใดตอบผิดได้ 0 คะแนน

ง. ครูสลับบัตรคำและบัตรภาพ ตลอดเวลาที่มีการเล่นเกม

จ. ครูให้นักเรียนรวบรวมคะแนนที่ได้ ผู้ที่ได้คะแนนรวมมากที่สุดถือเป็นผู้ชนะ ผู้แพ้จะต้องถูกลงโทษตามมติที่ประชุม

2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 5 – 8 คน ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนเพื่อเป็นผู้สังเกตและบันทึกคะแนนของกลุ่มอื่นที่คนทำหน้าที่นี้ กลุ่มละ 1 คน

3. ครูแจกกระดาษให้นักเรียนทุกกลุ่ม ๆ ละ 1 แผ่น และกระดาษบันทึกคะแนนให้คนละ 1 แผ่น

4. ครูให้สัญญาณเริ่มเล่น นักเรียนทุกคนเตรียมตัว ผู้สังเกตการณ์ทำหน้าที่บันทึกคะแนนของแต่ละกลุ่ม เมื่อครูเฉลยคำตอบทันที

5. เมื่อสิ้นสุดการเล่น ให้ผู้สังเกตการณ์รวบรวมคะแนนส่งครู กลุ่มใดที่มีคะแนนรวมมากที่สุดถือว่าชนะ กลุ่มใดคะแนนน้อยถือว่าแพ้ ต้องออกมายืนหน้าชั้นทั้งกลุ่ม เพื่อรอมติของที่ประชุมให้ทำโทษ

6. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับความแตกต่างของคำลักษณนามและสมุหนามตลอดจนการใช้คำเหล่านี้

7. ครูติดบัตรคำหลัก "การ" และ "ความ" และคำ "วิเศษณ์" "กากริยา" บนกระดาน ให้นักเรียนเขียนคำใหม่โดยมีคำว่า "การ" หรือ "ความ" นำหน้าลงในสมุด ตัวอย่างคำกริยาและวิเศษณ์ ที่ให้ เช่น กล้ำกาญ ศึกษา รัก บรรยาย ร้อน สามัคคี ทำลาย บวช ฯลฯ

8 เมื่อนักเรียนเขียนเสร็จแล้ว ให้นักเรียนผลัดกันตรวจสอบโดยครูเป็นผู้เฉลยคำตอบที่ถูกให้ พร้อมกับอธิบายสรุปเกี่ยวกับคำอาการนาม วิธีการใช้คำ และพิจารณาคำอาการนาม หากไม่เป็นไปตามหลักเกณฑ์ก็ถือว่าเป็นคำสามานยนาม ถึงแม้จะมีคำว่า "การ",

"ความ" นาหน้า เช่น การประปา การบ้าน การงาน การเงิน ความแพ่ง ความอาญา ฯลฯ

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปทบทวนความเข้าใจเกี่ยวกับคำลักษณนาม สมุหนาม และอาการนาม พร้อมทั้งหลักการใช้และสังเกตคำ

2. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดเกี่ยวกับชนิดของคำนาม

6. ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในชั้นเรียน การร่วมมือในกิจกรรมการเรียนการสอน

2. สังเกตจากการทำงานของนักเรียน

3. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนเรื่องที่ 1

1. เรื่อง หน้าที่ของคำนามในประโยค เวลา 1 คาบ

2. ความคิดรวบยอด

ลักษณะของคำภาษาไทย ไม่มีรูปคำเป็นที่สังเกตเหมือนคำในภาษาอื่น ๆ การที่จะรู้ว่าคำไหนอยู่ในหมวดใด หรือเป็นคำชนิดใดนั้น ต้องสังเกตว่าคำ ๆ นั้นทำหน้าที่อย่างไรในประโยค คำนามก็เช่นกัน ทำหน้าที่ได้หลายหน้าที่ในประโยค

3. จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถบอกได้ว่าคำใดในประโยคเป็นคำนามชนิดใดได้
2. นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของคำนามในประโยคได้ถูกต้อง

4. อุปกรณ์

1. บัตรประโยค
2. ซองใส่บัตรข้อความ ซึ่งมีข้อความต่าง ๆ แยกเป็นส่วน ๆ ไม่เรียงลำดับกัน
3. แบบฝึกหัด

5. วิธีสอนและกิจกรรม

ขั้นนำ

ทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนเกี่ยวกับคำนามและชนิดของคำนามที่นักเรียนผ่านมาว่ามีกี่ชนิด อะไรบ้าง ครูสรุปให้ฟังอีกครั้ง

ขั้นสอนและกิจกรรม

1. ครูให้นักเรียนเล่นเกมประกอบการเรียนการสอน ชื่อ "เกมแข่งขันกันเรียงประโยค" ซึ่งมีวิธีการ อุปกรณ์ กติกาการเล่น ดังนี้

อุปกรณ์

ก. บัตรประโยค เช่น โฆษกนายกรัฐมนตรีให้แถลงข่าว ฯลฯ

ข. ซองใส่บัตรข้อความ ซึ่งมีข้อความแยกเป็นส่วน ๆ เช่น แถลง, โฆษก, ให้, ข่าว, นายก, รัฐมนตรี

จำนวนผู้เล่น นักเรียนทั้งชั้น

วิธีการเล่น

1. ครูให้นักเรียน 2 คน ออกมาช่วยครูสาธิตวิธีการเล่น ดังนี้

ก. ครูแจกบัตรข้อความให้คนละ 1 ชุด ดังตัวอย่าง เช่น การ เรียน การสอน ความรู้ ให้ เข้าใจ ผู้อื่น ฯลฯ

ข. ครูบอกให้นักเรียนทำ ดังนี้

- เรียบเรียงข้อความที่ให้เรียงลำดับความในประโยค
- ให้บอกตำแหน่งหน้าที่ของคำนามในประโยค
- ผู้ที่เรียบเรียงเสร็จและถูกต้องจะเป็นผู้ชนะ

ค. ตัวอย่างประโยคที่เรียบเรียงแล้ว พร้อมกับบอกตำแหน่งหน้าที่ที่ถูก คือ

การเขียนเป็นการแสดงความรู้ให้ผู้อื่นเข้าใจ

การเขียนเป็น อาการนาม อยู่ในตำแหน่งหน้าที่ ประธาน

การแสดงความรู้ เป็นอาการนาม อยู่ในตำแหน่ง ช่วยทำให้กริยาสมบูรณ์

ง. นักเรียนเขียนคำตอบที่ได้ลงในกระดาษ เสร็จแล้วครูตรวจให้คะแนนตามแหน่งที่ถูกคำตอบละ 1 คะแนน (ครูเฉลยคำตอบด้วยบัตรประโยค)

2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ กลุ่มละ 5-8 คน ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกเป็นผู้สังเกตการณ์และบันทึกคะแนนของกลุ่มที่ตนไปทำหน้าที่

3. ครูแจกซองบัตรข้อความ ซึ่งมีข้อความแยกเป็นส่วน ๆ โดยประกอบไปด้วยคำนามที่ทำหน้าที่ต่าง ๆ ในประโยค กลุ่มละ 1 ซอง

4. เมื่อครูให้สัญญาณเล่น กลุ่มใดเรียบเรียงเสร็จก่อนและถูกต้อง ภายในเวลา 10 นาที กลุ่มนั้นชนะ กลุ่มใดที่เรียบเรียงเสร็จช้าเกินเวลา และผิดถือว่าเป็นผู้แพ้ โดยครูจะเป็นผู้เฉลยคำตอบที่ถูกด้วยบัตรประโยค ให้ผู้สังเกตการณ์บันทึกคะแนน

5. เมื่อสิ้นสุดการแข่งขันครูให้ผู้สังเกตการณ์รวบรวมคะแนนส่งครู กลุ่มใดที่ได้คะแนนน้อยที่สุด จะต้องถูกลงโทษตามมติที่ประชุม

6. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับหน้าที่ของคำนามในประโยคจากการเล่นเกม

<u>หมายเหตุ</u>

ข้อความที่ให้นักเรียนเรียบเรียงเป็นประโยคนั้น ครูควรกำหนดตำแหน่งหน้าที่ของคำนามให้แน่นอนเฉพาะลงไป ใจความของแต่ละประโยคต้องชัดเจน ถ้านักเรียนเรียงผิด 1 ประโยค จะทำให้ไม่สามารถเรียบเรียงประโยคอื่น ๆ ได้

<u>ขั้นสรุป</u>

1. ครูทบทวนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับชนิดของคำนามและหน้าที่ของคำนามในประโยค

2. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด

6. <u>ขั้นประเมินผล</u>

1. สังเกตจากความตั้งใจของนักเรียนในชั้น

2. สังเกตจากความร่วมมือในการร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน

3. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนเรื่องที่ 2

1 เรื่อง คำสรรพนาม - ชนิดของคาสรรพนาม เวลา 1 คาบ

2. ความคิดรวบยอด

"สรรพนาม" เป็นคำแผลงมาจากคำสันสกฤต แปลว่า ชื่อทั้งปวง หมายความว่า คาที่เป็นชื่อได้ทุกอย่าง ได้แก่ คาที่ใช้แทนคานาม หรือข้อความที่กล่าวมาเพื่อหลีกเลี่ยงการกล่าวคำนาม หรือข้อความนั้นซ้ำอีก เช่น ท่าน ฉัน นี้ ใคร ฯลฯ

"บุรุษสรรพนาม" คือกาสรรพนามที่ใช้แทนตัวผู้พูด ผู้ฟัง และผู้ที่พูดถึง

"ประพันธสรรพนาม" คือคาสรรพนามที่ใช้แทน์นาม หรือ สรรพนามข้างหน้าโดยวางอยู่ติดกับคำนามหรือสรรพนามนั้น ๆ และทาหน้าที่เป็นบทเชื่อม เช่น ที่ ซึ่ง อัน

"วิภาคสรรพนาม" คือ คาสรรพนามที่ใช้แทนนามที่อยู่ข้างหน้า เพื่อแยกนามนั้นออกเป็นส่วน ๆ เช่น ต่าง บ้าง กัน

3. จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถให้นิยามกาสรรพนามได้ถูกต้อง

2 นักเรียนสามารถใช้คาบุรุษสรรพนาม ประพันธสรรพนาม วิภาค-สรรพนาม ได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษา

3. นักเรียนสามารถแต่งประโยคโดยใช้คาสรรพนามได้ถูกต้อง

4. อุปกรณ์

1. บัตรคำ ที่มีคำบุรุษสรรพนามและคำนามต่าง ๆ

2. บัตรประโยค ที่มีคาประพันธสรรพนาม

5. วิธีสอนและกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูตั้งปริศนาคำทายให้นักเรียนตอบ "คำอะไรเอ่ย แทนกันได้ ไม่เปลี่ยนแปลงตามประสงค์ของผู้ใช้"

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป นิยาม ความหมายของคำสรรพนาม

ขั้นสอนและกิจกรรม

1. ครูให้นักเรียนเล่นเกมประกอบการเรียนการสอน ชื่อ "เกมหา-คำแทน" ซึ่งมีวิธีการ อุปกรณ์ การเล่นดังนี้

อุปกรณ์

ก. บัตรคำ ซึ่งเขียนคำบุรุษสรรพนามชนิดต่าง ๆ เช่น

บุรุษที่ 1 ผม ดิฉัน เรา ข้าพระพุทธเจ้า ฉัน ฯลฯ

บุรุษที่ 2 ท่าน คุณ เธอ ใต้เท้า ฝ่าพระบาท พระคุณเจ้า ฯลฯ

บุรุษที่ 3 เขา มัน พระองค์ ทูลกระหม่อม ฯลฯ

และบัตรคำนามต่าง ๆ เช่น ชาวไทย บรรพบุรุษ รางวัล พุทธศาสนา ทรัพย์สมบัติ คะแนน ฯลฯ

ข. บัตรประโยค ซึ่งมีคำประพันธสรรพนาม และประโยคที่มีคำนาม, วิสามานยนาม

-ชาวไทยนับถือพุทธศาสนา ซึ่งสอนให้เป็นคนดี

-เขารักษาทรัพย์สมบัติ อันเป็นของบรรพบุรุษไว้อย่างดี

-ครูให้รางวัลนักเรียนที่สอบได้คะแนนยอดเยี่ยม

-พ่อขุนรามคำแหงมหาราชทรงประดิษฐ์อักษรไทย

-ประชาชนชาวไทย ควรมีความรักชาติ

จานวนผู้เล่น นักเรียนทั้งชั้น

วิธีการเล่น

1. ครูให้นักเรียน 2 คน ออกมาช่วยครูสาธิตวิธีการเล่นดังนี้

ก. ครูแจกบัตรคำให้นักเรียนทุกคน และนำบัตรประโยคที่มีคำประพันธสรรพนาม และคำสามานนามหรือวิสามานยนามให้นักเรียนดู

ข. ให้นักเรียนเลือกบัตรคำที่จะใช้แทนนาม, วิสามานยนาม ที่ปรากฏให้ใช้บุรุษที่ 1, 2, 3, หรือใช้คานามแทนคาประพันธสรรพนามในประโยค เช่น

ประชาชนชาวไทย ควรมีความรักชาติ (ใช้สรรพนามบุรุษ 1..... เรา)

ชาวไทยนับถือพุทธศาสนาซึ่งสอนให้เป็นคนดี (ใช้คำนามแทนประพันธสรรพนาม . พุทธศาสนา)

ค. นักเรียนคนใดคิดได้และเลือกบัตรคำได้แล้วให้ค่าลง จนกว่าจะหมดทุกคาถามและหงายบัตรเมื่อครูเฉลยคาตอบ

ง. ครูเฉลยคาตอบที่ถูกต้องให้นักเรียน กำหนดให้คะแนนคาตอบที่ถูกแห่งละ 1 คะแนน ผู้ตอบผิดได้ 0 คะแนน เมื่อรวบรวมคะแนนแล้วใครได้คะแนนสูงสุดเป็นผู้ชนะ

2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ กลุ่มละ 5-6 คน ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนเป็นผู้สังเกตการณ์และบันทึกคะแนนของกลุ่มอื่น เมื่อครูเฉลยคาตอบ

3. ครูให้สัญญาณเริ่มเล่น กลุ่มใดคิดหาคาแทนได้ถูกต้องและรวดเร็วภายในเวลากาหนดคือ 2 คาต่อ 1 นาที กลุ่มใดได้คะแนนรวมน้อยที่สุด ถือว่าแพ้ (เมื่อสิ้นสุดการแข่งขันและครูเฉลยคาตอบ) ต้องได้รับการลงโทษจากเพื่อน ๆ ในชั้น

4. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับคำบุรุษสรรพนาม และคำประพันธสรรพนาม หลักการสังเกต และวิธีใช้ จากการเล่นเกม

<u>หมายเหตุ</u> ครูอาจให้นักเรียนแต่งประโยคต่าง ๆ ที่มีคำนาม วิสามานยนาม กลุ่มละ 3 – 1 ประโยค ส่งครู และครูนำประโยคเหล่านี้มาใช้ในการเล่นเกมได้

5. ครูอธิบายกฎเกณฑ์ วิธีการใช้คำวิภาคสรรพนาม และยกตัวอย่างประโยคประกอบให้นักเรียนดู เช่น หนังสือบ้างก็บางบ้างก็หนา, ค้าขายต่างตุนสินค้าเพื่อขายกำไร, นักเรียนอาชีวศึกษายกพวกตีกัน

6. ครูกำหนดคำ "ต่าง" "บ้าง" "กัน" ให้นักเรียนแต่งประโยค คนละ 2 – 3 ประโยค

<u>ขั้นสรุป</u>

ครูและนักเรียนทบทวนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับนิยามคำ การใช้คำสรรพนาม บุรุษสรรพนาม ประพันธสรรพนาม และวิภาคสรรพนาม

6. <u>ขั้นประเมิน</u>

1. สังเกตจากความสนใจในชั้นเรียน การตอบคำถามต่าง ๆ การร่วมกิจกรรมที่จัดให้

2. สังเกตจากงานที่มอบหมายให้ทำ เช่น การแต่งประโยคต่าง ๆ ฯลฯ

แผนการสอนเรื่องที่ 2

1. เรื่อง คำสรรพนาม - ชนิดของคำสรรพนาม เวลา 1 คาบ

2. ความคิดรวบยอด

ปฤจฉาสรรพนาม คือ คำสรรพนามที่ใช้แทนคำนาม มีเนื้อความเป็นคำถาม แสดงความสงสัย เช่น ใคร อะไร ไหน ฯลฯ

นิยมสรรพนาม คือ คำสรรพนามที่บอกกำหนดแน่นอน เช่น นี้ นั่น โน้น ฯลฯ

อนิยมสรรพนาม คือ คำสรรพนามที่บอกความไม่ชี้เฉพาะเจาะจงลงไป เช่น ใคร อะไร ใด ๆ ฯลฯ

3. จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถให้นิยามคำสรรพนามที่เรียนในชั่วโมงนี้ได้ถูกต้อง

2. นักเรียนสามารถบอกความแตกต่างระหว่างคำปฤจฉาสรรพนามและอนิยมสรรพนามได้ถูกต้อง

3. นักเรียนสามารถใช้คำปฤจฉาสรรพนาม นิยมสรรพนาม อนิยมสรรพนามได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษา

4. อุปกรณ์

1. บัตรคำ

2. บัตรประโยค

5. วิธีสอนและกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนเกี่ยวกับประโยคเพื่อการสื่อสาร ซึ่ง

ได้แก่รูปประโยคบอกเล่า ประโยคคำถามต่าง ๆ ลักษณะสังเกตของประโยคเหล่านี้

ครูอธิบายสรุปอีกครั้ง

ขั้นสอนและกิจกรรม

ครูให้นักเรียนเล่นเกมประกอบการเรียนการสอน คือ "เกมผลัดกันทาย" ซึ่งมีวิธีการ อุปกรณ์ กติกาการเล่นดังนี้

อุปกรณ์ บัตรคำ ซึ่งมีคำ ใคร อะไร ไหน อื่น ใด

บัตรประโยค ซึ่งละคำบางคำไว้ เช่น ....แต่งเรื่องพระอภัยมณี .....ไปกับฉันก็ได้ เขาทา.....อยู่นะ ... . เขาก็ทำได้คะแนนดี ... .เสื้อผ้าที่เธอซื้อ, ...ก็สู้เมืองไทยไม่ได้ ฯลฯ

จานวนผู้เล่น นักเรียนทั้งชั้น

วิธีการเล่น

1. ครูให้นักเรียน 2 คนมาช่วยครูและสาธิตวิธีการเล่น ดังนี้

ก. ครูแจกบัตรคำให้นักเรียนทั้ง 2 คน และบัตรประโยคให้คนละชุด

ข. ให้นักเรียนฝ่ายหนึ่งชูบัตรประโยคให้อีกฝ่ายหนึ่งทายหาคำเติมลงในช่องว่างที่เว้นไว้ให้เหมาะสม พร้อมกับบอกว่าเป็นประโยคชนิดใด คำถามต้องการคำตอบ, คำบอกเล่าทั่ว ๆ ไป เช่น ใครก็ได้สำหรับคนดีอย่างเธอ, เป็นประโยคบอกเล่าทั่วไป

ค. เมื่อฝ่ายตรงข้ามตอบ ฝ่ายที่ถามให้เฉลยคำตอบ โดยกำหนดให้คะแนนตำแหน่งที่ถูกแห่งละ 1 คะแนน เล่นผลัดกันถาม ผลัดกันตอบ จนเรื่อย ๆ ไปจนกว่าจะหมดบัตรประโยคที่ให้ (ให้เวลาในการตอบคำถามละ 1 นาที)

ง. เมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน ฝ่ายใดได้คะแนนรวมมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ ฝ่ายที่ได้คะแนนน้อยที่สุดคือว่าแพ้

2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ฝ่าย ให้แต่ละฝ่ายรับบัตรคำ บัตรประโยคไปฝ่ายละ 1 ชุด และให้แต่ละฝ่ายส่งตัวแทนเป็นผู้สังเกตการณ์และบันทึกคะแนน

3. ครูให้สัญญาณเริ่มเล่น และจับเวลาในการเล่นผลัดกันทาย จนกว่าจะหมดบัตรประโยคที่ครูให้แต่ละฝ่าย

4. เมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน ให้ผู้สังเกตการณ์รวบรวมคะแนนทั้งหมดส่งครู ฝ่ายใดได้คะแนนรวมมากที่สุดถือว่าชนะ ฝ่ายแพ้จะต้องถูกลงโทษ

5. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับคำปฤจฉาสรรพนามและอนิยมสรรพนามจากการเล่นเกมผลัดกันทาย ครูให้นักเรียนแต่งประโยคเพิ่มเติมคนละ 2 - 3 ประโยค

6. ครูนำบัตรประโยคซึ่งมีคำนิยมสรรพนาม ให้นักเรียนสังเกตพิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างนามที่อยู่ใกล้ผู้พูดและระหว่างระยะห่างของนามที่ห่างออกไปว่าเป็นคำนิยมสรรพนาม เช่น

นี่คือห้องเรียน	นี่คือชอล์ก
นั่นเป็นห้องประชุม	นั่นคือกระดานดำ
โน่นคือวัดอินทาราม	โน่นคือตะกร้าผง

7. ครูให้นักเรียนหาสิ่งต่าง ๆ ที่นักเรียนพอจะหาได้ในชั้น เช่น รูปภาพ นาฬิกา ดอกไม้ รองเท้า กระเป๋า ฯลฯ แล้วให้นักเรียนช่วยกันแต่งประโยคโดยใช้คำอนิยมสรรพนามประกอบ

<u>ขั้นสรุป</u>

ครูทบทวนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคาปฤจฉาสรรพนาม อนิยมสรรพนาม และนิยมสรรพนาม หลักการสังเกตและวิธีการใช้คำสรรพนามเหล่านี้

6. <u>การประเมินผล</u>

1. สังเกตจากความสนใจในชั้นเรียน ในการอภิปรายซักถามปัญหาต่าง ๆ

2. สังเกตจากงานที่มอบหมายให้ทำ การร่วมกิจกรรมที่จัดขึ้น การแต่งประโยคโดยการใช้คำสรรพนามชนิดต่าง ๆ ให้ถูกต้อง

แผนการสอนเรื่องที่ 2

1. เรื่อง หน้าที่ของคาสรรพนามในประโยค เวลา 1 คาบ

2. ความคิดรวบยอด

คาในภาษาไทย ไม่มีรูปคำเป็นที่สังเกตเหมือนคาในภาษาอื่น ๆ การที่จะรู้ว่าคาไหนอยู่ในหมวดใด หรือเป็นคาชนิดใด ต้องสังเกตว่าคานั้น ๆ ทำหน้าที่อย่างไรในประโยค คาสรรพนามก็เช่นกัน ทาหน้าที่ได้หลายอย่างในประโยค

3. จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถบอกได้ว่าคาใดในประโยคเป็นคาสรรพนามชนิดใด

2. นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของคำสรรพนามที่ปรากฏในประโยคได้อย่างถูกต้อง

4. อุปกรณ์

1. บัตรประโยค

2. แบบฝึกหัด

5. วิธีสอนและกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูทบทวนความรู้เดิมเกี่ยวกับชนิดย่อยของคาสรรพนามที่เรียนไปว่ามีกี่ชนิดอะไรบ้าง คาใดบ้างที่จัดอยู่ในคาสรรพนามชนิดต่าง ๆ ครูอธิบายเพิ่มเติม

ขั้นสอนและกิจกรรม

1. ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับหน้าที่ของคานามในประโยคว่า มีหน้าที่อย่างไรบ้าง ครูเขียนคาตอบของนักเรียนบนกระดาน

2. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับคำสรรพนามว่า คำสรรพนามเป็นคำแทนนาม ดังนั้นคำสรรพนามทำหน้าที่ในประโยคได้หลายอย่างเช่นเดียวกับคำนาม

3. ครูทำบัตรประโยค ซึ่งมีคำนามทำหน้าที่ต่าง ๆ ในประโยค เช่น

สุวิมลทำการบ้านเสร็จแล้ว
ชีรชัยเป็นคนผิด
สุนัขกัดผู้ใหญ่บ้านเป็นแผลใหญ่
อย่าตีสุนัขเลย
นายจ้างให้กรรมกรหญิงรีดผ้า
ชีรนุชจะนำสมุดงานไปให้อาจารย์ตรวจ
ดินสอสีขาวหักแล้ว
ผู้ร้ายปากแข็ง คือ สุรชัย
สมรทำอะไรเร็ว ๆ หน่อยซิ
เครื่องประดับภรณีน้ำงามจริง ๆ
นายร้อยครับ คุณสมบัติมาแล้วครับ

ฯลฯ

4. จากประโยคที่ให้มานี้ ครูให้นักเรียนแข่งขันกันหาคำนาม ตำแหน่งหน้าที่ของคานามในประโยคว่าทำหน้าที่ใดบ้าง จากนั้นครูให้นักเรียนช่วยกันพิจารณาคำสรรพนามที่จะมาใช้แทนคานามในประโยคดังกล่าว แถวใดหาได้ถูกต้องและใช้คำแทนได้เหมาะสมมากที่สุดจะเป็นฝ่ายชนะ ฝ่ายใดหาผิด ใช้คำไม่เหมาะสมและเกินเวลากำหนดถือว่าแพ้

5. ครูเฉลยคำตอบของนักเรียนและอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับหน้าที่ของคำสรรพนาม

6. ให้นักเรียนทุกคนเปิดหนังสือเรียนหลักภาษาไทยหน้า 31 - 32 ให้ศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับหน้าที่ของคำวิภาคสรรพนามและประพันธสรรพนาม

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับชนิดย่อยของคำสรรพนาม และหน้าที่ของคำสรรพนาม

2. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด

6. ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในชั้นเรียน การร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน

2. สังเกตจากการทำงานของนักเรียน

3. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนเรื่องที่ 3

1. เรื่อง คำกริยา เวลา 1 คาบ

2. ความคิดรวบยอด

คำกริยา คือคำที่แสดงความหมายของนามหรือสรรพนามว่า นาม หรือสรรพนามนั้น ๆ ทำอะไร หรือมีอาการหรืออยู่ในสภาพอย่างไร

3. จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกได้ว่า คาที่พบในประโยค คำใดเป็นคำกริยา

2. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกได้ว่าคากริยาที่เห็นเป็นคำอกรรมกริยาหรือสกรรมกริยา

3. เพื่อให้นักเรียนสามารถแต่งประโยคโดยใช้คากริยาได้ถูกต้อง เหมาะสมกับลักษณะหน้าที่ของคำถามที่ครูกำหนด

4. อุปกรณ์

บัตรคำ เขียนคากริยาชนิดต่าง ๆ เช่น เท คว่า ผ่า รำ หัด ล้ม ฯลฯ
บัตรข้อความ ซึ่งมีข้อความโดยใช้คำกริยาต่าง ๆ ที่มีอยู่ในบัตรคำ เช่น

นักเรียนคว่าจาน
รถคว่ากลางทาง

ฯลฯ

5. วิธีสอนและกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับกิจวัตรประจาวันว่า "ตั้งแต่เช้า...จนถึงขณะนี้ นักเรียนกาลังทำอะไร"

ครูเขียนคำกริยาจากคาตอบของนักเรียนลงบนกระดาน ซึ่งมีคำกริยาชนิดต่าง ๆ เช่น กิน ล้าง ใส่ อ่าน เดิน ฯลฯ

ครูและนักเรียนช่วยกันพิจารณาเกี่ยวกับคากริยาจากประโยคที่ตอบซึ่งมีทั้งอกรรมกริยา และสกรรมกริยา

ขั้นสอนและกิจกรรม

ครูให้นักเรียนเล่นเกม "บอกใบ้" ซึ่งมีกติกา วิธีการ อุปกรณ์ การเล่นดังนี้

อุปกรณ์

ก. บัตรคา เขียนคำกริยา ซึ่งมีทั้งอกรรมกริยา และสกรรมกริยา เช่น เลิก เท ล้ม ฝ่า ฯลฯ

ข. บัตรข้อความ เขียนเป็นประโยค โดยใช้คากริยาต่าง ๆ เช่น

เขาฝ่าฟืน
ฟ้าฝ่าเมื่อคืนนี้
ฯลฯ

จานวนผู้เล่น นักเรียน ทั้งชั้น

วิธีดาเนินกิจกรรม

1. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเองเป็นกลุ่มย่อย ๆ กลุ่มละ 5 - 8 คน
2. ครูให้นักเรียนพิจารณาเลือกตัวแทนของกลุ่มออกมากลุ่มละ 2 คน โดย

คนที่ 1 เป็นคนมีความสามารถในการแสดง

คนที่ 2 เป็นผู้สังเกตการณ์และบันทึกคะแนนของกลุ่มอื่น

3. ให้ตัวแทนกลุ่มคนที่ 1 จับฉลากหมายเลขประจำกลุ่มและรับบัตรข้อความไป และตัวแทนกลุ่มคนที่ 2 เข้าประจำที่

4. ครูอธิบายสาธิตวิธีการเล่น และการให้คะแนนดังนี้

ก. สมมุติว่าครูได้บัตรคำว่า "วาด" ครูแสดงท่าทางประกอบคำกริยานี้ ให้นักเรียนทายว่า ครูทำท่ากริยาอะไร ให้นักเรียนตอบ ถ้าตอบถูกให้ 1 คะแนน ถ้าตอบผิดให้ 0 คะแนน ครูเฉลยด้วยบัตรคำ

ข. ครูให้นักเรียนตอบคำถามครู ถ้าตอบถูกให้ 1 คะแนน

1. คำกริยานี้เป็นกริยาประเภทใด

2. ถ้าเป็นได้ทั้ง อกรรมกริยา ให้แต่งประโยค

สกรรมกริยา ให้แต่งประโยค

ค. ครูเฉลยด้วยบัตรข้อความ

ประโยคที่เฉลย สกรรมกริยา ... ครูวาดภาพการ์ตูน

อกรรมกริยา ... ครูวาดภาพการ์ตูน

ครูกำหนดเวลาในการเล่นกลุ่มละ 5 นาที ผลัดกันตอบทีละคำถามทีละกลุ่ม กลุ่มที่เป็นตัวแทนของกลุ่มออกมาแสดงไม่มีสิทธิ์ตอบ กลุ่มใดสามารถทายถูกต้อง และแต่งประโยคได้ถูกต้องรวดเร็ว ภายในเวลาที่กำหนดให้ จะเป็นฝ่ายได้เปรียบกลุ่มใดตอบช้าจะต้องแต่งประโยคใหม่ไม่ให้ซ้ำกับกลุ่มที่ตอบก่อนภายในเวลาที่กำหนดเช่นกัน กลุ่มใดตอบผิด ตอบช้าและเกินเวลา จะเป็นฝ่ายแพ้ ในแต่ละรอบ

5. เมื่อสิ้นสุดการแข่งขันให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มรวมคะแนนส่งกลุ่มใดได้คะแนนรวมมากที่สุดจะเป็นฝ่ายชนะ กลุ่มใดแพ้จะต้องถูกทำโทษด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น รำวง ร้องเพลง ฯลฯ

หมายเหตุ ตัวแทนของกลุ่มที่ออกมาแสดงท่าทางให้กลุ่มอื่นทายนั้น จะต้องแสดงเต็มความสามารถ ถ้าหากจงใจแกล้งแสดง ไม่ประสงค์ให้ผู้อื่นทายได้ ครูจะกำหนดคำกริยาอื่น ๆ ง่าย ๆ ให้แสดง เช่น กริยา คำว่า คาย อม สวม ไหว้ ฯลฯ

6. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับคำอกรรมกริยา สกรรมกริยา จากการเล่นเกม

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับคำกริยาจากการเล่นเกม

6. ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรมที่มอบให้
2. สังเกตจากความตั้งใจ
3. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับสภาพเหตุการณ์ต่าง ๆ รอบตัวว่า อาจเกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ และมีผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้วย เช่น พม่ากำลังล้อมเมือง ชาวเมืองต้องป้องกันรักษาไว้ จงทำตามความคิดของจันและมุก พม่าได้สู้รบกับไทยแล้ว พม่าจะหักเอาเมืองมิได้ นักเรียนควรทราบเกี่ยวกับเรื่องนี้..

จากข้อความที่ครูยกมาอ่านให้ฟัง จะเห็นได้ว่า คำกริยาบางคำในประโยคมีส่วนทำให้ความหมายชัดเจนขึ้น ทำให้ทราบถึงเรื่องราวต่าง ๆ เป็นอย่างดี

<u>ขั้นสอนและกิจกรรม</u>

1. ครูนำบัตรข้อความซึ่งประกอบไปด้วยคำกริยานุเคราะห์ต่าง ๆ เช่น ฝนจะตกหนัก ฝนตกแล้ว นักเรียนต้องรีบทำงาน ท่านอาจจะมาก็ได้ โปรดเงียบ ฯลฯ ครูอธิบายเกี่ยวกับรูปของประโยคเหล่านี้ว่า เป็นประโยคคาดคะเน บอกเล่า วิงวอน ฯลฯ ซึ่งแต่ละประโยคนั้นจะมีคากริยานุเคราะห์ที่มีส่วนทำให้ความหมายเด่นชัดขึ้น

2. ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับหน้าที่ของคำนาม และคำสรรพนามว่า คำนาม คาสรรพนามที่ทำหน้าที่เป็นส่วนเติมเต็ม จะอยู่หลังคำกริยาพวกหนึ่ง คากริยาพวกนั้นได้แก่ คำอะไรบ้าง ให้ยกตัวอย่างประกอบ

3. จากคำตอบของนักเรียน ครูอธิบายเพิ่มเติม และวิธีการสังเกตวิกตรรถกริยา โดยพิจารณาจากรูปประโยค และคำที่ตามหลังนั้นเป็นส่วนเติมเต็มหรือไม่ เช่น

ปัญญาประดุจอาวุธ	เธอเป็นนักเปียนโน
เทพสตรีแปลว่าผู้หญิงชาวสวรรค์	เขาทำงานเป็น
น้ำร้อนปลาเป็น น้ำเย็นปลาตาย	

ฯลฯ

4. ครูทบทวนเกี่ยวกับชนิดของคำกริยาทั้งหมดอีกครั้ง และให้นักเรียนเล่นเกมประกอบการเรียนการสอน ชื่อเกม "ปะติดปะต่อ" ซึ่งมีวิธีการ อุปกรณ์ กติกา ดังนี้

อุปกรณ์ บัตรข้อความ ซึ่งมีเนื้อความเป็นประโยคแยกออกเป็นส่วน ๆ ไม่เรียงกัน เช่น รัฐบาล ถนน ตัดใหม่ ขณะนี้ เร่งสร้าง

ฉัน อ่าน เขียน มากกว่า ชอบ

มรดก วิชา อัน เหมือน ล้ำค่า ฯลฯ

จำนวนผู้เล่น นักเรียนทั้งชั้น

วิธีการเล่น

1. ครูให้นักเรียน 2 คนออกมาช่วยครูสาธิตวิธีการเล่น ดังนี้

ก. ครูแจกบัตรข้อความให้นักเรียนทั้ง 2 คน คนละชุด ให้แต่ละคนเรียงลำดับข้อความให้เป็นประโยค

ข. เมื่อเรียบเรียงข้อความเป็นประโยคแล้ว ให้บอกตำแหน่งหน้าที่ของคำในประโยคว่าอยู่ในตำแหน่ง ประธาน กริยา กรรม และคำใดเป็นคำขยายคำเหล่านี้

ค. ตัวอย่างประโยคที่เรียบเรียงเสร็จ และบอกตำแหน่งหน้าที่ของคำขยายในประโยคที่ถูกต้อง เป็นดังนี้

ฉัน	ชอบ	ฟังเพลงไทย
(ประธาน)	(กริยา)	(กรรม ซึ่งเอาคำกริยามาทำหน้าที่เหมือนคำนาม)

2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ฝ่าย ให้แต่ละฝ่ายส่งตัวแทนฝ่ายละ 1 คน เพื่อเป็นผู้สังเกตการณ์และผู้ช่วยครู

3. ครูแจกบัตรข้อความให้นักเรียนทั้ง 2 ฝ่าย ให้คนละ 1 บัตร และให้ทุกคนถือบัตรไว้จนกว่าจะได้รับสัญญาณให้เล่น ให้เวลาในการเล่นฝ่ายละ 10 นาที

4. เมื่อได้สัญญาณ นักเรียนแต่ละคนของแต่ละฝ่ายพยายามดูบัตรของตนและบัตรของเพื่อนว่ามีใจความปะติดปะต่อกันได้หรือไม่ โดยนักเรียนจะต้อง

รวบรวมบัตรข้อความกับเพื่อนให้ครบ 5 บัตร จึงจะต่อเป็นประโยคได้

5. ให้นักเรียนเขียนประโยคและตำแหน่งหน้าที่ของคำในประโยค ให้ส่งผู้สังเกตการณ์

6. กลุ่มใดสามารถปะติดปะต่อข้อความได้รวดเร็ว ถูกต้อง ภายในเวลากำหนด (โดยกำหนดให้คะแนนตำแหน่งที่ถูกต้องแห่งละ 1 คะแนน) ได้คะแนนมากที่สุดชนะ ฝ่ายใด กลุ่มใดที่ต่อข้อความช้า ผิด เกินเวลาที่กำหนด ได้คะแนนรวมน้อยที่สุดถือว่าแพ้ จะต้องถูกลงโทษ

7. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับหน้าที่ของคำกริยาในประโยคจากการเล่นเกม

หมายเหตุ ก่อนจะดาเนินการเล่น ครูควรทราบจำนวนแน่นอนของนักเรียนว่ามากี่คน เพื่อจะแจกบัตรข้อความให้สัมพันธ์กับการเรียงประโยคให้ครบและถูกต้อง

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับชนิดของคำกริยาและหน้าที่ของคำกริยาในประโยค

2. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด

6. ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในชั้นเรียน การร่วมมือในกิจกรรมที่จัดขึ้น

2. สังเกตจากการทำงานของนักเรียน

3. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนเรื่องที่ 4

1. เรื่อง คำวิเศษณ์ - ชนิดของคำวิเศษณ์ เวลา 1 คาบ

2. ความคิดรวบยอด

คำวิเศษณ์ คือคำที่แสดงความหมาย บอกลักษณะต่าง ๆ เช่น ขนาด สัณฐาน เวลา สถานที่ ปริมาณ จำนวน ฯลฯ

ลักษณวิเศษณ์ คือ คำวิเศษณ์ที่บอกให้รู้ลักษณะต่าง ๆ เช่น กลิ่น ขนาด ฯลฯ

กาลวิเศษณ์ คือ คำวิเศษณ์ที่บอกเวลา เช่น ก่อน หลัง เช้า ฯลฯ

สถานวิเศษณ์ คือ คำวิเศษณ์ที่บอกที่อยู่ ระยะที่ตั้ง เช่น ใกล้ ไกล เหนือ บน ล่าง ฯลฯ

ประติชญาวิเศษณ์ คือ คำวิเศษณ์ที่ใช้ในการขานรับ พูดจากัน เช่น ครับ ขา ฯลฯ

3. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถบอกนิยามของคำวิเศษณ์ที่เรียนในชั่วโมงนี้ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถบอกได้ว่า คำที่พบเห็นเป็นคำวิเศษณ์ชนิดใด
3. นักเรียนสามารถใช้คำวิเศษณ์แต่งประโยคได้ถูกต้องตามหลักภาษา

4. อุปกรณ์

1. บัตรคำ ซึ่งเขียนคำวิเศษณ์ชนิดต่าง ๆ
2. บัตรคำตอบ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ช่อง
3. บัตรประโยค

5. วิธีสอนและกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูยกสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตัวนักเรียนให้นักเรียนสังเกตดูว่า สิ่งต่าง ๆ ถึงแม้จะเป็นสิ่งเดียวกัน ประเภทเดียวกันก็ตาม แต่ก็มีอะไรที่แตกต่างกันออกไป เช่น นักเรียนในห้องนี้ มีบางคนสูง - เตี้ย, ผิวขาว-ดำ, ตัวเล็ก-ตัวโต, สมุดสีขาว-แดง ให้นักเรียนช่วยกันตอบและค้นหาสิ่งต่าง ๆ ตัวอย่างอื่น ๆ ประกอบเพิ่มเติม

ครูอธิบายสรุปเพิ่มเติมเกี่ยวกับคำวิเศษณ์-นิยามศัพท์

ขั้นสอนและกิจกรรม

1. ครูให้นักเรียนเล่นเกมประกอบการเรียนการสอน คือ "เกมหาคำตรงกันข้าม" ซึ่งมีวิธีการ กติกา อุปกรณ์การเล่น ดังนี้

อุปกรณ์

ก. บัตรคำ ซึ่งเขียนคำลักษณวิเศษณ์ชนิดต่าง ๆ ได้แก่ ชั่ว อ่อน สูง แคบ กลม ขาว แบน ผอม หวาน ฉลาด เร็ว ฯลฯ เป็นต้น

ข. บัตรคำตอบ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ช่อง เขียนคำว่า

คำตรงข้าม	ลักษณวิเศษณ์บอก
1.	1.
2.	2.
ฯลฯ	ฯลฯ

จำนวนผู้เล่น นักเรียนทั้งชั้น

วิธีการเล่น

1. ครูให้นักเรียน 2 คนออกมาช่วยครูสาธิตการเล่น ดังนี้

ก. ครูแจกบัตรคำตอบคนละบัตร

ข. ครูถือบัตรคำ "ผิด" ให้นักเรียนพิจารณาหาคำตอบและเขียนลงไปในบัตรคำตอบ ดังนี้

คำตรงข้าม	ลักษณวิเศษณ์บอก
1. ถูก	1. ชนิด

ค. ครูตรวจคะแนนให้คำตอบที่ถูกต้องแห่งละ 1 คะแนน

ง. ผู้ที่ตอบผิด ตอบช้า และได้คะแนนรวมน้อยที่สุดเป็นฝ่ายแพ้

2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ กลุ่มละ 5 - 8 คน ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนกลุ่มออกมาเป็นผู้สังเกตการณ์ บันทึกคะแนนเมื่อครูเฉลยคำตอบและรวบรวมคะแนนส่งครู

3. ครูแจกกระดาษคำตอบให้กลุ่มละ 1 แผ่น

4. ครูเริ่มการเล่น โดยนำบัตรคำให้นักเรียนดู และให้นักเรียนคิดค้นหาคำตอบในกระดาษคำตอบ ภายในเวลา 1 นาทีต่อ 2 คำ

5. เมื่อสิ้นสุดการแข่งขันหาคำตรงข้ามคำสุดท้าย ครูให้ผู้สังเกตการณ์เก็บกระดาษคำตอบและรวบรวมคะแนนทั้งหมดส่งครู กลุ่มใดได้คะแนนรวมมากที่สุดจะเป็นฝ่ายชนะ กลุ่มใดได้คะแนนน้อยที่สุดถือเป็นฝ่ายแพ้ จะต้องได้รับการลงโทษ

6. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับคำลักษณวิเศษณ์จากการเล่นเกม

หมายเหตุ

ครูอาจจะให้นักเรียนแต่ละกลุ่มย่อยคิดค้นคำลักษณวิเศษณ์เองและชี้ให้เพื่อนกลุ่มอื่นตอบคำถามก็ได้

7. ครูยกตัวอย่างบัตรประโยค ซึ่งประกอบไปด้วยคำวิเศษณ์บอกเวลาและบอกสถานที่ ให้นักเรียนช่วยกันค้นหาคำวิเศษณ์ที่บอกเวลาและบอกสถานที่จากบัตรประโยค

ตัวอย่าง

คนโบราณมีสุขภาพดีกว่าคนปัจจุบันนี้

เมื่อวานนี้ฝนตกหนัก

คนตื่นเช้าย่อมได้กำไรชีวิต

เขาไปนานแล้วล่ะ

ท่านผู้ใหญ่มีจิตช่างคิดไกล

ฯลฯ

8. ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับคำวิเศษณ์บอกเวลาและบอกสถานที่ให้นักเรียนช่วยกันแต่งประโยคที่มีคำวิเศษณ์บอกเวลาและสถานที่ตามที่กำหนดให้

9. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับประโยคที่ใช้ในการสนทนา หรือบทเจรจาต่าง ๆ จะพบว่ามีคำอยู่พวกหนึ่งใช้ในการกล่าวขานรับ หรือกล่าวรับ ซึ่งนักเรียนคุ้นเคยและใช้เป็นประจำ เช่น จ๊ะ ค่ะ ครับ ขา ฯลฯ คำเหล่านี้จัดเป็นคำวิเศษณ์ชนิดหนึ่งเรียกว่า ประติชญาวิเศษณ์ หรือ วิเศษณ์แสดงคำขานรับและตอบรับ

10. ให้นักเรียนช่วยกันยกประโยคที่มีคำวิเศษณ์แสดงคำขานรับต่าง ๆ คนละ 2 - 3 ประโยค

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับนิยามคาวิเศษณ์ การใช้คำวิเศษณ์ชนิดต่าง ๆ ที่ใช้ในการเรียนชั่วโมงนี้ (ลักษณวิเศษณ์ กาลวิเศษณ์ สถานวิเศษณ์ และประติชญาวิเศษณ์)

6. ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในชั้นเรียน ในการตอบคำถามต่าง ๆ

2. สังเกตจากกิจกรรม งานที่มอบหมายให้ทำ เช่น การร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน การยกตัวอย่าง คำ - ประโยคชนิดต่าง ๆ

แผนการสอนเรื่องที่ 4

1. เรื่อง คาวิเศษณ์ – ชนิดของคาวิเศษณ์ เวลา 1 คาบ

2. ความคิดรวบยอด

ประพันธวิเศษณ์ คือ คาวิเศษณ์ที่ใช้เชื่อมประโยค แสดงว่าประโยคที่นามาเชื่อมนั้นขยายคากริยา หรือคาวิเศษณ์ในประโยคหน้า เช่น ที่ ซึ่ง อัน

ปฤจฉาวิเศษณ์ คือ คาวิเศษณ์ที่ประกอบเพื่อบอกความสงสัย ใช้สำหรับเป็นคาถาม เช่น อะไร ไหน ทาไม ฯลฯ

นิยมวิเศษณ์ คือ คาวิเศษณ์ที่ใช้ประกอบเพื่อบอกความแน่นอน ชี้เฉพาะลงไป เช่น นี้ นั้น โน้น เอง ฯลฯ

อนิยมวิเศษณ์ คือ คำวิเศษณ์ที่ใช้ประกอบเพื่อบอกความที่ไม่กาหนดแน่นอน ได้แก่ ใด อะไร ไหน อื่น ฯลฯ

3. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถบอกนิยามของคาวิเศษณ์ชนิดต่าง ๆ ที่เรียนในชั่วโมงนี้ได้ถูกต้อง

2. นักเรียนตามารถบอกได้ว่าคำที่พบเห็นในประโยคนั้นเป็นคาวิเศษณ์ชนิดใด

3. นักเรียนสามารถบอกความแตกต่างระหว่างคาประพันธวิเศษณ์ ปฤจฉาวิเศษณ์ นิยมวิเศษณ์ อนิยมวิเศษณ์ กับคาประพันธสรรพนาม ปฤจฉาสรรพนาม นิยมสรรพนาม อนิยมสรรพนาม ได้ถูกต้องตามลาดับ

4. นักเรียนสามารถใช้คาวิเศษณ์แต่งประโยคได้ถูกต้องตามที่ครูกาหนด

4. อุปกรณ์

บัตรประโยค ทำเป็นลักษณะบัตรไพ่

5. วิธีสอนและกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนเกี่ยวกับคำประพันธสรรพนาม ปฤจฉาสรรพนาม นิยมสรรพนาม และอนิยมสรรพนาม ซึ่งนักเรียนได้เรียนไปแล้วในเรื่องคำสรรพนาม

ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับชนิดของคำสรรพนามเหล่านี้อีกครั้งเป็นการทบทวน

ขั้นสอนและกิจกรรม

1. ครูให้นักเรียนเล่นเกมประกอบการเรียนการสอน ชื่อเกม "คู่ฉันอยู่ไหน" ซึ่งมีอุปกรณ์ กติกา และวิธีการเล่น ดังนี้

อุปกรณ์

บัตรประโยค ทำเป็นลักษณะบัตรไพ่ ในแต่ละบัตรเขียนประโยคละบัตร และขีดเส้นใต้คำชนิดเดียวกันไว้เป็นคู่ ๆ เช่น

ฉันรักคนที่มีน้ำใจงาม	เขาเป็นคนดีที่มีคุณธรรม
เพชรอันมีรอยร้าวย่อมไร้ค่า	วิชามีค่ามากอันประมาณไม่ได้
นักกีฬาซึ่งชนะใจคนดูคือเธอ	เขากินจุอย่างที่ฉันไม่เคยพบมาก่อน
แหวนที่ฉันซื้อมาสวยงามมาก	บิดามารดามีบุญคุณต่อลูกอันประมาณค่าไม่ได้
นี่คือเครื่องตัดกระดาษ	เสื้อชุดนี้ราคาแพงมาก
นั่นคือบ้านของสมรศรี	คนนั้นได้รับคายกย่อง
โน่นคือยอดเขาสูงสุด	หนังสือเล่มนี้มีค่าควรแก่การอ่านยิ่ง
หยิบนั่นมาไว้ด้วยนะ	เขาทำเช่นนั้นเพื่ออะไรกัน
อะไรอยู่ในกระเป๋าหนังสือ	ประเทศอะไรที่เล็กที่สุด
ใครแต่งหนังสือเล่มนี้	เธอรักเพื่อนคนไหนมากที่สุด
ใครใครในที่นี้จะเดินการกุศล	ทรัพยากรชนิดใดที่เพิ่งขุดค้นพบ
เธอจะไปทัศนศึกษาที่ไหน	เพื่อนคนไหนที่รักเธอมากที่สุด
ใคร ๆ ก็อยากมีความสุขทั้งนั้น	เขาไม่เชื่อใจคนอื่นเท่ากับญาติพี่น้อง

อะไรก็ไม่มีค่าเท่ากวามรู้ ลมอะไรไม่ร้ายเท่าลมปาก
ผู้ใดเป็นคนดีเราก็ควรคบด้วย วิชาใดที่นักเรียนในห้องนี้ไม่เข้าใจ
ใดใดในโลกล้วนอนิจจัง เธอจะมาหาฉันเวลาใดก็ได้

วิธีการเล่น

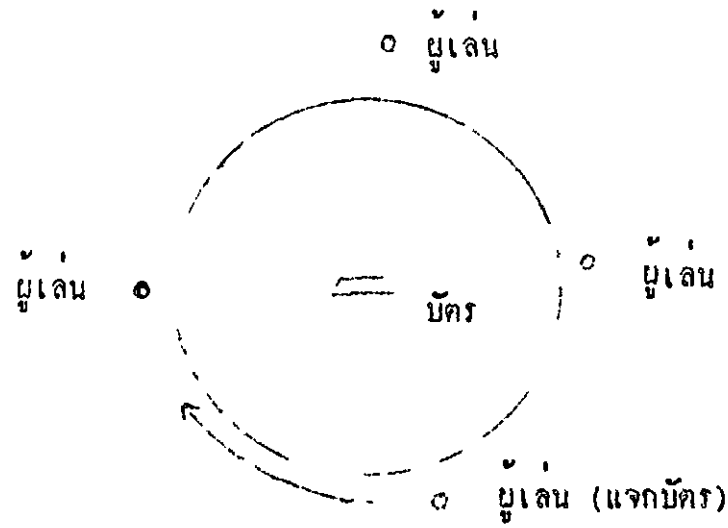
1. ครูให้นักเรียน 4 คนมาช่วยครูสาธิตการเล่น ดังนี้

ก. ครูให้นักเรียนนั่งล้อมวง โดยมีนักเรียนคนหนึ่งเป็นแจกบัตร คนละ 5 บัตร ส่วนบัตรที่เหลือวางไว้ตรงกลางวง เมื่อทุกคนได้บัตรแล้วให้ดูบัตรของตนว่ามีคาชนิดเดียวกัน (ปฤจฉาสรรพนาม – ปฤจฉาสรรพนาม ฯลฯ) ก็ดูแล้วจับคู่เหล่านั้นวางหงายไว้ตรงหน้าตน คนที่แจกบัตรจะต้องทิ้งบัตรในมือตนหงายไว้ทางด้านซ้ายมือ

ข. นักเรียนที่นั่งทางซ้ายมือของผู้แจกบัตร สังเกตบัตรที่ผู้แจกทิ้งว่าตนมีบัตรจะจับกับบัตรที่ทิ้งนั้นหรือไม่ ถ้ามีก็เก็บมาจับคู่แล้วทิ้งหงายไว้ตามหน้าของตน กับทิ้งบัตรในมืออีก 1 บัตร ทางด้านซ้ายมือของตนเช่นเดียวกับคนแรก ถ้าตนไม่มีบัตรจะจับคู่กับบัตรที่ทิ้งนั้น ก็หยิบบัตรจากกองกลางมา 1 ใบ เพื่อมาจับคู่กับบัตรที่มีอยู่ในมือ ถ้าบิคู่ก็ทิ้งบัตรคู่นั้นลงตรงหน้าตน กับเลือกบัตรในมือตนทิ้งลง 1 ใบ (ถ้าไม่มีคู่ก็ต้องทิ้งบัตรในมือ 1 ใบเช่นเดียวกัน)

ค. นักเรียนคนต่อไปทางด้านซ้ายมือก็คงดาเนินการเล่นในทานองเดียวกัน เวียนไปทางซ้ายมืออย่างนี้เรื่อยไปจนกระทั่งมีคนหนึ่งคนใดหาคู่คาได้หมดและร้องว่า "หมดแล้ว" เป็นว่าเกมยุติลง ทุกคนนับคะแนนจากบัตรของตนคู่ละ 1 คะแนน และผู้ที่จับคู่คาใดหมดก่อนนี้ยังมีสิทธิ์ได้คะแนนจากบัตรที่เหลืออยู่ในมือของนักเรียนทุกคนอีกบัตรละ 1 คะแนนด้วย

ง นอกจากนี้ถ้าใครสามารถจับได้ว่า ผู้เล่นคนใดจับคู่บัตรผิด เช่น ปฤจฉาสรรพนาม - ปฤจฉาวิเศษณ์ เป็นต้น ก็มีสิทธิ์ได้คะแนนอีกคู่ละ 2 คะแนนเป็นรางวัลอีกด้วย



จ. ผู้ที่จับคู่ได้น้อยและได้คะแนนน้อยที่สุดถือว่าเป็นฝ่ายแพ้ จะต้องถูกลงโทษ

2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ กลุ่มละ 5 คน ให้แต่ละกลุ่มนั่งล้อมวงกัน

3. ครูให้สัญญาณและเริ่มการเล่น ครูแจกบัตรประโยค (ไพ่) ให้นักเรียนทุกกลุ่ม ๆ ละเท่า ๆ กัน ให้เวลาในการเล่น 15 นาที

4. เมื่อกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง มีคนใดคนหนึ่งร้องว่า "หมดแล้ว" ถือว่ากลุ่มนั้นเป็นอันยุติเกม กลุ่มอื่นที่ยังเล่นอยู่ก็ยังคงเล่นต่อไปจนกว่าเกมจะยุติหรือหมดเวลาที่ให้

5. ครูเดินตรวจสอบความถูกต้องของประโยคที่จับคู่และให้คะแนนของแต่ละคนในแต่ละกลุ่ม ผู้เล่นคนใดในแต่ละกลุ่มจับคู่ได้มากถูกต้องและจับได้ว่าผู้เล่นคนอื่นจับคู่ผิด จะได้คะแนนตามเกณฑ์ที่วางไว้

6. ผู้เล่นคนใดในแต่ละกลุ่ม ได้คะแนนน้อยที่สุดถือว่าแพ้ จะถูกลงโทษ

7. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปความเกี่ยวกับชนิดของคำวิเศษณ์และคำสรรพนามที่มีส่วนคล้ายคลึงและแตกต่างจากการเล่นเกม

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปทบทวนเกี่ยวกับชนิดของคาวิเศษณ์ ความแตกต่างของคาวิเศษณ์กับกาสรรพนามที่มีรูปคาเหมือนกัน แต่ใช้ตำแหน่งหน้าที่ต่างกัน

ครูให้นักเรียนแต่งประโยคโดยใช้คาวิเศษณ์ที่ครูกาหนดให้

6. ขั้นประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในชั้นเรียน ในการอภิปรายซักถามปัญหาต่าง ๆ

2. สังเกตจากการทางานที่มอบหมายให้ทำ เช่น การร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน การสร้างประโยคต่าง ๆ ฯลฯ

แผนการสอนเรื่องที่ 4

1. เรื่อง คาวิเศษณ์ – หน้าที่ของคาวิเศษณ์ เวลา 1 คาบ

2. ความคิดรวบยอด

ประมาณวิเศษณ์ คือ คาวิเศษณ์ที่ประกอบเพื่อบอกให้รู้จานวนมาก จานวนน้อย จานวนตัวเลข และจานวนอันดับที่ เช่น ทั้งหมด, ผอง, มาก, น้อย, บ้าง, 5, คนที่ 5

ประติเบธวิเศษณ์ คือ คาวิเศษณ์ที่ประกอบเพื่อบอกปฏิเสธ, ไม่รับรอง, บอกความห้าม เช่น ไม่ มิได้ อย่า ห้าม ฯลฯ

คาวิเศษณ์สามารถทำหน้าที่ต่าง ๆ ได้ในประโยค การที่จะทราบว่าคาใดเป็นคำวิเศษณ์ทำหน้าที่ใดในประโยคนั้น จะต้องพิจารณาจากตาแหน่งหน้าที่ของคำในประโยค

3. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถบอกนิยามของคำวิเศษณ์ที่เรียนในชั่วโมงนี้
2. นักเรียนสามารถใช้คาวิเศษณ์ประมาณวิเศษณ์ ประติเษธวิเศษณ์ได้อย่างถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถบอกได้ว่าคาใดในประโยคเป็นคำวิเศษณ์ชนิดใด
4. นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของคำวิเศษณ์ในประโยคได้ถูกต้อง

4. อุปกรณ์

1. บัตรภาพ
2. บัตรคา

3. บัตรประโยค

4. แบบฝึกหัด

5. แผนภูมิ

5. วิธีสอนและกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับชนิดของคำวิเศษณ์ที่เรียนไปแล้วว่ามีกี่ชนิด อะไรบ้าง เป็นการทบทวนความรู้เดิมของนักเรียน แล้วครูอธิบายเพิ่มเติมอีกครั้ง

ขั้นสอนและกิจกรรม

1. ครูนำภาพซึ่งประกอบด้วยภาพที่แสดงบอกตัวเลขจำนวนนับ จำนวนตัวเลข และจำนวนอันดับที่ เช่น ภาพนักกีฬาที่วิ่งชนะเลิศอันดับ 1, 2 และ 3 ภาพแสดงตารางคะแนน ภาพคนชมการแสดง ภาพการซ้อมรบ ฯลฯ ให้นักเรียนพิจารณาดู

2. จากภาพที่นำมาให้นักเรียนดูนั้น ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับภาพเหล่านั้น และให้นักเรียนแข่งขันกันแต่งประโยคอธิบายภาพเหล่านั้น ให้ชัดเจนที่สุดและเสร็จเร็วที่สุด เสร็จแล้วให้นักเรียนผลัดกันตรวจประโยคที่แต่งขึ้น

3. จากประโยคที่นักเรียนแต่ง ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับคำประมาณวิเศษณ์ ชนิดและประเภทของคำประมาณวิเศษณ์ พร้อมกับยกตัวอย่างอธิบายประกอบเพิ่มเติม

4. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับประโยคพื้นฐานที่เรียนมาแล้วในชั้นมัธยมปีที่ 1 ซึ่งมีประโยคชนิดต่าง ๆ เช่น ประโยคบอกเล่า ประโยคคำถาม ประโยคปฏิเสธ ฯลฯ ประโยคบอกเล่าจะเปลี่ยนเป็นประโยคปฏิเสธ หรือประโยคคำสั่งนั้นพิจารณาจากสิ่งใด คำใดในประโยคบ้าง? ให้นักเรียนช่วยกันตอบคำตอบ

5. จากคำตอบที่ได้ ครูให้นักเรียนแต่งประโยคโดยกำหนดแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ฝ่ายแข่งขันกันผลัดกันแต่งประโยคบอกเล่า อีกฝ่ายต้องเปลี่ยนเป็นประโยคปฏิเสธ ครูคอยตรวจสอบความถูกต้องและให้คะแนนทั้ง 2 ฝ่าย กลุ่มใดได้คะแนนมากเป็นกลุ่มชนะ

6 ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับหน้าที่ของคำวิเศษณ์ในประโยค โดยใช้แผนภูมิประโยคตัวอย่าง อธิบายประกอบให้นักเรียนฟัง

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับชนิดและหน้าที่ของคำวิเศษณ์
2. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด

6. การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในชั้นเรียน ความร่วมมือในการร่วมกิจกรรมที่จัดขึ้น ฯลฯ
2. สังเกตจากงานที่มอบหมายให้ทำ การทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนเรื่องที่ 5

1. เรื่อง คาบุพบทและหน้าที่ของคาบุพบท เวลา 1 คาบ

2. ความคิดรวบยอด

คำบุพบท คือ คาที่นาหน้านาม สรรพนาม กริยาบางพวก และคาวิเศษณ์บางคา คาบุพบททาหน้าที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างคาหรือกลุ่มคาให้สัมพันธ์กับคาหรือกลุ่มคาอื่น เพื่อแสดงความหมายต่าง ๆ เช่น ลักษณะ เหตุผล เวลา สถานที่ เจ้าของ ฯลฯ

3. จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถบอกนิยามของคาบุพบทได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถบอกชนิดของคำบุพบทได้
3. นักเรียนสามารถบอกได้ว่าคาใดในประโยคเป็นคาบุพบทชนิดใด และให้เหตุผลประกอบได้ตามที่กำหนด
4. นักเรียนสามารถใช้คาบุพบทได้ถูกต้องและเหมาะสมกับลักษณะหน้าที่ของคำ

4. อุปกรณ์

1. บัตรประโยค
2. กระดาษตีเป็นตารางสี่เหลี่ยมจัตุรัส
3. แบบฝึกหัด

5 วิธีสอนและกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูนำบัตรประโยค "สำนวนไทย" ต่าง ๆ ให้นักเรียนพิจารณาดูว่าสำนวนนั้นประกอบด้วยคำประเภทใด และคำเหล่านั้นมีความสัมพันธ์กันอย่างไร เช่น กินน้ำใต้ศอก ไข่ในหิน หักด้ามพร้าด้วยเข่า สอนหนังสือแก่สังฆราช หมองูตายเพราะงู ฯลฯ

2. ครูและนักเรียนช่วยกันอภิปรายและโยงความสัมพันธ์ระหว่างคำกลุ่มคำ กับคำและกลุ่มคำ ชี้ให้เห็นถึงหน้าที่ของคำบุพบทในประโยค ข้อความสำนวนที่ยกมา

ขั้นสอนและกิจกรรม

1. ครูให้นักเรียนเล่นเกมประกอบการเรียนการสอน ชื่อ "เกมคำคะเน" ซึ่งมีกติกา อุปกรณ์ วิธีการเล่น ดังนี้คือ

อุปกรณ์

1. กระดาษสี่เหลี่ยมจัตุรัส ขนาด 7" × 7" ตีเป็นตารางสี่เหลี่ยมจัตุรัส ขนาด 1" × 1" โดยตลอด จำนวน 36 ช่อง

2. บัตรคำ ซึ่งมีคำบุพบทชนิดต่าง ๆ เช่น สำหรับ ด้วย โดย กับ แก่ ต่อ เฉพาะ ฯลฯ

จำนวนผู้เล่น นักเรียนทั้งชั้น

วิธีการเล่น

1 ครูให้นักเรียน 2 คนออกมาช่วยครูสาธิตวิธีการเล่น ดังนี้

ก. ครูคัดบัตรคำบุพบทชนิดต่าง ๆ บนกระดาน และแจกกระดาษตีตารางสี่เหลี่ยมจัตุรัสให้คนละ 1 แผ่น

ข. ครูอ่านประโยคซึ่งละคำบุพบทไว้ให้สำหรับนักเรียนคิดหามาเติมประโยคละ 2 ครั้ง เช่น กระดาษ.. เขียน, วินิจฉัยกดี.. .ความเที่ยงธรรม ฯลฯ

ให้เวลาคิดและเขียน 1 นาทีต่อ 2 คำ

ค. เมื่อนักเรียนเขียนคาบุพบทลงไว้ในช่องเรียบร้อยแล้ว ครูเฉลยคาตอบทันที ถ้าตอบถูกให้ขีด ทับคาตอบนั้น ถ้าตอบผิดให้วง ( ) ทับคาตอบนั้น ๆ ถือเอาคาตอบที่ตอบถูกแห่งละ 1 คะแนน ผู้ใดได้คะแนนรวมสูงสุดถือว่าเป็นผู้ชนะ

2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยกลุ่มละ 5 – 8 คน ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมากลุ่มละคน เพื่อเป็นผู้สังเกตการณ์และช่วยครูในการเก็บคะแนน

3. ครูแจกกระดาษตารางสี่เหลี่ยมจัตุรัสให้กลุ่มละ 1 แผ่น

4. ให้ทุกกลุ่มเตรียมพร้อม และเริ่มเล่นได้ เมื่อครูเฉลยคาตอบ ผู้สังเกตการณ์จะต้องตรวจดูว่าถูกหรือผิด และบันทึกคะแนนของแต่ละกลุ่มที่ไปสังเกตการณ์

5 เมื่อสิ้นสุดการเล่น ให้ผู้สังเกตการณ์รวบรวมคะแนนทั้งหมด กลุ่มใดได้คะแนนรวมมากที่สุด ถือว่าชนะ กลุ่มใดแพ้จะต้องได้รับการลงโทษ

6. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับการใช้คาบุพบทจากการเล่นเกม

7. ครูอธิบายเกี่ยวกับชนิดของคาบุพบทที่ไม่เชื่อมกับบทอื่น คาอื่น ใช้เป็นคาร้องเรียก เช่น อันว่า ดูรา ข้าแต่ ฯลฯ พร้อมกับยกตัวอย่างประกอบ

8. จากประโยคที่ใช้ในการเล่นเกม ครูให้นักเรียนพิจารณาดูเกี่ยวกับการโยงกา กลุ่มคา ให้สัมพันธ์กัน เช่น โยงความสัมพันธ์ระหว่าง

คานาม – คานาม เช่น ประชาชนนอกพระนคร

คานาม – กาสรรพนาม เช่น ของขวัญสาหรับเธอ

คานาม – คากริยา เช่น บันไดสาหรับปีน

ฯลฯ

ขั้นสรุป

1. ครูทบทวนให้นักเรียนเข้าใจถึงชนิด หน้าที่ของคำบุพบท

2. ให้นักเรียนทาแบบฝึกหัด

6. การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจ ความตั้งใจของนักเรียนในการร่วมกิจกรรมประกอบการเรียนการสอนที่จัดขึ้น การเล่นเกม การตอบคำถาม ฯลฯ

2. สังเกตจากการทาแบบฝึกหัด

แผนการสอนเรื่องที่ 6

1. เรื่อง คาสันธานและหน้าที่ของคำสันธาน เวลา 1 คาบ

2. ความคิดรวบยอด

กาสันธาน คือ คาที่ใช้เป็นคาเชื่อม คำติดต่อ ระหว่างคากับคา คำกับกลุ่มคำ และประโยคกับประโยค

คำสันธาน ทาหน้าที่เชื่อมความในลักษณะต่าง ๆ เช่น ความขัดแย้งกัน ความคล้อยตามกัน ความเป็นเหตุเป็นผล ความเลือกเอาอย่างใดอย่างหนึ่ง

3. จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสาบารถบอกนิยามคำสันธานได้ถูกต้อง

2. นักเรียนสามารถบอกได้ว่าคำใดในประโยค เป็นคำสันธานชนิดใด ให้เหตุผลประกอบได้

3. นักเรียนสามารถใช้คาสันธานในการแต่งประโยคได้ถูกต้อง เหมาะสมกับลักษณะหน้าที่ของคำ

4. นักเรียนสามารถบอกชนิดของคาสันธานได้

4. อุปกรณ์

1. วงล้อ ซึ่งมีรัศมี 12 นิ้ว ตรงกลางมีเข็มตรึงด้วยหมุด เข็มหมุนได้โดยรอบ

2. กระดาษคำหรับเขียนคำตอบ

3. แบบฝึกหัด

5. วิธีสอนและกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการรวม การเชื่อมสิ่งของต่าง ๆ ว่าจาเป็นต้องอาศัยสื่อเป็นเครื่องต่อ เช่น ไม้ โลหะ วัสดุต่าง ๆให้รวมติดต่อเข้าด้วยกัน

ในภาษาพูด - ภาษาเขียน ก็เช่นกัน เราสามารถจะรวมคำ ประโยค ให้เชื่อมติดต่อกันได้โดยอาศัยคาสันธานนั่นเอง

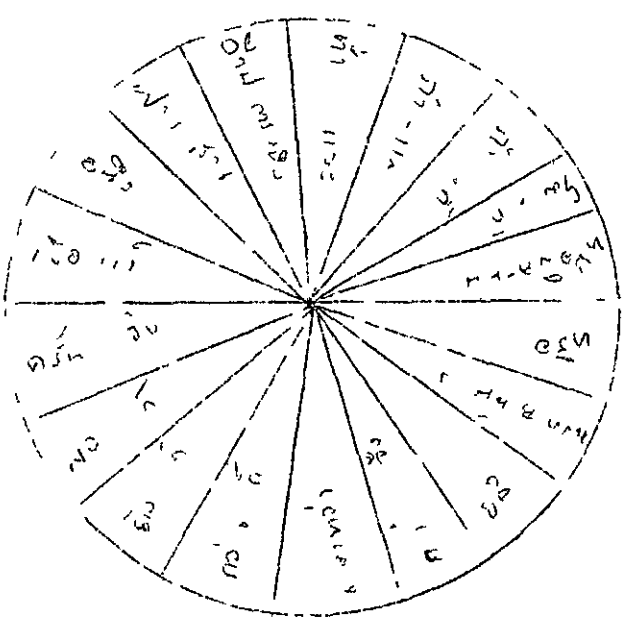
ขั้นสอนและกิจกรรม

1. ครูให้นักเรียนเล่นเกมประกอบการเรียนการสอน ชื่อ "เกมวงล้อนาโชค" ซึ่งมีอุปกรณ์ กติกา และวิธีการเล่นดังนี้

อุปกรณ์

1. วงล้อ ซึ่งมีรัศมี 12 นิ้ว ตรงกลางมีเข็มตรึงด้วยหมุด เข็มหมุนได้โดยรอบ แบ่งพื้นที่วงกลมนี้ออกเป็น 6 ส่วน เท่า ๆ กัน แต่ละส่วนยังแบ่งออกเป็นส่วนย่อย ๆ อีก ในแต่ละส่วนย่อยเขียนคาสันธานที่ใช้เป็นคาเชื่อม

ลักษณะของวงล้อ



2. กระดาษสำหรับเขียนคำตอบ

จานวนผู้เล่น นักเรียนทั้งชั้น

วิธีการเล่น

1. ครูให้นักเรียน 2 คน ออกมาช่วยครูสาธิตวิธีการเล่น ดังนี้

ก. ครูให้นักเรียนหมุนวงล้อ ว่าเข็มจะตกลงในช่องใด คาสันธาน ใด

ข. ครูให้นักเรียนแต่งประโยค โดยใช้คำสันธานเป็นเครื่องเชื่อม ให้เวลา 5 นาที

ก. ผู้ใดแต่งประโยคโดยใช้คำสันธานได้เหมาะสม ถูกต้อง ภายในเวลากำหนด จึงจะได้ 1 คะแนน ผู้ใดแต่งผิด ใช้สันธานไม่ถูกต้องและเกินเวลา ถือว่าผิดและแพ้ ได้ 0 คะแนน

2. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเอง กลุ่มย่อย ๆ กลุ่มละ 3-4 คน ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาหมุนวงล้อนี้ ถ้าเข็มตกลงในช่องใด นักเรียนกลุ่มนั้นช่วยกันแต่งประโยคโดยใช้คำสันธานนั้น ๆ ถ้าหมุนตกในช่องที่ตัวแทนกลุ่มอื่นหมุนไปแล้ว จะต้องหมุนวงล้อใหม่

3. ให้เวลาแต่ละกลุ่มปรึกษาหารือกัน 5 นาที และให้เขียนประโยคส่งครูเมื่อสิ้นสุดเวลาและได้ยินเสียงสัญญาณหมดเวลา

4. กลุ่มใดแต่งประโยคโดยใช้คำสันธานได้ถูกต้องและเหมาะสม ภายในเวลากำหนดจึงจะได้คะแนน กลุ่มใดแต่งประโยคผิด และเกินเวลาที่กำหนด จะถูกหักคะแนนและถือว่าเป็นกลุ่มแพ้ จะได้รับการลงโทษ

5. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับชนิดของคำสันธาน และการใช้คาสันธานในการแต่งประโยคจากการเล่นเกมนี้

หมายเหตุ

ในการเล่นเกมวงล้อนี้ ครูนำกระดาษสีต่าง ๆ เขียนหมายเลขกำกับ 1, 2, 3.... ไว้และปิดคำสันธานชนิดต่าง ๆ ไว้ เมื่อตัวแทนนักเรียนทุกกลุ่มออกมาหมุนวงล้อเสร็จแล้ว จึงจะแกะกระดาษสีที่ปิดออก ทั้งนี้เพื่อความเป็นธรรมแก่นักเรียนทุกกลุ่มในการปรึกษาหารือกันในการแต่งประโยค

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับคำสันธาน การใช้คำสันธานในการแต่งประโยค

2. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด

6. การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจ ความตั้งใจของนักเรียนในชั้นเรียน และความร่วมมือในกิจกรรมต่าง ๆ

2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนเรื่องที่ 7

1. เรื่อง คาอุทานและหน้าที่ของคำอุทาน

2. ความคิดรวบยอด

คาอุทาน ก้อ คาที่ผู้พูดพูดออกมา, เปล่งออกมาเพื่อแสดงอารมณ์ ความรู้สึกของผู้พูด คาอุทานส่วนมากจึงไม่มีความหมายตรงตามถ้อยคำ แต่จะมีความหมายเน้นอารมณ์ ความรู้สึกของผู้พูดเป็นสาคัญ

3. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถบอกนิยามของคาอุทานและชนิดของคาอุทานได้ถูกต้อง

2. นักเรียนสามารถบอกได้ว่า คำใดในประโยคเป็นคาอุทานชนิดใด

3. นักเรียนสามารถใช้คำอุทานแต่งประโยคได้ถูกต้อง เหมาะสมกับลักษณะหน้าที่ของคา

4. อุปกรณ์

ก. บัตรคำ เขียนคำอุทานบอกอาการชนิดต่าง ๆ

ข. ภาพการ์ตูน สีหน้าแสดงถึงอารมณ์ต่าง ๆ เช่น ดีใจ เสียใจ โกรธ เจ็บปวด

ค. แบบฝึกหัด

5. วิธีสอนและกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูนำภาพการ์ตูนสีหน้าแสดงถึงอารมณ์ต่าง ๆ เช่น ดีใจ โกรธ เสียใจ สงสัย ฯลฯ ให้นักเรียนพิจารณาดูและตอบคาถามเกี่ยวกับภาพเหล่านี้

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับอารมณ์ของคนซึ่งแสดงออกทางสีหน้าและสามารถแสดงออกในน้ำเสียง คำพูดในประโยคได้ด้วย ซึ่งสังเกตจากข้อความที่พูดและมีคำพวกหนึ่งที่บอกให้ทราบได้ คำพวกนั้นคือ คำอุทานนั่นเอง

ขั้นสอนและกิจกรรม

1. ครูให้นักเรียนเล่นเกมประกอบการเรียนการสอน ชื่อเกม "เล่าเรื่อง" ซึ่งมีวิธีการ กติกา อุปกรณ์ การเล่นดังนี้

อุปกรณ์

บัตรคา เขียนคำอุทานบอกอาการ เช่น แน่ะ' นี้แนะ' โว้ย' เฮ้ย' ชิชะ' อุเหม่' อ้าว' อุ๊ย' คุณพระช่วย' แม่เจ้าโว้ย' เอ๊ะ' โอ้! อนิจจา' โถ' อ้อ' เออ' เอ้า' โอย' หา' หนอ' ฯลฯ และคาอุทานเสริมบท เช่น ไม่แท้นสัญญิง กินท่า อำแพ แพ ผู้หลัก ฯลฯ

จำนวนผู้เล่น นักเรียนทั้งชั้น

วิธีการเล่น

1. ครูให้นักเรียน 2-3 คน ออกมาช่วยครูสาธิตการเล่น ดังนี้

ก. ครูให้นักเรียนช่วยกันติดบัตรคำอุทานบนกระดาน

ข. ครูให้นักเรียนแต่จะคนเขียนเรื่องสั้น ๆ มาสนทนา โดยใช้คาอุทานประกอบด้วย อาจใช้ทั้งคำอุทานบอกอาการและอุทานเสริมบทได้ (นักเรียนอาจจะคิดหาคาอุทานเสริมบทอีกก็ได้)

ค. ครูให้เวลานักเรียนคนละ 10 นาที ให้นักเรียนเขียนเรื่องสั้น ๆ หรือบทสนทนา เสร็จแล้วครูให้นักเรียนทุกคนเล่าเรื่องที่ตนเขียนขึ้นมา โดยแสดงอารมณ์ความรู้สึกด้วย คนใดแต่งเรื่องได้เหมาะสม ใช้คาอุทานถูกต้องและเล่าเรื่องแสดงอารมณ์ได้ดีเป็นผู้ชนะ คนใดใช้คาอุทานไม่ถูกต้อง ไม่เหมาะกับเรื่องและเล่าอ่านแสดงไม่ดี จะเป็นผู้แพ้

2. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเอง กลุ่มละ 5-8 คน ให้แต่ละกลุ่มจับฉลากว่าใครจะเป็นผู้เล่า, อ่าน ก่อนหรือหลัง ตามลำดับ

3. ให้เวลากลุ่มละ 7 นาที ในการแต่งเรื่อง, บทสนทนา และให้เวลากลุ่มละ 3 นาที สำหรับการออกมาเล่าเรื่อง

4. กลุ่มใดแต่งเรื่องโดยใช้คำอุทานได้เหมาะสมถูกต้องและสามารถเล่าเรื่องได้ดี ภายในเวลากำหนด จะเป็นกลุ่มชนะ กลุ่มใดแพ้จะต้องได้รับการลงโทษตามมติที่ประชุม

5. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับคำอุทานบอกอาการและอุทานเสริมบทจากการเล่นเกม

หมายเหตุ

เรื่องสั้น ๆ หรือบทสนทนาที่กำหนดให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแต่งขึ้นมานั้น ครูควรกำหนดจานวนประโยคที่จะใช้ และจำนวนคาอุทานไว้ด้วย

ขั้นสรุป

1. ครูทบทวนให้นักเรียนเข้าใจเกี่ยวกับคำอุทานและชนิดของคำอุทาน วิธีการใช้

2. ให้นักเรียนทาแบบฝึกหัด

6. การประเมินผล

1. สังเกตจากความตั้งใจและความสนใจในการเรียน การร่วมกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การตอบปัญหา การร่วมกิจกรรมเกมที่จัดขึ้น ฯลฯ

2. สังเกตจากการทำแบบฝึกหัด

แบบฝึกหัดเรื่องคานาม

จงบอกชนิดของคานามที่ขีดเส้นใต้

1. ธนบัตรฉบับนี้ชารุดมาก เป็นคานามชนิด
2. ความดีไม่มีวันสิ้นสูญ "
3. รัฐบาลแถลงนโยบายต่อรัฐสภา "
4. นิกายสงฆ์ในประเทศไทยมี 2 นิกาย "
5. การไฟฟ้าประกาศขึ้นค่าราคากระแสไฟ "
6. บทประพันธ์เรื่องนี้ ของ สีฟ้า "
7. สมรแต่งชุดสีฟ้าไปงานแต่งงาน "
8. การกินการนอนเป็นสิ่งจาเป็นสาหรับเด็ก "
9. พระพุทธรูปองค์นี้งดงามมาก "
10. พวกเขาขึ้นไปนมัสการพระบนดอยสุเทพ "

จงบอกหน้าที่ของกาและชนิดของคำในประโยคต่อไปนี้

1. สินสมุทรลูกชายของพระอภัยมณี เป็นคา . . .. ทาหน้าที่... .
2. กรรมกรหยุดงานวันแรงงานแห่งชาติ " ..... . " ....
3. นายกรัฐมนตรีมอบถ้วยรางวัลแก่นักกีฬา " ..... " .....
4. นกลูกออกหากินเวลากลางคืน " ..... " . ....
5. มังรายตะยอชะวาเป็นนักรบหนุ่ม " ..... " ..
6. คุณหมอครับ ผมปวดฟันจังครับ กรุณาตรวจให้ผมหน่อย เป็นคำ. ..ทาหน้าที่...
7. แพทย์โอสถทั้งปวงเอายาไปใส่ให้พลายประกายมาศ " . . " .
8. บุตรสาวของผู้เผ่าประภาคารบนเกาะ ชื่อ เกรซ ดาลิ่ง " ... " .
9. สุนันท์ให้นาลูกสุนัขเข้ามา " . .. " ...
10. สวนสับขลงกานันจุนมีผลผลิตงามทุกปี " .... " ...

แบบฝึกหัดเรื่องคำสรรพนาม

จงเติมคำสรรพนามลงในข้อความต่อไปนี้ และบอกชนิดของคำสรรพนามด้วย

1. ไม่ว่าจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่. ... มีหน้าที่ด้วยกันทั้งนั้น
2. . ....เป็นผู้มีน้ำใจ เราควรคบผู้นั้น
3. เขายังต้องการ ....อีกไหม
4. ... ..ก็เตรียมพร้อมสำหรับการเดินทางแล้ว
5. ... .ยินดีที่รู้จัก.....
6. นักเรียนต้องช่วย.....รักษาระเบียบวินัยของโรงเรียน
7. .....โรงเรียนมัธยมประจำตำบล
8. .....หนีไม่พ้นความตาย
9. ฉันอยากทราบว่า.....เป็นผู้ส่งข่าวนี้
10. ราชทูตไทยเป็นคน. . ..มีความสามารถมาก

จงบอกหน้าที่ของคำสรรพนามในประโยคต่อไปนี้

1. ฉันทำการบ้านเสร็จแล้ว
2. นกฝูงใหญ่ต่างแยกย้ายกลับไปรังคน
3. เขามุ่งดูอะไร
4. พ่อค้าหนาเลือดถือ เธอ
5. เสื้อผ้าของเขาเปรอะเปื้อนมาก
6. ท่านจะให้รางวัลฉัน ถ้าฉันสอบได้คะแนนดี
7. นี่คือบ้านของสมศรี
8. อาจารย์ท่านถามถึงผลการสอบคัดเลือกเข้าเรียนต่อของลูกศิษย์
9. ผู้จัดการต้องการพนักงานที่มีคุณสมบัติครบถ้วนทุกอย่าง
10. ตำรวจจับกุมเขาไปสอบปากคำ

แบบฝึกหัดเกี่ยวกับคากริยา

จงขีดเส้นใต้คากริยาและบอกชนิดของคำกริยาในประโยค

1. น้องเดินที่ถนน
2. เขาเดินหมากรุก
3. พ่อค้าขึ้นราคาสินค้า
4. ความทุกข์ของฉันเท่าภูเขา
5. ตารวจคับเพลิงอย่างทันท่วงที
6. พระอภัยมณีเป่าปี่เพราะมาก
7. พระยาโคโชถูกโยมวัดจับได้
8. เขาต้องมาประชุมในวันนี้
9. ผู้อานวยการกาลังวางแผนงาน
10. บุคคลย่อมรักตนเองเสมอ

จงบอกหน้าที่ของคากริยาในประโยคต่อไปนี้

1. ดาราภาพยนต์ขายดอกทิวลิปในวันสงเคราะห์ทหารผ่านศึก
2. แจกันปักดอกไม้วางบนโต๊ะใหญ่
3. เรือไฟลานึ่งแล่นผ่านหมู่เกาะนี้
4. นักเรียนถูกทาโทษเพราะไม่ทาการบ้าน
5. อ่านหนังสือพิมพ์ทุกวัน ทำให้เรารู้ข่าวเหตุการณ์บ้านเมือง
6. ฉันชอบผู้หญิงตัดผมสั้น
7. เป็นคนต้องมีความพยายาม
8. ตัวข้าเจ้าเองนี้ก็เลี้ยงเข้าป่า
9. เขาทางานหาเงินเลี้ยงชีวิต
10. เธอน่าจะไปหาคุณครูเมื่อวานนี้

แบบฝึกหัดเรื่องคำวิเศษณ์

จงขีดเส้นใต้คำวิเศษณ์และบอกชนิดของคำวิเศษณ์

1. ชีวิตคนเรามีทั้งสุขและทุกข์ระคนกัน
2. วัวแก่ชอบกินหญ้าอ่อน
3. คนโง่ย่อมตกเป็นเหยื่อของคนฉลาด
4. พระสงฆ์ออกบิณฑบาตในเวลาเช้า
5. ดวงจันทร์อยู่ใกล้กว่าดวงอาทิตย์
6. บรรดากรรมกรนัดชุมนุมเรียกร้องเพิ่มค่าแรง
7. พ่อเองเป็นคนยกมาไว้ที่นี่
8. เธอจะไปเรียนต่อที่โรงเรียนไหนก็ตามใจ
9. ภาพยนต์เรื่องนี้ไม่เหมาะสำหรับเด็ก
10. ฉันอยากซื้อของอื่น ๆ อีก

จงเติมคำวิเศษณ์ลงในช่องว่างและบอกหน้าที่ของคำวิเศษณ์ในประโยค

1. เด็ก ...เป็นศรีแก่ชาติและวงศ์ตระกูล
2. ครูชอบนักเรียน ...หมั่นศึกษาหาความรู้
3. วันนี้ฉันตื่น . ...ฉันจึงไปโรงเรียนสาย
4. คุณครู .. ..ต่อฉันมาก
5. นายจ้างให้เขา .. .หยุดพักทางานชั่วคราว
6. เขาผัดหน้าขาว.. . .เหมือนสาลี
7. ดอกราตรีส่งกลิ่นหอม... .ไปทั่ว
8. อาหารในกรุงเทพฯ .ขึ้น .. .
9. ทราย.....ถ่านำในปริมาณที่เท่ากัน
10. เขา . .ไปทำงานหลายวัน

แบบฝึกหัดเรื่องคำบุพบท

ให้เขียนประโยคต่อไปนี้ใหม่ โดยใช้คำบุพบทในตำแหน่งที่เหมาะสม พร้อมทั้งขีดเส้นใต้คำบุพบทนั้นด้วย

1 ฉันจะไปเชียงใหม่สองสัปดาห์
2 นางงามกรุงโกสัมพีเดินมาแล้ว
3. เรือนนี้จุคนร้อยกว่าคน
4. ท่านจงเก็บเงินไว้ใช้ในวันข้างหน้า
5. เขาซื้อลำไยเข่งนี้ไว้ขายโดยเฉพาะ
6 หนังสือฉันหายไปหลายเล่ม
7. พระพุทธเจ้าทรงเมตตาสัตว์โลก
8 โจทก์ฟ้องศาลขอความยุติธรรม
9. คุณแม่เชิญเพื่อน ๆ มาบ้านคืนนี้
10. ค่าใช้จ่ายเดือนนี้ไม่มีเหลือ

ให้เติมคำบุพบทในช่องว่างที่เว้นไว้ในประโยคต่อไปนี้

1. เขาไปเก็บผลไม้.....สวน.....ป่าที่เมืองนนท์
2. หมอมาสั่งอาหาร.....คนไข้แล้ว คำสั่งอยู่.....โต๊ะ
3. สบู่.....คนเป็นสิว
4. หัวหน้าชั้นทาอย่างนั้นเพราะเห็น.. ..เพื่อน ๆ .....ชั้น
5. เหตุการณ์นั้นฉันเห็น.....ตา
6. จาเลยให้การ.....ศาล.....ความเป็นจริง
7. ชาวบ้านนาอาหารคาวหวานไปรออยู่. ...ศาลา...ัวัด
8 ....ทางกลับบ้านเกิดพายุฝนตกหนัก
9. ชาวนาเตรียมพันธุ์ข้าวไว้. ...ปีหน้า
10 กรรมกรได้ค่าแรง.....วันหนึ่ง ๆ เท่านั้น

แบบฝึกหัดเรื่องคำสันธาน

จงขีดเส้นใต้คำสันธานต่อไปนี้

1. เขาพูดช้า ๆ ราวกับว่าดอกพิกุลจะร่วง
2. วินัยถูกรถชนตายเพราะเขาไม่เดินบนทางเท้า
3. ฉันนอนไม่หลับเพราะดื่มกาแฟมาก
4. โหรหลวงทายว่าเขาจะได้ลาภใหญ่
5. ลูกและพ่อเป็นทหารทั้งคู่
6. เขาทางานนี้ได้แต่เขาไม่ทา
7. กว่าเขาจะไปถึง เขาก็ตายแล้ว
8. ฉันป่วยเป็นไข้ จึงไปโรงเรียนไม่ได้
9. ถึงฉันจะเดือดร้อน ฉันก็ไม่ขอความช่วยเหลือจากเขา
10. พอเขาได้รับโทรเลข เขาก็รีบไปทันที

จงเติมคำสันธานในประโยคต่อไปนี้

1. ทุกคนลุกขึ้นยืนถวายความเคารพ.....คุณวิมลเธอยังนั่งเฉย
2. .....ฉันจะเข้านอน.....เป็นเวลาล่วงยามสามแล้ว
3. วิภาต้องทนทุกข์เวทนา.....เธอเป็นโรคกระเพาะอาหาร
4. .. . เธอไปเชียงราย เธอควรไปหาเขาที่คลีนิก
5. . ...นายบุญช่วยถูกฟันหลายแห่ง เขา... ยังกระเสือกกระสนไปจนถึงที่
6. ... .เขาเป็นเศรษฐี เขา. ...ยังมัธยัสถ์
7. พ่อเป็นทหาร ....แม่เป็นตำรวจ
8. พระเจ้าราชาธิราชตรัส.. ..สมิงอายมนทะยาออกรบ
9. กรมอุตุนิยมวิทยา ประกาศ.....จะเกิดแผ่นดินไหววันนี้
10. นักเรียนต้องเรียนหนังสือ.....จะได้มีวิชาความรู้หาเลี้ยงชีพ

แบบฝึกหัดเรื่องคำอุทาน

ให้ขีดเส้นใต้คำอุทานในประโยคต่อไปนี้ และบอกชนิดของคำอุทานด้วย

1. แหม / กว่าจะเก็บเงินมาได้แค่นี้ก็แทบแย่แล้ว
2. พุทโธ / ไม่น่าอายุสั้นเลย
3. เอ๊ะ / ทำไมยังไม่มา
4. เฮ้ย / อายพวกหนายใครอยู่ที่นั้นบ้างวะ
5. โอ๊ะ / ยิ่งเล่ายิ่งช้าละกาเหลือ
6. ไชโย / คุณพ่อมาแต่วัน อ้าวไม่ใช่ซะนี่ เป็นคุณอาไปเสียได้
7. เออ / ชอบกลอยู่ เขาช่างมีสติปัญญาหนักหนา
8. พ่อกินข้ากินปลาเสียบ้างเถอะ อย่าเศร้าโศกเสียจงเสียใจไปเลย
9. นี่แน่หลวงเมือง ท่านรู้เรื่องรู้ราวอะไรบ้างเหลือยัง
10. อุ๊ย / เจ็บแสบไปหมดทั้งตัว

ให้แต่งประโยคต่อไปนี้โดยใช้คำที่กำหนดให้เป็นคำอุทานเสริมบท

1. ไม่รู้
2. เกรงใจ
3. อาหาร
4. ผู้ใหญ่
5. คนแก่
6. หนังสือ
7. ลืมตา
8. กระดูก
9. ลูกไม้
10. หัวตอ

ภาคผนวก ค

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย

เรื่อง คาและหน้าที่ของคำทั้ง 7 ชนิด ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

จานวน 35 ข้อ เวลา 50 นาที

คาชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย × ทับบนตัวอักษร ก ข ค หรือ ง ซึ่งเป็นข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. คาใดทำหน้าที่เป็นสรรพนามบุรุษที่ 3
   ก. ฉัน
   ข เธอ
   ค. กระผม
   ง. พระองค์
2. คำต่อไปนี้คาใดมีวิสามานยนาม
   ก. ม้าแกลบ
   ข. ถนนตีทอง
   ค. นกขุนทอง
   ง รถบรรทุก
3. ข้อใดใช้ลักษณนามผิด
   ก. มีดเล่มนั้นไม่คมเลย
   ข. ฤาษีตนนี้มีอาคมแก่กล้า
   ค. งาช้างวันนี้สวยงามมาก
   ง. ขลุ่ยเลานั้นเป็นของคุณตา
4. ข้อใดไม่มี อาการนาม
   ก. ความดีเป็นสิ่งที่ควรทำ
   ข. การนอนเป็นการพักผ่อนที่ดี
   ค. การเรือนเป็นหน้าที่ของแม่บ้าน
   ง. ความรักเป็นอุปสรรคต่อการเรียน
5. ประโยคใดมีวิสามานยนาม
   ก. สีฟ้าแต่งนวนิยายสนุก
   ข. ผ้าสีฟ้ามีราคาแพงมาก
   ค ห้องฟ้าเป็นสีฟ้างดงาม
   ง. ห้องนี้ทาสีฟ้าสว่างดีมาก
6. เขามีทรัพย์สินฝากธนาคารหลายแห่ง คำที่ขีดเส้นใต้ทำหน้าที่อะไรในประโยค
   ก. กรรม
   ข. ประธาน
   ค. ขยายกริยา
   ง. ขยายประธาน

7 "ความดี" ในข้อใดเป็นประธานของประโยค
ก. ความดีย่อมไม่สิ้นสูญ
ข. เขายึดความดีเป็นที่ตั้ง
ค. เราต้องรักษาคุณงามความดี
ง. นักเรียนช่วยกันให้มียาม "ความดี"

8. คานามในข้อใดขยายนามและขยายกริยา
ก. วันนี้เป็นวันปีใหม่
ข อาจารย์มาร่วมงานปีใหม่
ก. วันปีใหม่เวียนมาอีกครั้ง
ง. เด็กนักเรียนทาบุญวันปีใหม่

9. ข้อใด ไม่มี คาบามที่เป็นส่วนเติมเต็มของประโยค
ก อินเป็นคู่แฝดกับจัน
ข. อินมีอุปนิสัยคล้ายจัน
ค. อินมีหน้าตาคล้ายจัน
ง. อินและจันขับรถเป็นทั้งคู่

10. ประโยคใดมีกรรมตรง
ก. เธอใจแคบมาก
ข. นักกีฬาแข่งขันเดินทน
ก. วิทยาวิ่งเร็วเหลือเกิน
ง. นักเรียนได้รางวัลเรียนดี

11. ประโยคใดมีกรรมรอง
ก. นายน้อยปีนขึ้นต้นชมพู่
ข. คนสวนตัดต้นกล้วยน้าว้า
ค. พยาบาลดูแลเด็กอ่อนตลอดคืน
ง. ครูให้นักเรียนจัดบอร์ดวันแม่ปีนี้

12. สรรพนามในข้อใดไม่ขยายนาม
ก. นายจ้างไม่ควรกักเขาไว้เลย
ข. คนใช้เขาลากลับไปบ้านสองวัน
ค. ยีระเขาพักรักษาตัวที่โรงพยาบาล
ง. สุดายืมหนังสือเขาไปอ่านหลายวัน

13. ข้อใดมีสรรพนามทาหน้าที่เป็นบทเชื่อม
ก. เขาอยู่ที่บ้านใครกันแน่
ข. เขาไปดูบ้านที่เพิ่งซื้อใหม่
ค. เขากลับไปขณะที่ฝนตกหนัก
ง. เขามาถึงที่แล้วก็เริ่มทำงานทันที

14. ข้อใดมีสรรพนามแทนนามเป็นส่วน ๆ
ก. ใครมีเงินบ้าง
ข. ใครเคยเห็นไดโนเสาบ้าง
ค. เธอมีกระเป๋าเดินทางบ้างไหม
ง ทหารบ้างยิงปืนบ้างขุดสนามเพลาะ

15. คาว่า "ต่าง" ในข้อใดเป็นวิภาคสรรพนาม
ก. เราต่างยิ้มเมื่อได้พบกัน
ข. คนเรามักต่างจิตต่างใจกัน
ค. พี่น้องคู่นี้มีความคิดเห็นต่างกัน
ง. พ่อค้าบรรทุกสินค้าไว้ในต่างมากมาย

16. ข้อใดไม่มีปฤจฉาสรรพนาม
    ก. ก่าไหนนอนนั่น
    ข. ฉันไม่ชอบไปไหน
    ก. ใครจะเป็นผู้โชคดี
    ง. ใครจะทาอะไรก็ได้
17. ข้อใดมีอนิยมสรรพนาม
    ก เธอหาอะไร
    ข. อะไรอยู่ในห้อง
    ค. อะไรจะเกิดขึ้นฉันก็ไม่กลัว
    ง. เธอเล่าอะไรบอกฉันมา
    ตามตรง
18. ข้อใดไม่มีกริยานุเคราะห์
    ก เขาคงตกใจ
    ข. เราควรดีใจ
    ก. คนผิดถูกลงโทษ
    ง. เธอทาไม่ถูกต้อง
19. "ขัน" ในข้อใดเป็นสกรรมกริยา
    ก สุเมธพูดขันมาก
    ข สมรทาท่าขบขัน
    ค. พรเทพขันเชือกอยู่
    ง. วาณิชย์ทางานแข็งขัน
20. ประโยคใดมีสกรรมกริยา
    ก. คนป่วยใกล้จะตาย
    ข. ตารวจสะกดรอยทุกวัน
    ค. ชาวประมงหาปลาทุกวัน
    ง. เขาคงไปถึงโรงเรียนนานแล้ว
21. ข้อใดมีคาวิเศษณ์บอกเวลา
    ก. เต่าคลานช้ามาก
    ข. เวลาผ่านไปเร็ว
    ก. นี่เป็นจดหมายด่วน
    ง. เด็ก ๆ ควรตื่นนอนเช้า
22. ข้อใดมีคากริยาทาหน้าที่ขยายนาม
    ก. สมุดบันทึกของเขาสูญหายไป
    ข. รถด่วนไม่รับผู้โดยสารป้ายนี้
    ค. สมุดงานเล่มนี้ตรวจเสร็จแล้ว
    ง. ดอกไม้ในแจกันเปลี่ยนทุกวันพระ
23. "แข็ง" ในข้อใดทาหน้าที่เป็นวิเศษณ์
    ก. เขาแข็งใจทาดีต่อกัตรู
    ข. เราแข็งแรงมากขึ้นแล้ว
    ค. เขาทาเสียงแข็งกับฉันก่อน
    ง. เขาแข็งข้อต่อผู้บังคับบัญชา

24. ข้อใดมีคำลักษณวิเศษณ์
ก นกดาบินวนเวียน
ข วัตถุโบราณจมดินนานแล้ว
ค บรรดาแขกเหรื่อกินกันมาก
ง. กบบ้านใกล้มาสายกว่าคนบ้านไกล

25. "หน้า" ในข้อใดเป็นคำวิเศษณ์
ก. เขาอายม้วนหน้า
ข. เขาไม่ชอบหน้าร้อน
ค. เขามีใบหน้าคมสัน
ง. เขานั่งเรียนแถวหน้า

26. ข้อใดมือกรรมกริยา
ก. นพดลขึ้นต้นไม้
ข. ตำรวจจับผู้ร้าย
ค. นักเรียนคว่ำจาน
ง. นิภาตื่นนอนตอนฟ้าสาง

27. ข้อใดมีวิเศษณ์ขยายกริยา
ก. ต้นไม้ใหญ่ล้ม
ข. คนอ้วนเดินช้า
ค ปลาใหญ่กินปลาเล็ก
ง. คนไทยต้องเรียนภาษาไทย

28. "ใกล้" ในข้อใดไม่ใช่บุพบท
ก. คนใกล้ดีกว่าคนไกล
ข. คนตายอยู่ข้างบ่อใกล้บ้านเรา
ค. บ้านของโกวิทอยู่ใกล้โรงเรียน
ง. ประวิทย์ชอบนั่งเรียนใกล้เอกชัย

29 ข้อใดใช้บุพบทผิด
ก. พ่อแม่หาเงินเพื่อลูก
ข. เขามาตามคาป่าวร้อง
ค. ครูเตือนศิษย์ด้วยความรัก
ง. ครูบอกกับนักเรียนว่าพรุ่งนี้โรงเรียนหยุด

30. "เพราะ" ในข้อใดไม่เป็นบุพบท
ก. ปลาหมอตายเพราะปาก
ข. สมรเจ็บตัวเพราะคาพูด
ค. สุเทพร้องเพลงเพราะมาก
ง. วัลยาสอบตกเพราะประมาท

31. "ให้" ในข้อใดเป็นสันธาน
ก. ครูให้การบ้านแก่นักเรียน
ข. พ่อแม่ให้ลูกช่วยทำงานบ้าน
ค. พวกเราต้องทำงานนี้ให้เสร็จ
ง. ความเกียจคร้านทำให้เขาผิดหวัง

32. ข้อใดมีคาอุทาน
   ก เขาทาปืนจั่น
   ข เสือคารามลั่น
   ค. เสียงปืนดังปัง ๆ
   ง. สุนัขเห่าเสียงดัง

33. ข้อใด ไม่ใช่ คาอุทาน
   ก. "นั่นแน่" จับได้แล้ว
   ข "อย่าชน" เดี๋ยวของเสีย
   ค. "อุวะ" จะไม่ให้หยุดบ้างหรือไง
   ง. "อื้อตาบ้า" เสียงร้องดังขึ้น

34. ข้อใดเป็นคาอุทานเสริมบท
   ก. โอ้โฮ ทาไมเยอะแยะอย่างนี้
   ข แหม พูดแก่นี้ต้องหน้าแดงด้วย
   ค ตายตาย ใครค้นกระเป๋าของฉันนะนี่
   ง. โอ้ย ปวดเศียรเวียนเกล้าจริง ๆ

35. ข้อใดไม่ใช่คาอุทานเสริมบท
   ก ขึ้นรถขึ้นราควรระวังให้มากไว้
   ข. เดี๋ยวนี้ข้าวของแพงไปทุกอย่าง
   ค พระจันทร์วันเพ็ญส่องแสงนวลตา
   ง. กลับมาเหนื่อย ๆ อาบน้ำอาบท่าเสียก่อน