

๒๕๕๑/๒๗

๖๒๕๐

๑๓

การทดลองสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนในวิชาภาษาไทย
กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

ปริญญานิพนธ์

ของ

นางญี่ สุวรรณวงษ์

๓๐ ส.ค. ๒๕๒๘

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต

มีนาคม ๒๕๒๘

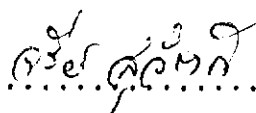
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

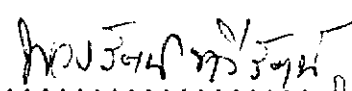
๒๕๒๘๒๔

176720

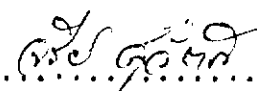
คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำตัวนิสิตและคณะกรรมการสอบ ได้พิจารณา
ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา
การศึกษามหาบัณฑิตของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

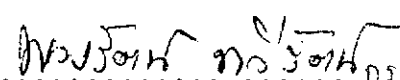
คณะกรรมการที่ปรึกษา

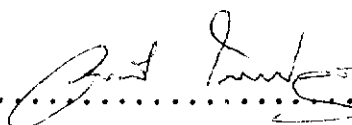
.....  ประธาน

.....  กรรมการ

คณะกรรมการสอบ

.....  ประธาน

.....  กรรมการ

.....  กรรมการ

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้เพราะได้รับความช่วยเหลือและการให้คำแนะนำอย่างดียิ่งจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ จริย์ สุวัทธิ ผู้ช่วยศาสตราจารย์พวงรัตน์ ทวีรัตน์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์วรณี โสมประยูร ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณา และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณ ผู้อำนวยการ อาจารย์ใหญ่ และคณะครูทุกท่านของโรงเรียน วัดคอนไก่เคี้ย โรงเรียนวัดจันทราวาส อำเภอเมืองเพชรบุรี โรงเรียนบ้านท่ายาง อำเภอท่ายาง จังหวัดเพชรบุรี ที่ให้ความสะดวกในการทดลองใช้เครื่องมือ และดำเนินการทดลองเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย

ขอขอบพระคุณหัวหน้าภาควิชาภาษาไทย อาจารย์ภาควิชาภาษาไทย ศึกษา นิเทศจังหวัดเพชรบุรี ที่ช่วยตรวจแก้ไขเครื่องมือ และมีส่วนช่วยเหลือในการทำปริญญานิพนธ์

ขอขอบคุณเพื่อนและน้องทุกคนที่ให้ความช่วยเหลือในการทำปริญญานิพนธ์ ขอขอบคุณคุณชูขวัญ สุวรรณวงษ์ ที่เป็นกำลังใจและให้ความช่วยเหลือตลอดเวลา จนทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงด้วยดี

คุณค่าและประโยชน์ของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณของคุณพ่อ คุณแม่ ครูอาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน ที่มีส่วนในการวางรากฐานการศึกษาให้แก่ผู้วิจัย

มจย สุวรรณวงษ์

สารบัญ

บทที่

หน้า

1	บทนำ	1
	ภูมิหลัง	1
	ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	5
	ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	5
	ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	5
	ค่านิยมศัพท์เฉพาะ	6
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาไทย	9
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาไทย	23
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา	26
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา	26
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม	45
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนที่ใช้เกมประกอบการสอน	59
	สมมุติฐานของการศึกษาค้นคว้า	66
3	วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	67
	การเลือกประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	67
	กลุ่มตัวอย่างและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง	68

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	69
การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ	69
การดำเนินการทดลอง	77
แบบแผนการวิจัย	78
ขั้นตอนการทดลอง	79
วิเคราะห์ข้อมูลตามวิธีการทางสถิติ	80
วิเคราะห์ข้อมูล	80
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	80
สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	80
สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน	82
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	85
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	85
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	85
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	90
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	91
กลุ่มตัวอย่าง	91
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	91
วิธีดำเนินการทดลอง	92
การวิเคราะห์ข้อมูล	93

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	94
อภิปรายผล	94
ข้อสังเกตเกี่ยวกับการศึกษารั้งนี้	97
ข้อเสนอแนะ	98
บรรณานุกรม	100
ภาคผนวก	112

บัญชีตาราง

ตาราง

หน้า

1	แสดงจำนวนข้อ เวลาที่ใช้ในการตอบ ค่าความเที่ยงตรงภายใน และค่าความเชื่อมั่น ของแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ทางภาษา 6 คำน	75
2	แสดงการให้คะแนนแบบทดสอบเรียงความแบบบรรยายภาพ	77
3	แสดงแบบแผนการทดลอง	78
4	แสดงตารางเวลาที่ใช้ในการทดลองของแต่ละกลุ่ม	79
5	แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของ นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมกับไม่ใช้เกมประกอบการสอน	86
6	แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของ นักเรียนก่อนและหลังการทดลองสอนโดยใช้เกม ประกอบการสอน	87
7	แสดงการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาของนักเรียน ที่เรียนโดยใช้เกมกับไม่ใช้เกมประกอบการสอน	88
8	แสดงการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาของนักเรียน ก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน	89

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ

หน้า

- | | | |
|---|---|----|
| 1 | แผนภูมิแสดงโครงสร้างทางสถิติของกิลฟอร์ด | 33 |
| 2 | แผนภูมิภาพแสดงความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา | 35 |

บทนำ

ภูมิหลัง

ภาษามีความสำคัญต่อนุษย์มาก เพราะภาษาเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารระหว่างกันและกัน เป็นเครื่องมือในการศึกษาเล่าเรียน เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดวัฒนธรรมและความเจริญจากชนรุ่นหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่ง นอกจากนี้ภาษายังเป็นเครื่องมือสำหรับอบรมบ่มนิสัย ความคุมจิตใจของมนุษย์ ซึ่งมีผู้กล่าวว่า จะต้องกระทำกันตั้งแต่ยังเยาว์ ยากนักที่จะกระทำเมื่อตอนโตแล้ว และโรงเรียนเป็นสถานที่สำคัญยิ่งในการใช้ภาษาควบคุม และส่งเสริมความรู้สึกนึกคิดที่ดี (เปลื้อง ณ นคร 2518 : 26)

คนไทยทุกคนจำเป็นต้องใช้ภาษาไทยในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นการประกอบอาชีพ ในการทำงาน ในการติดต่อกับบุคคลอื่น ในการศึกษาเล่าเรียน ในยามว่างหรือในยามพักผ่อนหย่อนใจก็ตาม เราต้องใช้ภาษาไทยเป็นเครื่องมือความหมายและติดต่อซึ่งกันและกัน (รองรัตน์ อิศรภักดี และเทือก กุสุมา ณ อรุณยา 2516 : ก) ดังนั้นวิชาภาษาไทยจึงเป็นวิชาที่สำคัญที่สุดสำหรับเด็กไทย ซึ่งจะต้องเอาใจใส่ฝึกฝนให้สามารถใช้ได้ถูกต้องและคล่องแคล่ว เพราะนอกจากจะต้องใช้ในการติดต่อสื่อสารกันแล้ว ยังต้องใช้ภาษาไทยในการเล่าเรียนวิชาอื่น ๆ อีกด้วย นักเรียนที่อ่อนวิชาภาษาไทยมักจะอ่อนวิชาอื่น ๆ ตามไปด้วย เพราะในการเรียนวิชาอื่น ๆ ก็จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับภาษาไทยเช่นกัน (กอ สวัสดิ์พาณิชย์ 2516 : 47)

หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ได้ให้ความสำคัญแก่วิชาภาษาไทยมาก ดังจะเห็นได้ว่าได้จัดวิชาภาษาไทยไว้ในกลุ่มทักษะซึ่งเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้

และระบุไว้ตอนหนึ่งว่า ภาษาไทยมีความสำคัญทั้งในฐานะที่เป็นภาษาประจำชาติ เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร และเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ จึงได้ตั้ง จุดมุ่งหมายในการเรียนการสอนภาษาไทยไว้ว่า มุ่งให้ผู้เรียนเห็นคุณค่า มีความรู้ ทักษะ และเจตคติอันถูกต้อง ตามความเหมาะสมแก่วัยและระดับชั้น เพื่อให้ได้เป็น ประโยชน์ในการพัฒนาตนเองและสังคม (กระทรวงศึกษาธิการ 2520 : [1] - 1)

ถึงแม้ว่านักการศึกษาจะให้ความเห็นว่าการสอนภาษาไทยของชาติควรจัด ความสำคัญไว้เป็นอันดับหนึ่ง (บุญเหลือ เทพสุวรรณ 2520 : 3) และหลักสูตร วิชาภาษาไทยในแต่ละระดับชั้นจะกำหนดให้เรียนวิชานี้มากก็ตาม แต่ก็ปรากฏว่า ความรู้ทางภาษาไทยของนักเรียนยังไม่เป็นที่น่าพอใจนัก ครูที่สอนวิชาภาษาไทยมัก จะบ่นว่าเด็กอ่อนวิชาภาษาไทย แม้แต่ผู้ที่จบการศึกษาระดับอุดมศึกษาแล้วก็ตามก็ยัง ถูกตำหนิว่าเขียนและพูดยังไม่เป็นภาษา แสดงว่าเกิดความสูญเสียไปในการเรียน การสอนภาษาไทยอย่างน่าวิตก (สุทธิวงศ์ พงศ์ไพบูลย์ 2516 : 3) จากผล การวิจัยเรื่องจุดอ่อนด้านทักษะเบื้องต้นของนักเรียนประถมศึกษา พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ ยังบกพร่องในวิชาภาษาไทยทั้งด้านการใช้ภาษา ด้านคำศัพท์ ด้านการสะกดคำ และ ด้านการอ่านเอาเรื่อง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ 2523 : 2) และจากรายงานผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2524 จังหวัดเพชรบุรี ที่ใช้แบบทดสอบมาตรฐานของสำนักทดสอบ กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ ทำการทดสอบในโรงเรียนประถมศึกษา รวม 244 โรง ปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทยของโรงเรียนส่วนใหญ่ อยู่ในระดับค่อนข้างอ่อน (สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดเพชรบุรี 2525 : 10)

สาเหตุที่นักเรียนมีความรู้ความสามารถทางภาษาน้อยและเกิดการสูญเสีย ในการเรียนการสอนภาษาไทยนั้นมีหลายประการ แต่สาเหตุที่สำคัญก็คือ วิธีสอนของครู

ไม่เหมาะสมกับวัยหรือไม่สนองความต้องการ หรือความสนใจของผู้เรียน (บันลือ พฤกษ์วัน 2522 : 10) / นอกจากนี้ครูผู้สอนภาษาไทยบางส่วนยังมองไม่เห็น ความสำคัญของภาษาไทยในฐานะที่เป็นเครื่องมือสื่อสาร การสอนจึงค่อนข้างแห้งแล้ง ไม่มีชีวิตชีวา เพราะใช้แต่วิธีสอนที่เคยสอนกันมา ไม่มีอะไรใหม่ ไม่ได้ใช้ภาษา เป็นสื่อสำหรับสร้างความเข้าใจระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน การสอนอยู่ในลักษณะครู เป็นผู้แสดงนักเรียนเป็นผู้สลับ จึงน่าเบื่อหน่ายมากกว่าน่าสนใจ (ระพีพันธ์ นาคทรัพย์ 2517 : 3)

การเรียนการสอนวิชาใด ๆ ก็ตาม ถ้าครูรู้จักใช้กิจกรรมที่เหมาะสมกับความสนใจของเด็ก ก็จะช่วยให้การเรียนการสอนวิชานั้น ๆ ได้ผลยิ่งขึ้น ดังนั้นครูจึง จำเป็นต้องมีการปรับปรุงวิธีสอน วิธีอบรม ส่งเสริมกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้ประสิทธิภาพ ทางการสอนสูงขึ้น ยังผลให้เด็กผู้เรียนมีคุณภาพสูงขึ้นด้วย (บันลือ พฤกษ์วัน 2522 : 4) และหากครูภาษาไทยทุกคนช่วยกันส่งเสริมวิธีสอนภาษาไทยให้ดี ก็จะช่วยให้เด็กชอบเรียนและมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทย (รองรัตน์ อิศรภักดี และเทือก กุสุมา ณ อยุธยา 2516 : 8)

วิธีสอนแบบให้เล่นเกมหรือการแข่งขันน่าจะเป็นวิธีสอนภาษาไทยที่มีประสิทธิภาพ เพราะช่วยให้เด็กเรียนสนุกสนานไม่เบื่อหน่าย ให้ความรู้โดยไม่รู้สึกตัว จูงใจให้เด็กเรียน สนใจเรียนโดยครูไม่ต้องบังคับ นอกจากนี้ยังเป็นการส่งเสริมให้เด็กเรียนได้ลงมือกระทำเอง ได้ทำงานกับเพื่อน ได้หาข้อและช่วยเหลือกัน ได้แสดงออกตามความสามารถ และ เป็นวิธีสอนที่สอดคล้องกับธรรมชาติของเด็กวัยประถมศึกษาซึ่งชอบเล่น ชอบเคลื่อนไหว ชอบพูดคุยกับเพื่อน ๆ ชอบใช้มือทำงาน ชอบหยิบโน่นหยิบนี่ ไม่ชอบนั่งนิ่งอยู่กับที่นาน ๆ (ละเมียด ดิมอักษร 2518 : 3 - 4) และการเล่นเกมหรือการแข่งขันจะช่วยให้เด็ก

มีความเจริญงอกงามในทุก ๆ ทาง คือ ทางกาย ทางใจ ทางสติปัญญา ทาง
อารมณ์ และทางเจตคติ (ชัยรัตน์ พุทธชาติ 2507 : 150)

นอกจากนี้กิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสมนั้น ควรเป็นกิจกรรมส่งเสริม
ให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ด้วย เพราะความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณภาพส่วนหนึ่ง
ของบุคคลที่จะต้องเสริมสร้างและพัฒนาตั้งแต่ระยะแรก ๆ ของชีวิต ความคิดสร้างสรรค์
จะช่วยพัฒนาชีวิตมนุษย์ไปในทางสร้างเสริม ช่วยในการวางแผนปรับปรุงวิธีการปฏิบัติงาน
มีความคิดใหม่ ๆ เกิดขึ้นเสมอ (วิชัย วงษ์ใหญ่ 2521 : 1 - 6)

จากการศึกษาของ ปรีชา จันทรสิทธิเวช พบว่าการสอนวิชาคณิตศาสตร์
โดยมีเกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างจากการสอนโดยไม่มีเกม
ประกอบการสอนนัก แต่การสอนโดยมีเกมประกอบการสอนช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
ให้สูงขึ้นได้ (ปรีชา จันทรสิทธิเวช 2522 : 68 - 69) และ วัชร กอบุญช่วย
ก็ศึกษาพบว่า การสอนวิชาคณิตศาสตร์โดยใช้เกมและปริศนาช่วยให้นักเรียนมีความคิด
สร้างสรรค์ และการคิดหาเหตุผลเชิงตรรกศาสตร์สูงขึ้น (วัชร กอบุญช่วย 2522 :
32 - 33) แต่ พรรณี เกษมกล ได้ศึกษาพบว่านักเรียนที่ทำงานร่วมกันในกลุ่มขนาด
สามคน และขนาดห้าคน มีความสามารถในการแก้ปัญหาและความคิดสร้างสรรค์สูงกว่า
นักเรียนที่ทำงานโดยมีการแข่งขันกันเองในกลุ่มขนาดสามคน และขนาดห้าคน (พรรณี
เกษมกล 2522 : 56 - 57) จึงทำให้ยังไม่ได้ข้อยุติที่แน่นอนว่า การใช้เกมจะมี
ผลดีต่อการเรียนการสอนหรือไม่ น่าจะได้มีการศึกษาหาข้อยุติในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง

จากเหตุผลดังกล่าวแล้ววิชาภาษาไทยและความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญ
มาก ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการใช้เกมประกอบการสอนว่าจะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนภาษาไทย และความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาเพียงใด เพื่อช่วยให้
ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยได้มีแนวทางในการปรับปรุงการสอนภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพ
สูงขึ้นต่อไป

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่ใช้เกม
ประกอบการสอนกับไม่ใช้เกมประกอบการสอน
2. เพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาของนักเรียนที่ใช้เกมประกอบ
การสอนกับไม่ใช้เกมประกอบการสอน

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

1. ช่วยให้ครูได้ทราบผลของการใช้เกมประกอบการสอน และมีแนวทาง
ในการคิดสร้างเกมไว้ใช้ในการเรียนการสอนภาษาไทยให้กว้างขวางขึ้น อันจะ
ส่งผลให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น
2. ช่วยให้ครู วิทยากร ได้แนวคิดในการสร้างเกมและนำไปประยุกต์ใช้
ในการสอนวิชาอื่น ๆ และในการอบรมต่าง ๆ
3. ช่วยให้ครู ศึกษาเทคนิค และผู้เขียนคู่มือการสอนได้แนวคิดในการสร้าง
แผนการสอนและคู่มือการสอน

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้นคว้านี้เป็นนักเรียนชายหญิง
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2526 โรงเรียนบ้านท่าช้าง

สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอท่าช้าง จังหวัดเพชรบุรี จำนวน 60 คน
แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 30 คน และกลุ่มควบคุม 30 คน

2. เนื้อหา เป็นเนื้อหาวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง
เล่นต่อคำ วลีร่างกลางป่า และหิ้งนางสงกรานต์ ซึ่งมีทั้งการฟัง การพูด การอ่าน
และการเขียน

3. ตัวแปรที่ศึกษา มีดังนี้

3.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่

3.1.1 วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน

3.1.2 วิธีสอนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

3.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย

3.2.2 ความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา

คำนิยามศัพท์เฉพาะ

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย หมายถึง ความรู้ซึ่งได้รับจาก
การเรียนการสอนในวิชาภาษาไทย ซึ่งในที่นี้เน้นความรู้ที่ทำให้เกิดความสามารถ
สองด้าน ดังนี้

1.1 ความสามารถในการอ่าน หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจ
ความหมายของคำ และข้อความที่ได้อ่าน

1.2 ความสามารถในการเขียน หมายถึง ความสามารถในการใช้คำ
การสร้างประโยค และการสะกดคำ

ความสามารถทั้งสองด้านนี้วัดได้จากคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบวัด
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้น

2. ความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา หมายถึง ความสามารถในการคิด
หลายทิศทางหลายทาง อันเป็นการคิดที่ทำให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ ทางภาษา ซึ่งอาจอยู่ใน
รูปของคำ วลี ประโยค ข้อความหรือเรื่องราวที่มีความแปลกใหม่ ซึ่งวัดได้จาก
คะแนนที่ได้จากแบบทดสอบ 2 ฉบับคือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา
และแบบทดสอบเรียงความแบบบรรยายภาพ

3. เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีการแข่งขันกันภายใต้กฎเกณฑ์หรือ
กติกาที่กำหนดไว้ ผู้เล่นที่ทำได้ถูกต้องมากกว่าในเวลาที่รวดเร็วกว่าจะเป็นผู้ชนะใน
การเล่นนั้น ๆ ในที่นี้จะแบ่งผู้เล่นเป็นกลุ่มละ 5 คน ให้ร่วมมือกันทำกิจกรรมแข่งขัน
กับกลุ่มอื่น ๆ

4. การสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน หมายถึง การสอนที่มีการใช้เกม
เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นตอนใดชั้นตอนหนึ่ง หรือในหลายชั้นตอนก็ได้ เช่น
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน ขั้นฝึกทักษะ หรือขั้นสรุป เป็นต้น ในที่นี้จะเป็นการ
สอนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 บทที่ 1 เล่นตอบคำ บทที่ 2 วัดรางกลางป่า
และบทที่ 3 ห้างวันสงกรานต์ ซึ่งมีการใช้เกมเป็นกิจกรรมประกอบการสอน โดยจัด
ผู้เรียนเป็นกลุ่มละ 5 คน ทุกคนภายในกลุ่มร่วมมือกันทำกิจกรรมแข่งขันกับกลุ่มอื่น ๆ
กลุ่มที่ชนะเลิศจะได้รับคำชมเชย หรือรางวัลเป็นกำลังใจ

5. การสอนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน หมายถึง การสอนที่ไม่มีการ
ใช้เกมเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นตอนใด ๆ ของการสอน โดยดำเนินการสอน
ตามกิจกรรมของคู่มือการสอนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของกรมวิชาการ
กระทรวงศึกษาธิการ

6. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หมายถึง นักเรียนชายและหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนบ้านทรายาง สังกัดสำนักงานการศึกษา อำเภอยายาง จังหวัดเพชรบุรี ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2526

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แยกตามหัวข้อ ได้ดังต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาไทย
 - 1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาไทย
 - 1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาไทย
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา
 - 2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา
 - 2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา
 - 2.2.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 2.2.2 งานวิจัยในต่างประเทศ
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมในการเรียนการสอน
 - 3.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม
 - 3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน
 - 3.2.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 3.2.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาไทย

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาไทย

1.1 ความหมายและความสำคัญของภาษาไทย คำว่าภาษาอาจให้ความหมายได้หลายนัย ดังที่ บัณฑิต พุฒชะวัน กล่าวว่า ภาษามีความหมายกว้างขวาง เช่น ตามหลักนิรุกติศาสตร์ให้ความหมายว่า ภาษาคือเสียงที่พูดออกมา มีเจตน์จำนง มีความหมายทำให้ผู้ฟังเข้าใจ ส่วนความหมายตามความเข้าใจทั่วไป ภาษาคือ เครื่องมือสื่อความคิดความต้องการของผู้ใช้ อาจมีหลายลักษณะ เป็นต้นว่า ภาษาใบที่โชหะทางแสดงออกให้เข้าใจกัน ภาษาตาที่ใช้สื่อแสดงให้เห็นระหว่างผู้สื่อและผู้รับ เช่น สัญญาณธง สัญญาณไฟ เป็นต้น และภาษาหูที่ใช้สิ่งแสดงเสียงให้ได้ยินแล้วเข้าใจตรงกัน เช่น เสียงกลอง เกราะ เป็นต้น นอกจากนี้ก็มีภาษาที่ใช้กันเฉพาะท้องถิ่นที่เรียกว่าภาษาถิ่น (บัณฑิต พุฒชะวัน 2522 : 1 - 2)

นอกจากนี้ พุ่งเฟื่อง เครือตราฐ ได้ให้ความหมายของคำว่าภาษาไว้ว่า (Language) ตามหลักวิชาภาษาศาสตร์หมายถึงเสียงที่มนุษย์เปล่งออกมาโดยผ่านอวัยวะออกเสียงต่าง ๆ ในลำคอ ของปาก และของจมูก แล้วแต่ว่าจะ เป็นเสียงชนิดใด มนุษย์ใช้เสียงเหล่านี้เป็นเครื่องมือสื่อความหมายแสดงความคิดให้เข้าใจซึ่งกันและกัน และยังได้กล่าวไว้ว่าภาษาที่แท้จริงคือภาษาพูด ส่วนภาษาเขียนเป็นเพียงเครื่องมือมาใช้แทนภาษาพูดและจารึกภาษาพูดเท่านั้น เช่น เวลาเราต้องการพูดกับเพื่อนที่อยู่ไกลออกไป ซึ่งไม่สามารถได้ยินเสียงเราได้ เราก็เขียนเป็นจดหมายหรือถ้าเราต้องการให้คนรุ่นหลังรู้เรื่องของเราก็จารึกเรื่องราวเป็นภาษาเขียน เป็นต้น (พุ่งเฟื่อง เครือตราฐ 2506 : 1 - 4)

ส่วนพระยาอนุมานราชชนได้อธิบายว่า ภาษาคือเครื่องมือ ความคิดเป็นสมบัติของส่วนรวม ถ้าจะเกิดเป็นภาษาขึ้นได้ก็ต่อเมื่อคนในสังคมยอมรับค่านั้นต่างเข้าใจความหมายของค่านั้นสอดคล้องกัน และใช้เป็นเครื่องมือสื่อความคิดระหว่างกัน อาจมีผู้คิดคำขึ้นแต่ค่านั้นไม่เป็นคำที่ใช้กันในภาษาก็ได้ ถ้าคนในสังคมนั้นไม่ยอมรับและนำไปใช้ (พระยาอนุมานราชชน 2514 : 74)

จึงสรุปได้ว่าภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการสื่อความคิด การติดต่อสื่อสาร สร้างความเข้าใจกันระหว่างบุคคลหรือกลุ่มชนหรือสังคมไทย ซึ่งอาจเป็นคำพูดที่เปล่งออกมา หรือเป็นตัวหนังสือที่เขียนเป็นลายลักษณ์อักษรให้เป็นที่เข้าใจกันทั้งฝ่ายที่พูดหรือเขียน และฝ่ายที่ฟังหรืออ่าน

ภาษามีความสำคัญต่อมนุษย์หลายประการ ดังที่ ประสงค์ ราชณสุข กล่าวไว้ว่า ภาษาเป็นเครื่องมือของสังคม ช่วยให้คนในสังคมหนึ่ง ๆ ซึ่งใช้ภาษาเดียวกัน สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความรู้สึก ความเข้าใจ ตลอดจนประสบการณ์ซึ่งกันและกันได้อย่างกว้างขวางและลึกซึ้ง ภาษาเป็นกลไกสำคัญในการถ่ายทอดมรดกทางสังคมและวัฒนธรรมให้แก่ชนรุ่นหลัง เป็นเครื่องมือสำหรับคิดและอาจช่วยให้วินิจฉัยคุณภาพของสติปัญญาได้ นอกจากนี้ภาษายังเป็นเครื่องมือสำหรับสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและเป็นหัวใจในการประกอบอาชีพให้สัมฤทธิ์ผล รวมทั้งเป็นปัจจัยสำคัญยิ่งต่อการดำเนินชีวิตในสังคม และการอยู่ร่วมกันของมนุษยชาติอย่างสันติ (ประสงค์ ราชณสุข 2523 : 1)

พ.ต.ฉะบอบ โปษะกฤษณะ ได้กล่าวว่า ภาษาเป็นเครื่องมือสื่อความหมายของคนทั้งชาติ เป็นศูนย์กลางยึดเหนี่ยวคนทั้งชาติไว้ด้วยกัน เป็นเครื่องผูกพันที่ทำให้รู้สึกว่าเป็นพวกเดียวกัน เป็นมรดกอันล้ำค่าทางวัฒนธรรมที่บรรพบุรุษได้สร้างไว้ให้แก่ชนรุ่นหลัง และช่วยทำให้วัฒนธรรมอื่น ๆ เจริญขึ้น (พ.ต.ฉะบอบ โปษะกฤษณะ 2511 : 1)

นอกจากนี้ในคำอธิบายประกอบหลักสูตรภาษาไทยระดับประถมศึกษาได้ระบุถึงความสำคัญของภาษาไทยไว้ดังนี้

1. ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติไทย เป็นเครื่องหมายแสดงความเป็นชาติ เป็นเครื่องยึดเหนี่ยวน้ำใจคนทั้งชาติ เป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของชาติไทย

2. ภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารระหว่างคนไทยด้วยกัน

3. ภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการศึกษาเล่าเรียน เพราะไม่ว่านักเรียนจะเรียนรู้สิ่งใดย่อมต้องอาศัยทักษะของภาษาไทย คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ประกอบกับการคิด วิจยารณญาณ วิเคราะห์สิ่งที่ศึกษานั้น

4. ภาษาไทยมีความสำคัญในการถ่ายทอดวัฒนธรรมและความเจริญต่าง ๆ ของคนไทยรุ่นหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่ง ติดต่อสืบเนื่องไปอย่างไม่ขาดสาย

5. ภาษาไทยมีความสำคัญต่อการประกอบอาชีพและกิจกรรมต่าง ๆ ทุกอาชีพ ต้องอาศัยภาษาไทยเป็นเครื่องมืออำนวยความสะดวกให้กิจการดำเนินไปด้วยดี

6. ภาษาไทยมีความสำคัญในการปกครอง เพราะประเทศไทยมีการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข การปกครองระบอบนี้จะดำเนินไปได้ด้วยดีนั้นต้องอาศัยประชาชนที่ได้รับการศึกษาคดี และมีความรู้ในภาษาไทยเป็นอย่างดี มิฉะนั้นแล้วการบริหารงานของรัฐบาลก็จะพบกับอุปสรรคไม่สามารถพัฒนาประเทศไปให้เท่าที่ควร (ประชาศึกษา 2524 : 6)

ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าภาษาไทยมีความสำคัญต่อคนไทยมาก เพราะภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติไทย เป็นเอกลักษณ์ของชาติไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารของคนไทย และภาษาไทยยังเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติที่คนไทยภูมิใจในการใช้และธำรงไว้คู่กับความเป็นไทย ผู้วิจัยจึงเห็นว่าเราจำเป็นต้องให้เด็กของเราเรียนรู้ฝึกฝนให้ใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง เพื่อใช้ภาษาไทยให้เกิดประโยชน์ในการติดต่อทำความเข้าใจกันในสังคมไทยและสามารถทำงานร่วมกันเพื่อพัฒนาประเทศไทยให้เจริญก้าวหน้าต่อไป

1.2 ธรรมชาติของภาษาไทย ในการสอนภาษาใด ๆ ก็ตาม ผู้สอน จำเป็นต้องมีความเข้าใจในธรรมชาติของภาษานั้น ๆ จึงจะสามารถสอนให้ผู้เรียน มีความเข้าใจ และมีทักษะในการใช้ภาษานั้นได้เป็นอย่างดี สำหรับภาษาไทยนั้นใน หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ได้จัดไว้ในกลุ่มทักษะที่เป็นเครื่องมือ การเรียนรู้ (กระทรวงศึกษาธิการ 2520 : 3) จึงจัดว่าวิชาภาษาไทยเป็น วิชาทักษะ ผู้เรียนจำเป็นต้องฝึกฝนให้เกิดความชำนาญ ความคล่องแคล่วว่องไว สามารถทำได้ในเวลาอันรวดเร็วโดยอัตโนมัติ จนเกิดเป็นนิสัยและสามารถนำไปใช้ ได้ตามที่ต้องการ สิ่งที่ครูจำเป็นต้องฝึกให้แก่เด็กในวิชาภาษาไทยนั้นเป็นที่ทราบกันดี อยู่แล้วว่ามียุสสี่ประการคือ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และ ทักษะการเขียน ทักษะทางภาษาทั้งสี่อย่างนี้มีความสัมพันธ์กันมาก ดังที่ กมล คีรีกมล กล่าวไว้ว่า ทักษะทางภาษาทั้งสี่เป็นกระบวนการที่สืบเนื่องกัน ไม่สามารถจะแยกออก จากกันเป็นส่วน ๆ ได้ (กมล คีรีกมล 2509 : 15) คำกล่าวนี้สอดคล้องกับ ความเห็นของ พุ่มเฟื่อง เครือตราฐ ซึ่งได้ให้รายละเอียดเพิ่มเติมอีกว่าทักษะทาง ภาษาทั้งสี่อย่างนั้น ทักษะฟังและทักษะอ่านรวมเรียกว่า *Recognitive Skills* หรือ *Skills for Comprehension* หรือ *Understanding* เพราะขึ้น อยู่กับการรับ เราหัดฟังหัดอ่านเพื่อรับ (*Recognize* หรือ *Comprehend*) ความนึกคิด ของเสียงที่เราฟัง คำนวณหนังสือที่เราอ่าน ส่วนทักษะพูดและทักษะเขียนรวมเรียกว่า *Productive Skills* หรือ *Skills for Expression* เพราะขึ้นอยู่กับการ แสดงออก เราหัดพูดหัดเขียนเพื่อแสดง (*Produce* หรือ *Express*) ความนึกคิด ให้ผู้อื่นเข้าใจโดยเสียงพูด และโดยการเขียน (พุ่มเฟื่อง เครือตราฐ 2506 :

สำหรับทักษะทางภาษาทั้งสี่ที่ใช้กันอยู่ในชีวิตประจำวันมีผู้สำรวจ โดยใช้แบบสอบถามกับบุคคลอาชีพต่าง ๆ แล้ว ปรากฏว่าในแต่ละวันคนเราใช้ทักษะการฟัง ร้อยละ 45 ทักษะการพูดร้อยละ 39 ทักษะการอ่านร้อยละ 16 และทักษะการเขียน ร้อยละ 9 (เมืองทอง แชนมณี 2517 : 1)

นอกจากนี้ พ.ต.ฉะบอบ โปษะกฤษณะ ได้กล่าวไว้ว่าภาษาไทยเป็นทั้งศิลป์และศาสตร์ ที่ว่าเป็นศิลปะนั้นเพราะภาษาที่คนนอกจากจะเป็นสื่อความหมายที่ดีแล้วยังต้องมีความงดงามด้วย โดยงดงามทั้งในกระบวนการความงดงามในการใช้ภาษา และมีความไพเราะ การที่จะเข้าใจภาษาหรือใช้ภาษาได้นั้นต้องรู้สัจของภาษา และใช้ให้ถูกระดับของภาษา ซึ่งไม่มีคำวาทิที่จะบอกกฎเกณฑ์ได้แน่นอน ต้องอาศัยไหวพริบของผู้ศึกษาเองและจำเป็นต้องฝึกฝนมาก ๆ ส่วนที่ว่าเป็นศาสตร์นั้น เพราะภาษามีระเบียบกฎเกณฑ์อยู่ ซึ่งกฎเกณฑ์หรือหลักของภาษานั้นไม่ตายตัวเหมือนกฎวิทยาศาสตร์ แต่จะเปลี่ยนแปลงไปตามกาลสมัย ตามความเห็นชอบของส่วนรวมที่ยอมรับกันวาทิ ผู้ใช้จำเป็นต้องเคารพต่อระเบียบกฎเกณฑ์นั้นเพื่อให้สื่อความหมายกันได้ เช่น ภาษาไทยถือการเรียงคำเป็นสำคัญ ถ้าเรียงคำผิดความหมายก็เปลี่ยนไป

เป็นต้น (พ.ต.ฉะบอบ โปษะกฤษณะ 2522 : 3)

ดังนั้นในการสอนภาษาไทยครูจึงจำเป็นต้องฝึกทักษะทางภาษาของผู้เรียนให้เป็นไปตามธรรมชาติของภาษา กล่าวคือต้องทำให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้อย่างถูกต้องตามหลักเกณฑ์ของภาษา และมีความไพเราะงดงาม โดยฝึกทักษะทางภาษาให้เรียงลำดับจากมากไปหาน้อยตามความจำเป็นที่จะต้องใช้ใน

ชีวิตประจำวัน คือ ฟัง - พูด - อ่าน - เขียน

1.3 จุดมุ่งหมายของการสอนภาษาไทย การสอนภาษาไทยให้บรรลุเป้าหมายของหลักสูตรได้นั้นผู้สอนจะต้องเข้าใจจุดมุ่งหมายของการสอนภาษาไทย ซึ่งหลักสูตรต้องการให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของภาษาไทยในฐานะที่เป็นภาษาประจำชาติ เป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติที่ควรจะมีใจและหวงไว้ จึงได้กำหนดจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนภาษาไทยในชั้นประถมศึกษาไว้ดังนี้คือ

1. ให้มีพัฒนาการทางด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน
2. ให้มีทักษะในการฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยมีความรู้ความเข้าใจในหลักเกณฑ์อันเป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา
3. ให้สามารถใช้ภาษาติดต่อ ทั้งรับฟังและถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดอย่างถูกต้อง มีประสิทธิภาพ และสัมฤทธิ์ผล
4. ให้เข้าใจและสามารถใช้ภาษาได้ถูกต้องเหมาะสมกับกาลเทศะและบุคคล
5. ให้มีนิสัยรักการอ่าน รู้จักเลือกหนังสืออ่าน และใช้เวลาว่างในการแสวงหาความเพลิดเพลินเพิ่มเติมจากหนังสือ สื่อมวลชน และแหล่งความรู้ต่าง ๆ
6. ให้สามารถใช้ผลจากการเรียนภาษาไทยมาช่วยในการคิดการตัดสินใจ การแก้ปัญหาและวินิจฉัยเหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล โดยไม่ตกอยู่ในอิทธิพลการโฆษณาชวนเชื่อใด ๆ
7. ให้มีความรู้ ความเข้าใจ และเจตคติที่ถูกต้องต่อการเรียนภาษาและวรรณคดีในแง่ที่เป็นวัฒนธรรมประจำชาติ และในแง่ที่สร้างเสริมความดีงามในชีวิต

นอกจากนี้หลักสูตรยังได้ย้ำว่าการเรียนภาษาไทยควรเน้นสัมฤทธิ์ผลของทักษะการเข้าใจภาษา คือ การฟัง การอ่าน และทักษะการใช้ภาษา คือ การพูด การเขียน จนสามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือสื่อความคิด ความเข้าใจ แสวงหาความรู้และเหตุผลเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวันด้วย (กระทรวงศึกษาธิการ 2520 : 1)

สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลักสูตรได้กำหนดจุดมุ่งหมายเฉพาะหรือจุดประสงค์การเรียนรู้ของการเรียนวิชาภาษาไทยไว้ดังนี้

การฟัง ให้ฟังแล้วจับใจความสำคัญได้ ถ่ายทอดได้ ชี้แจงเหตุผลประกอบ สามารถตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นได้ รู้จักใช้ความคิด ทราบความต่อเนื่องของผู้พูด แยกข้อเท็จจริงจากกันได้ ตัดสินใจได้ว่าควรปฏิบัติอย่างไร ตลอดจนสามารถอธิบายความหมายตามนัยของผู้พูดได้ และฝึกบรรยายในการฟังไปพร้อม ๆ กันด้วย

การพูด ให้รู้จักพูดด้วยน้ำเสียงและถ้อยคำที่สุภาพ เหมาะสมกับสถานการณ์ มีมารยาท และรู้ระเบียบปฏิบัติในการพูด เน้นบุคลิกภาพที่ดีในการพูด สามารถเริ่มต้นและดำเนินการสนทนาแบบง่าย ๆ ได้ ใช้เหตุผลในการรับฟัง และแสดงความคิดเห็น ตลอดจนสามารถเล่าเรื่องประเภทต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องและชัดเจนแล้ว

การอ่าน ให้อ่านได้อย่างชัดเจน ถูกต้องตามจังหวะ ลีลา กลองแกล้ว และรวดเร็ว อ่านแล้วจับใจความได้ ตอบคำถามและวิจารณ์เรื่องที่อ่านได้ อ่านในใจได้ และอ่านทำนองเสนาะได้ สามารถรวบรวมคำยาก ทำพจนานุกรมประจำชั้น ค้นหาความหมายของคำศัพท์จากพจนานุกรมได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว อ่านเพื่อเขียนสรุปเป็นความรู้และรายงานได้ และรู้จักใช้เวลาว่างในการอ่านเพื่อหาความเพลิดเพลินได้

การเขียน ให้เขียนได้ถูกต้องตามรูปแบบและทันตามกำหนดเวลาในระดับชั้นนี้ สามารถเขียนตัวบรรจงครึ่งบรรทัดและหวัดแถมบรรจงครึ่งบรรทัดได้ เขียนประโยคที่มีส่วนขยายได้ เรียงประโยคได้เรื่องราว ค้นคว้าทำรายงาน บันทึกหัวข้อที่เรียนได้ นอกจากนี้ยังสามารถเขียนอย่างมีรูปแบบ เขียนเชิงสร้างสรรค์ และเขียนแสดงความคิดเห็นได้ (กระทรวงศึกษาธิการ 2520 : 19 - 40)

1.4 วิธีสอนภาษาไทยที่ได้ผลดี มีผู้หลายท่านได้เสนอแนะว่าวิธีสอนภาษาไทยที่ดีนั้นมีหลายวิธี เช่น การอภิปราย การเรียนโดยการแก้ปัญหา การทดลอง การแสดงบทบาทสมมุติ การสัมพันธ์วิชา การสอนแบบโครงสร้าง การกำหนดหัวข้อให้ศึกษา ค้นคว้า การทำงานเป็นกลุ่ม ศูนย์การเรียน การศึกษานอกสถานที่ การตอบคำถาม และการเรียนปนเล่น เป็นต้น การสอนภาษาไทยโดยใช้เกมการแข่งขันนั้นเป็นการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นนั่นเอง

ไม่ว่าจะใช้วิธีสอนใดก็ตามครูผู้สอนควรยึดหลักเกณฑ์ในการสอนและใช้กลวิธีสอนซึ่งผู้เสนอแนะไว้ดังนี้

หลักเกณฑ์ในการสอนภาษาไทย พอสรุปได้เป็นข้อ ๆ ดังต่อไปนี้

1. เด็กทักษะทั้งสี่ให้สัมพันธ์กันกับความคิด และการใช้ภาษา โดยจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกัน

2. ฝึกให้เด็กศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองให้มากที่สุด โดยใช้หลักเกณฑ์ที่ได้เรียนมาแล้วเป็นเครื่องมือเรียนรู้เนื้อหาใหม่ ผู้สอนควรเป็นผู้คอยแนะนำชี้ทางให้

3. ให้เด็กเรียนรู้ด้วยความเข้าใจ และฝึกฝนการใช้ภาษาตามหลักเกณฑ์ต่าง ๆ ดังว่าการให้ทองจำ

4. ให้ฝึกฝนอยู่เสมอ โดยจัดกิจกรรมหรือแบบฝึกหัดที่น่าสนใจและสนุกสนาน
5. ฝึกให้เด็กเป็นคนช่างสังเกตจากภาษาไทยที่ได้พบในหนังสือต่าง ๆ หรือในชีวิตประจำวัน เพื่อเปรียบเทียบให้ความคิดกว้างขวางขึ้น
6. ฝึกให้เด็กมีนิสัยชอบสะสม รวบรวมสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับภาษา เช่น การใช้ภาษาในลักษณะต่าง ๆ บทหรือกรอนที่ไพเราะ สุภาษิต เป็นต้น
7. เมื่อเด็กมีข้อบกพร่องต้องสำรวจความบกพร่องเพื่อจัดสอนซ่อมเสริมให้ถูกต้องและเหมาะสม
8. ครูต้องเป็นตัวอย่างที่ดีในเรื่องการใช้ภาษา และมีลักษณะนิสัยที่เอื้อต่อการเรียนภาษาไทยให้ได้ดี เช่น พูดจาไพเราะอ่อนหวาน ช่างสังเกต และรู้จักรวบรวมข้อคิดทางภาษา รูปภาพ เป็นต้น เพื่อนำมาสอนเด็กได้กว้างขวางขึ้น (ประชาศึกษา 2524 : 16 - 17)

กลยุทธ์สอนภาษาไทยมีผู้เสนอแนะว่า การสอนภาษานั้นครูต้องจัดประสบการณ์ให้นักเรียนได้ฝึกฝนการใช้ภาษาทั้งการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนด้วยความเพลิดเพลินอย่างเสรีพอสมควร จนเกิดความชำนาญและสามารถนำประสบการณ์เหล่านั้นไปใช้เป็นประโยชน์ได้ กลยุทธ์ที่สามารถนำมาใช้ให้สอดคล้องกับการสอนภาษาไทยมีดังนี้

1. การฝึกให้เกิดทักษะ ทักษะคือความสามารถในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้อย่างคล่องแคล่ว และการที่จะทำสิ่งใดได้คล่องแคล่วนั้นต้องได้รับการฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการทำสิ่งนั้น ทักษะในทางภาษามี 4 อย่างคือ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน ซึ่งมีกลยุทธ์ฝึกดังนี้ ในขั้นต้นกำหนดกิจกรรมให้นักเรียนได้ฝึกทักษะก่อน แล้วจึงค่อยกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ฝึกทักษะต่าง ๆ สัมพันธ์กัน เช่น ฝึกทักษะการฟังกับการพูด ฝึกทักษะการอ่านกับการเขียน

การฝึกทักษะนี้ต้องทำบ่อย ๆ จนทักษะแต่ละทักษะเจริญขึ้นตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ การฝึกเริ่มจากสิ่งที่ยากก่อน แล้วจึงให้ฝึกสิ่งที่ทำได้ยากขึ้น ตามลำดับ ทั้งนี้ เพื่อให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในตนเอง เห็นความสามารถของตนเอง มีกำลังใจ ฝึกที่ยากขึ้นไปได้ เมื่อมีข้อบกพร่องผิดพลาดเกิดขึ้นในการฟัง การพูด การอ่าน หรือการเขียนของนักเรียน ครูควรจูงใจให้นักเรียนเกิดความเต็มใจที่จะแก้ไข ข้อบกพร่องของตน อย่าให้นักเรียนรู้สึกว่าการแก้ไขสิ่งผิดพลาดนั้นเป็นการลงโทษ เพราะถ้านักเรียนรู้สึกเช่นนั้นแล้วการเรียนรู้ก็จะเกิดขึ้นได้ยาก นอกจากนี้ครูควร จัดให้นักเรียนมีประสบการณ์ต่าง ๆ ซึ่งจะให้โอกาสแก่การฝึกทักษะอยู่เสมอ เช่น จัดการแสดงละคร ให้นักเรียนผลัดกันเป็นผู้บรรยาย การประชุมปรึกษาหารือกัน การแบ่งกลุ่มทำงานค้นคว้าจากห้องสมุด เป็นต้น และเพื่อให้รู้ว่าการฝึกทักษะ แต่ละทักษะได้ผลเพียงไร ควรมีการทดสอบอยู่เสมอ นักเรียนจะรู้ว่าตนมีความเจริญก้าวหน้าไปอย่างไร จะได้มีกำลังใจฝึกให้ดียิ่งขึ้น การทดสอบอาจทำใน หลาย ๆ ลักษณะ เช่น ทดสอบการเขียนตัวสะกด ทดสอบการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนในลักษณะต่าง ๆ เป็นต้น (กระทรวงศึกษาธิการ 2506 : 10)

นอกจากนี้บุญเสริม ฤทธาภิรมย์ กล่าวว่า ในการสอนให้นักเรียนอ่าน หนังสือก็เช่นกัน ต้องวางความมุ่งหมายไว้ว่าต้องให้นักเรียนอ่านเป็นและคิดเป็น โดยครูวางจุดมุ่งหมายในการอ่านไว้อย่างแน่นอนว่าในการอ่านแต่ละเรื่องแต่ละครั้ง จะให้นักเรียนเกิดอะไร มีทักษะด้านไหน และจุดมุ่งหมายควรวางไว้ในรูปของพฤติกรรม ที่สามารถวัดได้อย่างแน่นอน ในการเลือกหนังสือให้อ่านก็ไม่ควรให้อ่านเฉพาะหนังสือ เรียนหรือแบบเรียนอย่างเดียว ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนอ่านหนังสือประเภทอื่น ๆ บ้าง และการออกข้อสอบอ่านเอาเรื่องก็เช่นกันอาจจะคัดลอกจากหนังสือพิมพ์อะไรก็ได้ที่

เหมาะสมกับวัยของเด็ก ในการตั้งคำถามนั้นถ้าต้องการให้นักเรียนเป็นนักคิด นักวิจารณ์ ครูอย่าถามคำถามประเภทเนื้อหาที่ถามว่าใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร แต่ควรใช้คำถามว่าทำไม อย่างไร และถ้าเป็นไปได้ควรสมมุติสถานการณ์ ว่าถ้าเป็นนั้นอย่างนี้จะมีอะไรเกิดขึ้น สมมุติว่าเป็นนักเรียนเองจะทำอย่างไร นักเรียน ชอบเรื่องนี้ไหม ทำไมจึงชอบ ทำไมจึงไม่ชอบ นักเรียนอ่านแล้วเห็นด้วยหรือไม่ ทำไมจึงเห็นด้วย หรือไม่เห็นด้วย ฝึกให้นักเรียนได้อภิปรายโต้แย้งวิจารณ์ในหัวข้อเรื่องที่อ่าน ให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักแก้ปัญหา และนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน (บุญเสริม ฤทธาภิรมย์ 2518 : 34)

2. การสร้างเจตคติเกี่ยวกับภาษาไทย เจตคติเกี่ยวกับภาษาไทยที่ระบุไว้ในความมุ่งหมายของการสอนภาษาไทยในหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 คือ พฤติกรรมของนักเรียนที่เห็นคุณค่าของภาษาไทย เช่น การเห็นความสำคัญของภาษาไทย และมีความรู้สึกนิยมชมชื่นในสุนทรียภาพของภาษาไทย เช่น การเห็นความสำคัญของภาษาไทยในฐานะเป็นภาษาประจำชาติ การเกิดความเพลิดเพลินในการอ่าน และรู้สึกไพเราะของภาษาไทยที่เป็นร้อยแก้วและร้อยกรอง เป็นต้น ดังนั้นการสร้างเจตคติเกี่ยวกับภาษาไทยให้นักเรียนก็ต้องจัดกิจกรรมที่สามารถทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าของภาษาไทย ซึ่งมีหลักการสำคัญในการสร้างและเปลี่ยนแปลงเจตคติโดยการหาวิธีจูงใจให้นักเรียนเกิดความสนใจในภาษาไทยทั้งโดยตรงและโดยอ้อม เช่น การพูดจูงใจให้นักเรียนเห็นประโยชน์และความสำคัญของภาษาไทย หาอุปกรณ์ต่าง ๆ มาประกอบการเรียนการสอน เช่น เครื่องบันทึกเสียง เป็นต้น แล้วจัดเนื้อหาความรู้ที่จะสอนให้มีความยากง่ายพอเหมาะกับสติปัญญาของนักเรียน โดยเฉพาะด้านทักษะที่ต้องเน้นในด้านการนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันให้มาก

ครูควรจัดกิจกรรมพิเศษเป็นครั้งคราวเพื่อจูงใจให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อภาษาไทย เช่น จัดนิทรรศการวันเกิดของกวี จัดการแสดงละครเรื่องในวรรณคดีไทย อภิปรายเกี่ยวกับคำพังเพย ประกาดเรียงความ เป็นต้น นอกจากนี้ครูควรหมั่นสังเกตความสนใจของนักเรียนและส่งเสริมความสนใจเหล่านั้นให้ถูกทาง (กระทรวงศึกษาธิการ 2506 : 12)

นอกจากนี้ผู้เสนอแนะกิจกรรมในการสอนทักษะทางภาษาไทยไว้ดังนี้

กิจกรรมในการสอนฟัง ให้นักเรียนฟังเสียงต่าง ๆ เพื่อให้รู้จักเสียงที่ได้ยินและเข้าใจความหมาย ให้ทำตามคำสั่ง ให้ฟังคำพูดแล้วให้บอกอารมณ์ผู้พูด ให้หาคำที่มีเสียงต่าง ๆ ให้ต่อกำคล้องจอง ให้เล่นเกมกระซิบ ทายปริศนา ฟังนิทาน ฟังโทรทัศน์ ฟังเพลง เป็นต้น

กิจกรรมในการสอนพูด ให้นักเรียนสนทนากันและตอบคำถามของกันและกัน ให้ทายท่าทางที่มีผู้แสดง ให้เล่าเรื่อง เล่าสิ่งที่ตนพอใจ เล่าอุกมกคดีหรืออนาคตของตนที่ตั้งใจไว้ เล่านิทาน เล่ากิจวัตรประจำวัน แสดงละคร แสดงบทบาทสมมติ แต่งคำประพันธ์ง่าย ๆ และเล่นเกมต่าง ๆ เป็นต้น

กิจกรรมในการสอนอ่าน ให้นักเรียนฝึกอ่านในใจและอ่านออกเสียง ฝึกการจับส่ายตา ช่างส่ายตา การย้อนกลับ การเปลี่ยนบรรทัด ฝึกจับใจความที่อ่าน ฝึกตั้งคำถามเพื่อค้นหาคำตอบ สรุปเรื่องที่อ่านและวิพากษ์วิจารณ์ อ่านจดหมาย แจ้งความ หนังสือพิมพ์ อ่านแล้วอธิบายเรื่องหรือนำมาแสดงประกอบ อ่านคำประพันธ์ เป็นต้น

กิจกรรมในการสอนเขียน ให้นักเรียนฝึกเขียนอักษรไทยให้ถูกต้อง ฝึกการเขียนตัวบรรจงครึ่งบรรทัด ตัวหวัดแถมบรรจงครึ่งบรรทัด เขียนตามคำบอก เขียนคำคล้องจองที่มีในหนังสือเรียน เขียนนิทานและเรื่องราว เขียนข่าวรายวันของ

โรงเรียน เขียนเล่าเรื่องจากภาพ ทำสมุดภาพและเขียนคำบรรยายใต้ภาพ
เขียนจดหมาย เขียนย่อเรื่อง เป็นต้น การสอนเขียนนี้ให้สอนควบคู่ไปกับการ
การสอนอ่าน (ประชาศึกษา 2524 : 8 - 17)

1.5 สื่อการเรียนภาษาไทย

นอกจากเอกสารหลักสูตร คู่มือการสอน หนังสือต่าง ๆ และ
แบบฝึกหัดแล้วครูควรใช้สื่อการเรียนที่เหมาะสมตรงตามวัตถุประสงค์ในการเรียน
การสอนอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้การสอนภาษาไทยได้ผลดี สื่อการเรียนที่ใช้สอน
ภาษาไทยเท่าที่มีผู้เสนอแนะไว้มีหลายอย่าง เช่น บัตรคำ บัตรภาพ บัตรคำ
ประกอบภาพ ภาพหมุน ภาพเลื่อน แผนภูมิ แบบฝึกอ่านเร็ว กระดาษแข็ง
ช่องเลื่อน ตราขาย เครื่องบันทึกเสียง บัตรอกรอง ปริศนาภาพ และเกม
ต่าง ๆ เป็นต้น (ชัยฤทธิ์ อิศรไกรถิร ม.ป.ป. : 100 - 101)

1.6 การประเมินผลการเรียนภาษาไทย

ตามระเบียบกระทรวงศึกษาธิการว่าด้วยการประเมินผลการเรียน
ระดับประถมศึกษา 2520 ได้กำหนดให้มีการประเมินผลการเรียนเพื่อปรับปรุง
การเรียนการสอนและประเมินผลเพื่อตัดสินการเรียน ในการวิจัยครั้งนี้จะใช้วิธี
การประเมินผลการเรียนเพื่อปรับปรุงการเรียนการสอน โดยประเมินตามจุดประสงค์
เนื้อหา และกิจกรรมที่กำหนดไว้ วิธีการประเมินผลการเรียนดังกล่าวนี้ในคู่มือการเรียน
ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้เสนอแนะวิธีการประเมินผลการเรียนไว้หลาย
วิธีดังนี้

1. การสังเกต โดยสังเกตการใช้ภาษา ท่าทางในการตอบคำถาม
การแสดงความคิดเห็นและสรุปใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน หรือฟัง ความสนใจ

ความตั้งใจในการเรียนและร่วมกิจกรรม การปฏิบัติตนในการฟัง การพูด การออกเสียงคำต่าง ๆ ในการพูด การฟัง การร้องเพลง การใช้มุมหนังสือ เป็นต้น

2. การซักถาม โดยซักถามข้อความ หลักเกณฑ์ต่าง ๆ

ความหมายของคำ วลี ประโยค และถ้อยคำส่วนวน ความคิดเห็นของนักเรียน เป็นต้น

3. การตรวจสอบและการทดสอบ โดยตรวจสอบและทดสอบ

การอ่านการเขียนและความหมายของคำใหม่ในบทเรียน การอ่านในใจ และตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน การอ่านบทเรียนและแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน การออกเสียงคำควบกล้ำ ออกเสียงคำที่สะกดด้วยสระและมาตราตัวสะกดต่าง ๆ การตรวจแบบฝึกหัดและข้อทดสอบต่าง ๆ เป็นต้น

นอกจากครูจะประเมินผลการเรียนของนักเรียนแล้วยังอาจฝึกให้เด็กรู้จักประเมินผลการเรียนหรือผลงานของตนเองได้ เช่น ประเมินผลการอ่านของตนเองโดยชี้เครื่องหมายผ่านการอ่านคำถามข้อใดคำใหม่ เป็นต้น (กระทรวงศึกษาธิการ 2523 : 42 - 44)

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาไทย

ตามหลักการสอนภาษาไทยดังกล่าวมาแล้วครูผู้สอนจะต้องสอนให้สัมพันธ์กันทั้งการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ทั้งนี้เพราะทักษะแต่ละด้านจะส่งผลไปยังทักษะด้านอื่น ๆ ด้วย นอกจากนี้ทักษะทางภาษาไทยยังมีความสัมพันธ์กับความสามารถด้านอื่น ๆ เช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาดังจะเห็นได้จากผลงานวิจัยต่อไปนี้

งานวิจัยเกี่ยวกับการใช้แบบฝึกการอ่านที่ใช้อักษร ร ล ว ความกล้า
สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของสุภารัตน์ เอกวานิช ซึ่งมี 20 แบบฝึกหัด
ใช้เวลาฝึก 7 ชั่วโมง ผลการวิจัยปรากฏว่าความสามารถในการอ่านคำที่ใช้
อักษร ร ล ว ความกล้าของเด็กสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
(สุภารัตน์ เอกวานิช 2520 : 24 - 25)

งานวิจัยเกี่ยวกับการใช้แบบฝึกหัดแบบสร้างสรรค์ด้านร้อยกรอง สำหรับ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของ ยุพา ขนอนคราม ซึ่งสร้างตามแนวทฤษฎีความกึก
สร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด หลังจากนำไปทดลองใช้กับนักเรียนและนำไปให้ครู
ภาษาไทย จำนวน 100 คน พิจารณาความเหมาะสมโดยวิธีประเมินค่าแล้ว
พบว่าแบบฝึกหัดดังกล่าวมีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้สอนเขียนร้อยกรองใน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มาก (ยุพา ขนอนคราม 2520 : 69 - 70)

นอกจากนี้ก็มีแบบฝึกหัดทักษะวิชาภาษาไทย เรื่อง "ตัวละครกษัตราแม่กลด"
สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของ สมศรี เพ็ชรยิ้ม ซึ่งเป็นแบบฝึกในลักษณะ
ต่าง ๆ เช่น แบบเติมคำ แบบเลือกตอบ แบบจับคู่ แบบสร้างคำ แบบสร้าง
ประโยค เป็นต้น มีจำนวน 46 ข้อ 629 คำตอบ หลังจากทดลองใช้แล้ว
ปรากฏว่าแบบฝึกมีประสิทธิภาพ 92.73 / 64.00 นักเรียนทำแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง
เฉลี่ยร้อยละ 92.73 แสดงว่านักเรียนมีพัฒนาการในการเรียนรู้เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ
ทางสถิติที่ระดับ .01 (สมศรี เพ็ชรยิ้ม 2520 : 137 - 138)

ประยูร ฉิมพลี ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษา
ความคิดแบบสืบสวนสอบสวนและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
จำนวน 60 คน พบว่ากลุ่มนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบสืบสวนสอบสวนกับนักเรียนที่

ได้รับการสอนแบบปกติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยไม่แตกต่างกันอย่าง
มีนัยสำคัญทางสถิติ แต่คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยมีความสัมพันธ์
ทางบวกกับคะแนนความคิดสร้างสรรค์และความคิดแบบสืบสวนสอบสวน (ประยูร
ฉิมพลี 2522 : 74) ซึ่งได้ผลทำนองเดียวกันกับงานวิจัยของ บุพดี นาคพิระบุทร
ที่ศึกษาการสอนภาษาไทยด้วยวิธีสอนแบบสืบสวนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (บุพดี
นาคพิระบุทร 2522 : 79 - 81)

ในปี 2523 สมศักดิ์ ชำนาญกิจ ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย
โดยการใ้บทเพลงประกอบการสอนวิชาภาษาไทยในระดับประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใ้บทเพลงประกอบการสอนสูงกว่า
นักเรียนที่เรียนโดยไม่ใ้บทเพลงประกอบการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
(สมศักดิ์ ชำนาญกิจ 2523 : 41)

นอกจากนี้งานวิจัยเรื่องการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
หลักภาษาไทยด้วยการสอนแบบบรรยายโดยการใ้และใ้ใช้เกมและ เพลงประกอบ
การสอนของ สมพล ชูบุญธา ซึ่งใ้ทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน
84 คน เป็นเวลา 6 คาบ ปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย
และความคงทนในการจำเนื้อหาเรื่องไตรยางศ์และอักษรควบ-อักษรรนำของกลุ่ม
ควบคุมและกลุ่มทดลองไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนผลสัมฤทธิ์ทาง
การเรียนและความคงทนในการจำเนื้อหาเรื่องวรรณยุกต์และเรื่องคำเป็นคำตาย
ของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
(สมพล ชูบุญธา 2524 : ง)

สรุปได้ว่าผลงานวิจัยเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยคงได้กล่าวมาแล้วชี้ให้เห็นว่าวิธีสอนที่ได้ผลดีเยี่ยมหรือสูงกว่าวิธีสอนแบบปกตินั้นมีอยู่หลายวิธี เช่น การสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะต่าง ๆ การใช้บทเพลงประกอบการสอน การใช้เกมและบทเพลงประกอบการสอน เป็นต้น และทักษะทางภาษาไทยจะมีความสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์ทางภาษากว้าง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องแล้วพบว่าความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาเป็นส่วนหนึ่งของความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้นการจะกล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาให้เข้าใจอย่างถ่องแท้จำเป็นต้องกล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ก่อน ในที่นี้จึงเสนอสาระสำคัญของเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามลำดับดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา

1.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ ซิมป์สัน ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลเป็นความสามารถของสมองที่พยายามจะคิดให้แตกต่างไปจากความคิดเดิมเพื่อไปสู่ความคิดใหม่ (Simpson. 1922 : 234)

ฮัทชินสัน ให้ความหมายว่าพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการมองเห็นความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์ที่นำไปสู่ความสัมพันธ์อันใหม่ที่เป็นจริงในผลสัมฤทธิ์อันใหม่ ซึ่งอาจจะใช้เวลาคิดรวดเร็วหรือยาวนานก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัญหานั้น ๆ (Hutchinson. 1949 : 38)

ฮอร์แรนซ์ กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์คือความสามารถของบุคคลในการคิดแก้ปัญหาด้วยการคิดอย่างลึกซึ้งที่นอกเหนือไปจากการคิดอย่างธรรมดา

เป็นลักษณะภายในของบุคคลที่จะคิดหลายแง่หลายมุม ประสมประสานกันจนเป็น
ความคิดใหม่ที่ถูกต้องสมบูรณ์ (Torrance. 1963 : 47)

เวลคอต และสมิท กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการ
ทางสมองที่นำประสบการณ์เดิมของคนออกมาแล้วนำประสบการณ์นั้นมาจัดให้อยู่ใน
รูปแบบใหม่ การจัดรูปแบบใหม่เป็นลักษณะเฉพาะอย่างแต่ละคน ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งใหม่
ในโลก (Westcott and Smith. 1967 : 2)

แอลเคอร์สัน เห็นว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นพฤติกรรมของบุคคลที่
แสดงออกมาซึ่งความคิดใหม่ ๆ เป็นการกระทำที่บุคคลเลือกมาจากประสบการณ์เดิม
สร้างเป็นรูปแบบอย่างใหม่หรือความคิดใหม่ หรือผลิตผลงานใหม่ ความคิดสร้างสรรค์
เป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนเป็นเจ้าของในระดับต่าง ๆ กัน และความคิดสร้างสรรค์นี้สามารถ
จะพัฒนาโดยการจัดสภาพการณ์ให้เหมาะสม (Anderson and Others. 1970 : 90)

สมพงษ์ รุจิวรรณ กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์หมายถึง
ความสามารถในการนำเอาสิ่งต่าง ๆ มาประกอบกันเข้าเป็นสิ่งที่แปลกใหม่ไปจากเดิม
โดยมีสิ่งเร้าเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความคิดที่ต่อเนื่องกันไป คนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง
จะเป็นผู้ที่มีความสามารถในการระลึกละเอียดต่าง ๆ ได้มากและแปลกไปจากคนอื่น
(สมพงษ์ รุจิวรรณ 2516 : 6)

บุญลือ ทองอยู่ กล่าวว่า การสร้างสรรค์หมายถึงการแสดงออกถึง
สิ่งที่มีอยู่ในตัวเองของบุคคล ซึ่งอาจจะเป็นการกระทำ การผลิต การตกแต่ง หรือ
การแสดงความคิดใหม่ ๆ ซึ่งมีอยู่ภายในความถนัดของแต่ละคน (บุญลือ ทองอยู่
2521 : 17)

ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่าความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา หมายถึง
ความสามารถในการคิดของบุคคลที่สามารถนำเอาประสบการณ์เดิมของตนมาสร้างเป็น

ความคิดใหม่ในหลาย ๆ ลักษณะและหลายทิศทางโดยไม่จำกัดและไม่ลอกเลียนแบบ
ผู้อื่นทำให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ ทางภาษา

1.2 ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

วิชัย วงษ์ใหญ่ ให้ความเห็นว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นส่วนหนึ่งของคุณภาพของประชากรที่ต้องการเสริมสร้างและพัฒนาตั้งแต่ระยะแรก ๆ ของชีวิต เพราะถ้าไม่ได้รับความสนใจช่วยเหลือสร้างเสริมด้วยวิธีการที่ถูกต้องในช่วงเวลาอันเหมาะสมแล้ว เป็นการยากต่อการฝึกฝนในภายหลัง ถ้าได้รับการฝึกฝนพัฒนาที่ถูกต้องจะส่งผลกับบุคคลหลายประการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement motive) อัตมโนทัศน์ (Self concept) พฤติกรรมทางสังคม (Social behavior) และความสนใจทั่วไป ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของความคิดสร้างสรรค์ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์จะเป็นส่วนที่ทำให้บุคคลไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคปัญหา มีความสามารถที่จะเข้าใจปัญหา แก้ปัญหา คาดการณ์ล่วงหน้า ถึงอุปสรรค และจะช่วยให้นักศึกษารู้จักตนเองอย่างแท้จริงว่ามีความสามารถ มีข้อดี ข้อเสีย และมีขีดจำกัดเพียงใด จะเป็นส่วนช่วยเหลือตัวบุคคลในการปรับสิ่งแวดล้อมทางสังคมให้เข้ากับตัวเอง และปรับตัวเองให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมได้ ปัญหาต่าง ๆ ทางสังคมก็จะลดลงไป การวิพากษ์วิจารณ์เพื่อให้เกิดความก้าวหน้าก็จะลดน้อยลงด้วย เพราะประชากรส่วนใหญ่มักมีความคิดสร้างสรรค์ที่จะพัฒนาปรับปรุงเปลี่ยนแปลงสังคมและชีวิตให้ดีขึ้นโดยการปฏิบัติ (วิชัย วงษ์ใหญ่ ๒๕๒๑ : ๑ - ๒) และความคิดสร้างสรรค์จะช่วยในการพัฒนาชีวิตมนุษย์ไปในทางสร้างเสริม ช่วยในการวางแผน ปรับปรุงวิธีการปฏิบัติงาน และช่วยแก้ไขปัญหาในการทำงานได้อย่างมีเหตุผลเห็นแนวทางให้เกิดความก้าวหน้า มื่อนาคตแจ่มใส มีความคิดใหม่ ๆ เกิดขึ้นเสมอ (วิชัย วงษ์ใหญ่

วราภรณ์ รักวิจัย ให้ความเห็นว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มีความสำคัญสำหรับมนุษย์ที่อยู่ในสังคมปัจจุบัน เพราะความเปลี่ยนแปลงตลอดเวลานั้นเป็นผลมาจากความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อม นวัตกรรมและเทคโนโลยี ผู้ที่จะอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขนั้นจะต้องเป็นผู้ที่สามารถปรับตัวและรู้จักคิดแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างรวดเร็ว (วราภรณ์ รักวิจัย ม.ป.ป. : 14)

จึงสรุปได้ว่าความคิดสร้างสรรค์และความคิดสร้างสรรค์ทางภาษามีความสำคัญและมีค่าอย่างยิ่งสำหรับมนุษย์ มีส่วนสัมพันธ์กับการเรียนรู้ และควรที่จะได้รับการพัฒนาฝึกฝนสร้างเสริมให้เจริญงอกงามในวัยต้น ๆ ของชีวิต และต่อเนื่องตลอดไปอย่างเหมาะสม เพราะเป็นสิ่งที่สามารถทำให้เพิ่มขึ้นได้โดยการเรียนรู้และฝึกฝน

1.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

กิลฟอร์ด ได้จัดพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์อยู่ในมิติหนึ่งของโครงสร้างทางสติปัญญา (Structure of Intellect Theory) โดยอธิบายความสามารถทางสมองของมนุษย์เป็นสามมิติ ดังนี้

มิติที่ 1 Operation หมายถึง กระบวนการปฏิบัติงานหรือวิธีการคิดของสมองซึ่งแบ่งออกเป็น 5 แบบ คือ

แบบที่ 1 การรู้จักและเข้าใจ (Cognition) หมายถึง ความสามารถทางสมองในการที่จะเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้

แบบที่ 2 การจำ (Memory) คือ ความสามารถทางสมองในการเก็บสะสมรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ที่รู้จักและเรียนรู้แล้วไว้ได้ และสามารถระลึกออกมาในรูปแบบเดิมได้เมื่อต้องการ

แบบที่ 3 การคิดแบบไดเวอร์เจนซ์ (Divergent Thinking) คือ ความสามารถทางสมองของบุคคลในการที่จะให้ข้อมูลต่าง ๆ ได้โดยไม่จำกัดจำนวน คำตอบตามสิ่งเร้าที่กำหนดให้ เช่น ให้บอกประโยชน์ของสิ่งใดสิ่งหนึ่งก็สามารถบอกได้หลาย ๆ ประการ

แบบที่ 4 การคิดแบบคอนเวอร์เจนซ์ (Convergent Thinking) คือ ความสามารถทางสมองของบุคคลในการสรุปความจากข้อมูลที่กำหนดให้ได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

แบบที่ 5 การประเมินค่า (Evaluation) เป็นความสามารถทางสมองของบุคคลที่จะหาเกณฑ์อันมีเหตุผลมาตัดสินข้อมูลที่กำหนดไว้ว่าดี หรือไม่ดีอย่างไร สามารถปฏิบัติได้หรือไม่ และสรุปได้ว่าข้อมูลใดมีลักษณะสอดคล้องหรือไม่ สอดคล้องกับเกณฑ์นั้น

มิติที่ 2 Content หมายถึง เนื้อหาหรือสิ่งเร้าที่จะนำมาเป็นสื่อในการคิด ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 แบบ คือ

แบบที่ 1 ภาพ (Figural) คือข้อมูลที่เป็นรูปธรรม สามารถที่จะรับรู้และระลึกออกมาได้ เช่น รูปภาพ เป็นต้น

แบบที่ 2 สัญลักษณ์ (Symbolic) คือข้อมูลที่อยู่ในรูปของเครื่องหมายต่าง ๆ เช่น ตัวอักษร ตัวเลข เครื่องหมายต่าง ๆ เป็นต้น

แบบที่ 3 ภาษา (Semantic) คือข้อมูลที่อยู่ในรูปของถ้อยคำต่าง ๆ

แบบที่ 4 พฤติกรรม (Behavioral) คือข้อมูลที่อยู่ในรูปของกิริยาอาการต่าง ๆ ของมนุษย์

มิติที่ 3 Products หมายถึง ผลการคิด แบ่งเป็น 6 แบบคือ

แบบที่ 1 หน่วย (Units) คือสิ่งที่มีคุณสมบัติเฉพาะของตน ซึ่งแตกต่างไปจากสิ่งอื่น เช่น น้ำ นม เป็นต้น

แบบที่ 2 กลุ่ม (Classes) คือกลุ่มของสิ่งของที่มีคุณลักษณะ
ร่วมกัน เช่น จำพวกผลไม้ จำพวกขนมหวาน เป็นต้น

แบบที่ 3 ความสัมพันธ์ (Relations) คือผลของการเชื่อมโยง
ความคิดตั้งแต่สองพวกขึ้นไปเข้าด้วยกันโดยอาศัยลักษณะบางอย่างเป็นเกณฑ์ อาจ
อยู่ในรูปของหน่วยกับหน่วย กลุ่มกับกลุ่ม หรือระบบกับระบบก็ได้ เช่น คนกับบ้าน
นกกับรังนก เป็นต้น ซึ่งแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่มีชีวิตกับที่อยู่อาศัย

แบบที่ 4 ระบบ (Systems) คือการเชื่อมโยงความสัมพันธ์
ของผลการคิดหลาย ๆ อย่างเข้าด้วยกันอย่างมีระเบียบแบบแผน เช่น 1 3 5 7 9
เป็นระบบเลขคี่ เป็นต้น

แบบที่ 5 การแปลงรูป (Transformations) คือการเปลี่ยนแปลง
ปรับปรุง การให้คำนิยามใหม่ การตีความ การขยายความ การเปลี่ยนแปลง
ข้อมูลใหม่ให้มีรูปร่างเปลี่ยนไปจากเดิม

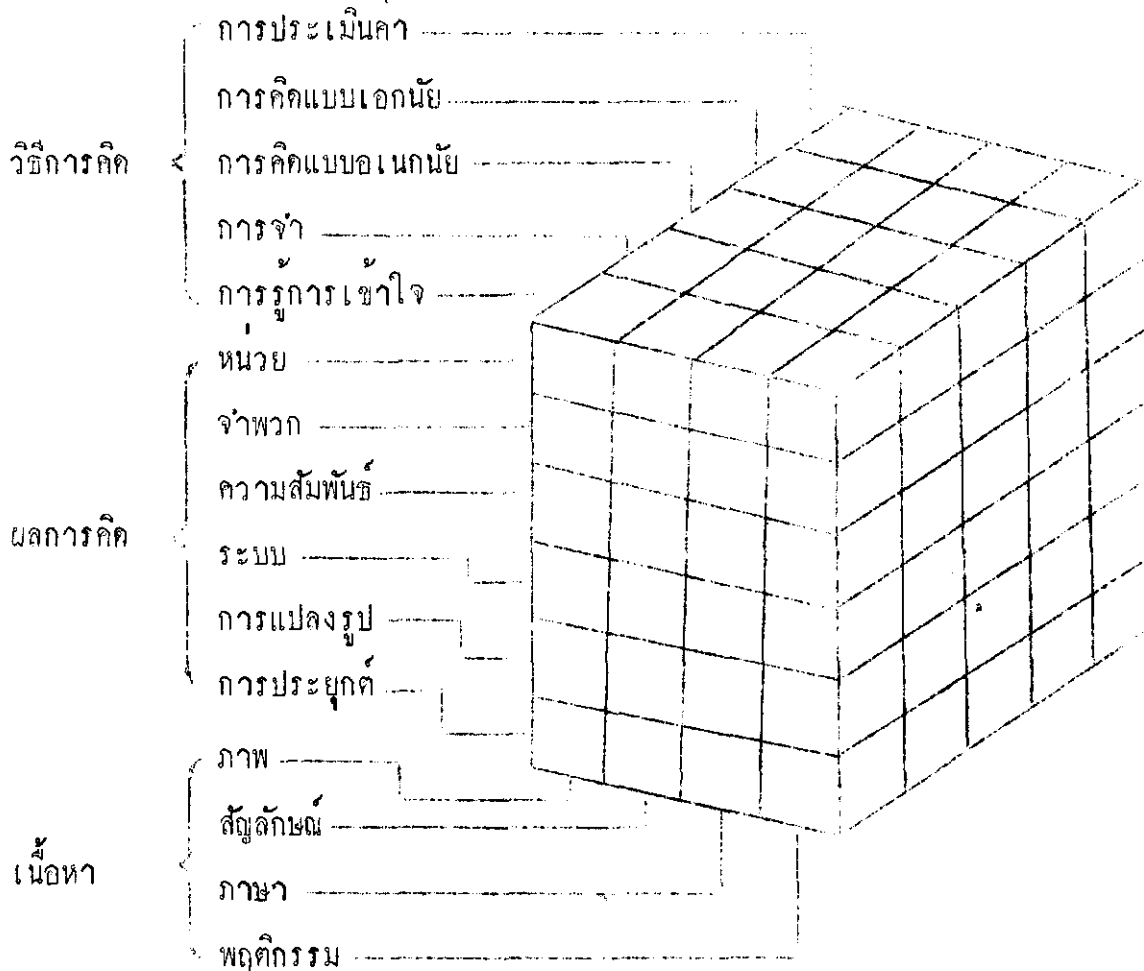
แบบที่ 6 การประยุกต์ (Implications) คือการคิดที่สามารถ
นำเอาไปใช้ในการแก้ปัญหาได้หรือปฏิบัติได้ (ประสาธ อิศรปริศา 2522 :

69 - 73)

ประสาธ อิศรปริศา ได้สรุปมิติทั้งสามเป็นสัญลักษณ์และความหมายย่อ ๆ
ไว้ดังนี้ (ประสาธ อิศรปริศา 2522 : 112)

มิติที่ 1 วิธีการคิด	มิติที่ 2 เนื้อหาหรือสิ่งเร้า	มิติที่ 3 ผลการคิด
สัญลักษณ์ ความหมาย C การรู้จักและเข้าใจ (Cognition)	สัญลักษณ์ ความหมาย F ภาพ (Figural)	สัญลักษณ์ ความหมาย U หน่วย (Units)
M การจำ (Memory)	S สัญลักษณ์ (Symbolic)	C กลุ่ม (Classes)
D การคิดแบบอเนกนัย (Divergent Thinking)	M ภาษา (Semantic)	R ความสัมพันธ์ (Relations)
N การคิดแบบเอกนัย (Convergent Thinking)	B พฤติกรรม (Behavioral)	S ระบบ (Systems)
E การประเมินค่า (Evaluation)		T การแปลงรูป (Transformations)
		I การประยุกต์ (Implications)

ถ้าหากจะเขียนเป็นโครงหุ่นรูปสามมิติของโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด
ก็จะได้อันนี้ (บิงอร์ พุ่มสะอาท 2517 : 8)



ภาพประกอบ 1 แผนภูมิแสดงโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด

จากภาพประกอบ 1 แสดงโครงสร้างทางสติปัญญานี้ จะเห็นว่าทั้งหมด
120 ห้อง (Cells) แต่ละห้องจะเป็นตัวแทนของสมรรถภาพทางสมองหนึ่งสมรรถภาพ
แต่ละสมรรถภาพวัดได้โดยแบบทดสอบที่สอดคล้องกับมิติทั้งสาม เช่น แบบทดสอบวัด
สมรรถภาพทางสมองด้าน

- D หมายถึง วิธีคิดแบบอเนกนัย
 M หมายถึง สิ่งเร้าที่ใช้คิด คือ ภาษา
 U หมายถึง ผลการคิดเป็นหน่วย

ตัวอย่างแบบทดสอบที่จะวัดสมรรถภาพสมองด้าน MMU คือ
 จงบอกสิ่งที่ใช้ดื่มมาใหม่มากที่สุด คำตอบได้แก่ กาแฟ น้ำ น้ำหวาน

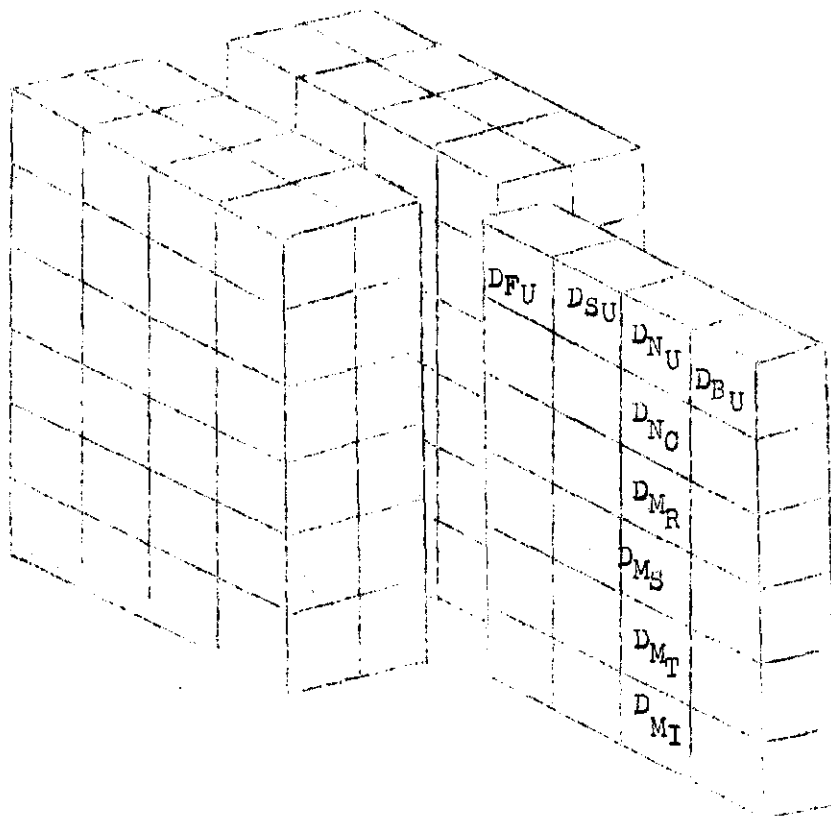
นม ... (เพอร์วัก ทัศน 2523 : 13)

จากโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ดทั้ง 120 ห้อง (Cells) นี้
 แสดงให้เห็นว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นสมรรถภาพของสมองประการหนึ่ง ซึ่ง กิลฟอร์ด
 อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของบุคคลที่จะคิดแตกแยกออกไป
 หลายทิศทาง หลายแง่หลายมุมที่เรียกว่าการคิดแบบอเนกนัย (Divergent Thinking)
 ซึ่งเป็นความสามารถที่จะแก้ปัญหาต่าง ๆ สามารถคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้น ความสามารถ
 นี้ประกอบด้วยลักษณะสำคัญสามประการ คือ

1. ความคล่องในการคิด (Fluency) หมายถึงความสามารถของสมอง
 ในการคิดตอบสนองได้อย่างรวดเร็ว แล้วยืดหยุ่น และมีการตอบสนองในปริมาณที่มากกว่า
2. ความยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึงความสามารถของสมองใน
 การคิดได้กว้างขวาง
3. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึงความสามารถของสมองใน
 การคิดสิ่งแปลกใหม่ และเป็นการตอบสนองที่ไม่ซ้ำกับของผู้อื่น (Gilford. 1968 :
 339 - 340)

เพอร์วัก ทัศน กล่าวว่าตามหลักความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ดนั้น
 ความสามารถของบุคคลที่จะคิดได้อย่างรวดเร็ว กว้างขวาง และริเริ่มนั้น เพราะ
 เกิดจากสิ่งที่มีกระตุ้นความคิด 4 ชนิดด้วยกันคือ รูปภาพ สัญลักษณ์ ภาษา และ
 พฤติกรรม (เพอร์วัก ทัศน 2523 : 14)

ในการวิจัยครั้งนี้ใช้ภาษา (Semantic) เป็นสิ่งเร้าที่จะให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ จึงเป็นการใช้แบบจำลองจุดภาควิธีคิดแบบอเนกนัยทางภาษา 6 ด้าน (Divergent Semantic Products) ซึ่งสามารถเขียนเป็นแผนภูมิภาพความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาหรือการคิดแบบอเนกนัยทางภาษาได้ดังนี้



ภาพประกอบ 2 แผนภูมิภาพแสดงความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา

สมรรถภาพทางสมองด้านการคิดแบบอเนกนัยทางภาษาทั้ง 6 ด้านนั้นสามารถจะวัดได้โดยแบบทดสอบของ บังอร พุ่มสะลาด ดังนี้

ด้านที่ 1 แบบทดสอบการคิดแบบอเนกนัยทางภาษาในรูปหน่วย

(Divergent Semantic Unit : DMU)

คำถามที่ 2 แบบทดสอบการคิดแบบอเนกนัยทางภาษาในรูปจำพวก

(Divergent Semantic Class : DMC)

คำถามที่ 3 แบบทดสอบการคิดแบบอเนกนัยทางภาษาในรูปความสัมพันธ์

(Divergent Semantic Relation : DMR)

คำถามที่ 4 แบบทดสอบการคิดแบบอเนกนัยทางภาษาในรูประบบ

(Divergent Semantic System : DMS)

คำถามที่ 5 แบบทดสอบการคิดแบบอเนกนัยทางภาษาในรูปการแปลงรูป

(Divergent Semantic Transformation : DMT)

คำถามที่ 6 แบบทดสอบการคิดแบบอเนกนัยทางภาษาในรูปการประทุทธ์

(Divergent Semantic Implication : DMI) (บังอร พุ่มสะอาด

2517 : 11) และแบบทดสอบเรียงความบรรยายภาพของ พเยาว์ ทักขิน

(พเยาว์ ทักขิน 2523 : 87)

1.4 วิธีการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ทอร์เรนซ์ ได้เสนอหลักการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กไว้ดังนี้

ประการแรก ยอมรับและเอาใจใส่ต่อคำถามแปลก ๆ ของเด็ก พ่อแม่หรือครูต้องไม่กลัวว่าการเถาของเด็กเกี่ยวกับปัญหาและวิธีแก้ปัญหานั้นจะถูกหรือผิด แต่จะต้องช่วยกระตุ้นให้เด็กได้วิเคราะห์และค้นหาเพื่อพิสูจน์การเถา โดยไว้พื้นฐานจากการสังเกตและประสบการณ์ของเด็กเอง

ประการที่สอง ยอมรับและเอาใจใส่ต่อความคิดแปลก ๆ ของเด็ก

ประการที่สาม แสดงให้เห็นว่าความคิดนั้นมีคุณค่าทำให้มีการเสริมแรงภายใน (Intrinsic rewards) เกิดขึ้น

ประการที่สี่ ให้โอกาสการฝึกหัดหรือการเรียนรู้โดยไม่ต้องประเมินผล (Period of Nonevaluated Practice or Learning) ได้ก็อาจจะต้องการเวลา ซึ่งสามารถเรียนได้โดยไม่ต้องคอยพะวงต่อการประเมินผล (Torrance. 1964 : 47)

เกรซ ครัชฟิลด์ และนอร์แมน ได้เสนอแนะว่า กระบวนการของการแก้ปัญหาที่เป็นความคิดสร้างสรรค์นั้นประกอบด้วยลำดับขั้นของการคิดเป็น 4 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมการ (Preparation) หมายถึง ระยะเวลาที่บุคคลหาความคุ้นเคยกับปัญหาและเริ่มการคิด แบบของสิ่งเร้าจะก่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่เป็นการสุ่ม หรืออาจอย่างอิสระตามแนวของปัญหานั้น

ขั้นที่ 2 ขั้นถกความวิ (Incubation) หมายถึง ระยะเวลาที่มีการตั้งสมมุติฐานว่าปัญหานั้นควรจะเป็นอย่างไร ซึ่งอาจจะใช้เวลาเพียงสั้น ๆ หรือยาวนานมากก็ได้

ขั้นที่ 3 ขั้นเกิดความคิด (Illumination) หมายถึง ระยะเวลาที่บุคคลเกิดความกระจ่าง (Insight) เพราะได้พบคำตอบในการแก้ปัญหานั้น ๆ แล้ว

ขั้นที่ 4 ขั้นพิสูจน์ (Verification) หมายถึง ขั้นตอนการนำคำตอบที่ได้นั้น ไปปฏิบัติในรายละเอียดเฉพาะอย่าง และอาจนำไปประยุกต์และทดสอบสมมุติฐาน ซึ่งถ้าหากได้ผลก็เป็นอันว่าปัญหานั้นแก้ไขถูกต้องแล้ว (Krech and Norman. 1960. 405 - 406.

ขั้นของการแก้ปัญหาดังกล่าวนั้นสอดคล้องกับขั้นของการคิดของฮัทชินสัน ที่กำหนดไว้เป็น 4 ขั้นเช่นเดียวกัน คือ

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียม (The Stage of Preparation) คือระยะเวลาที่เป็นการลองผิดลองถูก มีการตั้งสมมุติฐานเป็นการเผชิญกับการแก้ปัญหาด้วยกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การนำเอาประสบการณ์เดิมมาช่วยในการคิด

ขั้นที่ 2 ขั้นครุ่นคิด (The Stage of Frustration) คือระยะเวลาที่เกิดระดับของอารมณ์ เช่น ความกระวนกระวายใจ ความตึงเครียด เป็นต้น อันเนื่องมาจากการครุ่นคิดปัญหานั้น

ขั้นที่ 3 ขั้นเกิดความคิด (The Period or Moment of Insight) คือระยะเวลาที่เกิดความคิดขึ้นมาในสมอง มองเห็นวิธีแก้ปัญหานั้น ๆ

ขั้นที่ 4 ขั้นพิสูจน์ (The Stage of Verification) คือระยะเวลาของการทดสอบหรือประเมินคำตอบที่ได้ว่าเป็นความจริงหรือไม่หลังจากที่เกิดความคิดขึ้นแล้ว

ขั้นของการคิด ที่เป็นการแก้ปัญหาที่ถือว่าเป็นความคิดสร้างสรรค์ (Creative Insight) นั่นคือ ขั้นเกิดความคิด (The Period of Insight) (Hutchinson. 1949.: 38 - 40.

จึงเห็นได้ว่าพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้จะต้องมีพื้นฐานการคิดมาก่อนอย่างน้อยประมาณ 2 ขั้น จึงจะถึงขั้นของความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้นบทบาทของครูในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นแก่เด็กจึงควรเป็นไปอย่างเหมาะสม ซึ่ง วิชัย วงษ์ใหญ่ ได้เสนอแนะว่า การจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นั้นมีอยู่ดังนี้

1. ให้เด็กเขียนเรื่องราวที่มีวัตถุประสงค์อย่างชัดเจน มีอิสระ แสดงความคิดได้ดี ชัดเจนในการติดต่อสื่อสารกับที่นำมาเขียนเป็นเรื่องราว

2. ส่งเสริมให้เด็กเป็นบุคคลที่มีความรู้สึกไวต่อสิ่งแวดล้อมและสิ่งที่เป็นธรรมชาติ

3. ให้เด็กมีทัศนคติที่ดีต่อข้อมูลทั้งหลาย เพราะการมีทัศนคติที่ดีต่อข้อมูลที่น่ามาคตินั้นเป็นสิ่งจำเป็น ช่วยให้คิดได้ถี่ คิดได้กว้างและคิดได้ลึก

4. ให้เวลาแก่เด็กอย่างเพียงพอสำหรับกิจกรรมสร้างสรรค์

5. ขณะที่ให้เวลาสำหรับเด็กคิดอย่างสร้างสรรค์ ครูพยายามหลีกเลี่ยงการให้ตัวอย่าง หรือรูปแบบ หรือสื่อต่าง ๆ ที่จะมาอิทธิพลกำหนดให้ความคิดของเด็กมีขีดจำกัด ครูต้องระมัดระวังไม่พูดมากเพราะจะไปกระทบต่อความคิดของเด็ก

6. ส่งเสริมการฝึกปฏิบัติให้มากจนกว่าจะเกิดความคิดสร้างสรรค์
พยายามหลีกเลี่ยงการประเมินผลที่ไม่จำเป็นและการรบกวนอื่น ๆ

7. ให้การยอมรับสนับสนุนด้านความคิดที่เกิดขึ้น และทำให้แจ่มชัดว่าสิ่งที่เด็กคิดได้นั้นเป็นของที่มีคุณค่าสมควรได้รับคำชมเชย

8. หลีกเลี่ยงการประเมินผลและการวิพากษ์วิจารณ์ระหว่างการฝึกปฏิบัติกิจกรรม และการฝึกทดลองแก้ปัญหาของเด็ก (วิชย วงษ์ใหญ่ 2521 : 20 - 21)

ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้น น้อมฤดี จงพยุหะ ได้ให้ข้อคิดว่าสิ่งที่ส่งเสริมการพัฒนาความสามารถในทางสร้างสรรค์ก็คือการจัดสิ่งแวดล้อมที่ดีและเร้าใจ มีการกระตุ้นให้นักเรียนแสดงออกทางสร้างสรรค์ก็คือการจัดสิ่งแวดล้อมที่ดีและเร้าใจ มีการกระตุ้นให้นักเรียนแสดงออกทางสร้างสรรค์สูงขึ้นเรื่อย ๆ เช่น แต่งบทร้อยกรองง่าย ๆ เป็นต้น ครูต้องคำนึงถึงความเป็นอิสระของเด็ก เพราะการทำกิจกรรมสร้างสรรค์จะประสบความสำเร็จก็ต่อเมื่อมีความรู้สึกอิสระเสรีในการทำกิจกรรมสร้างสรรค์เหล่านั้น นอกจากนี้จะต้องมีวัสดุหรือเครื่องมือเครื่องใช้ในการทำกิจกรรมไว้ในที่ที่สะดวกแก่การใช้ของนักเรียน และต้องนำผลงานจากการสร้างสรรค์มาใช้ประโยชน์ เช่น ใช้ในการจัดนิทรรศการ เป็นต้น เพื่อให้เป็นกำลังใจแก่นักเรียน

จากเอกสารที่เกี่ยวข้องสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาเป็น
สมรรถภาพทางสมองด้านหนึ่งของบุคคลที่มีความสำคัญมาก เพราะช่วยให้บุคคลมี
คุณภาพในการปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นและสิ่งแวดล้อม และสามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ
ได้อย่างถูกต้อง ความคิดสร้างสรรค์ทางภาษานี้จำเป็นต้องได้รับการเสริมสร้าง
และพัฒนาไปตั้งแต่ยังเล็กด้วยวิธีการที่เหมาะสม เพราะความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา
มีขั้นตอนการเกิดเป็นลำดับไป

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา

1. งานวิจัยในประเทศ

ประทุมพร ศุภกรเจริญ ได้ศึกษาประสิทธิภาพแบบฝึกการเขียนสร้างสรรค์
ที่สร้างขึ้นตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของ กิลฟอร์ด รวม 18 แบบ โดยได้นำ
ไปทดลองใช้กับเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
และโรงเรียนสวนหลวง จำนวน 81 คน พบว่าคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา
ก่อนและหลังการเรียนของนักเรียนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
แสดงว่าแบบฝึกการเขียนอย่างสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเหมาะสมที่จะใช้
กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (ประทุมพร ศุภกรเจริญ 2519 : 64)

เพ็ญ เลียงจันทร์ ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ของการเขียนเรียงความ
แบบสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในจังหวัดเพชรบุรี จำนวน 78 คน
พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนการเขียนเรียงความแบบสร้างสรรค์มีผลสัมฤทธิ์ในการเขียน
เรียงความสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนเขียนเรียงความแบบปกติ (เพ็ญ เลียงจันทร์
2521 : 49 - 50)

พะเยาว์ ทักษิณ ได้ศึกษาเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 116 คน โดยใช้แบบฝึกการเขียนอย่างสร้างสรรค์
ที่นักเรียนเขียนได้อย่างอิสระกับแบบฝึกหัดครูเป็นผู้กำหนดเรื่อง และใช้แบบทดสอบ
ความเรียงกับแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาในการวัดผล ปรากฏว่าหลังจาก
การฝึกแล้วนักเรียนในกลุ่มที่ได้รับการฝึกจากแบบฝึกการเขียนอย่างสร้างสรรค์ที่
นักเรียนเขียนได้อย่างอิสระมีความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการ
ฝึกจากแบบฝึกหัดครูเป็นผู้กำหนดเรื่องอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (พะเยาว์
ทักษิณ 2523 : 62)

เกรียงศักดิ์ พราวศรี ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์
กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในภาคการศึกษา 5
รวม 9 โรงเรียน จำนวน 320 คน พบว่าความคิดสร้างสรรค์ทางภาษามี
ความสัมพันธ์กับความสามารถในการฟังการสะกดคำ และความสามารถในการอ่าน
(เกรียงศักดิ์ พราวศรี 2516 : 114)

บังอร พุ่มสะอาด ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการคิดสร้างสรรค์
ทางภาษาคามฤทธิของกิลเดอร์ระหว่างนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย
ต่างกันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 7 ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา 5 โรงเรียน
จำนวน 395 คน พบว่านักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยสูงจะมี
ความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาสูงกว่านักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยต่ำ
(บังอร พุ่มสะอาด 2517 : 53)

2. งานวิจัยในต่างประเทศ

สำหรับงานวิจัยที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ในเด็กระดับอายุต่าง ๆ นั้น
แมคโคบี ได้ทำการวิจัยในปี 1958 พบว่าเพศหญิงและเพศชายมีความแตกต่างกัน

ในเรื่องความคิดสร้างสรรค์น้อยมาก แต่ชายมีความสามารถในการแก้ปัญหาหรือสร้างปัญหาขึ้นใหม่จากปัญหาเก่ามากกว่าหญิงเล็กน้อย และหญิงมีความสามารถในการคิดหลายทางมากกว่าชายเล็กน้อย (Maccoby. 1958 : 27)

เม็นส์ (Mearns) ศึกษาพบว่าการสร้างสรรค์แสดงออกอย่างอิสระในเด็กชั้น 1 ถึงชั้น 3 และบางคนยังเป็นเช่นนั้นจนถึงชั้น 4 และชั้น 5 แต่เด็กส่วนใหญ่แล้วความคิดสร้างสรรค์จะลดลงอย่างรวดเร็วในชั้น 6 และชั้น 7 พอถึงชั้น 8 จะสูงขึ้นอีก และอาจเพิ่มขึ้นทุกปีจนถึงวัยรุ่นใหญ่

เบ็ดนาร์ และปาร์กเกอร์ ได้ทำการวิจัยพบว่าพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กจะเริ่มขึ้นตั้งแต่วัยเด็กตอนต้น และเพิ่มขึ้นทุก ๆ ปี จนกระทั่งถึงปีสุดท้ายของชั้นมัธยม ยกเว้นเมื่ออายุ 5 ปี 9 ปี และ 12 ปี และเมื่อถึงปีสุดท้ายของชั้นมัธยมศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กจะลดลง (Bednar and Parker. 1965 : 133 - 136)

ทอมา นอร์มา ได้ศึกษาพบว่าในการให้เด็กหญิงและชายอายุ 6 ปี ถึง 8 ปี, 9 ถึง 12 ปี, 12 ถึง 14 ปี และ 15 ถึง 17 ปี แสดงความคิดของตนออกมาภายหลังจากที่อ่านนวนิยายแล้ว ปรากฏว่าเด็กที่อายุแตกต่างกันและเพศต่างกันแสดงความคิดแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่าระดับอายุและเพศต่างกันแสดงความคิดแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่าระดับอายุและเพศที่แตกต่างกันไม่ได้ทำให้ความคิดริเริ่มของเด็กแตกต่างกัน (Norma. 1968 : 80 - 83)

ส่วนงานวิจัยเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ที่สัมพันธ์กับแรงจูงใจนั้นก็มี เช่นงานวิจัยของแอนเดอร์สัน ซึ่งศึกษาพบว่านักเรียนที่ได้รับการกระตุ้นยั่วเย้าจากครูมีความคิดริเริ่มในการสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการกระตุ้นยั่วเย้าจากครูเล็กน้อย (Anderson. 1970 : 6490-A)

สำหรับงานวิจัยที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาที่เกิดจากการพัฒนากระบวนการสอนการวัดผลปรากฏว่ามีงานวิจัยของ โทเรียน ที่ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาความคิดด้านจินตนาการโดยใช้โปรแกรมเขียนอย่างสร้างสรรค์ (Creative Writing Program) ของนักเรียนระดับกลางในโรงเรียนประถมศึกษา ซึ่งพบว่าโปรแกรมการเขียนอย่างสร้างสรรค์สามารถพัฒนาความคิดด้านจินตนาการด้วยตนเองของกลุ่มทดลองได้ ภาษาจะช่วยให้เป็นสื่อในการถ่ายทอดความคิดด้านจินตนาการของนักเรียนแต่ละคนได้ (Torian. 1977 : 7593-A)

โอเวน ศึกษาเกี่ยวกับการฝึกความคิดสร้างสรรค์โดยใช้โปรแกรมการอ่านที่เรียกว่า CSTA (Communication Skills Through Authorship) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 แล้ววัดผลโดยให้นักเรียนเขียนเรื่องที่มีลักษณะสร้างสรรค์จากภาพพบว่าไม่มีความแตกต่างกันระหว่างควบคุมและกลุ่มทดลอง (Owens. 1978 : 3485-A)

นอกจากนี้ก็มีงานวิจัยของ ยูเซฟ ซึ่งได้ศึกษาพบว่ากลุ่มนักเรียนที่ให้แรงจูงใจแบบให้เหตุผลจะมีพฤติกรรมสร้างสรรค์สูงสุด รองลงมาคือกลุ่มที่ให้แรงจูงใจแบบให้รางวัล กลุ่มที่ให้แรงจูงใจแบบขู่และทำโทษ ตามลำดับ และพบว่ากลุ่มให้แรงจูงใจแบบขู่และทำโทษมีพฤติกรรมสร้างสรรค์ไม่แตกต่างจากกลุ่มที่ไม่ให้แรงจูงใจแต่อย่างใด (Yoosef. 1978 : 5355-A)

จากเอกสารงานวิจัยทั้งของไทยและต่างประเทศพอสรุปได้ว่าการที่จะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาให้ไ้ผลดีนั้นครูผู้สอนจำเป็นต้องกระตุ้นยั่วยุแรงใจให้นักเรียนได้แสดงออกอย่างมีอิสระตามความรู้ ความคิด และจินตนาการของนักเรียนโดยจัดกิจกรรมการเรียนให้เหมาะสม เพราะความคิดสร้างสรรค์สามารถจะพัฒนาไปได้ตลอดเวลาทั้งเด็กหญิงและเด็กชาย แต่ถ้าได้รับการสะกิดกั้้นนักเรียนก็จะมีพัฒนาการ

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม

1.1 ความหมายและความสำคัญของเกม คำว่าเกมมีความหมายหลายนัย ดังที่ จรินทร์ ชานีรัตน์ กล่าวว่าเกมมีความหมายหลายอย่าง เช่น หมายถึงกิจกรรมการเล่นที่ไม่มีกติกาสลับซับซ้อนมากนัก เป็นการเล่นที่ส่งเสริมให้เกิดทักษะการเคลื่อนไหวขั้นมูลฐาน อาจได้แก่การเล่นเพื่อทดสอบสมรรถภาพตนเอง การเล่นเพื่อเลียนแบบสัตว์หรือเครื่องจักร การเล่นประกอบเสียงเพลง การเล่นเพื่อสนุกสนาน เป็นต้น นอกจากนี้เกมอาจหมายถึงการแข่งขันกีฬาในการเฉลิมฉลองหลายประเภท เช่น การแข่งขันกีฬาโอลิมปิก (The Olympic Games) การแข่งขันกีฬากาฬพื้นเอเชีย (The Asian Games) เป็นต้น หรืออาจหมายถึงการเล่นกีฬาบางประเภทก็ได้ (จรินทร์ ชานีรัตน์ 2524 : 1)

อาร์โนลด์ ให้ความหมายว่า เกม คือการเล่นซึ่งอาจมีเครื่องเล่นหรือไม่มีเครื่องเล่นก็ได้ เกมเป็นสิ่งที่อาจกล่าวได้ว่ามีความใกล้ชิดกับเด็กมาก มีความสัมพันธ์กับชีวิตและการพัฒนาการของเด็กมาตั้งแต่เกิด จนทำให้เกือบลืมไปว่าการเล่นสำหรับเด็กนั้นมีส่วนช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กมาก (Arnold. 1965 : 110 - 113)

ใน Encyclopedia Dictionary & Directory of Education ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่ประกอบด้วยกฎเกณฑ์ที่แน่นอน มีกำหนดเวลา และเป็นกิจกรรมที่มีการแข่งขันกัน เกมช่วยให้ผู้เล่นมีโอกาสแสดงความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน รู้จักควบคุมตัวเอง มีความยุติธรรม เกิดทักษะและคุณลักษณะที่ดีในตัวผู้เล่น เช่น ความสำเหนียก (Perception) การพิจารณาไตร่ตรอง (Judgement) การตัดสินใจ (Decision) และความกล้า (Courage)

เกมทำให้ร่างกายได้ออกกำลัง ก่อให้เกิดความบันเทิง และปลูกฝังความมั่นใจ

เป็นนักกีฬา (Biwas and Aggarwal. 1971 : 69)

นอกจากนี้ยังมีผู้ให้ความหมายของคำว่าเกมไว้อีกมาก เช่น จุกจักร โนพันธ์ และวัฒนา สุทธิปัญญา กล่าวว่าเกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่มีผู้เล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไปโต้แข่งขันกันโดยอาศัยกฎเกณฑ์และกติกาอย่างใดอย่างหนึ่ง ผู้แนะนำในการเล่น หรือผู้เล่นในเกมนั้นจะต้องรู้แจ้งในกฎเกณฑ์หรือกติกาของเกมเป็นอย่างดี ผู้เล่นแต่ละคน หรือแต่ละฝ่ายจะต้องรู้เทคนิคในการเล่น พร้อมทั้งมีความรู้ในการผันแปรของเกม ว่าควรมีหน้าตาอย่างไร จากไหน ไปไหน และทำอะไรบ้าง ความมั่นใจเป็น ปัจจัยสำคัญที่จะทำให้ผู้เล่นได้รับชัยชนะ (จุกจักร โนพันธ์ และวัฒนา สุทธิปัญญา 2521 : 282)

วิมล รามสุข ให้ความหมายว่าเกมหมายถึงระบบการแข่งขันที่มีผู้เล่น ตั้งแต่สองคนขึ้นไป ผู้เล่นจะต้องเล่นตามกฎเกณฑ์ที่กำหนด และเมื่อสิ้นสุดลงแล้ว ก็จะมีการตัดสินแพ้ชนะ วิธีสอนด้วยเกมหมายถึงวิธีสอนที่นำเอาเกมการแข่งขันต่าง ๆ มาใช้ประกอบการสอนให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและสนุกสนานไปกับบทเรียน (วิมล รามสุข 2522 : 68)

ทิตินา แชมมณี อธิบายว่าเกมเป็นวิธีการหนึ่งซึ่งสามารถนำมาใช้ในการสอน ได้ดี โดยครูผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมุติขึ้น ให้ผู้เรียนลงเล่นด้วยตนเอง ภายใต้ ข้อตกลงหรือกติกาอย่างใดที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่ง อันจะมีผลออกมาในรูปของการแพ้ชนะ วิธีการนี้ช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเกิด ความสนุกสนานในการเรียน (ทิตินา แชมมณี และคนอื่น ๆ 2522 : 20)

ใน New Standard Encyclopedia ให้ความหมายไว้ว่า เกม หมายถึงกิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎเกณฑ์กติกา ซึ่งมีทั้งเกมที่เล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็เล่นเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด เพื่อความสนุกสนาน บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ (New Standard Encyclopedia. 1969 : G - 2)

บูคอค ได้กล่าวไว้ว่า เกมการสอนเป็นกิจกรรมการเล่นซึ่งมีมาแต่เดิม และกิจกรรมการเล่นที่สร้างขึ้นใหม่ในสังคมและพลศึกษา รวมทั้งเกมการจำลองสภาพแวดล้อม เกมการสอนแบ่งเป็น 3 ชนิด ได้แก่ เกม (Gaming) สถานการณ์จำลอง (Simulation) และบทบาทสมมติ (Role-playing) และได้ให้ความหมายของเกม (Gaming) ไว้ว่า เกมหมายถึงกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน ซึ่งมีการแข่งขันกันอย่างมีจุดหมายและมีกฎเกณฑ์ ส่วนประกอบสำคัญของเกมคือผู้เล่น จุดมุ่งหมาย และกฎเกณฑ์ (Boocok. 1971 : 106 - 108)

จึงอาจกล่าวโดยสรุปว่าการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน หมายถึงกิจกรรมในการเรียนการสอนที่ผู้เรียนมีการแข่งขันกันอย่างมีจุดมุ่งหมาย และมีกฎเกณฑ์เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในเรื่องที่เรียนและสนุกสนานไปกับบทเรียน

สำหรับความสำคัญของเกมนั้น วิททิช และสกูลเลอร์ กล่าวว่า เกมเข้ามาเด่นในด้านการศึกษามีปี 1960 เป็นต้นมา แม้จะมีผู้วิจัยกันน้อยแต่ประโยชน์สำคัญ ๆ ของเกมได้ปรากฏว่าช่วยเพิ่มการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ (Wittich and Schuller. 1973 : 588)

เกสนี โธดิกเสดียร์ ให้ความเห็นว่าเกมสามารถที่จะเป็นสื่อการสอนที่ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียน เพราะความต้องการที่จะชนะหรือให้ถึงจุดประสงค์จึงเป็น

การกระตุ้นให้ผู้เล่นดำเนินต่อไป ซึ่งบางครั้งอาจเป็นการลดเวลาในการเรียนรู้ความจริงและต้องการความชำนาญ นอกจากนี้แล้วเกมยังส่งผลอีกมากในด้านความสามารถระหว่างบุคคล หรือเป็นการเพิ่มขีดความสามารถของแต่ละคนในการเล่นเก็ระหว่างหลายคน ทำให้เกิดการเรียนรู้บรรยากาศสังคมและยังเกิดความรู้สึกเป็นสมาชิกของกลุ่ม (เกสนี โชติกเสถียร 2523 : 3)

เกมและการเล่นเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับเด็กวัยประถมศึกษา เพราะเด็กวัยนี้ไม่ชอบอยู่นิ่ง ๆ ชอบเล่น ชอบกระโดด ชอบทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่เป็นการเคลื่อนไหวและเคลื่อนไหวอยู่เสมอ อันเป็นธรรมชาติของเด็กที่ต้องการให้มีความเจริญเติบโตทางร่างกาย จริยวัตร ชานีรัตน์ ได้ยืนยันความเห็นนี้ไว้ว่า เด็กทุกเพศทุกวัยต้องการการเคลื่อนไหว เพราะลักษณะความต้องการทางสรีรศาสตร์ หากการเคลื่อนไหวนั้นเป็นการเคลื่อนไหวที่มีความหมายและสนุกสนานว่าวิ่งด้วยแล้ว ยิ่งเพิ่มความต้องการมากยิ่งขึ้น เด็กต้องการการเคลื่อนไหวเพื่อช่วยให้กระดูกและกล้ามเนื้อต่าง ๆ เจริญเติบโตอย่างมีสัดส่วน (จริยวัตร ชานีรัตน์ 2524 : 1)

เกมและการเล่นยังมีประโยชน์ต่อเด็กอีกมากมาย ดังที่ นิรมล ชยุตสาหกิจ กล่าวไว้ว่าการเล่นเป็นการใช้พลังส่วนเกินของเด็ก เป็นการฝึกซ้อมตามสัญชาตญาณ เป็นการเตรียมตัวเพื่อปฏิบัติกิจกรรมแบบผู้ใหญ่ต่อไป เป็นการทบทวนการปฏิบัติตามวัฒนธรรม เป็นการแสดงออกทางอารมณ์ที่รู้ดีกว่าปลอดภัย เป็นการลองผิดลองถูก เป็นการค้นคว้าด้วยการสัมผัส และเป็นการทดสอบทดลองสิ่งที่สงสัย การเล่นนี้จึงเป็นการกระทำที่เป็นผลรวมพฤติกรรมทั้งหมดของเด็ก เป็นการปรับตัวเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในสิ่งแวดล้อม และนำข้อมูลที่ได้รับและเข้าใจนั้นไปเก็บสะสมไว้ในโครงสร้างทางสติปัญญา เพื่อปรับขยายโครงสร้างเดิมให้กว้างใหญ่ขึ้น เป็นการเตรียมพร้อมที่จะรู้ขึ้นต่อไปอีก การเล่นเป็นส่วนสำคัญของพัฒนาการทางสติปัญญาซึ่งเกิดขึ้นเป็นลำดับต่อเนื่องกัน (นิรมล ชยุตสาหกิจ 2524 : 1 - 2)

เด็กทุกชาติทุกภาษาจะมีการเล่นการแข่งขันเป็นของตนเอง เด็กไทยมีกิจกรรมการเล่นที่ตกทอดมาจากสมัยก่อนหลายอย่างแตกต่างกันไปตามถิ่นที่อยู่ของเด็ก เช่น การเล่นเกมกระดาน กะพิกไข่ คุกกี้ไก่ตายชื่อ งูกินหาง เป็นต้น การเล่นเหล่านี้ให้ประโยชน์แก่เด็กหลายประการ เป็นันว่าเกมกระดานของจังหวัดร้อยเอ็ด ให้คุณประโยชน์แก่ผู้เล่น คือทัศนียภาพให้เป็นผู้รู้จักสังเกต ให้ความรื่นเริงแก่ผู้เล่นและสร้างความสามัคคีพร้อมเพรียงของหมู่ผู้เล่นด้วยกัน (กระทรวงธรรมการ 2480 : 19)

จึงสรุปได้ว่าเกมเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าแก่เด็กทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม เป็นกิจกรรมที่เด็กพอใจมาก ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน ช่วยให้เด็กการเรียนรู้ที่ดี ทำให้การเรียนดำเนินไปอย่างรวดเร็ว ทั้งยังช่วยผ่อนคลายความเครียดในการเรียน ทำให้เด็กสนใจและไม่เบื่อหน่าย ครูจึงควรนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาไทย เพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุตามจุดหมายที่วางไว้ได้ง่ายยิ่งขึ้น

1.2 ประเภทของเกมที่ใช้ในการเรียนการสอน เกมที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนมีหลายประเภท ซึ่งมีผู้แบ่งไว้ต่าง ๆ กัน เช่น กิลแมน ได้จำแนกการสอนคณิตศาสตร์ไว้เป็น 3 ประเภทคือ เกมพัฒนาการ (Development games) เกมยุทธวิธี (strategy games) และเกมเสริมแรง (reinforcement games) และได้อธิบายว่า เกมพัฒนาการเป็นเกมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ เกมยุทธวิธีเป็นเกมที่ช่วยให้ผู้เล่นวางแผนการตัดสินใจ เพื่อจะได้บรรลุจุดประสงค์โดยเฉพาะ ส่วนเกมเสริมแรงนั้นเป็นเกมที่จะช่วยให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ความจริงที่เป็นพื้นฐาน และฝึกความชำนาญ จะได้มีความสามารถที่จะนำความคิดรวบยอดเกี่ยวกับเรื่องนั้นไปใช้ได้

สอง เกิดแล้ว ได้แบ่งเกมตามวิธีการจัดการเล่นออกเป็น 6 ประเภท ดังนี้

1. การเล่นเกมแบบนิยาย (Story play) คือการเล่นเลียนแบบ โดยครูเอาเรื่องราวต่าง ๆ มาเล่าให้เด็กฟังแล้วให้เด็กแสดงตาม การเล่นเกมนี้เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับเด็กเล็กและชั้นประถมศึกษา เพราะให้ความสนุกสนานแก่เด็ก และช่วยให้เด็กได้ออกกำลังกายไปด้วย
2. การเล่นเกมที่มีจุดหมายหรือที่หมาย (Goal games) คือการเล่นที่มีกำหนดกฎเกณฑ์ มีระเบียบการเล่น โดยผู้เล่นมีจุดหมายในการปฏิบัติ เช่น ได้เป็นผู้ชนะเลิศในการเล่น สามารถปฏิบัติได้ถูกต้องและรวดเร็ว ได้ฝึกประสาทกล้ามเนื้อ ไหวพริบ ความคิด การตัดสินใจ ความเป็นผู้นำ หรือได้ความสนุกสนาน และได้ออกกำลังกายไปด้วย เป็นต้น
3. การเล่นเกมไล่หนีและจับ (Tag games or Hunting games) คือการเล่นเพื่อตะแคง เป็นการเล่นเพื่อความสนุกสนาน ได้ออกกำลังกาย ฝึกความว่องไว ความอดทนของกล้ามเนื้อและระบบหายใจ
4. การแข่งขันเป็นรายบุคคล (Individual Contests) คือการเล่นที่เป็นการแข่งขันเอาชนะกันภายในเวลาอันสั้น โดยอาศัยไหวพริบ ความรวดเร็ว และเทคนิค การเล่นเกมนี้เป็นการสร้างประสบการณ์ในการแข่งขัน สร้างความพึงพอใจในการร่วมกิจกรรม การแพ้ชนะไม่ได้สร้างความเสียใจที่ใจจะระทมมากนัก
5. การเล่นเกมผลัด (Relays) คือการแข่งขันเป็นหมู่ย่อย ๆ จำนวนผู้เล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไป จะใช้อุปกรณ์หรือไม้เท้าก็ได้ การแข่งขันถือหลักการทำเสร็จก่อนโดยจะมีเส้นเริ่มและเส้นกลับตัว แต่ละพวกไม่ยุ่งเกี่ยวกับหรือแทรกแซงกับพวกอื่น ๆ

ในแต่ละหมู่จะมีการส่งต่อหรือหมุนเวียนกันเป็นทอด ๆ ตั้งแต่คนแรกจนถึงคนสุดท้าย การแข่งขันขึ้นอยู่กับความรวดเร็วในการเล่น หากทำถูกต้องตามกติกาและเสร็จก่อนพวกอื่น ๆ ก็ถือเป็นชนะ

6. การเล่นที่เป็นการแข่งขันประเภทหมู่ (Mass Contests) คือ การเล่นที่มีการแข่งขันเป็นพวก ๆ สมาชิกของแต่ละพวกจะร่วมแรงร่วมใจกันปฏิบัติ เพื่อให้มีชัยชนะในการแข่งขันกับหมู่อื่น ๆ เป็นการแข่งขันในด้านความร่วมมือและการทำงานร่วมกันที่ทำให้เกิดความสัมพันธ์ ทำให้ทุกคนมีโอกาสแสดงความสามารถของตน ยอมรับความคิดเห็นและความสามารถของผู้อื่น รู้จักแบ่งปันที่และรับผิดชอบในหน้าที่ของตน (พอง เกิดแก้ว 2512 : 137 - 141)

ส่วนวินทร์ ชานีรัตน์ ได้จำแนกประเภทของเกมไปอีกลักษณะหนึ่ง โดยแบ่งเกมเป็น 6 ประเภท ดังนี้

1. การเล่นเป็นนิยายและการเล่นเลียนแบบ (Story plays and Mimetics) ได้แก่ การเล่นที่มีนิยายประกอบ เด็กแสดงออกท่าทางตามนิยายนั้น ๆ และการเลียนแบบก็ทำตามแบบนั้น ๆ เช่น แบบสัตว์ หรืออื่น ๆ

2. การเล่นเบ็ดเตล็ด (Low organization games) ได้แก่ การเล่นที่มีกฎกติกาเล็ก ๆ น้อย ๆ ส่งเสริมให้เด็กเกิดทักษะเบื้องต้นทางการเคลื่อนไหว

3. การเล่นที่ส่งเสริมสมรรถภาพตนเอง (Selftesting activities) ได้แก่ การเล่นที่ส่งเสริมให้เด็กมีความแข็งแรงของอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย

4. เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ (Lead-up games) ได้แก่ เกมที่ทำให้เกิดทักษะในการเล่นกีฬาใหญ่ ๆ

5. เกมการเคลื่อนไหว และการเอนประกอบเพลง (Motion song and singing games) ได้แก่ การร้องเพลงที่มีท่าทางประกอบหรือร้องเพลงแล้วเล่นเกมไปด้วย

6. เกมนันทนาการ (Recreation games) ได้แก่ การเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน ใช้เวลาว่างผ่อนคลายความตึงเครียดทางสมองและเสริมสร้างมิตรภาพทางสังคม (จรินทร์ ชานีรัตน์ 2524 : 3)

สำหรับเกมในการสอนภาษานั้น สังกะเสน สฤษฏีกุล ได้จำแนกเกมที่ใช้สอนภาษาอังกฤษออกเป็น 7 ประเภท ดังนี้

1. Number Games คือ เกมเกี่ยวกับการฝึกเรื่องตัวเลขและจำนวน
2. Spelling Games คือ เกมเกี่ยวกับการสะกดคำ ฝึกอ่านคำศัพท์ หรือเรียงตัวอักษร

3. Vocabulary Games คือ เกมที่เกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์ การออกเสียงคำศัพท์

4. Structure practice Games คือ เกมเกี่ยวกับการฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง

5. Pronunciation Games คือ เกมที่เกี่ยวกับการออกเสียงคำ

6. Rhyming Games คือ เกมการฝึกออกเสียงคำต่าง ๆ ที่มีลักษณะสัมผัสเสียง

7. Miscellaneous Games คือ เกมการฝึกหลาย ๆ ประเภทประสมกัน (สังกะเสน สฤษฏีกุล 2521 : 315)

นอกจากนี้ สมพล ชูปัญญา ได้จำแนกเกมการสอนภาษาไทยไว้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

การสอนนั้นจะช่วยในการฝึกทักษะทางภาษา ส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาคำน การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับนักเรียน เป็นต้น และในการสอนนั้นจะใช้เกมเป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียนเสริมบทเรียน และสรุปบทเรียนก็ได้ (อิจจรา ชิวพันธ์ 2523 : 3-4)

อย่างไรก็ตามการที่จะสอนให้เด็กร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทย อย่างมีประสิทธิภาพหรือเป็นไปตามจุดหมายของการเรียนการสอนที่ต้องการนั้น ครูผู้สอนจำเป็นต้องมีความเข้าใจในหลักเกณฑ์ในการจัดเกมการแข่งขันซึ่งมีผู้เสนอแนะไว้ดังนี้

คอบสัน (Jobson) ได้เสนอแนะว่า เกมที่ใช้ในการสอนควรมีลักษณะดังนี้คือ เกมนั้นต้องไม่เสียเวลาในการเตรียมตัวมากนัก ต้องเล่นได้ง่าย และมีประโยชน์ในการส่งเสริมสติปัญญาของเด็ก ใช้เวลาในการเล่นสั้น สามารถเล่นจบได้ภายในเวลา 1 ชั่วโมง และไม่ต้องเสียเวลาตรวจแก้ภายหลัง (สุโร พงษ์ทองเจริญ 2520 : 160)

อิจจรา ชิวพันธ์ ได้อธิบายถึงลักษณะของเกมหรือการเล่นที่ใช้ประกอบการสอนไว้ว่าควรมีลักษณะดังนี้คือ เกมนั้นต้องช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจ มีความสนุกสนานในการเล่น พร้อมทั้งเป็นการฝึกบทพจนานุกรมเนื้อหาจากบทเรียนด้วย ใช้เวลาในช่วงสั้น ๆ มีคำสั่งและกติกาในการเล่นชัดเจนไม่ซับซ้อน ถ้าการเล่นมีลักษณะเป็นการแข่งขันควรจะทำให้การตรวจสอบและตัดสินให้กะแนน ต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง ครูควรควบคุมดูแลการเล่นให้อยู่ในขอบเขตที่จะไม่รบกวนห้องข้างเคียง ถ้าหากครูเห็นว่าควรจะต้องใช้สถานที่นอกห้องเรียนก็ควรที่จะเตรียมสถานที่ไว้ล่วงหน้า ควรใช้อุปกรณ์ที่ประดิษฐ์ขึ้นเองอย่างง่าย ๆ แต่ใช้เป็น

อุปกรณ์การสอนได้ดี และการเล่นนั้นควรให้เด็กได้มีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายบ้างตามสมควร ทั้งยังได้ให้ข้อเสนอแนะในการนำการเล่นมาประกอบการสอนภาษาไทยว่า การเล่นนั้นต้องมีส่วนช่วยให้ความมุ่งหมายของการสอนนั้น ๆ สัมฤทธิ์ผล ต้องช่วยฝึกฝนทบทวนบทเรียน ส่งเสริมให้นักเรียนได้รับประโยชน์ และเห็นคุณค่าในการเรียนด้วย มิใช่เพื่อความสนุกสนานอย่างเดียว ครูต้องเข้าใจความมุ่งหมายและวิธีการเล่นอย่างชัดเจน ต้องเน้นให้นักเรียนเล่นตามกฎเกณฑ์หรือระเบียบที่วางไว้ และครูควรสร้างสถานการณ์ที่ถูกต้องให้นักเรียนดูอย่างแจ่มแจ้ง กำหนดเวลาในการเล่นให้แน่นอน อย่าให้เวลาเกินไป ในการจัดแบ่งหมู่แข่งขัน การจัดละกันระหว่างนักเรียนที่เรียนเก่งและเรียนอ่อน เพื่อให้รู้จักช่วยเหลือกันและเกิดกำลังใจในการเล่น ครูต้องเน้นเรื่องความมีน้ำใจนักกีฬา ความร่วมมือกัน การมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง อย่าได้เกิดเห็นแก่การแพ้ชนะเท่านั้น ครูควรให้เด็กมีส่วนร่วมในการจัดอุปกรณ์ประกอบการเล่น หรือส่งเสริมให้นักเรียนคิดหาการเล่นมาใช้ในการเรียนการสอนเองบ้าง และการจัดเก็บอุปกรณ์การเล่นไว้เป็นชุด เขียนรายละเอียดต่าง ๆ ที่จำเป็นไว้ เช่น ชื่อเกม จุดมุ่งหมาย เป็นต้น เพื่อให้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างถูกต้อง ทั้งเป็นการประหยัดค่าใช้จ่ายและแรงงานด้วย (อัจฉรา จิวพันธ์ 2523 : 4 - 5)

หน่วยศึกษานิเทศก์จังหวัดกาญจนบุรี ได้เสนอแนะข้อควรคำนึงถึงในการคัดเลือกเกมมาใช้ในการเรียนการสอนไว้ว่า ครูควรคำนึงถึงอายุและวุฒิภาวะของนักเรียนด้วย เช่น เด็กเล็กชอบเกมที่เคลื่อนไหว เด็กเริ่มเรียนชอบเสียงและสัมผัส คำซ้ำซาก ชอบเกมส่วนบุคคลและเล่นตัวต่อตัว เด็กโตไม่ชอบเกมที่ออกก่าลัง มักชอบ

ใช้ความคิดและเล่นเป็นทีม เป็นต้น นอกจากนี้ครูควรคำนึงถึงการป้องกันมิให้ มีการโกงกันโดยกำหนดเกณฑ์ให้คะแนนและฝึกความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ไม่เอา รัก เอาเปรียบกัน ครูควรคำนึงถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกมเป็นหลัก ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนเลือกเล่นเกมใดบ้าง และอาจปรับปรุงให้เหมาะสมกับความต้องการและสภาพแวดล้อมได้ (หน่วยศึกษานิเทศก์จังหวัดกาญจนบุรี 2520 : 5 - 6)

นอกจากนี้ กรมพลศึกษาได้ให้หลักเกณฑ์ในการจัดเกมในการเรียนการสอนว่าควรคำนึงถึงประเด็นต่อไปนี้คือ เกมที่นำมาสอนนั้นควรใช้เครื่องมืออย่างไม่ต้องเตรียมอะไรมาก เป็นการเล่นที่ง่าย แต่ต้องมีกติกาด้วย เป็นการเล่นที่ส่งเสริมทักษะที่สอน นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม เหมาะสมกับวัยของเด็ก ครูผู้สอนต้องสนุกสนานกับการเล่นด้วย และควรควบคุมให้นักปฏิบัติตามกติกา มีน้ำใจเป็นนักกีฬา มีมารยาทและความยุติธรรม ครูควรใช้เวลาในการอธิบายน้อยที่สุดโดยบอกชื่อการเล่น ความมุ่งหมายของการเล่น วิธีเล่น และหน้าที่ของแต่ละคนโดยสังเขป ควรเลือกนักเรียนคนหนึ่งหรือหมู่หนึ่งมาแสดงให้ดูเพื่อขอมความเข้าใจกันก่อน ในการเล่นแต่ละครั้งอย่าใช้เวลานานเกินไป ควรพอเหมาะแก่สุขภาพและอย่าให้นักเรียนมากเกินไป ถ้ามากเกินไปควรแบ่งออกเป็นหมู่ ๆ เพื่อให้ทุกคนมีโอกาสได้เล่นมาก ๆ ในครั้งหนึ่ง ๆ อย่าใช้เกมหลายเกมจนเกินไป ควรส่งเสริมให้เด็กมีความสนุกสนานและฝึกทักษะที่เรียนมาแล้วอย่างเต็มที่ (กรมพลศึกษา 2519 : 9)

สำหรับขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทยนั้น วิมล ร่วมสุข ให้คำแนะนำไว้ว่ามีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเลือก ครูต้องเลือกเกมให้เหมาะสมกับวัย เวลา สถานที่ ความสนใจของผู้เรียน

ขั้นที่ 2 ขั้นกำหนดตัวผู้เรียน ครูต้องกำหนดให้เหมาะสมกับเหตุการณ์
เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมโดยอาจหมุนเวียนกันไป

ขั้นที่ 3 ขั้นแสดงหรือเล่น ครูต้องเข้าใจว่าผู้เล่นเข้าใจกฎเกณฑ์และ
บทบาทวิธีการเล่นดีแล้วจึงให้เล่น

ขั้นที่ 4 ขั้นวิเคราะห์และนำผลการเล่นเกมไปใช้ ทั้งผู้สอนและผู้เรียน
ช่วยกันวิเคราะห์การเล่นที่ผ่านมา เพื่อนำไปอภิปรายหรือค้นคว้าเพิ่มเติม

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป ผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันสรุปหรือหาข้อยุติที่ถูกต้อง
(วิมล รามสุข 2522 : 68 - 69)

ในเรื่องการจัดกลุ่มผู้เล่นนั้น Lee ได้เสนอไว้ว่าครูไม่จำเป็นต้องจัด
กลุ่มผู้เล่นใหม่ทุกครั้งในการเล่น เพราะเป็นการเสียเวลาและเกิดความวุ่นวายและ
การให้เด็กอยู่ประจำกลุ่มก็ทำให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของเด็กหลายอย่าง เช่น
ความซื่อตรง ความเป็นระเบียบเรียบร้อย การให้ความร่วมมือกับผู้อื่น เป็นต้น
ครูอาจให้เด็กเปลี่ยนกลุ่มได้ในกรณีที่เด็กมีสมาชิกในกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งขาดไป ในการ
แบ่งกลุ่มครูควรพิจารณาถึงความสามารถของเด็กโดยให้เด็กแต่ละกลุ่มมีคนเก่งคนอ่อน
เท่า ๆ กัน เพื่อให้มีกำลังใจที่จะแข่งขันกันต่อไป ถ้ามีการตั้งชื่อกลุ่มหรือทีมก็ควร
พิจารณาให้เหมาะสม เช่น เด็กเล็กชอบชื่อนกต่าง ๆ เด็กโตชอบชื่อสัตว์สี่เท้า
เด็กผู้หญิงชอบชื่อดอกไม้ เป็นต้น หรืออาจจะนำเอาชื่อทีม ชื่อสถานที่ที่มีชื่อเสียง
ซึ่งเด็กรู้จักกันดีมาใช้ก็ได้

การจัดกลุ่มที่เหมาะสมกับการเรียนภาษาคือกลุ่มซึ่งมีสมาชิกกลุ่มละ 5 - 6 คน
เพราะครูสามารถดูแลได้ทั่วถึงและรวดเร็ว สมาชิกในกลุ่มก็มีความกระตือรือร้นดี
อาจให้เด็กนั่งหรือยืนเป็นวงกลม ครึ่งวงกลม หรือแถวตอนก็ได้ หัวหน้ากลุ่ม

ไม่จำเป็นต้องเป็นชายหรือหญิงเหมือนกันทุกกลุ่มก็ได้ ถ้าสามารถจัดให้เด็กมีถึง 4 กลุ่ม หรือมากกว่านั้นก็จะทำให้การแข่งขันสนุกยิ่งขึ้น แต่ละกลุ่มควรมีเครื่องหมาย สี หรือสัญลักษณ์ซึ่งแสดงให้เห็นได้ชัดเจนก็จะดี

ในการตัดสินใจใช้วิธีตัดสินด้วยคะแนน โดยหาวิธีการสร้างความสนใจที่เหมาะสม ใช้วิธีการให้คะแนนในรูปต่าง ๆ และควรให้รางวัลที่เหมาะสมตอบแทนแก่กลุ่มที่ทำงานได้สำเร็จเพื่อเป็นการจูงใจ การให้คะแนนที่ดีซึ่งมองเห็นได้ชัดคือการทำเป็นรูปไต่บันได โดยใช้รูปคน สัตว์ สิ่งต่าง ๆ กันไต่บันไดขึ้นไปทีละขั้นสู่หลักชัย ที่กำหนดไว้ หลักชัย หรือเป้าหมายอาจเป็นรูปธง หอคอย ดาว จรวด เครื่องบิน เป็นต้น ก็จะโลดโล่ยิ่ง และควรคำนึงไว้ว่าความสนุกสนานจากการหักคะแนนเป็นสิ่งที่ดีก็ไม่ควรน้อย (Lee. 1975 : 10)

จากเอกสารที่เกี่ยวข้องทั้งหมดที่ได้อ่านมานั้น สรุปได้ว่าการสอนภาษาไทย ที่ได้อธิบายการสอนภาษาไทยโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นกลุ่ม ซึ่งมีการตัดสินด้วยคะแนน และให้รางวัลเป็นแรงจูงใจ โดยครูสอนต้องจัดเตรียมและดำเนินการให้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ที่เหมาะสมอย่างครบถ้วน เพื่อให้การเรียนการสอนเป็นที่สนใจของนักเรียน ให้เด็กเรียนได้อย่างสนุกสนาน และบังเกิดผลต่าง ๆ ตามจุดหมายที่วางไว้ ขั้นตอนการสอนภาษาไทยโดยใช้เกมประกอบการสอน ที่เหมาะสมมีดังนี้คือ

ขั้นเตรียม ครูเลือกเกมให้ตรงจุดหมายที่จะใช้ ศึกษาวิธีเล่น เตรียมอุปกรณ์การเล่นให้พร้อม

ขั้นกำหนดตัวผู้เล่น ครูแบ่งกลุ่มผู้เล่นให้เหมาะสมให้ทุกคนมีส่วนร่วมกิจกรรม

ขั้นดำเนินการกิจกรรม ครูอธิบายวิธีเล่น กฎกติกา ให้เด็กเข้าใจ ให้ทดลองเล่นกันก่อนแล้วจึงดำเนินการเล่นจริง ครูสังเกตการเล่นของนักเรียนตลอดเวลา

ชั้นประเมินผล ครูและนักเรียนนำผลการเรียนมาวิเคราะห์เพื่อหาว่าใครได้ผลตามจุดมุ่งหมายเพียงใด

ชั้นสรุปผล ครูชี้ให้เห็นข้อดีข้อเสียของตน ย้ำความเข้าใจในบทเรียนอีกครั้งหนึ่ง

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนที่ใช้เกมประกอบการสอน

การสอนภาษาไทยที่ใช้เกมประกอบการสอน ให้ได้ผลดีนั้นผู้สอนจำเป็นต้องคำนึงถึงปัจจัยหลายประการ เช่น ผลของการแข่งขัน ขนาดของกลุ่ม การให้แรงจูงใจ เป็นต้น เพื่อให้สามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างถูกต้องและยังเกิดผลดีต่อผู้เรียนอย่างเต็มที่ จึงควรนำผลของการวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศมาใช้เป็นแนวทางในการพิจารณาคำแนะนำการด้วย ดังต่อไปนี้

2.1 งานวิจัยในประเทศ

เกี่ยวกับผลของการแข่งขัน และขนาดของกลุ่มผู้เรียนนั้นมีผล งานวิจัยทางด้านนี้อยู่มาก เช่น งานวิจัยของ ฤกษ์ชัย คุณูปการ ซึ่งได้ศึกษาถึงอิทธิพลของความร่วมมือกับการแข่งขันที่มีต่อความชอบพอกันของบุคคล ของนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒราชวิทยาลัยชั้นสูง จำนวน 40 คน พบว่าผู้ทำงานโดยมีความร่วมมือกันจะชอบพอกันที่ทำงานร่วมกับคนมากกว่าผู้ที่แข่งขันกับคน (ฤกษ์ชัย คุณูปการ 2518 : 35)

ในปี 2521 สุพรรณิ ไชยอำพล ได้ทำการวิจัยถึงผลของสภาพการแข่งขันต่อพฤติกรรมสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 144 คน พบว่าพฤติกรรมสร้างสรรค์ของนักเรียนในสภาพการแข่งขันกลุ่มสูงกว่าสภาพการแข่งขันเดี่ยวและไม่แข่งขันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แต่เพศชายหญิงไม่ได้ทำให้ระดับพฤติกรรมสร้างสรรค์แตกต่างกัน (สุพรรณิ ไชยอำพล 2521 : 70 - 72)

และในปี 2522 พรณี เกษมกล ได้ศึกษาเรื่องความร่วมมือและ
การแข่งขันที่มีผลต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและความคิดสร้างสรรค์ของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 600 คน พบว่านักเรียนที่ทำงานร่วมกัน
ในกลุ่มขนาดสามคน และขนาดห้าคน มีความสามารถในการแก้ปัญหา และความคิด
สร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนที่ทำงานโดยมีการแข่งขันกันเองในกลุ่มขนาดสามคนและ
ขนาดห้าคน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (พรณี เกษมกล 2522 :
56 - 57)

จากผลการวิจัยทั้งสามนี้แสดงให้เห็นว่าการร่วมมือกันทำงานเป็นกลุ่มโดยมี
การแข่งขันกับกลุ่มอื่น ๆ จะได้ผลงานดีกว่าการทำงานเดี่ยว การแข่งขันกันเอง
ในกลุ่ม และการไม่แข่งขันกัน การแข่งขันกันทำงานเป็นรายบุคคลนั้นนอกจากจะ
ได้ผลงานไม่ดีแล้ว ผู้ทำยังไม่พอใจคนอื่น ๆ ด้วย และกลุ่มที่เหมาะสมกับการร่วม
มือกันทำงานคือกลุ่มที่มีสมาชิกประมาณ 5 คน

งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับผลของการให้รางวัลที่มีอยู่บ้าง เช่น ผลงานวิจัย
ของ สุพัตรา พรกิจประสาน ซึ่งได้ศึกษาวิจัยเรื่องผลความแตกต่างของการให้รางวัล
และการไม่ให้รางวัลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กในชั้นประถมศึกษาที่มีสถานภาพ
ทางเศรษฐกิจและสังคมแตกต่างกัน จำนวน 180 คน ในกรุงเทพมหานคร
ผลการวิจัยพบว่าความคิดคล่องแคล่วของเด็กในเงื่อนไขที่ให้รางวัลทันทีสูงกว่าเด็กใน
เงื่อนไขที่ให้รางวัลช้าและไม่ให้รางวัล ส่วนความคิดยืดหยุ่นและความคิดริเริ่มนั้น
การให้รางวัลทันที การให้รางวัลช้า และการไม่ให้รางวัล มีผลต่อเด็กไม่แตกต่างกัน
อย่างใด นอกจากนี้ยังพบว่าการให้รางวัลไม่มีปฏิสัมพันธ์กับสถานภาพทางเศรษฐกิจ
และสังคมของเด็ก (สุพัตรา พรกิจประสาน 2523 : 83) จากผลการวิจัยครั้งนี้
แสดงให้เห็นว่าการให้รางวัลทันทีที่มีผลต่อความคิดคล่องแคล่วของเด็ก

สำหรับงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เกิดจากการเรียนการสอนที่ใช้เกมประกอบการสอนนั้นยังมีน้อย โดยเฉพาะอย่างยิ่งงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทยมีเพียงงานวิจัยของ สมพล รูปบูชา เท่านั้น ซึ่งเป็นงานวิจัยเกี่ยวกับการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย ควบคู่กับการสอนแบบบรรยายโดยใช้และไม่ใช้เกมและเพลงประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 84 คน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความคงทนในการจำเนื้อหาเรื่องวรรณยุกต์ กับเรื่องคำเป็นคำตายของนักเรียนที่เรียนจากการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน แตกต่างจากนักเรียนที่ไม่ใช้เกมและเพลงประกอบการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องไวยากรณ์กับเรื่องอักขรความรู้ความอักขรน่าแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ (สมพล รูปบูชา 2524 : ง)

ส่วนงานวิจัยที่ใช้เกมประกอบการสอนวิชาอื่น ๆ เท่าที่พบมีดังนี้คือ งานวิจัยของ รัชกร กอบบุญช่วย ซึ่งได้ศึกษาผลของ เกมและปริศนาคณิตศาสตร์ที่มีต่อทัศนคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ ความคิดสร้างสรรค์ และการคิดหาเหตุผลเชิงตรรกศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 60 คน ในจังหวัดอุดรธานี ผลการวิจัยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ การคิดหาเหตุผลเชิงตรรกศาสตร์ และทัศนคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนหลังการทดลองดีกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และยังพบว่าการสอนด้วยเกมและปริศนาคณิตศาสตร์ไม่ได้ทำให้นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์สูง กับนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ต่ำ มีความคิดสร้างสรรค์การคิดหาเหตุผลเชิงตรรกศาสตร์ และทัศนคติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (รัชกร กอบบุญช่วย 2522 : 32 - 33)

ในปี 2521 สุจินต์ เลี้ยงจรรยาวัจน์ ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมประกอบการสอนวิชาฟิสิกส์ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายสายสามัญแล้ว พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมประกอบการสอนกับนักเรียนที่เรียนตามวิธีการของสถาบันการเรียนวิชาฟิสิกส์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาฟิสิกส์แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แต่นักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมประกอบการสอนให้ความเห็นว่าเกมช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ดี ทำให้บทเรียนน่าสนใจและมีความสุขสนุกสนานในการเรียนมาก (สุจินต์ เลี้ยงจรรยาวัจน์ 2521 : 48 - 49)

ต่อมาในปี 2522 ปริยา จันทรสัทวิเวช ได้ศึกษามูลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาคณิตศาสตร์โดยมีเกมและไม่มีเกมประกอบการสอน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนโดยมีเกมประกอบการสอนกับนักเรียนที่เรียนโดยไม่มีเกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ และความคงทนในการจำเนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ (ปริยา จันทรสัทวิเวช 2522 : 68 - 69)

และปี 2525 รัตนา นุชบุญเลิศ ได้ศึกษามูลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนจากเกมประกอบการสอนพบว่านักเรียนที่เรียนจากเกมประกอบการสอนแบบมีผู้ชี้แนะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากเกมประกอบการสอนแบบอิสระและนักเรียนที่เรียนจากการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (รัตนา นุชบุญเลิศ 2525 : 28)

จากผลงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการใช้เกมประกอบการสอนดังกล่าวแล้วสรุปได้ว่าเกมแข่งขันส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ ทักษะคิดที่มีต่อวิชาของผู้เรียน แต่ยังไม่อาจสรุปได้อย่างแน่นอนว่าการใช้เกมในการเรียนการสอนจะทำให้ผู้เรียนมี

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างจากการไม่ใช้เกมในการสอนหรือไม่ เพราะผลงานวิจัยยังมีความขัดแย้งกัน ที่เป็นเช่นนั้นน่าจะสันนิษฐานได้ว่าคงมีตัวแปรอื่น ๆ เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย เช่น วัยและระดับชั้นของเด็ก วิชาระดับชั้นของเนื้อหาวิชา การจัดกลุ่มผู้เรียน ชนิดของเกมและการดำเนินกิจกรรมการเล่น เป็นต้น

2.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

เจฟฟรีย์ส ได้ทดลองสอนตรรกศาสตร์ให้นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โดยสอนภาคทฤษฎีก่อน แล้วจึงสอนการเล่นเกมที่ประกอบการเรียน ผลการทดลองพบว่านักเรียนสามารถทำแบบทดสอบได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 และมีความสุขสนุกสนานในการเรียนมาก (Jefferyis. 1969 : 113 - 117)

ร็อกซี่ ได้ทำการวิจัยพบว่าเด็กที่เรียนด้วยเกมและมีพ่อแม่คอยช่วยเหลือ เกิดการเรียนรู้ได้มากกว่าเด็กที่ไม่มีพ่อแม่คอยช่วยเหลือ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และพบว่าเด็กที่มีผลการเรียนต่ำเมื่อเรียนด้วยเกมแล้วจะประสบผลสำเร็จในการเรียนมากขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (Roxie. 1972 : 6180-4)

การ์เตอร์ ได้ศึกษาผลของการใช้เกมคำนวณของสมาคมคณิตศาสตร์ที่ส่งผลต่อทัศนคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับเจ็ดเป็นเวลา 8 สัปดาห์ติดต่อกัน โดยให้เด็กเล่นเกมเมื่อมีการชุมนุมครั้งแรกของสัปดาห์นอกเวลาเรียนปกติ จากนั้นก็แนะนำเกมใหม่แล้วนำไปแข่งขันเป็นทีมในชั่วโมงต่อไป ผลปรากฏว่านักเรียนที่เล่นเกมการคำนวณกับนักเรียนที่ไม่เล่นเกมดังกล่าวมีทัศนคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ (Carters. 1975 : 3474-4)

กิดเกอร์สัน ได้ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ใหม่ของนักเรียนระดับหนึ่ง โดยใช้เกมการเคลื่อนไหว (Active Games) เกมเฉื่อย (Passive Games) และกิจกรรมปกติ (Traditional Activities) ในการสอน โดยให้นักเรียน คำศัพท์ใหม่วันละ 2 คำ แล้วเล่นเกมเกี่ยวกับคำนั้น จนครบ 40 คำ สำหรับเกม การเคลื่อนไหวนั้น ผู้เรียนจะมีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เกมเฉื่อย ผู้เรียนจะเล่นใช้บัตรคำและกระดานคำและกิจกรรมปกติจะใช้สมุดแบบฝึกหัด ผลปรากฏว่า กลุ่มนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มนักเรียน ที่เรียนจากการใช้เกมเฉื่อย ส่วนนักเรียนที่เรียนตามกิจกรรมปกติมีผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียนต่ำสุด ไม่ว่าจะเป็นหญิงหรือชาย (Dickerson. 1976 : 6456-A)

พินเตอร์ ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสะกดคำ ความคงทน ในการจำและมโนภาพแห่งตน จากการสอนโดยการใช้เกมการศึกษาและโดยการใช้ คำราของนักเรียนระดับสาม จำนวน 94 คน ในเพนซิลวาเนีย พบว่า นักเรียนที่ เรียนจากการสอนโดยใช้เกมการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสะกดคำ ความคงทน ในการจำสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้คำรา และนักเรียนหญิงมีมโนภาพ แห่งตนในการให้ความร่วมมือมากกว่านักเรียนชาย (Pinter. 1977 : 710 -A)

เกนเนอร์เรส ได้ศึกษาผลของการสอนข้อเท็จจริงพื้นฐานการคูณและลำดับ ขั้นตอนการคูณของนักเรียนชั้นมัธยมต้นที่สอบได้ตั้งแต่ร้อยละ 70 ลงมา จำนวน 80 คน โดยให้เรียนจากเกมการแข่งขันแบบเสริมแรงเพิ่มเติมจากการเรียนคณิตศาสตร์ตามปกติ อีกวันละ 1 ชั่วโมง เป็นเวลา 10 วัน ผลปรากฏว่านักเรียนที่เรียนคณิตศาสตร์ จากเกมการแข่งขันเป็นทีม และที่เรียนจากเกมการแข่งขันเป็นรายบุคคล ต่างก็มี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการคูณและลำดับขั้นตอนการคูณสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้เกม การแข่งขันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Generes. 1978 : 87 -A)

ทรอลลิงเจอร์ ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชีววิทยา
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่เรียนจากการสอนโดยใช้เกมการสอนแบบ
บรรยาย ปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชีววิทยาของนักเรียนจากการสอนทั้ง
สองแบบแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แต่นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการสอน
โดยใช้เกม (Trollinger. 1978 : 107 - A)

ยอกี้ ได้รายงานผลการวิจัยของ แซมเมอร์เรลลี่ และบอสตัน (Samerrelly
and Bolton) ซึ่งได้ทดลองสอนโดยใช้การเล่นประกอบการสอนคณิตศาสตร์กับเด็ก
อายุ 10 - 12 ปี โดยให้เด็กใช้ของเล่นที่เป็นเครื่องกลในการทำความเข้าใจทาง
คณิตศาสตร์ ปรากฏว่าเด็กที่เรียนจากการเล่นประกอบการสอนคณิตศาสตร์ได้คะแนน
จากการทดสอบวิชาคณิตศาสตร์สูงกว่าเด็กที่เรียนโดยไม่ได้อาศัยการเล่น อย่างมีนัยสำคัญ
ทางสถิติ (Yowkey. 1980 : 75)

สรุปได้ว่าการวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวแล้วนั้นมีการใช้เกมในการสอนทั้งระดับ
อนุบาล ประถมศึกษา และมัธยมศึกษา ซึ่งส่วนใหญ่มุ่งศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
อันเกิดจากการใช้เกมการสอน ผลการวิจัยมีแนวโน้มที่จะบ่งชี้ว่าการใช้เกมใน
การสอนช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการไม่ได้ใช้เกมในการสอน
แต่ก็ยังสรุปแน่นอนไม่ได้ว่าการใช้เกมการสอนจะส่งผลต่อการเรียนอย่างแท้จริง เพราะ
ผลงานวิจัยยังขัดแย้งกัน

จากเอกสารและงานวิจัยที่กล่าวมาแล้วนั้น สรุปได้ว่า วิชาภาษาไทยมี
ความสำคัญมากเพราะจำเป็นต้องใช้ในการติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวัน ใช้ในการ
เรียนวิชาต่าง ๆ และยังมีความสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา ซึ่งจำเป็นต่อ
การปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมของบุคคลด้วย ในการเรียนการสอนภาษาไทยใน

ชั้นประถมศึกษา จำเป็นต้องจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับธรรมชาติของเด็กซึ่ง
ชอบเล่น ชอบแข่งขัน ชอบสนุกสนาน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นว่าสมควรที่จะได้
มีการศึกษาว่า การสอนโดยใช้กิจกรรมที่มีการใช้เกมการแข่งขันจะส่งผลต่อ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย และความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาอย่างไร
หรือไม่ เพื่อช่วยให้ครูมองเห็นแนวทางในการสอนภาษาไทยได้กว้างขวางและ
เหมาะสมขึ้น

สมมุติฐานของการศึกษากันว่า

1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนและนักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยแตกต่างกัน
2. นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยสูงกว่าก่อนการเรียน
3. นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนและนักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน มีความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาแตกต่างกัน
4. นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาสูงกว่าก่อนการเรียน

วิธีการในการศึกษาค้นคว้า

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับหัวข้อต่อไปนี้

1. เลือกประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. สร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. ดำเนินการทดลอง
4. วิเคราะห์ข้อมูลและหาวิธีการทางสถิติ

การเลือกประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ประชากรในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2526 ของโรงเรียนบ้านท่าทราย สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา อำเภอท่าทราย จังหวัด เพชรบุรี จำนวน 151 คน

การเลือกโรงเรียนและศึกษาที่เกณฑ์ในการเลือกดังนี้

1. เป็นโรงเรียนสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอท่าทราย ที่เปิดสอน ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เป็นโรงเรียนที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2526 มากกว่า 60 คน
3. เป็นโรงเรียนที่ครูใหญ่และคณะครูในโรงเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะ มีการปรับปรุงการเรียนการสอนอยู่เสมอ เห็นความสำคัญและให้ความร่วมมือในการศึกษา ค้นคว้าครั้งนี้เป็นอย่างดี

กลุ่มตัวอย่างและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2526 โรงเรียนบ้านท่าทราย สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอท่าทราย จังหวัดเพชรบุรี จำนวน 60 คน ซึ่งการสุ่มกลุ่มตัวอย่างใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) โดยมีขั้นตอนการสุ่มดังนี้

1. นำคะแนนผลการเรียนเฉลี่ยตลอดปี ของนักเรียนทั้ง 6 ห้องเรียนจำนวน 181 คน ในปีการศึกษา 2525 ที่เก็บบันทึกเป็นเกณฑ์ในการจัดลำดับโดย เรียงจากคะแนนมากไปหาน้อยแล้ว เรียงลำดับเพื่อให้มีนักเรียนที่เรียนเก่ง ปานกลางและอ่อนในแต่ละห้องเรียนพอ ๆ กันทั้ง 6 ห้องเรียน ดังนี้

คะแนนอันดับ 1	ห้องเรียนที่ 1
คะแนนอันดับ 2	ห้องเรียนที่ 2
คะแนนอันดับ 3	ห้องเรียนที่ 3
คะแนนอันดับ 4	ห้องเรียนที่ 4
คะแนนอันดับ 5	ห้องเรียนที่ 5
คะแนนอันดับ 6	ห้องเรียนที่ 6
คะแนนอันดับ 7	ห้องเรียนที่ 6
คะแนนอันดับ 8.	ห้องเรียนที่ 5

จนถึง 181 คน

2. เมื่อได้นักเรียนทั้ง 6 ห้องเรียนที่มีความสามารถพอ ๆ กันแล้ว จึงสุ่มโดยวิธีจับฉลาก ได้กลุ่มตัวอย่าง 2 ห้องเรียนจากประชากร 6 ห้องเรียน

3. สุ่มอย่างง่ายโดยวิธีจับฉลากอีกครั้ง เพื่อเลือกเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่มที่ 1 เป็นกลุ่มทดลองที่สอนโดยใช้เกมประกอบการสอน

กลุ่มที่ 2 เป็นกลุ่มควบคุมที่สอนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษามี 4 อย่างคือ

1. ชุดการสอนภาษาไทยโดยใช้เกมประกอบการสอน
2. ชุดการสอนภาษาไทยโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย
4. แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. ชุดการสอนภาษาไทยโดยใช้เกมประกอบการสอน ได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดการสอน ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในวิชาภาษาไทย และศึกษาคู่มือการสอนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อศึกษาความคิดรวบยอด ความมุ่งหมาย เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนการสอน ศึกษาวิธีสร้างชุดการสอน จากหนังสือ "พัฒนาหลักสูตรและการสอนที่ดีใหม่" ของ วิรัช วงษ์ใหญ่ (วิรัช วงษ์ใหญ่ 2523 : 183) เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างชุดการสอนและศึกษาเรื่องลักษณะและชนิดของเกม การสร้างเกมให้เหมาะสมกับวัยและความต้องการของเด็ก จากเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ เพื่อนำเกมมาดัดแปลงให้เหมาะสมกับการสอนได้

1.2 เลือกเนื้อหาที่ใช้สอน ผู้วิจัยได้เลือกเนื้อหาบทที่ 1 ถึงบทที่ 3 ของคู่มือการสอนภาษาไทยชั้นประถมที่ 4 ซึ่งรายละเอียดของเนื้อหาที่ดังนี้

บทที่ 1 เก่นคำทอ ใช้เวลาสอน 6 ชั่วโมง มีเนื้อหาค้างนี้

การฟัง บรรยายในการฟัง คำที่มี ร ฦ ๖ คบกล้ำ คำที่ประ
วิสรรณีย์ ฟังกลุ่มคำ ฟังเรื่องฝึกความคิด และฟังคำอธิบายบทเรียน

การพูด บรรยายในการพูด การเน้นต่อคำ พูดคำที่มีเสียง ร ฦ ๖
คบกล้ำ พูดคำที่ประวิสรรณีย์ พูดกลุ่มคำ และพูดแสดงความคิดเห็นเรื่องที่ฝึกความคิด

การอ่าน อ่านในใจและอ่านออกเสียงบทเรียนที่ 1 อ่านคำท้ายบทเรียน
คำใหม่ คำที่มีเสียง ร ฦ ๖ คบกล้ำ และคำที่ประวิสรรณีย์

การเขียน เขียนคำใหม่ 51 คำ เขียนคำที่มี ร ฦ ๖ คบกล้ำ คำที่
ประวิสรรณีย์ แต่งประโยคจากกลุ่มคำ เขียนตัวบรรจงตัวบรรทัด เขียนสรุปเรื่องที่ได้อ่านหรือได้ฟัง แต่งประโยคบอกเล่าจากคำใหม่ เขียนแสดงความคิดเห็นจากเรื่องที่ฝึก
ความคิด เขียนเรื่องราวข้อเท็จจริงให้เฉพาะกับตัวอักษร

บทที่ 2 ฝึกวางแผนอ่าน ใช้เวลาสอน 6 ชั่วโมง เป็นเนื้อหา ดังนี้

การฟัง ฟังเพื่อจับใจความสำคัญของคำสั่ง คำที่มีเสียงสระ ะ ี และ
สระ ะ ะ ี คำที่มีอักษรนำ คำที่ไม่ประวิสรรณีย์ ฟังคำอธิบายบทเรียน ฟังเรื่อง
จากประสบการณ์ และฟังเพลง

การอ่าน อ่านในใจและอ่านออกเสียงบทเรียนที่ 2 อ่านแบบฝึกท้ายบทเรียน
คำใหม่ 54 คำ ค้นหาความหมายของคำจากพจนานุกรม อ่านคำที่มีเสียงสระ ะ ี และ
สระ ะ ี อ่านคำที่มีอักษรนำ และคำที่ไม่ประวิสรรณีย์

การเขียน เขียนคำใหม่ คำที่มีสระ ะ ี และสระ ะ ี เขียนคำที่มี
อักษรนำ คำที่ไม่ประวิสรรณีย์ เขียนตัวบรรจงตัวบรรทัด แต่งประโยคบอกเล่า
ประโยคปฏิเสธ เขียนบันทึกเหตุการณ์ เขียนจดหมายถึงเพื่อน เขียนคำตอบที่แสดงความคิดเห็น และเขียนสรุปเรื่องที่อ่านในบทเรียน

บทที่ 3 ที่งานสงกรานต์ ไร่เวลาสอน 6 ชั่วโมง มีเนื้อหาดังนี้

การฟัง ฟังเพื่อปฏิบัติตามคำสั่งและคำแนะนำ ฟังคำที่ี ฅ สะกด ฟังการ
ผันอักษรสูงและอักษรต่ำ ฟังคำอธิบายตามบทเรียน ฟังคำโฆษณา ฟังการบรรยายธรรม
และฟังเพลง

การพูด มารยาทและบุคลิกภาพในการพูด เนื้อเรื่อง พูดบรรยายความรู้สึก
แสดงบทบาทสมมติจากเนื้อเรื่องในบทเรียน การเล่นพื้นเมือง พูดแสดงความคิดเห็นจาก
เรื่องในบทเรียน และเรื่องจากประสบการณ์ ร้องเพลง พูดคำที่ี ฅ สะกด พูดผันอักษร
สูงและอักษรต่ำ

การอ่าน อ่านในใจและอ่านออกเสียงบทเรียนที่ 3 อ่านแบบฝึกหัดบทเรียน
อ่านคำใหม่ 51 คำ อ่านคำที่ี ฅ สะกด อ่านผันอักษรสูงและอักษรต่ำ ค้นหาจาก
พจนานุกรม

การเขียน เขียนคำใหม่ เขียนคำที่ี ฅ สะกด เขียนกลุ่มคำ เขียน
ประโยคบอกเล่า ประโยคปฏิเสธ เขียนคำโฆษณา เขียนบันทึกเหตุการณ์ เขียนบรรยาย
ความรู้สึก เขียนตอบคำถาม เขียนรวบรวมคำใหม่เป็นหมวดหมู่และทำเป็นพจนานุกรม
ประจำวัน

1.3 สร้างชุดการสอน ผู้วิจัยได้สร้างชุดการสอนขึ้น 3 ชุด แต่ละชุดประกอบด้วย
คำย่แผนการสอน ชุดละ 6 แผน รวมทั้งสิ้น 18 แผน ไร่เวลาสอนแผนละ 1 ชั่วโมง
รวมทั้งสิ้นไร่เวลาสอน 18 ชั่วโมง ในแผนการสอนได้กำหนดความคิดรวบยอด จุดประสงค์
ในการเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียน และการประเมินผลให้
สอดคล้องดังนี้

สำหรับเกมที่เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนบรรจุอยู่ในแผนการสอนทุก ๆ แผน
แผนการสอนละ 1 - 3 เกม แต่ละเกมจะใช้เวลาประมาณ 10 - 20 นาที

การเลือกเกม ได้เลือกเกมมาจากหนังสือ "คู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน" ของ อัจฉรา จิวพันธ์ และหนังสือ "วิธีสอนภาษาไทยในชั้นประถมศึกษา" ของ สนิท บุญทรง จำนวนทั้งสิ้น 25 เกม โดยยึดหลักการคัดเลือกเกมของหน่วยศึกษานิเทศก์จังหวัดกาญจนบุรี และความเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้เกมในระดับประถมศึกษา ดังนี้

- (1) เหมาะสมกับอายุและวุฒิภาวะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
- (2) สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ในหน่วยการเรียนรู้ นั้น ๆ
- (3) เป็นการเล่นง่าย ๆ ใช้เครื่องมือน้อยและวัสดุที่หาได้
- (4) เป็นเกมที่สนุกสนาน ง่ายใจ ใช้เวลาไม่เกิน 20 นาที

1.4 การทดลองใช้ชุดการสอน ผู้วิจัยได้นำชุดการสอนที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนวัดคอนไก่เตี้ย อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี ซึ่งเป็นโรงเรียนที่มีสภาพเดียวกับโรงเรียนที่ใช้เป็นกลุ่มทดลอง ในภาคเรียนสุดท้ายของปีการศึกษา 2525 และภาคฤดูร้อนของปีการศึกษา 2526 โดยทดลองเป็นรายบุคคล จำนวน 3 คน แล้วนำผลมาปรับปรุงแก้ไข จากนั้นนำชุดการสอนที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเคียบ จำนวน 20 คน นำผลมาปรับปรุงแก้ไขเพื่อไว้ทดลองต่อไป

2. ชุดการสอนภาษาไทยโดยใช้เกมประกอบการสอน มีจำนวน 3 ชุด ประกอบด้วยแผนการสอนชุดละ 6 แผน รวมทั้งสิ้น 18 แผน เช่นเดียวกับชุดการสอนภาษาไทยโดยใช้เกมประกอบการสอน แต่ไม่ใช้เกมประกอบการสอนสำหรับขั้นตอนในการสร้างและการทดลองใช้ เป็นไปในทำนองเดียวกันกับชุดการสอนภาษาไทยโดยใช้เกมประกอบการสอน

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย ได้จัดขึ้นตอนการร่างตามลำดับ ดังนี้

3.1 ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบ การเขียนข้อสอบ และการวิเคราะห์ข้อสอบ จากหนังสือเทคนิคการวัดผล (ฉวาม แพร์คินกุล 2508 : 139 - 247) เทคนิคการเขียนข้อสอบ (ฉวาม แพร์คินกุล 2520 : 11 - 210) การวิเคราะห์ข้อสอบ (รัตนา กิริพานิช 2520 : 1 - 43) สถิติเบื้องต้น (อนันต์ ศรีโสภณ 2521 : 396)

3.2 ผู้จัดทำการวิเคราะห์หลักสูตรร่วมกับศึกษานิเทศก์จังหวัดเพชรบุรี ศึกษานิเทศก์อำเภอเมืองเพชรบุรี ครูผู้สอนประถมศึกษาปีที่ 4 รวม 7 คน โดยวิเคราะห์หลักสูตรในเนื้อหาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่องเน้นคำ วลี ร่ายกลาพ และพินิจสงกรณัต

3.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ โดยออกข้อสอบให้ครอบคลุมเนื้อหาและพฤติกรรมตามตารางวิเคราะห์หลักสูตร

3.4 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่านตรวจพิจารณาเพื่อแก้ไขปรับปรุง ผู้ทรงคุณวุฒิคือ นายสนธิ บุญทรง นายณรงค์ อุ่นอง และนางรจนา รักการ ทั้งสามท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลของวิทยาลัยครูเพชรบุรี จังหวัดเพชรบุรี

3.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนวัดดอนไก่เตี้ย และโรงเรียนวัดจันทรวาส อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี ซึ่งมีสภาพคล้ายกับโรงเรียนที่ใช้เป็นกลุ่มทดลอง จำนวนโรงเรียนละ 51 คน รวมทั้งสิ้น 102 คน

3.6 นำแบบทดสอบที่ทดลองใช้แล้วนั้นมาตรวจกระดาษคำตอบให้คะแนนแล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก โดยใช้เทคนิค 27% และตารางของ ฟัน เทห์ฟาน (Fan. 1952 : 3-32) แล้วเลือกเฉพาะข้อทดสอบที่มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง .20 - .80 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ .20 ขึ้นไปมาใช้เป็นข้อทดสอบ ได้ข้อทดสอบจำนวน 50 ข้อ

3.7 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้วิธีของ กูเคอร์ ไรชาร์ดสัน 20 (Ferguson. 1976 : 368) ปรากฏว่าได้ค่าความเชื่อมั่นนั้นเท่ากับ .823 ซึ่งเป็นค่าความเชื่อมั่นที่สูง

4. แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา 2 ฉบับ ได้แก่

ฉบับที่ 1 เป็นแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา 6 ด้าน ของบึงอร พุ่มสะอาด แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาด้าน DMU, DMO, DMR, DMS, DMT และ DMI ซึ่งมีค่าความเที่ยงตรงภายในโดยใช้การวิเคราะห์องค์ประกอบ มีค่าสัมประสิทธิ์ของค่าน้ำหนักตั้งแต่ .3277 - .6646 ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบฉบับนี้ไปทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนวัดคอนไก่เตี้ย อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี จำนวน 100 คน อีกครั้ง แล้วนำมาหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้วิธี Coefficient alpha. (Mehrens and Lehmann. 1978 : 991) ปรากฏว่าได้ค่าสัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่นตั้งแต่ .5698 - .8387 รายละเอียดเกี่ยวกับเครื่องมือทั้งสองไว้ในการวาง 1

ตาราง 1 แสดงจำนวนข้อ, เวลาที่ใช้ในการตอบ ค่าความเที่ยงตรงภายใน และ ค่าความเชื่อมั่น ของแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา 6 ด้าน

แบบทดสอบ	จำนวนข้อ	เวลา-นาที	ความเที่ยงตรงภายใน	ความเชื่อมั่น
ด้าน DMU	4	10	.5896	.7695
ด้าน DMO	4	10	.6646	.8387
ด้าน DMR	5	10	.3632	.5698
ด้าน DMS	4	10	.4698	.5820
ด้าน DMT	10	10	.3277	.6885
ด้าน DMI	4	10	.4366	.8283

การตรวจให้คะแนน ผู้วิจัยเป็นผู้ตรวจให้คะแนนเอง โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

คะแนนความคล่องในการคิด ให้คำตอบละ 1 คะแนน สำหรับแบบทดสอบด้าน DMU, DMR และ DMS

คะแนนความคล่องในการคิดและความยืดหยุ่นในการคิด ให้คำตอบละ 1 คะแนน สำหรับแบบทดสอบด้าน DMO และ DMT

คะแนนความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความคิดริเริ่ม ให้คำตอบละ 1 คะแนน สำหรับแบบทดสอบด้าน DMI

ฉบับที่ 2 เป็นแบบทดสอบเรียงความแบบบรรยายภาพ ของ พเยาว์ ทักสิน ที่ใช้ในการวิจัยมาแล้ว (พเยาว์ ทักสิน 2523 : 39) ผู้วิจัยจึงนำมาใช้ในการวัด

ความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา สำหรับการตรวจให้คะแนน ให้ครูประจำชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 4 จำนวน 4 คน กับผู้วิจัยอีก 1 คน รวมเป็น 5 คน ตรวจให้คะแนนความเกด
ที่กำหนดไว้ 5 ด้าน คือ การแสดงออก การเชื่อมโยงความคิด การเสนอเรื่อง
การใช้ภาษา และเนื้อหาสาระ โดยให้ผู้ตรวจทุกคนอ่านเรียงความทุกฉบับของกลุ่ม
ตัวอย่าง แล้วให้คะแนนในแต่ละด้านตามอัตราส่วนน้ำหนักความสำคัญดังนี้

การแสดงออก	5 ส่วน
การเชื่อมโยงความคิด	2 ส่วน
การเสนอเรื่อง	1 ส่วน
การใช้ภาษา	1 ส่วน
เนื้อหาสาระ	1 ส่วน

ซึ่งรายละเอียดของแต่ละด้านได้ให้คำอธิบายแก่ผู้ตรวจไว้ดังนี้

การแสดงออก หมายถึง แนวคิด การจัดระเบียบ ความคิด ซึ่งมีการอ้าง
เหตุผล การขยายความ และความชัดเจน เน้นความคิดสร้างสรรค์เป็นสำคัญ
การเชื่อมโยงความคิด หมายถึง การเชื่อมโยงความคิดให้เป็นอันหนึ่งอันเดียว
กัน และต่อเนื่องกันตลอดเรื่อง

การเสนอเรื่อง หมายถึง การเขียนเรื่องโดยมีคำนำ จักนำด้วยขั้นตอน สรุป
เรื่องอย่างน่าสนใจ ทำให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องเป็นอย่างดี

การใช้ภาษา หมายถึง การใช้คำ สำนวนโวหาร การผูกประโยคที่
กะทัดรัด สละสลวย

เนื้อหาสาระ หมายถึง ความรู้ ข้อเท็จจริงต่าง ๆ

การให้คะแนนจกันำกับความคุณภาพเป็น 5 ระดับทั้งแสดงไว้ในตาราง 2

ตาราง 2 การให้คะแนนแบบทดสอบเรียงความแบบบรรยายภาพ

เกณฑ์การพิจารณา	ดีมาก 5	ดี 4	พอใช้ 3	เกือบพอใช้ 2	ไม่ดี 1
การแสดงออก					
การเชื่อมโยงความคิด					
การเสนอเรื่อง					
การใช้ภาษา					
เนื้อหาสาระ					
รวม					

การให้คะแนน นำคะแนนในแต่ละเกณฑ์การพิจารณาคูณด้วยน้ำหนักความสำคัญ แล้วนำมารวมกันเป็นคะแนนเรียงความของนักเรียนจากผู้ตรวจ 1 คน สุกท้ายนำคะแนนของผู้ตรวจทั้งหมดมารวมกันและเฉลี่ยเป็นคะแนนเรียงความของนักเรียนแต่ละคน

เพื่อหาความเชื่อมั่นของผู้ตรวจให้คะแนนแต่ละคน ผู้วิจัย ได้สุ่มคำตอบที่เป็นเรียงความที่ได้จากการสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยสมมา 30 ฉบับ ให้ผู้ตรวจคนเดิมตรวจซ้ำอีกครั้งหนึ่ง แล้วนำคะแนนทั้งสองครั้งมาหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ได้ค่า $r = .9047$ และได้ทดสอบนัยสำคัญของค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์นี้ด้วยพบว่านัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $.05$

การดำเนินการทดลอง

1. แบบแผนการวิจัย การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ใช้แบบแผนการวิจัยแบบ The Pretest-Posttest Control Group Design (Mouly. 1970 : 336) ซึ่งเขียนเป็นรูปแบบการวิจัยได้ดังนี้

ตาราง 3 แบบแผนการทดลอง

Random assigned	Pretest	Treatment	Posttest
RE	T ₁	X	T ₂
RC	T ₁	- X	T ₂

สัญลักษณ์ไว้ในแบบแผนการวิจัยเป็นดังนี้

- R แทน การเลือกกลุ่มตัวอย่างมาด้วยการสุ่ม
- E แทน กลุ่มทดลอง
- C แทน กลุ่มควบคุม
- T₁ แทน การสอบก่อนการทดลอง
- X แทน การจัดกระทำในกลุ่มทดลอง
- X แทน การจัดกระทำในกลุ่มควบคุม
- T₂ แทน การสอบหลังการทดลอง

2. เวลาและตารางการทดลอง ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการทดลองเองทั้งสองกลุ่ม ใช้เวลาทดลองแต่ละกลุ่ม 18 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง เป็นเวลา 4 สัปดาห์ เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างได้รับความเท่าเทียมกัน จึงจัดเวลาอนให้กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมอยู่ในช่วงเช้า และช่วงบ่ายสลับกัน ดังแสดงไว้ในตาราง 3

ตาราง 4 ตารางเวลาที่ไว้ในการทดลองของแต่ละกลุ่ม

เวลา วัน	10.30-11.30	11.30-12.30	12.30-13.30
จันทร์	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม
อังคาร	กลุ่มควบคุม		กลุ่มทดลอง
พุธ	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม
พฤหัสบดี	กลุ่มควบคุม		กลุ่มทดลอง
ศุกร์	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม

3. ขั้นตอนการทดลอง ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามขั้นตอนดังนี้

3.1 ทำการสอบก่อนเรียน (Pretest) ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย และแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา เพื่อทราบพื้นฐานของผู้เรียนทั้งสองกลุ่ม

3.2 ทำการสอนกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม โดยใช้เนื้อหาเดียวกัน แต่วิธีสอนต่างกันดังนี้

3.2.1 กลุ่มทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนตามชุดการสอนซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยสอนวันละครั้ง ๆ ละ 1 แผน ใช้เวลา 1 ชั่วโมง เป็นเวลา 18 วัน รวม 4 สัปดาห์

3.2.2 กลุ่มควบคุม ผู้วิจัยดำเนินการสอนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอนตามชุดการสอนซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยสอนวันละครั้ง ๆ ละ 1 แผน ใช้เวลา 1 ชั่วโมง เป็นเวลา 18 วัน รวม 4 สัปดาห์

3.3 ทำการสอบหลังการเรียน (Posttest) ทั้งกลุ่มทดลอง และ
กลุ่มควบคุม หลังจากที่ได้ดำเนินการสอนจนเนื้อหาทั้งหมดแล้ว เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ภาษาไทย และความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา

3.4 ทดลองให้คะแนนภาระงานค่าตอบแทนทั้งหมด แล้วนำคะแนนของนักเรียน
กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตรวจสอบสมมุติฐาน

วิเคราะห์ข้อมูลตามวิธีการทางสถิติ

วิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยหาค่าสถิติพื้นฐาน แล้ววิเคราะห์ข้อมูลเป็นลำดับดังนี้

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยระหว่างกลุ่มทดลอง กับกลุ่ม
ควบคุมโดยใช้ $t - test$
2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของกลุ่มทดลอง ก่อนการเรียน
และหลังการเรียน โดยใช้ $t - test$
3. เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม
โดยใช้ $t - test$
4. เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาของกลุ่มทดลอง ก่อนการเรียนและ
หลังการเรียน โดยใช้ $t - test$

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1.1 หาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย

ใช้วิธีการของ คูเดอร์ - ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) สูตร KR.20

$$r_{tt} = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum pq}{s_t^2} \right)$$

n แทน จำนวนข้อของข้อสอบ

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

q แทน สัดส่วนของผู้ทำผิดในข้อหนึ่ง ๆ หรือ คือ $1 - p$

s_t^2 แทน คะแนนความแปรปรวนของแบบทดสอบทั้งฉบับ

(Ferguson. 1976 : 368)

1.2 หากความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา

6 ท่าน ได้สูตร Coefficient alpha

$$r_{tt} = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_x^2} \right]$$

r_{tt} แทน ค่าความเชื่อมั่น

$\sum s_i^2$ แทน ผลรวมของค่าความแปรปรวนของคะแนนของแบบทดสอบแต่ละข้อ

s_x^2 แทน ความแปรปรวนของข้อสอบทั้งหมด

n แทน จำนวนข้อของแบบทดสอบ

(Mehrens and Lehmann. 1978 : 99)

1.3 หากความเชื่อมั่นในการตรวจเรียงความ โดยหาสัมประสิทธิ์

สหสัมพันธ์ไครสเลอร์

$$r = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

r	แทน ค่าความเชื่อมั่นในการตรวจ
$\Sigma x, \Sigma y$	แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละชุด
Σxy	แทน ผลรวมของผลคูณระหว่างคะแนนสองชุด
$\Sigma x^2, \Sigma y^2$	แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละชุดยกกำลังสอง
N	แทน จำนวนเรียงความทั้งหมด

(Ferguson. 1976 : 107)

1.4 ทดสอบนัยสำคัญของความแตกต่างของสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ไชสุทร

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \quad df = n - 2$$

r	แทน สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์
n	แทน จำนวนของคู่ตรวจเรียงความ

(วิเชียร เกตุสิงห์ 2524 : 36)

2. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน

2.1 หาค่าเฉลี่ย (Mean) ไชสุทร

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

$\bar{X}$	แทน คะแนนเฉลี่ย
-----------	-----------------

ΣX	แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
------------	--------------------------

N	แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
-----	----------------------------------

(Ferguson. 1976 : 45)

2.2 หาค่าความแปรปรวนของคะแนน (Variance) ไชสุทร

$$s^2 = \frac{N \Sigma x^2 - (\Sigma x)^2}{N(N-1)}$$

s^2	แทน	ค่าความแปรปรวนของคะแนน
$\sum x^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
$(\sum x)^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

(Ferguson. 1976 : 62)

2.3 หาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ใช้สูตร

$$s = \sqrt{\frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}}$$

s	แทน	ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
$\sum x^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
$(\sum x)^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

(Ferguson. 1976 : 62)

2.4 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยระหว่างกลุ่มสองกลุ่ม

ใช้ t - test จากสูตร

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1) s_1^2 + (n_2 - 1) s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}} \quad df = n_1 + n_2 - 2$$

$\bar{X}_1$	แทน	คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มที่ 1
$\bar{X}_2$	แทน	คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มที่ 2
s_1^2	แทน	ความแปรปรวนของกลุ่มที่ 1

s_2^2	แทน	ความแปรปรวนของกลุ่มที่ 2
n_1	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มที่ 1
n_2	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มที่ 2

(Ferguson. 1976 : 152)

2.5 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนในกลุ่มเดียวกัน ใช้ t - test

จากสูตร

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N - 1}}}$$

$\sum D$	แทน	ผลรวมของความแตกต่าง ระหว่างคะแนนการทดสอบ ทั้งสองครั้ง ที่นำมาเปรียบเทียบกันเป็นรายบุคคล
$\sum D^2$	แทน	ผลรวมของความแตกต่าง ระหว่างคะแนนการทดสอบทั้งสอง ครั้ง ที่นำมาเปรียบเทียบกันเป็นรายบุคคลแต่ละรายยกกำลังสอง
N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่ม

(Ferguson. 1976 : 154)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากผลการทดลอง และการแปลความหมายของผลการวิเคราะห์ข้อมูลนั้น เพื่อให้เข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

N	แทน	จำนวนนักเรียน
$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ย
s^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนน
$\sum D$	แทน	ผลรวมของความแตกต่างระหว่างการสอบทั้งสองครั้ง ที่นำมาเปรียบเทียบกันเป็นรายบุคคล
$\sum D^2$	แทน	ผลรวมของความแตกต่างระหว่างการสอบทั้งสองครั้ง ที่นำมาเปรียบเทียบกันเป็นรายบุคคลแต่ละตัวยกกำลังสอง
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณา ซึ่งเป็นอัตราส่วนวิกฤต ใน t - Distribution

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้เสนอตามลำดับขั้นดังนี้

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมกับที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้เกมประกอบการสอน

3. เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาของนักเรียนโดยใช้เกม กับไม่ใช้เกมประกอบการสอน

4. เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาของนักเรียนก่อนและหลัง การทดลองสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน

ตาราง 5 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียน ที่เรียนโดยใช้เกมกับไม่ใช้เกมประกอบการสอน

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	S^2	t
กลุ่มทดลอง	30	31.700	16.976	4.788 ^{**}
กลุ่มควบคุม	30	24.940	42.344	

$$t_{.01} (df = 58) = 2.660$$

จากตาราง 5 จะเห็นว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียน ที่เรียนโดยใช้เกมกับไม่ใช้เกมประกอบการสอนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01 นั่นคือ นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับนักเรียนที่เรียน โดยไม่ใช้เกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยแตกต่างกัน ซึ่ง เป็นไปตามสมมุติฐานข้อ 1

ตาราง 6 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียน
ก่อนและหลังการทดลองสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน

กลุ่มตัวอย่าง	N	ΣD	ΣD^2	t
กลุ่มทดลอง	30	387	5321	20.967 **

$$t_{.01} (df = 29) = 2.756$$

จากตาราง 6 จะเห็นว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยหลังการเรียน
ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน สูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญ
ทางสถิติที่ระดับ .01 นั่นคือ นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนหลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียน ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานข้อ 2

ตาราง 7 ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาของนักเรียนที่เรียน
โดยใช้เกมกับไม่ใช้เกมประกอบการสอน

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	s^2	t
กลุ่มทดลอง	30	182.670	2840.920	5.662 **
กลุ่มควบคุม	30	115.066	1439.099	

$$t_{.01} (df = 58) = 2.660$$

จากตาราง 7 จะเห็นว่า ความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาของนักเรียน
ที่เรียนโดยใช้เกมกับไม่ใช้เกมประกอบการสอน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
ที่ระดับ .01 นั่นคือ นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน กับนักเรียนที่เรียน
โดยไม่ใช้เกมประกอบการสอนมีความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาแตกต่างกัน ซึ่งเป็น
ไปตามสมมุติฐานข้อ 3

ตาราง 8 ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาของนักเรียน
ก่อนและหลังการสอน

กลุ่มตัวอย่าง	N	ΣD	ΣD^2	t
กลุ่มทดลอง	30	2831	339143	10.373 * *

$$t_{.01} (df = 29) = 2.756$$

จากตาราง 8 จะเห็นว่า ความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาของนักเรียน
หลังการเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนสูงกว่าก่อนการเรียน อย่างมีนัยสำคัญ
ทางสถิติที่ระดับ .01 นั่นคือ นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีความคิด
สร้างสรรค์ทางภาษาหลังการเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนการเรียน ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐาน
ข้อ 4

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ต้องการศึกษาค้นคว้าการใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งพอจะสรุปค่าดัชนีตอนและผลของการศึกษาได้ดังนี้

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน กับการสอนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
3. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน กับการสอนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน
4. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

สมมติฐานของการศึกษากันควา

1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน กับนักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยแตกต่างกัน
2. นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยหลังการเรียนสูงกว่าการเรียน
3. นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับนักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน
4. นักเรียนที่ได้เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาหลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มประชากร เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2526 โรงเรียนบ้านท่ายาง สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอท่ายาง จังหวัดเพชรบุรี จำนวน 6 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งสิ้น 181 คน

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2526 โรงเรียนบ้านท่ายาง สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอท่ายาง จังหวัดเพชรบุรี จำนวน 2 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งสิ้น 60 คน สุ่มแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน โดยวิธีสุ่มอย่างง่าย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ชุดการสอนภาษาไทยโดยใช้เกมประกอบการสอน จำนวน 3 ชุด ชุดละ 6 แผนการสอน รวมเป็นแผนการสอนทั้งหมด 18 แผน ใช้เวลาสอน

แผนละ 1 ชั่วโมง แต่ละแผนใช้เกมประกอบการสอน 1 - 3 เกม ใช้เวลา
เกมละประมาณ 10 - 20 นาที มีเกมรวมทั้งสิ้น 25 เกม

2. ชุดการสอนภาษาไทยโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน จำนวน 2 ชุด
ชุดละ 6 แผนการสอน รวมเป็นแผนการสอนทั้งหมด 18 แผน ใช้เวลาสอน
แผนละ 1 ชั่วโมง แต่ละแผนไม่ใช้เกมประกอบการสอน

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เป็นแบบปรนัย
ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 50 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น .8230

4. แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา ใช้แบบทดสอบ
2 ฉบับ คือ

4.1 แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา 6 ด้าน ซึ่งวัด
ความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาด้าน LMB, LMC, LMR, LMS, LMT และ LMI
ของบึงอร พุ่มสะอาด ซึ่งผู้วิจัยได้นำไปหาค่าความเชื่อมั่นอีกครั้ง ได้พิสัยของ
ค่าความเชื่อมั่น ตั้งแต่ .5698 - .8387

4.2 แบบทดสอบเรียงความแบบบรรยายภาพ เป็นแบบทดสอบ
ที่พิเยาว์ ทักสิน สร้างขึ้น ผู้วิจัยไปหาความเชื่อมั่นโดยให้ผู้ตรวจคนเดิมตรวจ
ซ้ำอีกครั้ง ได้ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ .9047 ซึ่งมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

วิธีดำเนินการทดลอง

1. ก่อนดำเนินการทดลอง ได้นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ภาษาไทย จำนวน 50 ข้อ ไปทดสอบนักเรียนกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม หลังจาก
นั้นได้นำแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา จำนวน 31 ข้อ และแบบทดสอบ
เรียงความแบบบรรยายภาพจำนวน 1 ข้อ ไปทดสอบนักเรียนทั้งสองกลุ่มอีกครั้ง

2. การดำเนินการทดลอง แต่ละกลุ่มใช้เวลาสอนวันละ 1 ชั่วโมง
รวมเวลาทดลอง 18 ชั่วโมง

กลุ่มทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน
18 ชั่วโมง วันละ 1 ชั่วโมง สัปดาห์ละ 5 วัน เป็นเวลา 4 สัปดาห์

กลุ่มควบคุม ผู้วิจัยดำเนินการสอนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน
18 ชั่วโมง วันละ 1 ชั่วโมง สัปดาห์ละ 5 วัน เป็นเวลา 4 สัปดาห์

3. หลังจากสิ้นสุดการทดลองแล้ว ทำการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ภาษาไทย และความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา กับนักเรียนทั้งสองกลุ่มโดยใช้แบบทดสอบ
วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยและแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา
ชุดเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนดำเนินการทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยระหว่างกลุ่มทดลอง
กับกลุ่มควบคุม โดยใช้ $t - test$

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มทดลอง
ก่อนการเรียนและหลังการเรียน โดยใช้ $t - test$

3. เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาระหว่างกลุ่มทดลองกับ
กลุ่มควบคุม โดยใช้ $t - test$

4. เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อน
การเรียนและหลังการเรียน โดยใช้ $t - test$

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน กับนักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยหลังการเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน กับนักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน มีความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
4. นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาหลังการเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผล

1. ผลการวิจัยครั้งนี้ พบว่า นักเรียนที่ได้เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน กับนักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ วินรอต (Wynroth. 1970 : 942 - 943A) ที่พบว่านักเรียนที่เรียนวิชาคณิตศาสตร์ โดยใช้เกมประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่เรียนจากการสอนตามปกติ และสอดคล้องกับ สมพล ชูบุญชา (สมพล ชูบุญชา 2524 : ง) ที่พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย เรื่องวรรณยุกต์ กับเรื่องคำเป็นคำตายของนักเรียน เรียนจากการใช้เกมและเพลง

ประกอบการสอน แตกต่างจากนักเรียนที่ไม่ใช้เกม และเพลงประกอบการสอน และสอดคล้องกับ รัตนา นุชนบุญเลิศ (รัตนา นุชนบุญเลิศ 2525 : 28) ที่วิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมแบบมีผู้ชี้แนะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมแบบไม่มีผู้ชี้แนะ และนักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน

จากผลการวิจัยนี้ แสดงให้เห็นว่า การสอนโดยใช้เกมการสอนในวิชาภาษาไทยส่งผลต่อการเรียนของนักเรียนมากกว่าการสอนภาษาไทย โดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน ทั้งนี้เนื่องจากเกมประกอบบทเรียนทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายต่อบทเรียน ได้รับความสนใจ และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกกระตือรือร้นที่จะเรียนมากยิ่งขึ้น และถ้าดูจากค่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มที่เรียนด้วยเกมประกอบการสอนแล้ว จะเห็นได้ว่ามีค่าสูงกว่ากลุ่มที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน แสดงว่า เกมประกอบการสอนที่ครูนำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยเป็นสิ่งที่ช่วยทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยสูงขึ้นได้

2. นักเรียนที่ได้เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยสูงขึ้นกว่าก่อนการสอน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ รัตนา นุชนบุญเลิศ (รัตนา นุชนบุญเลิศ 2525 : 28) ที่พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่ใช้เกมประกอบการสอนแบบมีผู้ชี้แนะ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่า การสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน ส่งผลต่อการเรียนการสอนภาษาไทยของนักเรียนได้ ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะการใช้เกมประกอบการสอนสามารถสร้างความสนใจ ก่อให้เกิดความสนุกสนานแก่ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีความตั้งใจที่จะศึกษาบทเรียนนั้น ๆ มากยิ่งขึ้น

3. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน กับนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน มีความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับผลการวิจัยของประยูร ฉิมพลี (ประยูร ฉิมพลี 2522 : 74) ที่พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยมีความสัมพันธ์ทางบวกกับคะแนนความคิดสร้างสรรค์ และสอดคล้องกับผลการวิจัยของเพ็ญวดี ทักษิณ (เพ็ญวดี ทักษิณ 2523 : 62) ที่พบว่า นักเรียนที่ใช้แบบฝึกการเขียนอย่างสร้างสรรค์ที่นักเรียนเขียนได้อย่างอิสระ มีความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาสูงกว่า นักเรียนที่เรียนจากแบบฝึกที่ครูเป็นผู้กำหนดเรื่อง ซึ่งจากผลการวิจัยนี้ จะเห็นว่า กิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบที่ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เอง ค้นพบด้วยตนเอง แก้ปัญหาเอง หรือการให้อิสระในการเรียนรู้แก่ผู้เรียน จะส่งผลให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้น การใช้เกมประกอบการสอนในวิชาภาษาไทยซึ่งเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน เกิดการคิดค้น และเรียนรู้ด้วยตนเอง จึงเป็นวิธีการหนึ่งที่ทำให้ให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน

4. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน มีความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของรัชกร กอนบุญช่วย (รัชกร กอนบุญช่วย 2522 : 32 - 33) ที่ได้ศึกษาผลของเกมและปรีศนาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้น

มัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ การคิดหาเหตุผลสูงกว่าก่อน
การทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากผลการวิจัยครั้งนี้ แสดงให้เห็นว่า การใช้เกมประกอบการสอนนั้น
ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาแก่นักเรียนได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้การใช้เกม
ประกอบการสอนจะช่วยกระตุ้น เร้าความสนใจ ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เกิด
ความคิด สร้างจินตนาการ และพัฒนาการทางภาษา ซึ่งแสดงว่าการที่นักเรียน
ได้รับการกระตุ้น บัวยุจากครู จะก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนที่
ไม่ได้รับการกระตุ้นหรือบัย

ข้อสังเกตเกี่ยวกับการศึกษานี้

①. การเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน พบว่านักเรียนมีความสนใจ
ในการเรียนมาก นักเรียนเรียนด้วยความสนุกสนาน มีความกระตือรือร้นที่จะ
เข้าเรียน มีความรับผิดชอบในการทำงานที่ได้รับมอบหมายเป็นอย่างดี โดยครู
ผู้สอนไม่จำเป็นต้องคอยกระตุ้นและกดขี่มากนัก แสดงว่าเกมเป็นกิจกรรมที่นักเรียน
ให้ความสนใจมาก

②. ชนิดของเกมที่ใช้ประกอบการสอน จากการสังเกตพบว่านักเรียนมี
ความสนใจเกมที่มีอุปกรณ์ไม่มากนัก และมีกติกาง่าย ๆ สามารถลงมือปฏิบัติกิจกรรม
ได้ทันทีมากกว่าเกมที่มีอุปกรณ์มาก และมีกติกาซับซ้อน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะธรรมชาติ
ของเด็กต้องการความสนุกสนาน และต้องการประสบความสำเร็จมากกว่าความล้มเหลว
ดังนั้นเกมที่ใช้ประกอบการสอนจึงไม่จำเป็นที่จะต้องมีความซับซ้อนและมีกติกาซับซ้อน

③. ขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน จากการสังเกตพบว่านักเรียน
มีความสนใจในบทเรียนที่มีการใช้เกมประกอบการสอนในช่วงเวลาแรก ๆ ของการสอน

แต่ละครั้งมากกว่าทเรียนที่มีการใช้เกมประกอบการสอนในช่วงเวลาท้ายของการสอน ถ้าหากมีการเล่นเกมในช่วงแรก ๆ ของการสอนแล้ว นักเรียนจะสนุกสนานและกระตือรือร้นที่จะเรียนมากกว่ามีการเล่นเกมในช่วงท้ายของการสอน

ข้อเสนอแนะ

จากข้อค้นพบและผลการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยขอเสนอแนะอีกอันอาจจะเป็นประโยชน์ในด้านการเรียนการสอน และการวิจัยครั้งต่อไปดังนี้

ข้อเสนอแนะในด้านการเรียนการสอน

๑) จากผลการวิจัยพบว่า การใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทย ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นครูสอนวิชาภาษาไทย จึงควรใช้เกมเป็นกิจกรรมประกอบการเรียนการสอนเพื่อสร้างความสนใจของผู้เรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นที่จะเรียนมากขึ้น และควรใช้เกมทั้งง่าย ๆ แต่มีความแปลกแตกต่างกันออกไป ไม่ควรซ้ำซากจนเกิดความเบื่อหน่าย และก่อนดำเนินการสอนผู้สอนควรทดลองเล่นเกมนั้นดูก่อน เพื่อให้เข้าใจและทราบถึงปัญหาและอุปสรรคที่อาจเกิดขึ้น จะได้หาทางแก้ไขเสียก่อน

๒) จากผลการวิจัยพบว่า การใช้เกมประกอบการสอนทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาได้ดี ดังนั้นครูสอนวิชาภาษาไทยจึงควรใช้เกมเป็นกิจกรรมประกอบการเรียนการสอนเพื่อเป็นเครื่องมือที่จะให้นักเรียนมีความคล่องในการคิด มีความคิดริเริ่ม สามารถแก้ปัญหาได้หลายรูปแบบ โดยเริ่มจากเกมทั้งง่าย ๆ ตามระดับชั้นของนักเรียน แล้วค่อยทวีความยากขึ้นเป็นลำดับ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาลักษณะพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมที่มีการแข่งขันเป็นรายกลุ่ม และรายบุคคล
2. ควรศึกษาความคิดสร้างสรรค์เฉพาะ เช่น ด้านความคล่องในการคิด ความละเอียดลออในการคิด ความคิดริเริ่มของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน
3. ควรศึกษาลักษณะพฤติกรรมการเรียน และทัศนคติทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน
4. ควรศึกษาลักษณะพฤติกรรมการเรียนและความคงทนทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

กมล คีรुकมล "กลวิธีการสอนวิชาทักษะ" ศูนย์ศึกษา 1 : 15 มกราคม 2509

ก่อ สวัสดิพานิชย์ วิธีเรียนภาษาไทย การสร้างประสิทธิภาพในการเรียน

โรงพิมพ์สมาคมสังคมศาสตร์แห่งประเทศไทย 2516, 105 หน้า

การประถมศึกษาจังหวัดเพชรบุรี, สำนักงาน รายงานผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียน นักเรียนชั้น ป.4 ปีการศึกษา 2524 จังหวัดเพชรบุรี

หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดเพชรบุรี 2525, 91 หน้า

อค์สำเนา

เกรียงศักดิ์ พราวศรี ความสัมพันธ์ระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย

การคิดแบบเอกนัย การคิดแบบอเนกนัย และการสร้างมโนภาพ ปรินิพนธ์

กศ.ม. วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร 2516, 137 หน้า อค์สำเนา

เกศินี โชติกเสถียร การใช้เทคโนโลยีทางการสอนในโรงเรียน มหาวิทยาลัย

ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2523, 248 หน้า

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน การวิจัยจุดอ่อนด้านทักษะเบื้องต้น

โรงพิมพ์สำนักงานเลขาธิการคณะรัฐมนตรี 2523, 82 หน้า

จรินทร์ ชานีรัตน์ เกม พิมพ์ครั้งที่ 2 โอเคียนส์โตร์ 2524, 121 หน้า

จันทมาศ ชื่นบุญ และคนอื่นๆ จิตวิทยาเด็ก มหาวิทยาลัยรามคำแหง 2515,

257 หน้า

จุลจักร โนพันธ์ และวัฒนา สุทธิปัญญา "เกมและการแข่งขันเพื่อลดเวลาการสอน"

ใน ลดเวลาการสอน : นวัตกรรมที่น่าสนใจ หน้า 282 โครงการส่งเสริม

สมรรถภาพการสอน ลพบุรี 2521

กวีวรรณ กีนาวงศ์ การละครสำหรับครูประถม แผนกเอกสารและการพิมพ์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พินิจโลก 2520, 135 หน้า อักสำเนา

ชาวล แพร่ตฤณ เทคนิคการเขียนข้อสอบ โรงพิมพ์คุรุสภา 2520, 457 หน้า

เทคนิคการวัดผล วัฒนาพานิช 2508, 452 หน้า

ชัยรัตน์ พุทธชาติ "เกมส์ภาษาไทย" ประชาศึกษา 3 : 150 ตุลาคม 2507

ชัยสิทธิ์ อิศรไกรศิลป์ วิธีสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและ

การสอน คณะครุศาสตร์ วิทยาลัยครูเพชรบุรี เพชรบุรี ม.ป.ป., 85 หน้า

ฐะปะนีย์ นาคธรรมพ ข้อสังเกตในการสอนวิชาหลักภาษา แพร่พิทยา 2517,

85 หน้า

ทศนา แคมมณี และคนอื่น ๆ กลุ่มสัมพันธ์ : ทฤษฎีและแนวปฏิบัติ เล่ม 1

โรงพิมพ์บุรพาศิลป์การพิมพ์ 2522, 294 หน้า

ธรรมการ, กระหวาง กรมพลศึกษา กีฬาพื้นเมือง โรงเรียนช่างพิมพ์ 2480,

1272 หน้า

น้อมฤดี จงพยุหะ คู่มือการศึกษาวิชาจิตวิทยาการศึกษา โรงพิมพ์มิตรสยาม

2516, 192 หน้า

นักศึกษาวิชาบรรณารักษศาสตร์ วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร ทฤษฎาเวลาเรียน

คาราศิลป์การพิมพ์ 2510, 72 หน้า

บั้งอร พุ่มสะอาด การศึกษาเปรียบเทียบองค์ประกอบของสมรรถภาพสมองด้านการคิด

แบบอเนกนัยทางภาษาตามทฤษฎีของกิลฟอร์ด กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ปริญญาณิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2517, 71 หน้า

อักสำเนา

บันลือ พดุษะวัน การสอนภาษาไทยในโรงเรียนประถมศึกษา เอกสารประกอบ
การเรียนวิชา ประถม 322 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พิษณุโลก 2522,
113 หน้า อักสำเนา

อุปเทศการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา แนวบูรณาการทางการสอน
ไทยวัฒนาพานิช 2522, 205 หน้า

บุญลือ ทองอยู่ "ความคิดสร้างสรรค์" มิตรครู 20 : 15 - 18 เมษายน 2521
บุญเสริม กุทธาภิรมย์ "การสอนเพื่อพัฒนาการอ่าน" วิทยาสาร 23 : 32 - 34
กรกฎาคม 2518

บุญเหลือ เพ็ญสุวรรณ ภาษาไทย-วิชาที่ถูกลืม พิมพ์ครั้งที่ 3 ชุมนุมส่งเสริมการใช้
ภาษาไทย 2523, 113 หน้า

ประชุมพร ศุกรเจริญ การสร้างแบบฝึกหัดการเขียนอย่างสร้างสรรค์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
วิทยานิพนธ์ ค.ม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2519, 200 หน้า อักสำเนา
ประเทิน มหาจันทร์ รวมบทความทางการศึกษา วิทยาลัยวิชาการศึกษา บางแสน
2515, 107 หน้า

ประยูร ฉิมพลี การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย ความคิด
แบบสืบสวน-สอบสวน ความคิดสร้างสรรค์ โดยวิธีสอนแบบสืบสวน-สอบสวน
กับแบบปกติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร 2522, 178 หน้า อักสำเนา

ประสงค์ ราชณสุข รายงานการวิจัยการศึกษาค้นคว้าและวิธีแก้ไขการพูดภาษาไทย
ของเด็กชาวเขา ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2523, 256 หน้า

ประสาธ อิศรปริศา จิตวิทยาการศึกษา กราฟิคอาร์ต 2522, 152 หน้า

ประสิทธิ์ กาพย์กลอน "ภาษาไทยกับการสอนให้ทันความเปลี่ยนแปลง" วิทยาสาร

22 : 16 มกราคม 2518

ปรีชา จันทรสิทธิเวช การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทน
ในการจำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาคณิตศาสตร์โดยมีเกมและ
ไม่มีเกมประกอบ ปริชญานีพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
2522, 145 หน้า อักส่าเนา

เปลื้อง ณ นคร ความผันผวนของภาษาไทย กรุงเทพฯการพิมพ์ 2518, 105 หน้า
ผะอบ โปษะกฤษณะ, พ.ศ. ลักษณะสำคัญของภาษาไทย พิมพ์ครั้งที่ 2 ทางหุ่นส่วน
จำกัดบำรุงสาส์น 2522, 213 หน้า

พรรณี เกษกมล การร่วมมือ-การแข่งขันที่มีผลต่อความสามารถในการแก้ปัญหา และ
ความคิดสร้างสรรค์ ปริชญานีพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
2522, 74 หน้า อักส่าเนา

พรรณี ชูชัย จิตวิทยาการเรียนการสอน วารุณการพิมพ์ 2522, 210 หน้า

"ลศึกษา, กรม ข่าวสารกรมพลศึกษา 6 : 1 - 10 มิถุนายน 2519

พเยาว์ ทักษิณ การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาของนักเรียนชั้นประถม
ปีที่ 4 โดยใช้แบบฝึกการเขียนอย่างสร้างสรรค์ที่นักเรียนเขียนได้อย่างอิสระ กับครู
เป็นผู้กำหนดเรื่อง ปริชญานีพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
2523, 209 หน้า อักส่าเนา

พิสุทธิ์ บุญเจริญ "การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสามารถ
ในการแก้ปัญหาเป็นกลุ่มของการสอนด้วยชุดการเรียนการสอนแบบสืบสวนสอบสวน
กับการสอนตามปกติ ในวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5" ใน ผลงานวิจัยทางการศึกษา
เล่ม 1 หน้า -2-55 - 2-59 เอกสารประกอบการประชุมทางวิชาการ สำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ 2524

เพ็ญ เลียงจันทร์ การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของการสอนเขียนเรียงความแบบปกติ กับแบบสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปรินิพนธ์ กศ.ม.

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2521, 110 หน้า อัดสำเนา
ฟุ้งเฟื่อง เครือตราฐ "ธรรมชาติของภาษา" ใน วิธีพิเศษในการสอนภาษาไทย

หน้า 1 - 4 ศูนย์พัฒนาการศึกษา ภาคศึกษา 2 จังหวัดยะลา 2506
เมืองทอง แชนมณี ศิลปะในการฟัง เอกสารประกอบการเรียนวิชา กส.2

ม.ป.ท. 2517, 4 หน้า อัดสำเนา

ยุพดี นาคพิระยุทธ การสอนภาษาไทยด้วยวิธีสอนแบบสืบสวนสอบสวน ในชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 วิทยานิพนธ์ ค.ม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2522, 178 หน้า อัดสำเนา

ยุพา ขนอนกราม การสร้างแบบฝึกการเขียนแบบสร้างสรรค์ด้านร้อยกรองสำหรับ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 วิทยานิพนธ์ ค.ม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2520, 160 หน้า
อัดสำเนา

วางรัตน อิศรภักดี และเทือก กุสุมา ณ อยู่ชยา วิชาชุดครูประกาศนียบัตรวิชาการศึกษา
วิชาภาษาไทย ตอน 1 วิธีสอนภาษาไทย พิมพ์ครั้งที่ 4 องค์การคำของคุรุสภา
2516, 165 หน้า

วัชร กอบบุญช่วย การศึกษามวลของเกมและปรีศนาคณิตศาสตร์ที่มีต่อวิชาคณิตศาสตร์
ความคิดสร้างสรรค์ และการคิดหาเหตุผลเชิงตรรกศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 1 (ม.1) ปรินิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
2522, 81 หน้า อัดสำเนา

รัตน นุชบุญเลิศ การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากเกมประกอบการสอน
วิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปรินิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2525, 57 หน้า อัดสำเนา

- ฤกษ์ชัย คุณูปการ อิทธิพลของความคล้ายคลึง-ความแตกต่าง และความร่วมมือการ
แข่งขัน ที่มีผลต่อความชอบพอของบุคคล ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัย
- ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2518, 46 หน้า อักส่าเนา
- ละเมียด ลิ้มอักษร "เรียนเป็นเล่น-เล่นเป็นเรียน" ประชาศึกษา 5 : 3 - 4
- ธันวาคม 2518
- วรารักษ์ รักวิจัย กิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กก่อนวัยเรียน เอกสารประกอบการสอน
- วิชาการศึกษาก่อนวัยเรียน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ประสานมิตร ม.ป.ป., 114 หน้า อักส่าเนา
- วิจิตร วรุตบางกุล "ความคิดสร้างสรรค์สำหรับครู" วารสารศึกษาศาสตร์ 2 : 41
- มกราคม - พฤษภาคม 2520
- วิชัย วงษ์ใหญ่ กิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กก่อนวัยเรียน เอกสารประกอบการเรียน
- คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2521, 68 หน้า
- อักส่าเนา
- _____ พัฒนาหลักสูตรและการสอนมิตินิใหม่ พิมพ์ครั้งที่ 2 โรงพิมพ์รุ่งเรืองธรรม
- 2523, 220 หน้า
- วิเชียร เกตุสิงห์ สถิติวิเคราะห์สำหรับการวิจัย พิมพ์ครั้งที่ 7 ม.ป.ท. 2524,
- 181 หน้า
- วิล ร่มสุข การสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางแสน 2522,
- 112 หน้า
- ศึกษาธิการ, กระทรวง กรมวิชาการ คู่มือการสอนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ 2523, 516 หน้า
- _____ หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 โรงพิมพ์ส่วนท้องถิ่น 2520,
- 442 หน้า

ศึกษานิเทศก์, กระทรวง กรมสามัญศึกษา จุลสารภาษาไทย ศึกษานิเทศก์

กรมสามัญศึกษา 2506, 206 หน้า

ศึกษานิเทศก์จังหวัดกาญจนบุรี, หน่วย คณิตคิดสนุก โรงพิมพ์พิเศษ 2520, 105 หน้า

สนิท บุญทรง วิธีสอนภาษาไทยในชั้นประถมศึกษา ภาควิชาภาษาไทย วิทยาลัยครู

เพชรบุรี เพชรบุรี ม.ป.ป., 122 หน้า อัดสำเนา

สมประสงค์ ปิ่นจินดา น้อมฤดี จงพยุหะ และศิริรัตน์ เจริญศักดิ์ คู่มือการศึกษา

พัฒนาการเด็ก โรงพิมพ์พิเศษ 2516, 221 หน้า

สมพงษ์ รุจิวรรณ การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติทางวิทยาศาสตร์ ความคิด

สร้างสรรค์ พฤติกรรมด้านความเป็นผู้นำ ความตั้งใจเรียน และผลการเรียน

วิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนมัธยมปีที่ 3 ปรินทิพย์ กศ.ม. วิทยาลัยวิชาการศึกษา

ประสานมิตร 2516, 140 หน้า อัดสำเนา

สมศรี เพ็ชรยิ้ม การสร้างแบบฝึกหัดทักษะวิชาภาษาไทยเรื่อง "ตัวสะกดมาตราแม่ก"

สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 วิทยานิพนธ์ ค.ม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2520,

185 หน้า อัดสำเนา

สมศักดิ์ ชำนาญกิจ การไขบทเพลงประกอบการสอนวิชาภาษาไทยในระดับชั้นประถมศึกษา

ปีที่ 4 วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ 2523, 109 หน้า อัดสำเนา

สังเวียน สฤณกุล วิธีสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา โรงพิมพ์มหาวิทยาลัย

รามคำแหง 2521, 350 หน้า

สุจินต์ เลี้ยงจรรยาวัจน์ การใช้เกมประกอบการสอนวิชาฟิสิกส์ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

สายสามัญ วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ 2521, 117 หน้า

สุภารัตน์ เอกวานิช การสร้างแบบฝึก การอ่านเร็วที่ใช้อักษร ร ด ว ควบคู่

สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่สี่ วิทยานิพนธ์ ค.ม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2520,

123 หน้า อัดสำเนา

สุทธิวงศ์ พงศ์ไพบูลย์ "ความสูญเสียในการเรียนการสอนภาษาไทย-ภาษาไทยวันนี้"

วิทยาสาร 6 : 13 กุมภาพันธ์ 2516

สุโท เจริญสุข หลักจิตวิทยาและพัฒนาการของมนุษย์ แพทย์พิทยา 2515, 815 หน้า

สุไร พงษ์ทองเจริญ วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง โครงการผลิตตำรา

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2520, 155 หน้า

ไสว เลี่ยมแก้ว การวัดผลและการประเมินผลการศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ปัตตานี 2516, 179 หน้า

"หลักสูตรประถมศึกษา 2521 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 นั้นเป็นฉันทาค" ประชาศึกษา

3 : 4 - 20 ธันวาคม 2524

อนันต์ ศรีโสภณ สถิติเบื้องต้น ไทยวัฒนาพานิช 2520, 570 หน้า

อนุমানราชชน, พระยา "วัฒนธรรมและภาษา" ใน คู่มือครูภาษาไทย หน้า 74

เอกสารนิเทศการศึกษา หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู 2514

อังคณา สายยศ วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2523, 193 หน้า

อัจฉรา ชีวพันธ์ คู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน

ไทยวัฒนาพานิช 2523, 118 หน้า

อารี รังสีนันท์ "บทบาทของพ่อแม่และครูที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก"

ครูปริทัศน์ 4 : 50 พฤศจิกายน 2520

Anderson, Ronald D. and Others. Developing Children's Thinking Through Science. Englewood Cliffs, N.J., Prentice-Hall Inc., 1970. 370 p.

Anderson, Ruth B. "A Study of The Relationship Between Set Induction And Originality In The Creative Writing of Elementary School Children," Dissertation Abstracts International. 34 : 6490-A, April, 1974.

- Arnold, Arnold. "Your Child Play," In Child Development Series. pp. 110 - 113. 1965.
- Bednar, Richard L., and Parker, Clyde A. "The Creative Development and Growth of Exceptional College Students," Journal of Educational. 59 : 133 - 136, November, 1969.
- Biswas, A. and Aggarwal, J.C. In Encyclopedia Dictionary & Directory of Education. p. 69. New Delhi, Army Press, 1971.
- Bloom, Benjamins, Editor. Taxonomy of Educational Objective. New York, Green and Co., 1971. 292 p.
- Carter, Thomas Edward. "Effects of the Use of Computational Games in a Club Setting on Attitudes and Achievement of Inner-City Student," Dissertation Abstracts International. 36 : 3474-A, December, 1975.
- Dickerson, D.P. "A Comparison 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 International. 10 : 6456-A, April, 1976.
- Ferguson, George A. Statistical Analysis in Psychology and Education. 4 th. ed., New York, McGraw-Hill Book Company, 1976, 492 p.
- Generes, Louis Florval. "The Effects of Instructional Games and Competitive Reinforcement Pattern on the Learning of Basic Multiplication Facts and Algorithms for Middle Grade Mathematics Students," Dissertation Abstracts International. 39 : 87-A, July, 1978.
- Gilman, John Frances, John Rowe, and Hildemborger Mary Frances, "Games in Senior High School Mathematics Classes," The Mathematics Teacher. 69 : 657 - 661, December, 1976.
- Hutchinson, Eliot D. How to think Creatively. New York, Abingdon press, 1949. 273 p.
- Jefferyis, James. "Let's Play WFF'N Proof," The Mathematics Teacher. 62 : 113 - 117, February, 1969.
- Krech, David, Crutchfield, R.S., and Norman, Livson. Elements of Psychology. New York, Alfred A Knoff, 1969. 864 p.

- Lee, W.R. Language-Teaching Games and Contests. London, Richard Clay Ltd., 1975. 166 p.
- Maccoby, Eleanor E. Readings in Social Psychology. New York, Henry Holt and Company, 1958. 674 p.
- New Standard Encyclopedia. "Games," p.9 - 21. Chicago, Standard Educational Co., 1969.
- Norma, Trowbridge. "Cross Cultural Study of Creative Idias," Children Comparative Educational Review. 1 : 80 - 83, February 1968.
- Owene, Francis Louis. "A Study of Creative Writing Ability of Third Students" in A Communication Skill Through Authorship Program," Dissertation Abstracts International. 33 : 3485-A, January 1978.
- Pinter, Donna D.K. "The Effects of and Academic Game on the Spelling Achievement of third Graders," Dissertation Abstracts International. 2 : 710-A, August 1977.
- Roxie, W.B. "The Effect of Playing Educational Games With Mothers Concept Development of Kindergarten Children," Dissertation Abstracts International. 11 : 61 -A, May 1972.
- Torian, Cruddie Lee. "An Evaluation of the Development of A More Positive Self Image in Middle School-Aged Children Through A Particular Creative Writing Program," Dissertation Abstracts International. 37 : 7593-A, June 1977.
- Torrance, Paul E. "Education and Creativity," In Creativity : Progress and Potential. p. 105. Edited by Calvin W. Tayler, New York, McGraw-Hill Book Co., 1964.
- _____. Education and the Creative Potential. Minneapolis The Lund Press, 1963. 250 p.
- _____. Guiding Creative Talent. Englewood Cliffs, M.J., Prentice-Hall, 1962. 278 p.
- Westcott, Alvin M. and Smith, James A. Creative Teaching of Mathematics in the Elementary School. Boston, Allyn and Bacon inc., 1967. 221 p.
- Wynroth, Lloyd Z. "Learning Arithmetic by Playing Games," Dissertation Abstracts. 31 : 942-A- 943A, September, 1970.

Yawkey, Thomas Daniels. "Why Play ?" Educational Research
Quarterly. 5 : 75, Summer, 1980. •

Yoosef, Rarimi. "The Relation Effect of Threat of Punishment,
Promised Reward, and Reasoning on Students Creating Behavior,"
Dissertation Abstracts International. 38 : 5355-A, March 1978.

!

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก.

ค่าคุณภาพของเครื่องมือ

ค่าสถิติเพื่อทดสอบสมมุติฐาน

ค่าคุณภาพของเครื่องมือ

1. ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย
จากสูตร คูเคอร์ - ริชาร์ดสัน 20 (KR - 20)

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

เมื่อ r_{tt} = ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

$$n = 50$$

$$\sum pq = 10.97$$

$$s_t^2 = 56.65$$

$$r_{tt} = .823$$

$$\therefore \text{ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ} = .823$$

2. ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ
 วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย จากวิธีเทคนิค 27 % และตารางของจุง เกห์สตัน

ข้อที่	ค่า p	ค่า r	ข้อที่	ค่า p	ค่า r	ข้อที่	ค่า p	ค่า r
1	.61	.53	18	.50	.40	35	.28	.57
2	.77	.76	19	.80	.73	36	.29	.57
3	.58	.42	20	.59	.56	37	.50	.55
4	.43	.27	21	.60	.39	38	.61	.28
5	.31	.29	22	.48	.22	39	.51	.20
6	.63	.59	23	.78	.48	40	.68	.51
7	.50	.40	24	.72	.57	41	.68	.51
8	.46	.30	25	.56	.30	42	.63	.59
9	.48	.30	26	.80	.28	43	.54	.27
10	.25	.38	27	.68	.62	44	.60	.53
11	.62	.50	28	.52	.37	45	.54	.34
12	.78	.47	29	.57	.27	46	.34	.50
13	.40	.39	30	.56	.30	47	.66	.65
14	.40	.22	31	.72	.55	48	.32	.30
15	.40	.39	32	.23	.35	49	.38	.50
16	.69	.62	33	.33	.53	50	.70	.38
17	.50	.68	34	.54	.27			

3. ค่าความเชื่อมั่นในการตรวจเรียงความ โดยหาสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์

จากสูตร

$$r = \frac{N\sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

เมื่อ r = ความเชื่อมั่นในการตรวจเรียงความ

$$\sum X = 1058$$

$$\sum Y = 1055$$

$$\sum XY = 37607$$

$$\sum X^2 = 37744$$

$$\sum Y^2 = 37555$$

$$N = 30$$

$$\therefore \text{ความเชื่อมั่นในการตรวจเรียงความ} = .9047$$

4. นัยสำคัญของความแตกต่างของสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของผู้ตรวจเรียงความ

ใช้สูตร

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \quad df = n - 2 = 5 - 2 = 3$$

เมื่อ t = ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน t -distribution

$$r = .9047$$

$$r^2 = .8185$$

$$n = 5$$

$$\text{ค่า } t \text{ จากตารางคำนวณ} = 3.6784$$

$$t_{.05} (df = 3) = 3.182$$

$\therefore$ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ไขสูตร

5. ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา

$$r_{tt} = \frac{n}{n-1} \left\{ 1 - \frac{\sum s_1^2}{s_X^2} \right\}$$

เมื่อ r_{tt} = ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบครั้งที่ 2

$$n = 4$$

$$\sum s_1^2 = 21.1999$$

$$s_X^2 = 13.442$$

∴ ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบครั้งที่ 1 = .7695

เมื่อ r_{tt} = ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบครั้งที่ 2

$$n = 4$$

$$\sum s_1^2 = 39.9397$$

$$s_X^2 = 107.6678$$

∴ ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบครั้งที่ 2 = .8387

เมื่อ r_{tt} = ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบครั้งที่ 3

$$n = 5$$

$$\sum s_1^2 = 2.8702$$

$$s_X^2 = 5.2746$$

∴ ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบครั้งที่ 3 = .5698

$$\text{เมื่อ } r_{tt} = \text{ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบครั้งที่ 4}$$

$$n = 4$$

$$\sum s_i^2 = 1.5449$$

$$s_x^2 = 2.7418$$

$$\therefore \text{ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบครั้งที่ 4} = .582$$

$$\text{เมื่อ } r_{tt} = \text{ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบครั้งที่ 5}$$

$$n = 10$$

$$\sum s_i^2 = 61.092$$

$$s_x^2 = 160.6218$$

$$\therefore \text{ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบครั้งที่ 5} = .6885$$

$$\text{เมื่อ } r_{tt} = \text{ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบครั้งที่ 6}$$

$$n = 4$$

$$\sum s_i^2 = 45.3409$$

$$s_x^2 = 119.704$$

$$\therefore \text{ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบครั้งที่ 6} = .8283$$

คาสติพิเพื่อทดสอบสมมติฐาน

1. การเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม โดยใช้ t - test

$$\text{สูตร } t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1) s_1^2 + (n_2 - 1) s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}} \quad df = n_1 + n_2 - 2$$

t = คาสติพิที่ใช้พิจารณาใน t - distribution

$$\bar{X}_1 = 31.7$$

$$\bar{X}_2 = 24.967$$

$$s_1^2 = 16.9759$$

$$s_2^2 = 42.3437$$

$$n_1 = 30$$

$$n_2 = 30$$

$$\therefore t \text{ จากการคำนวณ} = 4.7881$$

$$t_{.01} (df = 58) = 2.660$$

2. การเปรียบเทียบความแตกต่างคะแนนหลังเรียนและก่อนเรียนวิชา
ภาษาไทยของกลุ่มทดลอง โดยใช้ t - test

$$\text{สูตร } t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N - 1}}} \quad df = N - 1$$

t = ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน t - distribution

$$\sum D = 378$$

$$\sum D^2 = 5321$$

$$(\sum D)^2 = 149769$$

$$\therefore t \text{ จากการคำนวณ} = 20.499$$

$$t_{.01} (df = 29) = 2.756$$

3. การเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์
ทางภาษาของกลุ่มทดลอง กับกลุ่มควบคุม โดยใช้ t - test

$$\text{สูตร } t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1) s_1^2 + (n_2 - 1) s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}} \quad df = n_1 + n_2 - 2$$

t = ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน t - distribution

$$\bar{X}_1 = 182.67$$

$$\bar{X}_2 = 115.07$$

$$s_1^2 = 2840.9195$$

$$s_2^2 = 1439.0968$$

$$n_1 = 30$$

$$n_2 = 30$$

$$\therefore t \text{ จากการคำนวณ} = 5.6616$$

$$t_{.01} (df = 58) = 2.660$$

4. การเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา
หลังเรียนและ ก่อนเรียนของกลุ่มทดลอง โดยใช้ t - test

$$\text{สูตร } t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N\sum D^2 - (\sum D)^2}{N - 1}}} \quad df = n - 1$$

t = ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน t - distribution

$$\sum D = 2831$$

$$\sum D^2 = 339143$$

$$(\sum D)^2 = 8014561$$

$$N = 30$$

$$\therefore t \text{ จากการคำนวณ} = 10.3738$$

$$t_{.01} (df = 29) = 2.756$$

ภาคผนวก ข.
ตารางวิเคราะห์หลักสูตร
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ตาราง วิเคราะห์หลักสูตร วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 บทเรียนบทที่ 1-3

เนื้อหา	พฤติกรรม						รวม	อันดับความสำคัญ
	ความรู้ความจำ	ความเข้าใจ	การนำไปใช้-ทักษะ	การวิเคราะห์	การสังเคราะห์	การประเมินค่า		
	10	10	10	10	10	10	60	
บทที่ 1 เล่นต่อคำ								
1. การอ่าน								
อ่านในใจและอ่านออกเสียงบทเรียน								
บทที่ 1 และแบบฝึกหัดบทเรียน	4	5	3	4	3	3	22	7
อ่านคำใหม่ 51 คำ	5	5	4	4	4	4	26	3
อ่านคำที่ออกเสียง ร ถ ว คบ								
กล้ำ และคำที่ประวิสรรชนีย์	4	4	4	3	4	4	23	6
อ่านกลุ่มคำ	5	5	5	4	3	4	26	3
2. การเขียน								
ข้อควรปฏิบัติและข้อควรเว้นใน								
การขีดเขียนตามสถานที่ว่าง ๆ	5	5	5	3	4	4	26	3
เขียนคำใหม่ในบทเรียนบทที่ 1	5	5	5	5	4	4	28	1
เขียนคำที่ร ถ ว คบกล้ำ								
และคำที่ประวิสรรชนีย์	4	3	5	3	3	3	19	10

เนื้อหา	พฤติกรรม						รวม	อันดับความสำคัญ
	ความรู้ความจำ	ความเข้าใจ	การนำไปใช้-ทักษะ	การวิเคราะห์	การสังเคราะห์	การประเมินค่า		
	10	10	10	10	10	10	60	
แต่งประโยคจากกลุ่มคำ	4	4	4	4	4	3	23	6
เขียนตัวบรรจงเต็มบรรทัด	4	4	4	5	4	3	24	5
เขียนสรุปเรื่องที่ให้อ่านหรือได้ฟัง	6	5	5	4	3	4	27	2
ใช้คำใหม่แต่งประโยคบอกเล่า	3	4	3	3	2	2	17	12
เขียนแสดงความคิดเห็นจากเรื่อง								
ที่มีกความคิด	4	5	5	4	4	3	25	4
ใช้เครื่องหมายอัศเจรีย์ !	4	4	3	3	3	4	21	8
<u>บทที่ 2 วัชร่างกลางป่า</u>								
1. การอ่าน								
อ่านในใจและอ่านออกเสียงบทเรียน								
บทที่ 2 และแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน	4	5	4	5	3	3	24	5
อ่านคำใหม่ 54 คำ	5	4	4	4	4	3	24	5
ค้นหาความหมายของคำจาก								
พจนานุกรม	5	5	5	5	4	4	28	1
อ่านคำที่ใกล้เคียงสระ ะ และ								
สระ เียะ	5	5	4	4	4	4	26	3
อ่านคำที่มีอักษรนำ	5	5	5	5	4	4	28	1
อ่านคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์	4	4	4	4	4	4	24	5

เนื้อหา	พฤติกรรม						รวม	อันดับความสำคัญ
	ความรู้ความจำ	ความเข้าใจ	การนำไปใช้-ทักษะ	การวิเคราะห์	การสังเคราะห์	การประเมินค่า		
	10	10	10	10	10	10	60	
2. การเขียน								
เขียนคำใหม่ในบทเรียนบทที่ 2	4	4	3	3	3	3	20	9
เขียนคำที่มีสระ ัวะ และสระ เียะ	4	3	3	2	3	3	18	11
เขียนคำที่มีอักษรนา	4	4	3	4	5	4	24	5
เขียนคำที่ไปสระวิวงรรณะ	4	4	3	3	2	2	18	11
เขียนตัวบรรจงครึ่งบรรทัด	4	4	4	4	4	4	24	5
แต่งประโยคบอกเล่า	4	4	4	3	3	3	21	8
แต่งประโยคปฏิเสธ	4	4	4	4	3	3	22	7
บันทึกเหตุการณ์	3	3	4	4	3	3	20	9
เขียนจดหมายถึงเพื่อน	4	4	4	3	3	3	22	7
เขียนคำตอบแสดงความคิดเห็น และสรุปเรื่องที่อ่านในบทเรียน	5	5	4	3	4	3	24	5
บทที่ 3 ที่งานสงคราม								
1. การอ่าน								
อ่านในใจและอ่านออกเสียงบทเรียน								
ที่ 3 และแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน	4	5	4	4	4	4	25	4
อ่านคำใหม่ 51 คำ	4	5	4	4	4	4	25	4

ชุดการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน ชุดที่ 1

บทที่ 1 เอนกคำ วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เวลา 6 ชั่วโมง ใช้แผนการสอนที่ 1-6

เนื้อหา

1. การฟัง มารยาทในการฟัง คำที่มี ร ล ว ความกล้าและคำที่ประวิสรรชนีย์ กลุ่มคำ
เรื่องที่เกิดความคิดจากบทเรียนที่ 1 คำอธิบายบทเรียน
2. การพูด มารยาทในการพูด การเล่านิทาน คำที่มีเสียง ร ล ว ความกล้าและคำที่
ประวิสรรชนีย์ กลุ่มคำ แสดงความคิดเห็น เรื่องที่เกิดความคิด
3. การอ่าน อ่านในใจและอ่านออกเสียงบทที่ 1 และแบบฝึกหัดบทเรียนคำใหม่ 51 คำ
คำที่มีเสียง ร ล ว ความกล้าและคำที่ประวิสรรชนีย์
4. การเขียน ขอดทวนและควรปฏิบัติในการฝึกเขียนตามสถานที่ต่าง ๆ คำใหม่ 51 คำ
คำที่มี ร ล ว ความกล้า และคำที่ประวิสรรชนีย์ แต่งประโยคจากกลุ่มคำ เขียนกับบรรจงเต็มบรรทัด
สรุปเรื่องที่ได้อ่านหรือได้ฟัง ใช้คำใหม่แต่งประโยคบอกเล่า เขียนแสดงความคิดเห็นจากเรื่องที่เกิดความคิด
ใช้เครื่องหมายอัศเจรีย์

ความคิดรวบยอด

1. การฟังโดยใช้ความคิดทำให้ง่ายเกิดสติปัญญา
2. การฟังที่ดี คือ ฟังแล้วสรุปสาระสำคัญได้ โดยใช้ภาษาพูดของตนเองอย่างละเอียดและชัดเจน
3. มารยาทของการฟัง เป็นสิ่งจำเป็นที่บุคคลต้องช่วยกันกำหนดขึ้นเพื่อประโยชน์ในการอยู่ร่วมกัน
4. ผู้ฟังและผู้พูดมีความสำคัญเท่าเทียมกันในการสื่อสาร
5. การพูดให้ชัดเจนและถูกต้องช่วยในการสื่อสารระหว่างบุคคลกับผู้ฟังคำใหม่ไปด้วยดี
6. การอ่านที่มีประสิทธิภาพสูงขึ้น ผู้อ่านต้องจับจุดสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ และอ่านได้ปริมาณมาก
แต่ใช้เวลาและพลังงานน้อย
7. การฝึกเขียนอย่างประณีตบรรจงให้ถูกต้องตามลักษณะของการวางอักษรในภาษาไทย เป็น
การสร้างนิสัยให้เขียนด้วยความประณีตเรียบร้อยต่อไป

8. เครื่องหมายต่าง ๆ ในภาษาไทยมีขึ้นเพื่อประโยชน์ในการเขียนหนังสือให้มีประสิทธิภาพที่จะสื่อความหมายให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ช่วยประหยัดเวลาทั้งในการเขียน การอ่าน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. พังเรื่องที่กำหนดให้แล้วนำมาอภิปรายในกลุ่มได้
2. พังเรื่องที่กำหนดให้แล้วนำมาเขียนสรุปเป็นความคิดของตนเองได้
3. สรุปหลักเกณฑ์การพังและการพูดได้ถูกต้องและเหมาะสม
4. ปฏิบัติในการพังและการพูดได้ถูกต้องและเหมาะสม
5. อ่านพูดคำควบกล้ำ ร ล ว ได้ถูกต้องชัดเจน
6. เมื่อกำหนดกลุ่มคำให้ สามารถบอกความหมายและแบ่งประโยคได้
7. อ่านเขียน และบอกความหมายของคำใหม่ในบทเรียนได้ถูกต้อง
8. อ่านในใจจากเรื่องในบทเรียนแล้วสามารถจับใจความของเนื้อเรื่องและตอบคำถามได้
9. อ่านในใจและอ่านออกเสียงบทเรียนที่ 1 และแบบฝึกหัดบทเรียนได้ถูกต้อง
10. พังคำอธิบายการเล่นบอลแล้วสามารถเล่นบอลได้ถูกต้อง
11. เมื่อกำหนดข้อความที่แสดงอาการดีใจหรือตกใจให้ สามารถใช้เครื่องหมายอัฒเจียประกอบคำหรือข้อความที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง
12. เขียนข้อความที่กำหนดให้ด้วยตัวบรรจงเต็มบรรทัดได้ถูกต้อง และสวยงามภายในเวลาที่กำหนด
13. ปฏิบัติตนเกี่ยวกับสถานที่ที่ควรขีดเขียนและไม่ขีดเขียนได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ให้ครูสอนตามแผนการสอน ที่ 1 - 6

สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำ
2. บัตรคำประกอบภาพ

3. แผนประโยค
4. ของจริง ของจำลอง ภาพ
5. เครื่องมืออ่านแบบกวาดสายตา
6. พจนานุกรมและประมวลคำพยางค์เรียน
7. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป.4 กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ
8. หนังสือเรียนภาษาไทยชั้น ป.4 เล่ม 1 กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ
9. อุปกรณ์ในการเล่นเกมต่าง ๆ
10. เครื่องบันทึกเสียง
11. แผนภูมิเพลง

การประเมินผล

1. สังเกต
 - 1.1 ความสนใจ ความตั้งใจในการเรียนและร่วมกิจกรรม
 - 1.2 การใช้ภาษาในการแสดงความคิดเห็น และสรุปใจความสำคัญจากที่ฟังหรืออ่าน
 - 1.3 การปฏิบัติตนในการฟัง การพูด
 - 1.4 การออกเสียงคำต่าง ๆ ในการพูด การร้องเพลง
2. วัดถาม
 - 2.1 วัดความ รู้จักเลขต่าง ๆ
 - 2.2 ความหมายของคำ วลี ประโยค
 - 2.3 ความเห็นที่นักเรียนตอบอย่างเสรี
3. ตรวจผลงาน
 - 3.1 เขียนคำถ้อยจากเนื้อเรื่อง
 - 3.2 เขียนตัวบรรจงตามที่กำหนด
 - 3.3 เรียงความเป็นประโยคให้ใจความ
 - 3.4 การทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 1

บทที่ 1 เสนอคำ

เวลา 1 ชั่วโมง

ความถนัดของ

1. มารยาทของการฟัง เป็นสิ่งจำเป็นที่บุคคลต้องช่วยกันกำหนดขึ้น เพื่อประโยชน์ในการอยู่ร่วมกัน
2. การฟังที่ดี คือ ฟังแล้วสรุปสาระสำคัญได้ โดยไม่ภาษาพูดของผู้ฟัง เองอย่างกระตือรือร้นและชัดเจน
3. การพูดให้ชัดเจนและถูกต้องช่วยในการสื่อสารระหว่างผู้ฟังคำเป็นไปอย่างดี
4. การอ่านหนังสือประสิทธิภาพ บุคคลต้องจับจุดสำคัญของเรื่องที่อ่านได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อภิปรายแสดงความคิดเห็นถึงความสำคัญของการมีมารยาทในการฟังและการพูดได้
2. ขบคิดลักษณะในการฟัง และการพูดเป็นข้อ ๆ ได้
3. เขียนสรุปใจความสำคัญจากข้อความที่อ่านได้

เนื้อหา มารยาทในการฟังกิจกรรมการเรียนรู้ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ให้นักเรียนทำกิจกรรมยอมรับ - ไม่ยอมรับ
2. ครูกับนักเรียนร่วมกันอภิปรายผลของการทำกิจกรรมยอมรับ-ไม่ยอมรับ และความสำคัญของมารยาทในการฟังและการพูด
3. จัดนักเรียนเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้เลือกประธานกลุ่มและเลขานุการกลุ่ม จัดที่นั่งให้สามารถปรึกษากันได้

ขั้นสอน

1. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเล่นเกมสิ่งซึ่งจริง โดยครูแนะนำกติกาให้ทราบก่อน เมื่อจบการเล่นแล้ว

ครูและนักเรียนต้องระมัดระวังและมอบหมายให้เป็นกำลังใจ

2. โยนลูกเหวี่ยงตามแผนภูมิการโยนในการฟังและการพูด

ขั้นฝึกทักษะ

1. โยนลูกเหวี่ยงแล้วพูดให้เพื่อน ๆ ฟังตามข้อ 1 และ 3 นาที เพื่อเป็นการนำในการฟังและการพูด ครูสังเกต จดบันทึกข้อดีและข้อควรแก้ไขปรับปรุงไว้
2. ครูให้นักเรียนร่วมกันสรุปผลการฟังและการพูด โดยเน้นข้อควรแก้ไข ปรับปรุง
3. โยนลูกเหวี่ยงตามแบบฝึกหัดเกี่ยวกับมารยาทในการฟังและการพูด

ขั้นสรุป

1. โยนลูกเหวี่ยงตามแผนภูมิการโยนในการฟังและการพูดอีกครั้งหนึ่ง
2. ครูให้นักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการทำกิจกรรมยอมรับ – ไม่ยอมรับ การเล่นเกมสิ่งหนึ่งจริง การฟังพูด การทำแบบฝึกหัด และข้อคิดที่ได้จากการเรียนในครั้งนี้

สื่อการเรียนรู้

1. แผนภูมิเกี่ยวกับมารยาทในการฟังและการพูด
2. เอกสารเรื่องมารยาทในการฟังและการพูด
3. แบบฝึกหัดเกี่ยวกับมารยาทในการฟังและการพูด
4. อุปกรณ์ในการเล่นเกมสิ่งหนึ่งจริง ซึ่งประกอบด้วยบัตรภาพ 10 ใบ 10 คำ และบัตรแม่เหล็ก 30 บัตร และแม่เหล็ก 1 แท่ง
5. ธง
6. แผนภูมิโทษและเน้นในการเล่นเกม

การประเมินผล

1. สังเกต ความสนใจ ความตั้งใจในการเรียนและร่วมกิจกรรม
 - 1.1 ความสนใจ ความตั้งใจในการเรียนและร่วมกิจกรรม
 - 1.2 การใช้ภาษาในการแสดงความคิดเห็น และสรุปใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านหรือฟัง
 - 1.3 การปฏิบัติตนในการฟัง การพูด

- 1.4 การออกเสียงคำต่าง ๆ ในการพูด
2. นิทาน
 - 2.1 พลังจินตนาการต่าง ๆ
 - 2.2 ความเห็นที่นักเรียนถกเถียงอย่างเสรี
3. การตรวจรางวัล
 - 3.1 การเขียนแบบถ้อยมี
 - 3.2 การทำแบบมีกติก

การตรวจ

1. กิจกรรมยอมรับ - ไม่ยอมรับ
 - 1.1 ครูหาอาสาสมัคร 2 คน ให้แต่ละคนคิดเรื่องที่จะเล่าให้เพื่อนฟังประมาณ 5 นาที
จะเป็นเรื่องอะไรก็ได้ที่คิดว่าเพื่อน ๆ สนใจ ครูนัดหมายสำหรับลำดับการพูดกันหลังของอาสาสมัครทั้งสองไว้ แล้วให้ไปรออยู่ข้างนอกห่างจากห้องเรียนพอสมควร เพื่อไม่ให้ได้ยินเสียงในห้องเรียน
 - 1.2 ครูนัดหมายนักเรียนในชั้นเรียนว่า ให้แสดงความสนใจและตั้งใจฟังอาสาสมัครคนแรก
แต่แกล้งทำเป็นไม่สนใจฟัง และทำหน้าที่บอกอาสาสมัครคนที่ 2 พร้อมทั้งสังเกตกิริยาอาการของอาสาสมัครทั้งสองคนว่าเป็นอย่างไรด้วย
 - 1.3 เมื่ออาสาสมัครทั้งสองเล่าเรื่องแล้ว ครูเรียกอาสาสมัครให้พูดให้เพื่อน ๆ ฟังว่า
ขณะที่เวลานั้นสังเกตเห็นเพื่อน ๆ แสดงอาการอย่างไร ตนเองมีความรู้สึกอย่างไร ทำไมจึงรู้สึกเช่นนั้น
 - 1.4 ครูให้นักเรียนในชั้นเรียนบรรยายว่าอาสาสมัครทั้งสองคนแสดงกิริยาอาการอย่างไร
บ้างในขณะที่เขา/เธอ/เรื่อง แล้วครูจึงให้อาสาสมัครทราบดีว่าที่เพื่อน ๆ แสดงอาการต่าง ๆ นั้น เป็นเพราะ
ครูนัดหมายไว้ แล้วปล่อยให้อาสาสมัครคนที่สองไม่ให้ถือโทษเพื่อน ๆ
2. เอกสารเรื่องมาฆาตในการฟังและการพูด
มาฆาตในการฟัง
 1. ตั้งใจฟัง ตามองผู้พูด
 2. ไม่ให้ความรำคาญให้กับผู้ฟังคนอื่น

3. ไม่แสดงกิริยาที่ไม่เหมาะสม เช่น โห่ ฮา ฯลฯ
4. ถ้าวรชกถามปัญหา ขอของใจ ควรขออย่างถ่อม ไม่รูดสอดอะไรที่บ่งบอกถึงพลังหรือแย่งกันดู
5. ไม่ตบตอเสียด พับถม เยาะเย้ย หรือนินทาวรรายผู้อื่น
6. ใจกว้างโอบเอื้อเฟื้อ และขอบคุณเมื่อได้รับคำยกย่องชมเชย
7. เปิดโอกาสให้ผู้อื่นพูด และรับฟังเหตุผลของผู้อื่น
8. ไม่ประหม่าหรือแสดงกิริยาอาการโกรธเคืองผู้อื่น
9. พยายามถอยรูดคำ โดยไม่หัวถึง
10. ยืนหรือนั่งสงวนผ่าเผย ในท่าสงวนผ่าเผย ไม่ล่วงละเมิดและเกาะในเขตที่พูด

3. แบบฝึกหัดเกี่ยวกับมารยาทในการฟังและการพูด

คำชี้แจง ให้นักเรียนเติมข้อความในช่องว่างให้ถูกต้องและสมบูรณ์

มารยาทในการฟัง

1. ในการฟังต้องตั้งใจฟัง และ
2. ไม่ทำควมร่ำคาญใจกับ
3. ไม่แสดงกิริยาที่ไม่เหมาะสม เช่น
4. ควรซักถามเมื่อ

มารยาทในการพูด

1. ในการพูดควรใช้น้ำเสียง
2. ไม่ควรพูดสอดในเขตที่
3. ไม่แสดงกิริยาอาการที่ไม่เหมาะสม เช่น
4. ไม่พูดตอเสียด และ
5. ควรเปิดโอกาสให้คนอื่น
6. ควรพูดให้

4. เกมชิงชิงชิง

อุปกรณ์การเล่น

1. บัตร ดูก ผิด เพาะจำนวนกลุ่ม กลุ่มละ 2 บัตร

2. แขนงูไม้กระดาน ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

กระดาน	10						
	9						
	8						
	7						
	6						
	5						
	4						
	3						
	2						
	1						
	0	/	/	/	/	/	/
กลุ่มที่		1	2	3	4	5	6

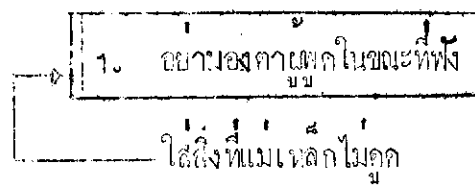
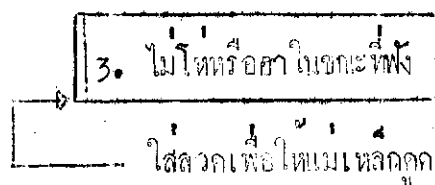
3. แม่เหล็ก

4. ไม้รวกหรือหวายแม่เหล็ก จำนวน 30 บัตร

ตัวอย่าง

บัตรที่ถูก

บัตรที่ผิด



ข้อความที่เขียนในบัตร

1. อย่ามองความผิดในขณะที่ยัง
3. ไม่ให้หรือขายในขณะที่ยัง
5. ไม่เกินเข่าออกในขณะที่ยังการพูด
7. ควรฟังเรื่องข้อบกพร่องที่เห็น
9. ควรพูดควมำเจียงนวมวล
11. การตะโกนเมื่อขำขำที่ไม่ดี
13. ไม่ควรเอะอะโวยวาย
15. ควรขออนุญาตก่อนที่จะพูด
17. ควรรอให้คนเต็มใจบอกความจริงพูด
19. อย่าเขินอายเขินอาย
21. ไม่ควรขอมุมใครเมื่อเขามองเรา
23. ควรฟังความผิดของคน
25. อย่าแสดงอาการประหม่า
27. บางครั้งคงพูดให้เขาที่พูด
29. อย่าลวงและเกาะเกาะขณะที่ยังพูด
2. ควรกระซิบถามคนข้าง ๆ ในขณะที่ยัง
4. ก่อนจะถามควรขออนุญาตก่อน
6. ควรขออนุญาตประธานก่อนจะออกจากที่ประชุม
8. อย่าถามเมื่อเขาคงพูดแล้ว
10. ควรพูดให้ดังที่สุดเท่าที่จะทำได้
12. อย่าขมวดคอกคอก
14. ควรพูดพร้อม ๆ กับคนอื่น
16. เมื่อคนอื่นพูดไม่ควรพูดแทรก
18. ไม่ควรพูดของใคร
20. ไม่พูดนินทาใคร ๆ
22. เมื่อพูดไม่ควรขอโทษ
24. ควรให้คนอื่นพูด
26. ควรเตือนให้เขารู้ว่าเราจะโกรธเขา
28. คงพูดให้เขารู้จักคำ
30. ยืนหรือนั่งพูดให้สง่างาม

วิธีเล่น

1. ครูแจกบัตร ถูก ผิด ให้กลุ่มละ 1 ชุด
2. ครูอ่านข้อความในบัตรวิเคราะห์หาคำหลักให้ทั้งห้อง บัตร ให้แต่ละกลุ่มพิจารณาว่าข้อความนั้น ถูกหรือผิด แล้วชูบัตร ถูก หรือผิด เพื่อให้คำตอบของกลุ่ม
3. ครูพิจารณาให้คะแนน โดยถ้ามองผิดก็เขียน ในแผนภูมิการให้คะแนนตามกลุ่มของนักเรียน กลุ่มที่ตอบผิดก็ไม่ได้คะแนนทำคะแนนเรื่อยไปจนจบไม่ถึงจริง

กติกา

กลุ่มที่ได้ 10 คะแนนก่อนเป็นกลุ่มที่ชนะ ใครร้องเป็นรางวัล

แผนการสอนที่ 2

บทที่ 1 เล่นคำ

เวลา 1 ชั่วโมง

ความที่ควรบอก

การอ่านที่มีประสิทธิภาพสูง ขึ้น ผู้อ่านต้องจับจุดสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ และอ่านได้ปริมาณมาก แต่ใช้เวลาและพลังงานน้อย

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อ่าน เขียน และบอกความหมายของคำใหม่ในบทเรียนได้ถูกต้อง
2. ตอบคำถามตามเนื้อหาที่อ่านได้ถูกต้อง
3. แยกประโยคจากคำที่กำหนดให้ได้

เนื้อหา

1. การอ่าน
 - 1.1 อ่านคำใหม่ 15 คำ (เน้นคำที่มี ร ล ว ควบกล้ำ)
 - 1.2 อ่านในใจจากหนังสือเรียน บทที่ 1 ตั้งแต่ "ระหว่างเปิดเรียนภาคปลาย... ถึง.....ยิ่งกระชั้นแน่นแฟ้นมากขึ้น"
2. การเขียน
 - 2.1 เขียนคำใหม่ เน้นคำที่มี ร ล ว ควบกล้ำ
 - 2.2 เขียนแบ่งประโยคจากคำใหม่

กิจกรรมการเรียนการสอนขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูให้นักเรียนเล่นเกมใครจะเก่งกว่ากัน

ขั้นสอน

1. ให้นักเรียนอ่านคำใหม่จากบัตรคำ เน้นคำที่มี ร ล ว ควบกล้ำ
2. ให้นักเรียนหาความหมายของคำใหม่จากประมวลคำท้ายหนังสือเรียน
3. ให้นักเรียนอ่านในใจเพื่อจับใจความของเนื้อเรื่อง ตั้งแต่ "ระหว่างปิดเรียนภาคปลาย.... ถึง..... ยิ่งกระชั้นแน่นแฟ้นมากขึ้น" แล้วตอบคำถาม 6 คำถาม

ขั้นฝึกทักษะ

1. ให้อ่านแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนข้อ 2, 5
2. ให้อ่านเกมแข่งขันแต่งประโยค แล้วอภิปรายเพื่อแก้ไขประโยค
3. ใ้ทำแบบฝึกหัดที่ 1 ข้อ 4.2, 4.4 จากหนังสือแบบฝึกหัด

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับคำใหม่ เนื้อเรื่อง การแต่งประโยค การกล่าวแบบฝึกหัด และข้อคิดที่ได้จากการเรียน

การประเมินผล

1. สังเกต ความสนใจร่วมกิจกรรม, การอ่านคำ, การตอบคำถามตามเนื้อเรื่อง
2. ตรวจผลงาน การแต่งประโยค แบบฝึกหัด

สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำใหม่ 15 คำ
2. ของจำลอง เช่น ขอ กระชู
3. ของจริง เช่น ผ้าชิ้น
4. แบบฝึกหัดภาษาไทย

ภาคผนวก

1. คำใหม่ มี 15 คำ คือ กาค ช่อมแซม ถัก ขอ กระชู ผ้าชิ้น น้ําวุ้นน้ํานม จ้าจี้จ๊าไซ บางครั้งบางคราว เกล็ดเกล็ด รับผิดชอบ ไปมาหาสู่ กลมเกลียว กระชับ แน่นแฟ้น

2. เกมใครจะเก่งกว่ากัน

อุปกรณ์การเล่น

1. เครื่องเล่นและแถบบันทึกเสียงที่มีเพลงจังหวะเร็ว ๆ ✓
2. บัตรคำ จำนวน 10 ใบ คือ

ชอมแซม	กระชู่	ผ้าชิ้น	น้ำอมน้ำหน	จ้ำจี้จ้ำไช
เกล็ดเกล็ด	กลมเกลียว	กระซิบ	รับผิดชอบ	บางครั้งบางคราว

- นักเรียนที่เตรียมไว้ล่วงหน้าแล้ว 1 คน
- กระดาษกลุ่มละ 1 แผ่น

วิธีเล่น

- แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มละ 5 คน เลือกประธาน และเลขานุการกลุ่ม
- ครูอธิบายให้ทราบว่าทุกคนในกลุ่มจะต้องช่วยกันจดจำข้อความที่ติดอยู่ตามตัวของผู้เรียนที่ครูเตรียมไว้ให้ได้มากที่สุด โดยไม่เขียนไว้ก่อน
- ครูเปิดเพลงแล้วให้นักเรียนที่เตรียมไว้เข้ามาเต้นตามจังหวะเพลงพร้อมทั้งหมุนตัวข้างเป็นครั้งคราว เป็นเวลา 2 นาที แล้วให้ออกจากห้องไป
- ครูแจกกระดาษให้แต่ละกลุ่มเขียนคำตามที่จำไว้ ภายในเวลา 3 นาที และนำมาส่งครูเพื่อตรวจให้คะแนน

กติกา

กลุ่มที่เสร็จก่อนและถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

- เกมแข่งขันแต่งประโยค

อุปกรณ์การเล่น

- ชอล์ก
- กระดานดำ
- บัตรคำ จำนวน 5 ใบ คือ

ภาค	อีก	ย่อ	แนบแน่น	ไปมาหาสู่
-----	-----	-----	---------	-----------

วิธีเล่น

- แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มละ 5 คน ให้นั่งเข้าแถวตอนห่างจากกระดานดำ ประมาณ 4 เมตร
- ครูชูบัตรคำที่จะให้นักเรียนนำไปแต่งเป็นประโยค ให้แก่กลุ่มดู
- ให้สมาชิกคนแรกของกลุ่มวิ่งไปเขียนคำทั้งคำที่กระดานดำ เสร็จแล้ววิ่งกลับมาส่งชอล์กให้คนที่สองในกลุ่มของตนแล้ววิ่งไปต่อท้ายแถว คนที่สองก็วิ่งไปเขียนคำต่อจากที่

คนแรกเขียนไว้และกลับมาส่งต่อให้คนที่สาม ทำเช่นนี้จนหมดทุกคน

ข้อ ๑

กลุ่มที่เสร็จก่อน, แต่งประโยคได้ใจความถูกต้อง, สะกดคำถูกต้อง เป็นผู้ชนะ

แผนการสอนที่ 3

บทที่ 1 เล่นกลคำ

เวลา 1 ชั่วโมง

ความคิดรวบยอด

การอ่านที่มีประสิทธิภาพสูง ผู้อ่านต้องจับจุดสำคัญของเรื่องที่อ่านได้และอ่านได้ปริมาณมาก แต่ใช้เวลาและพลังงานน้อย

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อ่าน พูดคำควบกล้ำได้ถูกต้อง
2. อ่าน เขียน และบอกความหมายของคำใหม่ในบทเรียนได้ถูกต้อง
3. อ่านเข้าใจจากเนื้อเรื่องในบทเรียนแล้วสามารถเล่าเรื่องที่อ่านได้ถูกต้อง
4. เขียนประโยคจากคำที่กำหนดให้ได้

เนื้อหา

1. การอ่าน

1.1 อ่านคำใหม่ 21 คำ คือ ข้า มะเกลือ กระโจม กระต๊อค์ นิดซิค มะทะ ประทศ มะจุ ชวง มะยั้นมะยอ รับประกัน มะน้ำ หรีง พักผ่อน หย่อนใจ ระคม กระต๊อค์ยืนยอง ระลึก เอาอกเอาใจ ละห้อย กระวนกระวาย ซักไซ้ไล่เลียง (เน้นคำที่ประวิสรรชนีย์)

1.2 อ่านเนื้อเรื่องในบทเรียนที่ 1 ตั้งแต่ "เป็นวันหนึ่ง.....ถึง.....
ข้าก็แก่มาากแล้ว"

2. การเขียน

2.1 เขียนประโยคจากคำใหม่

2.2 เขียนกลุ่มคำจากบทเรียนและที่เคยพบเห็นมา

กิจกรรมการเรียนรู้

นำเข้าสู่บทเรียน

ครูให้นักเรียนดูภาพกระโจม แล้วสนทนากันเกี่ยวกับกระโจมและวิธีสร้าง

ขั้นสอน

1. ให้นักอ่านคำใหม่ และกลุ่มคำ จากบัตรคำ
2. ให้แสดงท่าทางตามฉลากที่จับได้ แล้วให้เพื่อน ๆ ทาย
3. ให้ค้นหาความหมายของคำใหม่จากประมวลคำท้ายหนังสือเรียน
4. ให้เล่นเกมแข่งขันต่อภาพ

ขั้นฝึกทักษะ

1. ให้อ่านในใจจากหนังสือเรียนแล้วให้เล่ากับกันคนละประโยค
2. ให้อ่านแบบฝึกหัดบทเรียน ข้อ 1. และ ข้อ 3
3. ให้เขียนแต่งประโยคจากคำใหม่บนกระดานคำ แล้วช่วยกันแก้ไขให้ถูกต้อง
4. ให้ทำแบบฝึกหัดที่ ก ข้อ 4.1 4.3 แล้วเฉลยคำตอบ

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับบทเรียน และข้อคิดที่ได้จากการเรียน

สื่อการเรียนรู้

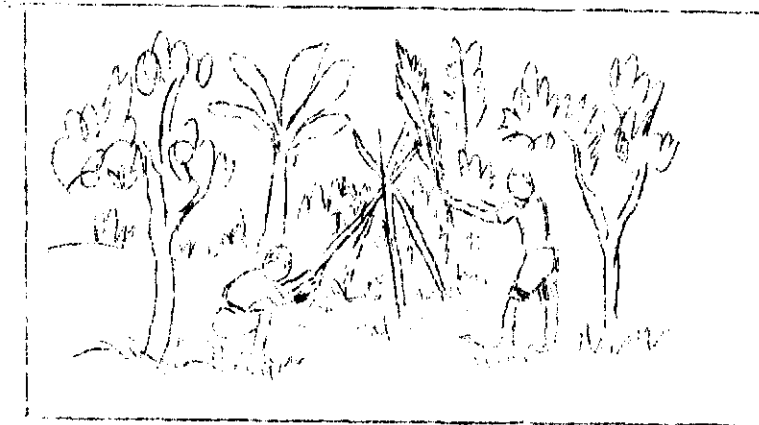
1. บัตรคำใหม่ 21 คำ
2. แขนงูมีภาพกระโจน
3. ฉลากที่ได้แสดงท่าทาง 10 ใบ
4. หนังสือเรียน
5. แบบฝึกหัด
6. เกมแข่งขันต่อภาพ

การประเมินผล

1. สังเกต ความสนใจในการร่วมกิจกรรม, การแสดงท่าทาง, การอ่านตามแบบฝึก การเล่าเรื่อง
2. ตรวจผลงาน การแต่งประโยคจากคำใหม่, การทำแบบฝึกหัด

ภาคผนวก

1. เวลาที่ได้เล็งท่าทาง มี 10 คำ คือ บ้า, กระชั้นตะยอ, รังปรักัน, คมม่า, กระต๊อมยืมย่อง, ระลึก, เอาอกเอาใจ, สะห้อย, กระวนกระวาย, ชักไขว่ไขว่เสียง
2. แผนภูมิภาคกระโจม



3. เกมแข่งฉันทภาพ

อุปกรณ์การเล่น

ภาพวาดชุดเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกัน ขนาดภาพละ 15 18 นิ้ว ชุดละ 4 ภาพ
แต่ละชุดจัดทำเท่าจำนวนกลุ่มของนักเรียน

วิธีเล่น

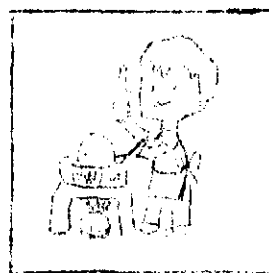
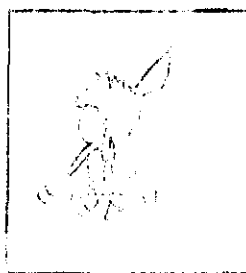
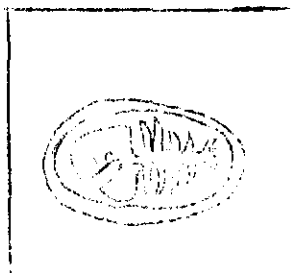
1. ครูแจกภาพให้แต่ละกลุ่มครั้งละ 1 ชุด
2. ให้แต่ละกลุ่มเรียงภาพใหม่ตามลำดับเหตุการณ์แล้วนำมาส่งครู

กติกา

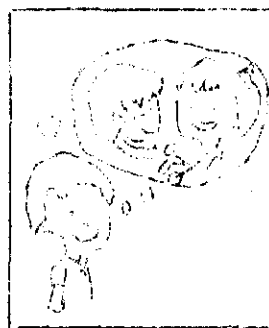
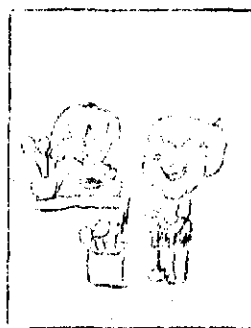
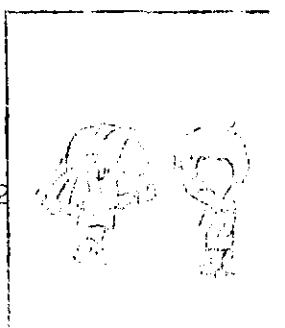
กลุ่มที่ต่อเสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

ตัวอย่างภาพ

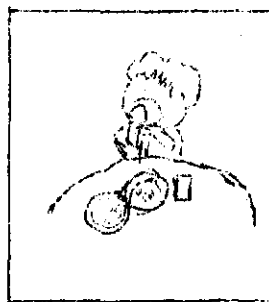
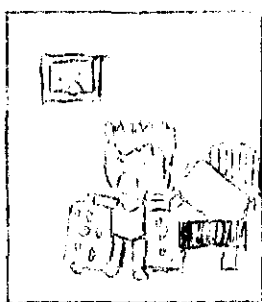
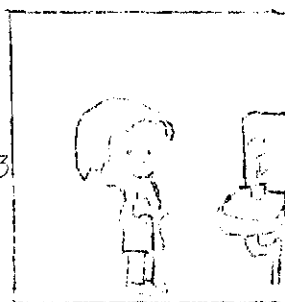
ชุดที่ 1



ชุดที่ 2



ชุดที่ 3



แผนการสอนที่ 4

บทที่ 1 เล่นต่อคำ

เวลา 1 ชั่วโมง

ความคิดรวบยอด

1. ผู้ฟังและผู้พูดมีความสำคัญ เท่าเทียมกันในการสื่อสาร
2. การอ่านที่มีประสิทธิภาพ ผู้อ่านต้องจับจุดสำคัญของเรื่องที่อ่านได้
3. เครื่องหมายต่าง ๆ ในภาษาไทยมีประโยชน์ในการเขียนหนังสือให้มีประสิทธิภาพที่จะสื่อความหมายให้ชัดเจนขึ้น ช่วยประหยัดเวลาทั้งในการเขียนและการอ่าน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ฟังคำอธิบายการเล่นต่อคำแล้วสามารถเล่นได้ถูกต้อง
2. อ่าน เขียน และบอกความหมายของคำใหม่ในบทเรียนได้ถูกต้อง
3. ตั้งคำถาม และตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้
4. เมื่อกำหนดข้อความที่แสดงความรู้สึกแล้วใช้เครื่องหมายอัศเจรีย์ประกอบคำหรือข้อความที่กำหนดยกได้ถูกต้อง

เนื้อหา1. การอ่าน

- 1.1 อ่านในใจคำใหม่ 4 คำ คือ ขอนหา, กระจุก, ออมสิน, วก, ระหัด

ระริน

- 1.2 อ่านเนื้อเรื่องจากหนังสือเรียนบทที่ 1 ตั้งแต่ "มานี้ถามขึ้นว่า.....

ถึง..... แล้วมีระริน"

2. การเขียน แต่งประโยคจากคำและกลุ่มคำกิจกรรมการเรียนรู้การสอนขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ให้เล่นเกมต่อคำ แล้วสรุปผล

ขั้นตอน

1. ให้ฝึกอ่านคำใหม่จากบัตรคำ และสนทนากันถึงความหมายของแต่ละคำ
2. ให้เล่นเกมกระดานมหาสนุก เพื่อหาคำอุทาน
3. ให้ค้นหาคำที่มีเครื่องหมายอุทเทรียในหนังสือเรียน แล้วช่วยกันหาคำอุทานและความรู้สึกของคำอุทานนั้น เช่น ไซโย - ออกเสียงด้วยความดีใจ เป็นต้น
4. ให้อ่านในใจจากหนังสือเรียน บทที่ 1 ตามเนื้อหาที่กำหนดไว้แล้วฝึกกันตอบคำถามตามเนื้อเรื่องที่อ่าน

ขั้นฝึกทักษะ

5. ให้ส่งประโยคหาคำใหม่ แล้วช่วยกันอภิปราย
6. ให้อ่านแบบฝึกหัดบทเรียนข้อ 6, 10
7. ให้ฝึกการอ่านแบบกวาดสายจากแถวประโยค
8. ให้ทำแบบฝึกหัดที่ 1 ข้อ 4.6

ข้อสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับคำใหม่, การเล่นเกม, การอ่านแบบฝึกหัด และข้อคิดที่ได้จากการเรียน

สื่อการเรียน

1. บัตรคำใหม่ จำนวน 6 คำ
2. แถบประโยค 5 แถบ
3. เกมกระดานมหาสนุก
4. หนังสือเรียน และแบบฝึกหัด

การประเมินผล

1. สังเกต ความสนใจร่วมกิจกรรม, การหาคำตามขอบคำถาม, การอ่านแบบ

การวัดผล

2. ตรวจผลงาน การแต่งประโยค, การทำแบบฝึกหัด

ภาคผนวก1. แบบประโยค เขียนแผ่นละประโยค

พอทุกคนได้ฟังก็หัวเราะ

เขาจะว่ายน้ำในคลอง

วิธีใช้ยังไม่ทำรังให้ไก่

ทุกคนยอมมือไม้แก้ปด

ใครก่อนวกกลับไปตามคำเดิมใจเป็นผู้นะ

2. เกมข้อคำอุปกรณ์การเล่นวิธีเล่น

ครูกำหนดคำขึ้นต้นได้ เช่น "ฉันนี่เราจะมาเล่น" ได้ทุกคนถามว่า "เล่นอะไร"
แล้วกลุ่มต่าง ๆ ช่วยกันหาคำมาต่อให้ได้ใจความ เช่น กลุ่มที่ 1 คำว่า เล่น "กีฬา"
กลุ่มที่ 2 คำว่า กีฬา "ฟุตบอล" เป็นต้น คำเช่นนี้เรื่อยไปจนสามารถวกกลับมายังคำว่า
"เล่น" ได้อีก

กติกา กลุ่มที่กล่าวได้จะไล่คะแนนครั้งละ 1 คะแนน กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

3. เกมกระดานหมากรุก

อุปกรณ์การเล่น กระดานหมากรุก 1 2 นิ้ว คนละ 5 แผ่น

วิธีเล่น

1. ให้ทุกคนเขียนชื่อของคนที่มีรูปร่างของบัตร
2. ให้ทุกคนเขียนคำสุทธาน และความรู้ลักษณะของคำสุทธานนั้น ลงในบัตรทุกใบโดยไม่ให้
คำซ้ำกัน (อาจช่วยกันทำในกลุ่มได้)
3. ได้รับนำบัตรไปแลกกับกลุ่มอื่น ๆ โดยแต่ละเฉพาะใบที่เขียนได้ถูกต้องเท่านั้น
แล้วกลับมารวมกลุ่มของคนโดยเร็ว กลุ่มใดเสร็จแล้วให้นั่งลง
4. ครูทราวจึงไล่คะแนน

การศึกษา

กลุ่มที่มีบัตรที่เขียนถูกต้องมากที่สุด และเสร็จเร็วที่สุด เป็นผู้ชนะ

ตัวอย่างบัตรที่ถูก

ไอเย - ออกเสียงควย
ความดีใจ
สุเทพ

ไอเย - ออกเสียงควย
ความเจ็บปวด
กรุณี

แผนการสอนที่ 5

บทที่ 1 เล่นก่อกำ

เวลา 1 ชั่วโมง

ความถี่วิทยุ

1. การฟังที่ดี คือฟังแล้วสรุปสาระสำคัญได้ โดยใช้ภาษาพูดของตนเองอย่างละเอียดและชัดเจน

2. การอ่านที่มีประสิทธิภาพ ผู้อ่านต้องจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้และอ่านได้ปริมาณมาก แก้ไขเวลาและพลังงานน้อย

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ปฏิบัติในการฟัง และการพูดได้ถูกต้องและเหมาะสม
2. อ่านเร็ว และบอกความหมายของคำใหม่ในบทเรียนได้ถูกต้อง
3. บอกความหมายของกลุ่มคำและแง่ประโยคได้
4. อ่านใจจากเรื่อง ในบทเรียนแล้วตอบคำถามตามเนื้อเรื่องได้

เนื้อหา

1. การอ่าน อ่านใจและอ่านออกเสียงคำใหม่ 9 คำ คือ ประสาน สดสวน สะเก้ เร่งมือ สะเบ็ง ประชัน ประชก เกรี้ยวกราว โขเตย อ่านในเนื้อเรื่องในบทเรียนที่ 1 ตั้งแต่ "ดีจังโดนฉันสองทวนนะถึง..... โดยไม่ต้องรอได้ปิติคะ ยืนคะขอ" และอ่านแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน

2. การเขียน เขียนแง่ประโยคจากคำใหม่ และกลุ่มคำ

กิจกรรมการเรียนการสอนขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ให้เล่นเกมสี่มุมคำถาม
2. สนทนากันเกี่ยวกับเกมที่เล่น

ขั้นสอน

1. ให้อีกอ่านคำใหม่จากบัตรคำ แล้วค้นหาความหมายจากพจนานุกรม
2. ให้อีกอ่านคำจากแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน ข้อ 4
3. ให้อ่านในใจจากเนื้อเรื่องเพื่อจับใจความสำคัญของเรื่อง แล้วรับสลากถามคำถาม 6 คำถาม โดยตอบในสมุด

ขั้นฝึกทักษะ

1. ให้เล่นเกมรวมพลังสร้างคำ
2. ให้แบ่งประโยคจากคำใหม่ ช่วยกันแก้ไขให้เหมาะสม
3. ให้ความแบบฝึกหัดที่ 1 ข้อ 2.5, 4.4

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับคำใหม่ เนื้อเรื่อง การแบ่งประโยค และข้อคิดที่ได้จากการเรียน

สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำใหม่ 9 คำ
2. นสอคำถาม 6 ใบ
3. เกม 20 คำถาม และเกมเขียนศัพท์สลับอักษร
4. หนังสือเรียน
5. แบบฝึกหัด

การประเมินผล

1. สังเกต ความสนใจร่วมกิจกรรม, การเล่นเกม, การฝึกอ่านคำ
2. ตรวจผลงาน การเขียนตอบคำถาม, การแบ่งประโยค, แบบฝึกหัด

ภาคผนวก

1. สลากคำถาม เขียนดังนี้
1.1 เด็ก ๆ ทักทายกันอย่างไรบ้าง

- 1.2 เด็ก ๆ สนุกกันหรือไม่ เพราะเหตุใด
- 1.3 ยายเป็นคนใจดีหรือไม่ เพราะอะไร
- 1.4 ทะเลคืออะไร ทำจากอะไร
- 1.5 ปีกีเป็นคนเรียบร้อยหรือไม่ เพราะเหตุใด
- 1.6 ควรตั้งชื่อคนนี้อย่างไร

2. เกมยี่สิบคำถาม

อุปกรณ์การเล่น

1. สิ่งของบรรจุอยู่ในถุงกระดาษ ถุงละ 1 อย่าง เช่น กล้วย, กระเทียม, กระดุม, ไม้ขีดไฟ, ขากี้ฟัน, ขวดสบ
2. ใบบันทึกจำนวนข้อคำถาม

วิธีเล่น

1. ให้กลุ่มหนึ่งกับอีกกลุ่มหนึ่งวิ่งดูสิ่งของไปแย่งดูพอได้รู้ว่าคืออะไร แล้วถือถุงไว้ และอีกกลุ่มหนึ่งขึ้นเรียน
2. ให้สมาชิกที่เหลือต้องนำถุงไปทายว่ามีอะไรอยู่ในถุง โดยไปตั้งคำถาม แต่คำถามของผู้อื่นที่ถือถุงอยู่ โดยคำถามนั้นให้ตอบเพียงว่า "ใช่" หรือ "ไม่ใช่" เท่านั้น และคำถามถึงข้อซึ่งนี้หรือ ข้อซึ่งนั้นก่อนที่จะถามคำถาม ผู้ถือถุงจะเป็นผู้ตอบ และใช้เครื่องหมายลงในบันทึกจำนวนข้อคำถามไว้
3. เมื่อถามจนแน่ใจแล้ว จึงทายว่ามีอะไรอยู่ในถุง โดยได้ถามได้ไม่เกินยี่สิบคำถาม

กติกา

กลุ่มที่ทายคำถามได้ถูกต้องก่อน และใช้คำถามน้อยที่สุด จะเป็นผู้ชนะ

ตัวอย่างคำถามตอบ

- | ฝ่ายถาม | ฝ่ายตอบ |
|-----------------------|---------|
| 1. เป็นของเหลวหรือไม่ | ไม่ใช่ |
| 2. มีรสเค็มหรือไม่ | ใช่ |

3. เกมรวมพลังสร้างคำอุปกรณ์วิธีเล่น

บัตรพยัญชนะ, สระ, วรรณยุกต์ าลา ขนาด 4 5 นิ้ว กลุ่มละ 1 ชุด

อักษรไว้

1. ให้แต่ละกลุ่มเข้าแถวก่อนต่อจากโต๊ะที่คั่งไว้กลุ่มละ 1 ตัว บนโต๊ะวางบัตร

2. ให้ออกคำสั่งให้ประสมคำโดยใช้อักษรตามที่กำหนด แต่ละกลุ่มรีบประสมคำจากคำสั่งแล้วเขียนต่อเรียงกันเป็นคำ โดยถือบัตรไว้คนละใบ

กติกา

กลุ่มที่ประสมคำได้ก่อน และถูกต้อง เป็นผู้ชนะ

ตัวอย่างคำประสมแล้ว

3	บัตร	-	เ	ก	ย		
				อ			
4	บัตร	-	เ	ร	ง		
5	บัตร	-	ป	ร	ะ	ว	ด

แผนการสอนที่ 6

บทที่ 1 เงินยอกคำ

เวลา 1 ชั่วโมง

ความคิดรวบยอด

การฝึกการเขียนอย่างประณีตบรรจงให้ถูกต้องตามลักษณะการวางตัวอักษรในภาษาไทย เป็นการสร้างนิสัยการเขียนด้วยความเป็นระเบียบเรียบร้อยต่อไป

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อ่านในใจและอ่านออกเสียงบทเรียนที่ 1 และแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนได้
2. เขียนข้อความที่กำหนดให้ด้วยตัวบรรจงได้ถูกต้องและสวยงาม
3. เขียนสะกดคำในบทเรียนได้ถูกต้อง
4. เขียนบรรยายภาพได้อย่างน้อย 5 ประโยค

เนื้อหา

1. การอ่าน อ่านในใจและอ่านออกเสียงบทเรียนบทที่ 1 และแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน อ่านคำที่มีเสียง ร อ ง ควบกล้ำ และคำที่ประวิสรรชนีย์
2. การเขียน เขียนสรุปเรื่องในบทที่ 1 เขียนตัวบรรจงเต็มบรรทัด เขียนแสดงความคิดเห็นจากเรื่องที่บอกความคิด

กิจกรรมการเรียนรู้การสอนขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ให้ช่วยกันตอบคำถามจากเนื้อเรื่องบทที่ 1 โดยจับสลากคำถามแล้วสลับกันตอบ

ขั้นสอน

1. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ช่วยกันเขียนสรุปเนื้อเรื่อง และข้อคิดที่ได้จากการอ่าน บทเรียนบทที่ 1 แล้วส่งตัวแทนมาอ่านหน้าชั้น
2. ใ้ อ่านคำที่มีตัว ร อ ง ควบกล้ำ คำที่ประวิสรรชนีย์ และคำที่มีเครื่องหมาย อัศเจรีย์ จากบทกล่า

3. ให้อ่านข้อความที่กำหนดให้โดยออกเสียงได้เหมือนพูดทั้งเป็นหมู่และรายบุคคล

ขั้นฝึกทักษะ

1. ให้เล่นเกมเขียนศัพท์สลับอักษร
2. ให้เขียนบรรยายภาพ และเขียนแสดงความคิดเห็น
3. ให้ทำรายมือจากที่เขียนบรรยายภาพ และความคิดเห็น ด้วยตัวบรรจงเต็มบรรทัด

ขั้นสรุป

ครู และนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับบทเรียนบทที่ 1 และข้อคิดที่ได้จากการเรียน

สื่อการเรียนรู้

1. ฉากคำถาม 12 ใบ
2. บัตรคำ 51 คำ
3. ภาพนก 1 ภาพ
4. หนังสือเรียน
5. แบบฝึกหัด
6. เกมเขียนศัพท์สลับอักษร

การประเมินผล

1. สังเกต ความสนใจในการร่วมกิจกรรม การใช้ภาษาในการแสดงความคิดเห็น และสรุปใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน การออกเสียงคำต่าง ๆ

2. ตรวจผลงาน การเขียนตอบคำถามเนื้อเรื่อง, การเขียนบรรยายภาพ, การคัดลายนมือ

ภาคผนวก

1. เกมเขียนศัพท์สลับอักษร

อุปกรณ์การเล่น

1. บัตรคำที่เขียนสลับตำแหน่งอักษร
2. กระดาษเขียนตอบกลุ่มละ 1 แผ่น

วิธีเล่น

1. จับคู่วรรณยุกต์และพยัญชนะที่เขียนสลับตำแหน่งอักษรให้กลุ่มละ 1 ชุด
2. ให้แต่ละกลุ่มเขียนคำโดยนำตัวอักษรใหม่ ให้สามารถจะอ่านเป็นคำความปกติได้

กติกา กลุ่มที่เสร็จก่อน และเขียนได้ถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

ตัวอย่างพยัญชนะสลับตำแหน่งอักษร

ย เบค ไ

สนะรปา

ร ว เงม

เ งะม

นาละว

ย รกวาเกว

ฯลฯ

เฉลยคำตอบ ใบเตย ประสาน เวงมือ
 ตะเบ็ง สาละวน เกรียวกราว

ชุดการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน ชุดที่ 2
บทที่ 2 วัฒนธรรมกลางบ้าน วิชาภาษาไทย กับประถมศึกษาปีที่ 4
เวลา 6 ชั่วโมง **รูปแบบการสอนที่ 7-12**

เนื้อหา

1. **การฟัง** ฟังเพื่อปฏิบัติตามคำแนะนำหรือคำสั่ง คำที่มีสระ ัวะ และสระ ะเียะ อักษรนำ และคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ คำอธิบายความบทเรียน เรื่องจากประสบการณ์ เพลง
2. **การพูด** มารยาทและบุคลิกภาพในการพูด คำที่มีสระ ัวะ และสระ ะเียะ อักษรนำคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ เรื่องในบทเรียน เรื่องจากประสบการณ์ ร้องเพลง
3. **การอ่าน** อ่านในใจและอ่านออกเสียงบทเรียนบทที่ 2 และแบบฝึกหัดบทเรียนคำใหม่ 54 คำ คำนวณความหมายของคำจากพจนานุกรม คำที่มีเสียงสระ ัวะ และสระ ะเียะ คำที่มีอักษรนำ คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์
4. **การเขียน** คำใหม่ในบทเรียนบทที่ 2 คำที่มีสระ ัวะ และสระ ะเียะ, คำที่มีอักษรนำ คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ เขียนควบกับบรรจงครึ่งบรรทัด แต่งประโยคบอกเล่า แต่งประโยคปฏิเสธ บันทึกเหตุการณ์ แสดงความคิดเห็นและสรุปเรื่อง ในบทเรียน

ความกิจกรรมย่อย

1. การฟังคำแนะนำหรือคำสั่ง เป็นการฟังเพื่อผู้ฟังจะได้นำ ไปปฏิบัติตาม
2. การฟังคำอธิบายคือการฟังเพื่อให้เกิดความเข้าใจ
3. การพูดที่สุภาพและทอให้เห็นจิตใจและมารยาทของผู้พูด
4. การอ่านเรื่องใหม่ผู้ฟังจะทำให้เห็นจริง เห็นจริง ได้ก็เพียง ได้นับยอมขึ้นอยู่ ด้ความสามารถของผู้เรียนและประสบการณ์เดิมของผู้ฟัง
5. การอ่านหน้าซีกตาม เป็นการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ที่สำคัญ
6. การอ่านในใจที่มีประสิทธิภาพสูงขึ้น ผู้อ่านเองจับจุดสำคัญของ เรื่องที่อ่านได้และอ่านได้ปริมาณมาก แต่ใช้เวลาและพลังงานน้อย

7. การใช้เสียง และการเว้นจังหวะที่เหมาะสม ขอบใจอย่างคล่องแคล่ว ถูกต้องและรวดเร็ว จะทำให้การอ่านออกเสียง สื่อความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพเต็มที่
8. พจนานุกรมช่วยในผู้เรียนรู้จักสะกดคำ และเข้าใจความหมาย โคลงกลอน
9. การพูดประโยคและวลีลักษณะต่าง ๆ แปลกออกไป เป็นวิธีช่วยในการแสดงความคิดออกมาเป็นภาษาที่ชัดเจนแจ่มแจ้ง และช่วยให้นิสิต ผู้ฟังสนใจติดตามความคิดนั้น ๆ ยิ่งขึ้น
10. การจัดลำดับความคิดให้เป็นระเบียบ และเข้าใจง่าย เป็นทักษะที่ฝึกฝนได้โดยการเข้า-ประโยค การเรียงลำดับประโยคให้เป็นเรื่องราวต่อเนื่องกัน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ปฏิบัติตามคำสั่งและคำแนะนำ โคลงกลอน
2. อธิบายความหมายของ เนื้อเพลงหลังจากที่ฟังแล้ว ได้
3. เล่าเรื่องราวลำดับเหตุการณ์จากประสบการณ์ที่ผู้เรียน ฟัง ได้
4. อานำที่ไม่ประวิสัยธรรม คำที่ของกเสียงสระ -วะ, สระ -เียะ และคำที่ใช้อักษรนำ โคลงกลอน
5. กนกความหมายของคำจากพจนานุกรมแล้วใช้คำนั้นพูดหรือแต่งประโยคได้
6. เขียนคำและข้อความที่กำหนดให้ด้วยตัวบรรจงบรรทัด โคลงกลอนสวยงาม
7. อาน เขียน และอธิบายความหมายของคำใหม่ในบทเรียนบทที่ 2 โคลงกลอน
8. เมื่อกำหนดเรื่อง ให้อ่านในใจแล้ว สามารถตอบคำถาม ลำดับเหตุการณ์และเขียนสรุปใจความของเรื่องได้
9. บันทึกเหตุการณ์ประจำวัน และประสบการณ์ใดครั้งละ ไม่น้อยกว่า 5 บรรทัด

กิจกรรมการเรียนรู้

ในครูสอนตามแผนการสอน ที่ 7 - 12

สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำ

2. บทประพันธ์
3. ฉากคำถ้อย
4. พจนานุกรม
5. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.4 เล่ม 1
6. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป. 4
7. อุปกรณ์ในการเล่นเกม
8. แผนภูมิเพลง

การประเมินผล

1. สังเกต
 - 1.1 ความสนใจ ความตั้งใจในการเรียนและร่วมกิจกรรม
 - 1.2 การใช้ภาษาในการแสดงความคิดเห็น และสรุปใจความสำคัญจากที่ฟังหรืออ่าน
 - 1.3 การปฏิบัติตนในการฟัง การพูด
 - 1.4 การออกเสียงคำต่าง ๆ ในการพูด การร้องเพลง
2. ซักถาม
 - 2.1 ความหมายของคำ วลี ประโยค
 - 2.2 ความเห็นเกี่ยวกับเรียนกอบอย่างเสรี
3. ตรวจสอบงาน
 - 3.1 การเขียนคำทอจากเนื้อเรื่อง
 - 3.2 การเขียนตัวบรรจงครึ่งบรรทัดตามที่กำหนด
 - 3.3 การเขียนบอกความหมายของคำ
 - 3.4 การเรียงความเป็นประโยคให้ใจความ
 - 3.5 การตรวจคำถาม
 - 3.6 การทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 7

บทที่ 2 วัชร่างกลางป่า

เวลา 1 ชั่วโมง

ความถี่รวบยชค

การหังคำแนะนาคเป็นลาร ฟังเพื่อผู้ฟังจะ ได้นำไปปฏิบัติ
จุดประสงค์การเรียนรู้

1. มีกิจกาคทำลั้และคำแนะนาคัญก้อง
2. เขียนระยเช้นของการหาคาคำแนะนาคะโทษของการไม่หาคาคำแนะนาคได้

เนื้อหา

ฟังเพื่อบุญบักหาคาคำแนะนาคหรือคำลั้

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนาคเข้าสู่บทเรียน ได้เล่นเกมค่นหาคาคาตามบัก

ขั้นสอน

1. ได้ร่วกันอภักปราชและลรูปการบุญบักกิจกรรมค่นหาคาคาตามบักความประเถ้นที่กาคหนดให้
2. ได้ระลุ่มกลุ่มกันเพื่อหาคาคาอย่างลั้ได้เถ้นถึงระโยชน์ของการหาคาคำลั้ คำแนะนาค
 และโทษของการไม่หาคาคำลั้หรือคำแนะนาค แล้วรายงานหน้าชั้น

ขั้นฝึกหัด

1. ได้เขียนระยเช้นของการบุญบักหาคาคำลั้ คำแนะนาค และโทษของการไม่หาคาคำลั้หรือคำแนะนาค ลั้ช่วยกันอภักปราชแก้ไขให้เหมาะสม
2. ได้เล่นเกมหาคาคาตรงวาม
3. ได้ล่านบอเถ้าลั้และลรวจาคาคา

ขั้นสรุป

ครูกับนักเรียนร่วกันสรุปแก้้อหาคาคาเรียน และลั้ลคที่ค้จាកการเรียน

ลั้การเรียน

1. บัรลาคลั้กลุ่มละ 1 บั

2. เกมค้นหามหาสมบัติ

3. เกมหาคำทรงข้าม

การประเมินผล

1. สังเกต ความสนใจในการร่วมกิจกรรม, การใช้ภาษาในการแสดง, -
ความคิดเห็น, การเล่นเกม

2. กรวบรวมงาน การเขียนบรรยาย

ภาคผนวก

1. แบบฝึกหัด มี 8 ข้อ ดังนี้

1. เมื่อมีผู้ให้คำแนะนำเราควร
2. คำแนะนำมี ก่อเรา
3. คนที่ให้คำแนะนำแก่เราคือคนที่ ก่อเรา
4. ถ้าเรามีความท้อแท้จะเกิดโทษคือ
5. เราฟังคำแนะนำเพื่อ
6. คำแนะนำที่เราควรกระทำคือคำแนะนำเรื่อง
7. คนไม่เชื่อฟังคำแนะนำของใครได้ชื่อว่าเป็น
8. คนที่เชื่อฟังคำแนะนำของผู้อื่นได้ชื่อว่าเป็น

2. เกมค้นหามหาสมบัติ

อุปกรณ์การเล่น

1. บัตรคำสั่งของแต่ละกลุ่ม
2. บัตรคำที่ใช้เป็นมหาสมบัติ

วิธีเล่น

1. ครูแจกบัตรคำสั่งให้แก่กลุ่มไปค้นหาหาสมบัติภายในเวลา 10 นาที
2. เมื่อกลุ่มใดได้มหาสมบัติมาแล้วให้นำกลับมาให้ครูโดยเร็ว

กติกา กลุ่มที่มาถึงก่อนและได้มหาสมบัติครบถ้วน เป็นผู้ชนะ

ถ้วยอย่างบัตรคำสั่ง

กลุ่มที่ 1 ให้เดินออกจากห้องเรียนแล้วเลี้ยวขวา เดินไป 15 ก้าว แล้วเลี้ยวซ้าย
และเดินไปอีก 30 ก้าว รงหันหน้าไปทางทิศตะวันออกจะเห็นต้นไม้เถียงกันหนึ่งได้ไปค้นหา
มหาสมบัติที่นั่น แล้วรีบนำกลับมาให้ครูโดยเร็ว

หมายเหตุ กลุ่มอื่น ๆ ก็เปลี่ยนเลของเลขต่างไปเพื่อความเหมาะสม

ถ้วยอย่างมหาสมบัติ

กลุ่มที่ 1	ตมวณ	สวิง	กลบ	อจูน	ส้าง	ขนาน	ไสว
กลุ่มที่ 2	โกธ	ก่า	ควาย	กรับ	เกวียน	ก้าย	กราบ
กลุ่มที่ 3	โฆธ	ทอง	นิล	พลอย	บรณ	นาก	พิภิม
กลุ่มที่ 4	หิระระ	ร้องไห้	สีใจ	กลใจ	เสียใจ	พวกละเลิน	ภูมิใจ
กลุ่มที่ 5	ขนุน	กระซวน	ขอยหนา	มะม่วง	มะปราง	ละมุด	ขนุน

ฯลฯ

3. เกมแลกค่าทรงข้าม

อุปกรณ์การเล่น บัตรคำสี่เหลี่ยมค่าทรงข้ามกัน 30 คู่ รวม 60 บัตร

วิธีเล่น

1. ให้ทุกคนเข้าแถวเป็นวงกลม ครูแจกบัตรคำได้คนละใบโดยคำว่าบัตรไว้
2. เมื่อครูให้สัญญาณเล่น เช่น ให้ทุกคนดูบัตรคำในมือของตนแล้วรีบไปคนหาบัตร
จากคนอื่น ๆ เพื่อนำมาเร้าคู่กับบัตรของตน
3. เมื่อ เล่นแล้วได้นั่งลง ในกลุ่มของตน

กติกา กลุ่มที่หาคู่บัตรได้เสร็จก่อนและถูกต้อง เป็นผู้ชนะ

ท้าวช้างบักคร่า

กว้าง	-	แคบ	ปิด	-	เปิด	อวน	-	ผอม
ร้อน	-	เย็น	สูง	-	เตี้ย	บุหนิง	-	บุชาย
ใกล้	-	ไกล	รัก	-	เกลียด	ดีใจ	-	เสียใจ

แผนการสอนที่ 8

บทที่ 2 วัชร่างกลางป่า

เวลา 1 ชั่วโมง

ความคิดรวบยอด

1. การอ่านในใจที่มีประสิทธิภาพสูง ผู้อ่านต้องจับจุดสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ และอ่านได้ปริมาณมาก แต่ใช้เวลาและพลังงานน้อย
 2. พจนานุกรมช่วยให้ผู้เรียนรู้จักสะกดคำ และฟังใจความหมายได้ถูกต้อง
- จุดประสงค์การเรียนรู้
1. อธิบายความหมายขอเนื้อเพลงหลังจากที่ฟังแล้วได้
 2. อ่านคำที่มีอักษรนำ คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ที่ออกเสียงอะกึ่งเสียงได้
 3. ค้นหาความหมายของคำใหม่จากพจนานุกรม แล้วใช้คำนั้นแต่งเป็นประโยคได้
 4. อ่านในใจจากเรื่องที่กำหนดให้แล้วตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อเรื่องได้

เนื้อหา

1. การฟัง คำที่มีอักษรนำ คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์
2. การพูด คำที่มีอักษรนำ คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ ร้องเพลง และสนทนา ตาม

เนื้อเพลง

3. การอ่าน อ่านคำใหม่ 18 คำ คือ พุง ฦวค สวึง อนุรักษ์ ฉงน
สงวน ส้าง สลอน ไสว ฦลลบ ปีเสื่อ จักจั่น ก้อง สกัค ขนวม สวรรค ฦลลาก
(เน้นคำที่มีอักษรนำ และคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ อ่านในใจจากเนื้อเรื่องในบทเรียนบทที่ 2
ตั้งแต่ "บ่ายวันหนึ่ง.... ถึง.....เล่นกับคำ

4. การเขียน เขียนคำใหม่ 18 คำ แต่งประโยคจากคำใหม่

กิจกรรมการเรียนการสอนขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ให้ร้องเพลง "เห็บว่า" ตามแผนภูมิเพลง พร้อมทั้งทำท่าประกอบด้วยแล้วสนทนา
เกี่ยวกับเนื้อเพลง

ขั้นสอน

1. ให้เด็กอ่านคำใหม่จากบัตรคำ และค้นหาความหมายของคำจากพจนานุกรม
2. ให้เล่นเกมมาสนุกกับอักษรนำ
3. ให้เด็กอ่านคำที่ไม่ประวัตรรชนีซึ่งอ่านออกเสียง อะ กิ่งเสียง เช่น อนุรักษ

จักจั่น สารพัด เป็นกัน

4. ให้ค้นหาคำที่มีอักษรนำ คำที่ไม่ประวัตรรชนีจากหนังสือเรียน บทที่ 2 แล้วเขียนไว้ที่กระดานดำ

5. ให้อ่านในใจจากหนังสือเรียนบทที่ 2 ความที่กำหนดให้ แล้วตอบคำถามลงในสมุดของนักเรียน

ขั้นฝึกทักษะ

1. ให้อ่านแบบฝึกทำขบขเรียน ข้อ 4
2. ให้ทำแบบฝึกหัดที่ 2 ข้อ 4.1, 4.4
3. ให้เล่นเกมปะติดปะต่อ

ขั้นสรุป

ครูกับนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียน และข้อคิดที่ได้จากการเรียน

สื่อการเรียน

1. บัตรคำ 18 ใบ
2. แผ่นภูมิเพลง "เที่ยวป่า"
3. พจนานุกรม กลุ่มละ 2 เล่ม
4. หนังสือเรียนภาษาไทย และแบบฝึกหัด
5. เกมมาสนุกกับอักษรนำ และเกมปะติดปะต่อ

การประเมินผล

1. สังเกต ความสนใจในการร่วมกิจกรรม, การอ่านคำใหม่, การอ่านในใจ และตอบคำถาม การเล่นเกม การร้องเพลง

2. ทรวจยลงงาน แบบฝึกหัด

ภาคผนวก

1. เกมมาสนุกกับอักษรนำ

อุปกรณ์การเล่น

1. กระดาษที่จะได้เขียนข้อความ เท่าจำนวนกลุ่มของนักเรียน

2.

วิธีเล่น

1. ครูแจกกระดาษให้นักเรียนกลุ่มละ 1 แผ่น

2. ให้แต่ละกลุ่มเขียนคำที่มีอักษรนำ ึ่งมีความหมายหรือลักษณะตามที่ครูกำหนดให้

การตัดสิน กลุ่มที่ถึงก่อน และถูกกล้งมากที่สุด เป็นผู้ชนะ

ตัวอย่าง

คำทายของครู	คำตอบ
1. อะไรเอ๋ย ทุกคนใช้ในเวลาอน	หมอน
2. อะไรเอ๋ย คล้ายเมฆมักมีในฤดูหนาว	หมอก
3. อะไรเอ๋ย เป็นกล้ามเนื้ออยู่ที่คอัว	หนอก
4. อะไรเอ๋ย แปลว่าไม่ได้ยิน	หนวก
5. อะไรเอ๋ย ใช้สวมศรีษะ	หมวก
6. อะไรเอ๋ย เป็นน้ำไหลาหรับเขียน	หมึก
7. อะไรเอ๋ย คนแก่ชอบกิน	หมาก
8. อะไรเอ๋ย แปลว่าแช่ทิ้งไว้	หมัก

ฯลฯ

2. เกมปะกิกปะคอ

อุปกรณ์การเล่น

1. กระดาษเท่าจำนวนกลุ่มของผู้เล่น

2. แถบประเยค หรือข้อความ ที่นำมาต่อกันแล้วจะเป็นเรื่องสั้น ๆ

วิธีเล่น

1. ครูแจกบัตรคำให้กลุ่มละ 1 ชุด และกระดาษกลุ่มละ 1 แผ่น
2. ให้แต่ละกลุ่มเรียงเรียงเรื่องราวโดยได้แถบประโยคต่อกัน
3. ให้แต่ละกลุ่มนำมาอ่านให้กลุ่มอื่นฟัง
4. ครูเฉลยได้ฟัง หรือ बनाแผนภูมิบอกให้นักเรียนดู

การตัดสิน

กลุ่มที่เสร็จก่อน และมีใจความถูกต้อง ใกล้เคียงกับเฉลย เป็นผู้ชนะ

ตัวอย่างแถบประโยค

พอมารถป่าสงวนมีต้นไม้สูงส่งต่าง	ดูข้อละตอน เขียนชื่อนักนำดูมาก
ข้างล่างมีไม้พุ่มออกดอกขาว	ส่งกลิ่นหอมคลอบ
มีเชื้อหลายกิโลกรัมฉีกฉีกไปมา	เสียงจิ้งจกจิ้งจกประสานกันดังกองป่า

แผนการสอนที่ ๔

บทที่ ๒ วัตร่างกลางป่า

๑ ชั่วโมง

ความถี่รวบยอด

๑. การพูดที่สุภาพสะท้อนให้เห็นจิตใจและมารยาทของผู้พูด
๒. การสนทนาและซักถามเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ที่สำคัญ
๓. การอ่านในใจที่มีประสิทธิภาพสูง ผู้อ่านต้องจับจุดสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ และอ่านได้ปริมาณมาก แต่ใช้เวลาและพลังงานน้อย

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. เล่าเรื่องราว ลำดับเหตุการณ์จากประสบการณ์ให้ผู้อื่นฟังได้
๒. อ่านเขียน และอธิบายความหมายของคำใหม่ในบทเรียนได้ถูกต้อง
๓. แยกประโยคจากคำใหม่ได้
๔. อ่านในใจจากเนื้อเรื่องที่กำหนดให้แล้วสามารถเขียนลำดับ เหตุการณ์ตามเนื้อเรื่องได้

เนื้อหา

๑. การฟัง ฟังเรื่องจากประสบการณ์
๒. การพูด พูดเล่าเรื่องจากประสบการณ์
๓. การอ่าน อ่านคำใหม่ ค้นหาความหมายของคำใหม่ ๑๔ คำ คือ เสนอ, ร่างเจ็กัย, ปัก, ฟัง, ลวดลาย, สลัก, เสา, ชำรุด, ถมึงหึง, นว, เกล็ดเปิดเบิง, ทลาย, ชูลมุน (เน้นการอ่าน อักษรนำ และคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์) อ่านในใจจากเนื้อเรื่องในบทเรียนบทที่ ๒ ตั้งแต่ "สลักรูเพชรก็เสนอความคิด....ถึง.....เขาคงได้ชิมันมาเที่ยวบ่อย ๆ"
๔. การเขียน เขียนคำใหม่ คำที่มีอักษรนำ คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ เขียนแต่งประโยคจากคำใหม่

กิจกรรมการเรียนรู้การสอนชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ให้นักเรียนดูภาพป่า แล้วช่วยกันเล่าเรื่องตามภาพ ครูเน้นการพูดคำถามคำถาม การเว้นวรรค การใช้คำสรรพนาม การหักเหยยั้ง ให้ออกเสียง
2. ให้อภิปรายซักถาม เพื่อฝึกการร้องจังหวะในการถาม และมารยาทในการถาม-ตอบ

ขั้นสอน

1. ให้นักอ่านคำใหม่ตามบัตรคำ และกล่าวความหมายจากพจนานุกรม
2. ให้นักเล่นเกมเธอไปไหนกับใคร
3. ให้อ่านในใจจากเนื้อเรื่องหนังสือเรียนบทที่ 2 เพื่อจับใจความสำคัญของเรื่อง แล้วให้ช่วยกันเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์

ขั้นฝึกทักษะ

1. ให้นักเรียนฝึกหัดบทเรียนบทที่ 2 ข้อ 3
2. ให้นักเรียนฝึกหัดที่ 2 ข้อ 4.3 แล้วตรวจคำตอบ

ขั้นสรุป

ครูกับนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับคำใหม่ เนื้อหาในบทเรียน และข้อคิดที่ได้จากการเรียน

สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำ 14 ใบ
2. แผนภูมิภาพป่า
3. พจนานุกรมกลุ่มละ 2 เล่ม
4. หนังสือเรียน และแบบฝึกหัด
5. เกมเธอไปไหนกับใคร

การประเมินผล

1. สังเกต ความสนใจในการร่วมกิจกรรม, การพูดและท่าทางในการพูดการเล่าเรื่อง, การเล่นเกม
2. ตรวจผลงาน การทำแบบฝึกหัด

ภาคผนวกเกมเจอบั๊วไหนกับใครอุปกรณ์การเล่น

1. แถบประโยค 5 ประโยค
2. กระดาษเขียนคำตอบหาจำนวนกลุ่ม

วิธีเล่น

1. ครูแจกกระดาษเขียนคำตอบให้กลุ่มละ 1 แผ่น ครูคิดแถบประโยคที่กระดานคำที่ละประโยค
2. ให้แต่ละกลุ่มเขียนเรื่องคำในประโยคแต่ละประโยคใหม่ ให้ใกล้เคียง ๆ ประโยค
3. ทำคำตอบไปส่งให้ครูตรวจให้คะแนน

กติกา

กลุ่มที่แต่งประโยคไ้มมากที่สุด ถูกทองและรวดเร็วที่สุดเป็นผู้ชนะ
ตัวอย่างแถบประโยค

ประโยคเดิม

เรียงใหม่

- | | |
|------------------------|--------------------------|
| 1. รถชนคนที่อยู่ริมถนน | - รถที่อยู่ที่ริมถนนชนคน |
| | - คนชนรถที่อยู่ที่ริมถนน |
| | - คนที่อยู่ที่ริมถนนชนรถ |

ฯลฯ

2. ที่ว่างมีอะไร ๆ ที่น่าสนใจ
3. ตรังฐานเจดีย์มณเฑียรราชนครกรุง
4. ชูใจกั๊วจนตองยักเขามาบ่ไ่แบ
5. กาเจาแก๊งอยู่เวาภง ไค่คี่มาเพี้ยวอย ๆ

แผนการสอนที่ ๑๐
บทที่ ๒ วัชรกลางป่า ๑ ชั่วโมง

ความคิดรวบยอด

๑. พจนานุกรมช่วยให้นักเรียนรู้จักสะกดคำ และเข้าใจความหมายได้ถูกต้อง
๒. การจัดลำดับความคิดให้เป็นระเบียบและเข้าใจง่าย เป็นทักษะที่ฝึกฝนได้โดยการ

เข้าประโยค

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. ค้นหาความหมายของคำจากพจนานุกรม แล้วใช้คำนั้นในคำพูดหรือแต่งประโยคได้
๒. อ่าน เขียน และอธิบายความหมายของคำใหม่ได้ถูกต้อง
๓. อ่านเข้าใจจากเรื่องที่กำหนดให้แล้วเขียนสรุปใจความของเรื่องได้

เนื้อหา

๑. การอ่าน คำใหม่และค้นความหมายจากพจนานุกรม ๑๐ คำ คือ ทวัค, ออ, อุโมงค์, ขวัญหนีค้อ, งัด, เขยอน, ตีโพยตีพาย, สดัก, นีวปาก, โถง, กลม, หีบ, สนิม, เกรอะกรัง, นนัง, ถัก (เน้นการอ่านอักษรนำ) อ่านเข้าใจตามเนื้อเรื่องในบทเรียนบทที่ ๒ ตั้งแต่ " เพชรเห็นฐานเจดีย์ ถึง หาดทางออกไปให้พ้นอุโมงค์ "

๒. การเขียน เขียนคำใหม่ คำที่มีอักษรนำ แต่งประโยคบอกเล่าจากคำใหม่ เขียนสรุปเรื่องในบทเรียน

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ให้นักเรียนเล่นเกมสละหายไปไหน

ขั้นสอน

๑. ให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงคำที่มีอักษรนำจากบัตรคำ และอ่านคำใหม่

๒. ให้เล่นเกมหาพวกลูกคำ
๓. ให้อ่านคำใหม่ ค้นหาความหมายในพจนานุกรม แล้วนำมาแต่งประโยค
๔. ให้อ่านในใจจากหนังสือเรียนตามที่กำหนดไว้ แล้วเขียนสรุปย่อเรื่อง

ขั้นฝึกทักษะ

ให้ทำแบบฝึกหัดที่ ๒ ข้อ ๑ , ๒.๓ และ ๒.๔ ก.

ขั้นสรุป

ครูกับนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับคำใหม่ เนื้อหาในบทเรียน และข้อคิดที่ได้จากบทเรียน

สื่อการเรียนรู้

๑. บัตรคำ
๒. พจนานุกรม
๓. หนังสือเรียน
๔. เกมค้นหาเรื่องสัตว์ และเกมไขว้โย

การประเมินผล

๑. สังเกต ความสนใจในการรวมกิจกรรม , การอ่านคำใหม่ , การค้นหาความหมายจากพจนานุกรม , การเล่นเกม
๒. ตรวจผลงาน การทำแบบฝึกหัด , การแต่งประโยค

ภาคผนวก

๑. เกมกระดานไปไหน

อุปกรณ์การเล่น

๑. บัตรคำที่มีสระพยัญชนะและวรรณยุกต์ จัดเป็นชุดเท่าจำนวนกลุ่มผู้เล่น
๒. กระดาษเขียนคำตอบเท่าจำนวนกลุ่มผู้เล่น

วิธีเล่น

๑. ครูแจกกระดาษเขียนคำตอบ และบัตรคำให้กลุ่มละ ๑ ชุด
๒. ให้แต่ละกลุ่มพิจารณา ในบัตรคำแต่ละใบควรเติมสระอะไรจึงจะให้ความหมาย

ถูกต้อง แล้วเขียนคำนั้นลงในกระดาษ เสร็จแล้วนำไปส่งครู

กติกา

กลุ่มที่เสร็จก่อน และถูกต้องมากที่สุด เป็นผู้ชนะ

ตัวอย่างบัตรคำ

บัตรคำ		คำที่ถูกต้อง		บัตรคำ		คำที่ถูกต้อง
ถวล์	-	ถวล์		ผวก	-	ผวก
อมงค์	-	อุโมงค์		กรอกรง	-	เกราะกรัง
ศษอรุ	-	เศษอิฐ		ปลสตก	-	ปลาสด
สงสว่าง	-	แสงสว่าง		กลอนกลด	-	เกล็ดนกลาด
พจรรณ	-	พิจารณา		ขวญหย	-	ขวัญหาย

๒. เกมหาพวกให้คำ

อุปกรณ์การเล่น

๑. คำที่เขียนอยู่ในกระดาษรูปต่าง ๆ ถูกเลือกห้อยอยู่กับกิ่งไม้
๒. กระดาษเขียนคำตอบ

วิธีเล่น

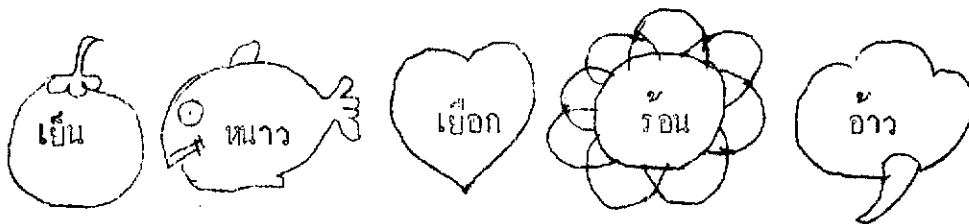
๑. ครูแจกกระดาษเขียนคำตอบให้กลุ่มละแผ่น แล้วให้ทุกกลุ่มมาพิจารณาหาพวกให้แก่คำที่แขวนอยู่บนกิ่งไม้

๒. ให้เขียนคำเหล่านั้นรวบรวมไว้เป็นพวก ๆ เสร็จแล้วให้นำส่งครูเพื่อตรวจให้คะแนน

กติกา

กลุ่มที่เขียนรวบรวมคำได้มาก ถูกต้อง รวดเร็วที่สุด เป็นผู้ชนะ

ตัวอย่างคำที่เขียนในกระดาษ



ตัวอย่างคำที่หาพวกแล้ว

มาก - เยอะ - มหาศาล

อะอะ - เจียวจาว - อึกทึก

เลอะเทอะ - เปอะเปื้อน - สกปรก

วอมแวม - รีบรี่ - สลัว

กลัว - หวาด - แห้ง

ใหญ่ - โท - เบื่อเรอ

พัง - ทลาย - หรุกล

ออ - ชุ่มฉุ่ม - แอฉัด

ร้อน - อ้าว - ระอุ

ฯลฯ

แผนการสอนที่ 11

บทที่ 2 วัชรกลางป่า

1 ชั่วโมง

งานกิจกรรมนอก

1. พจนานุกรมช่วยให้อ่านจากสะกดคำ เข้าใจความหมาย ได้ถูกต้อง
2. การผูกประโยค และวลีลักษณะต่าง ๆ แปลกออกไปช่วยให้การแสดงความคิดออก เป็นภาษาที่แจ่มชัดขึ้น มีความรู้สึกสนใจขึ้น

กิจกรรมการเรียนรู

1. อ่านคำที่สะกดเสียงสระ ัวะ, สระ เียะ ได้ถูกต้อง
2. ค้นหาความหมายของคำที่มี สระ ัวะ, สระ เียะ จากพจนานุกรมที่ได้นำมาเขียน

แต่งประโยคได้

3. สรุปเรื่องย่อจากเนื้อเรื่องที่ได้อ่านได้
4. เขียนจดหมายสั้น ๆ สักยาวถึงผู้ใดก็ได้

เนื้อหา

1. การอ่าน คำที่มี สระ ัวะ, สระ เียะ, คำใหม่และความหมาย จำนวน 6 คำ คือ จงอาง, แม่น้ำ, เกล็ดเกลี้ยง, เกล็ดวาลัง, ว่าเลื่อง, แพร่งพราย อ่านในใบบทเรียน บทที่ 2 ถึงแถว "มาถึงที่แห่งหนึ่ง...ถึง..... ได้ ๆ ถิ่นอาศัยอัน" "

2. การเขียน คำที่มีสระ ัวะ, สระ เียะ, คำใหม่ แต่งประโยคจากคำใหม่

เขียนสรุปเรื่องที่ได้กิจกรรมการเรียนการสอนขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ให้เล่นเกมเล่นสนุกกับเสียงอักษร
2. ให้พบคำที่ใหม่ในการเล่นเกม ข้อ 1. จากหนังสือเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง

คำที่มีเสียงสระ ัวะ และ สระ เียะ

ข้อสอบ

1. ให้เล่น เกมจับคู่ให้เป็นคำ เพื่อเรียนรู้คำใหม่
2. ให้ทบทวนประโยคจากคำใหม่ ช่วยกันแก้ไขให้เหมาะสม
3. ให้อ่านแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน ข้อ 2
4. ให้ถามในใจจากเนื้อเรื่อง ในบทเรียนบทที่ 2 ตามที่กำหนดให้ จบแล้วให้ผลัดกัน

เล่าเรื่องให้อ่าน แล้วเขียนสรุปเรื่องย่อไว้

ข้อฝึกทักษะ

1. ให้ทำแบบฝึกหัดที่ 2 ข้อ 2.1, 2.5, 3.2 และ 4.2
2. ให้เรียบเรียงความสั้น ๆ แยกคำพูดของตนเพื่อส่งข่าวให้คนอื่น

ข้อสรุป

ครูกับนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับเนื้อหาในบทเรียนและข้อคิดที่ได้จากการเรียน

ผลการเรียน

1. บัตรคำ จำนวน 6 ใบ
2. พจนานุกรม กลุ่มละ 2 เล่ม
3. หนังสือเรียน และแบบฝึกหัด
4. เกมเล่นสนุกกับเสียงอักษร และ เกมจับคู่ให้เป็นคำ

การประเมินผล

1. สังเกต ความสนใจในการเรียนและการร่วมกิจกรรม การอ่านคำ เนื้อเรื่อง และแบบฝึก, การเล่าเรื่อง
2. ตรวจผลงาน: การแต่งประโยค การเขียนสรุปเรื่อง การทำแบบฝึกหัด

ภาคผนวก

1. เกมเล่นสนุกกับเสียงอักษร

โปรแกรมการเรียน

กระดาษเขียนคำตอบ จำนวนเท่ากับกลุ่มผู้เล่น

วิธีเล่น

1. ครูพูดคำขึ้นต้นให้ แล้วให้แต่ละกลุ่มเขียนคำที่มีพยัญชนะต้นเดียวกันกับคำที่ครูกำหนด
ให้ทุกคำมีความหมาย
2. เสร็จแล้วนำส่งครูเพื่อตรวจให้คะแนน

กติกา

กลุ่มที่เขียนเสร็จก่อน ได้จำนวนคำมากที่สุดจะได้ถูกคือ เป็นชนะเลิศ
ถ้วยรางวัล

คำที่ครูกำหนด

กล้วย

กล้วย

กล้วย

คำที่นักเรียนหา

กล้วย, กล้วย, กล้วย, กล้วย, กล้วย, กล้วย, กล้วย.....

กล้วย, กล้วย, กล้วย, กล้วย, กล้วย, กล้วย, กล้วย.....

กล้วย, กล้วย, กล้วย, กล้วย, กล้วย, กล้วย, กล้วย.....

2. เกมจับคู่คำ

อุปกรณ์

1. บัตรคำ ที่มีสระเรียงกันเป็นวงกลม และบัตรคำ ที่มีพยัญชนะเรียงกันเป็นวงกลม
2. พจนานุกรม กลุ่มละ 2 เล่ม
3. กระดาษเขียนคำ

วิธีเล่น

1. ครูแจกบัตรคำให้กลุ่มละชุด ให้แต่ละกลุ่มจับคู่คำ เขียนคำที่มีพยัญชนะต้นเดียวกัน
แล้วเขียนความหมายของคำโดยคัดลอกจากพจนานุกรม
2. เสร็จแล้วนำส่งครู เพื่อตรวจให้คะแนน

กติกา

กลุ่มที่เสร็จก่อน และเขียนได้ถูกต้องมากที่สุด เป็นชนะเลิศ

ตัวอย่าง

หมายเห็

.....

พ	อพ
แม่	เบ๊
เพก	เพอ
เพียว	เพ้ง
จ่า	เจียง
แพก	พวาย
กม	กั
ยี่ะ	เฒ่า
ปลอก	กั
อก	เลี้ยว

"

"

"

"

"

"

"

"

"

แผนการสอนที่ 12

บทที่ 2 วัชรวงกลางป่า

1 ชั่วโมง

ความคิดรวบยอด

1. การอ่านในใจที่มีประสิทธิภาพสูง ผู้อ่านจะจับจุดสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ และอ่านได้ปริมาณมาก แต่ใช้เวลาและพลังงานน้อย
2. การใช้เสียงและการเว้นจังหวะที่เหมาะสม อ่านได้อย่างคล่องแคล่วถูกต้อง และรวดเร็ว จะทำให้การอ่านออกเสียง สื่อความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพเต็มที่
3. การผูกประโยค และวลีลักษณะต่าง ๆ และแปลกลอกไป เป็นวิธีที่จะช่วยให้การแสดงความคิดออกมาเป็นภาษาพูดแจ่มแจ้งแจ่มแจ้ง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อ่านเขียนและบอกความหมายของคำใหม่ในบทเรียนได้ถูกต้อง
2. อ่านในใจเรื่องที่กำหนดให้แล้วสามารถตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อเรื่องได้
3. อภิปรายแสดงความคิดเห็นจากเรื่องที่อ่านได้
4. เขียนสรุปความคิดจากเรื่องที่อ่านได้
5. เขียนเรื่องสั้น ๆ จากภาพที่กำหนดให้ได้

เนื้อหา

1. อ่านในใจและอ่านออกเสียงบทเรียนบทที่ 2
2. เขียนแสดงความคิดเห็นและเขียนสรุปเรื่อง ในบทเรียน

กิจกรรมการเรียนรู้การสอนขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูให้ทำกิจกรรมอ่านแล้วปฏิบัติตามคำสั่ง

ขั้นสอน

1. ครูแนะนำหลักในการอ่านในใจที่คี่ เช่น ไม่ถ่ายทอดาคามตัวหนังสือ ไม่ใช้นิ้วชี้ตัวหนังสือ เป็นต้น

2. ให้อ่านหนังสือเรียนบทที่ 2 ทั้งแถบจนจบ
3. ให้อ่านเกมตกปลา เพื่อถอยคำตามความเนื้อเรื่อง
4. ให้อ่านเรื่องย่อต่อทีละประโยค
5. ให้อภิปรายแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง

ขั้นฝึกทักษะ

1. ให้อ่านออกเสียงให้ถวรรวทจน ชัดเจน
2. ให้อ่านแบบฝึกหัดที่ 2 ข้อ 3, 5.1
3. ให้อ่านเรื่องสั้น ๆ จากภาพ

ขั้นสรุป

ครูกับนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับเนื้อหาในบทเรียน และข้อคิดที่ได้จากการเรียน

สื่อการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนและแบบฝึกหัด
2. แผนกิจกรรมปฏิบัติการตามคำสั่ง
3. เกมตกปลา
4. ภาพเจดีย์เกา 1 ภาพ

การประเมินผล

1. สังเกต ความสนใจในการเรียนและร่วมกิจกรรม, การใช้ภาษาในการอภิปราย
2. ตรวจผลงาน การเขียนบรรยายภาพ, การทำแบบฝึกหัด

ภาคผนวก

1. แผนกิจกรรมปฏิบัติการตามคำสั่ง เขียนดังนี้

1 แผนการสอนปฏักตามคำสั่ง หนึ่งถึงแปด

180

จดงานในใจแล้วปฏิบัติตามคำสั่ง

คำสั่ง

1. อ่านข้อความในใจบทบอกตน
2. เขียนชื่อ นามสกุลของทานไว้ที่มุมบนขวา
3. เขียนวัน เดือน ปี เกิดของทานไว้ที่มุมบนซ้าย
4. เขียนชื่ออาหารที่ทานชอบไว้ที่มุมกลางขวา
5. เขียนวงกลมรอบหมายเลข 3
6. เขียนภาษาอังกฤษหมายเลข 5
7. ใช้ปากกาเหล็กรีดเส้นยาวจากจุดตัว 1 ทาง
8. ใช้เขียนชื่อภาษาเขียน
9. ใช้ทำตามคำสั่งข้อที่ 2 เท่านั้น
10. อธิบายทานเป็นคนที่ตั้งใจทำอะไรของกลเรา

2. เลขหกปลา

อุปกรณ์

1. ขั้วกระดาษปลา ขนาด 3×8 นิ้ว เขียนข้อความจากเนื้อเรื่องในบทเรียน
2. คอลัมน์กระดาษกลิ้งไว้ที่ปากถ้วยปลาแต่ละตัว
3. ก้อนดิน 1 ลูก ปลาเขียนชื่อคนเล่นเหล็กไว้
4. กระดาษกระดาษเพื่อใส่ปลา

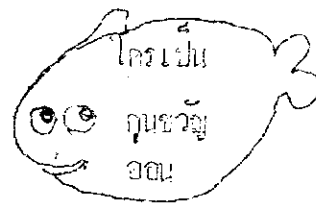
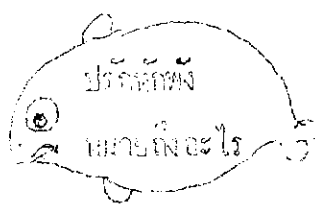
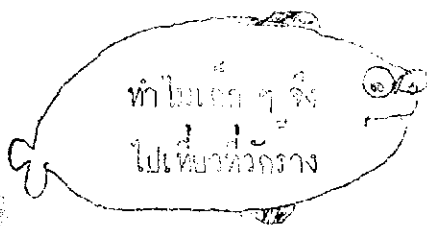
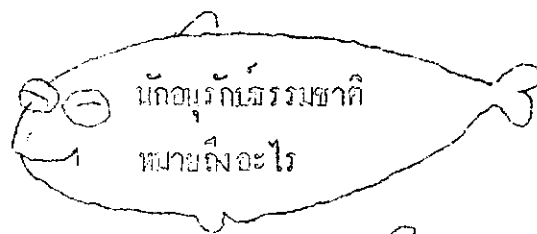
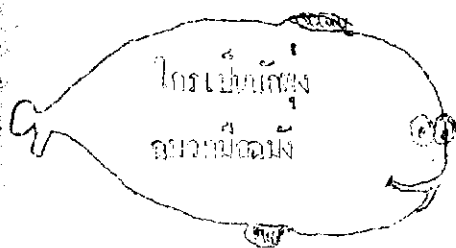
วิธีเล่น

1. กรูให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนคัดลอกปลาที่จะเล่น โดยยืนห่างจากกล่องประมาณ 1 เมตร
2. เมื่อกลุ่มใดถูกปลาขึ้นมาแล้ว ให้กลุ่มนั้นถามคำถามในถ้วยปลาให้ใด แล้วจึงเอาปลาไปยังกลุ่มของตน หากตอบไม่ถูกต้อง ใส่ปลาคืนลงไปในกล่อง
3. ทีมปลาใดที่กล่องแล้วกวรวหมัจำนวนปลาของแอดะกลุ่ม

การตัดสินใจ

กลุ่มที่โศกเศร้าที่สุด เป็นเพราะ

กลัวว่าพอความในใจปลา



ชุดการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน ชุดที่ 3

บทที่ 3 พื้ณสงกรวรรค์ วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เวลา 6 ชั่วโมง ใช้แผนการสอนที่ 13-18

เนื้อหา

1. การฟัง ฟังเพื่อปฏิบัติตามคำสั่งและคำแนะนำ คำที่มี ณ สะกด การมีอักษรสูงและอักษรต่ำ คำอธิบายตามบทเรียน การโฆษณา
2. การพูด มารยาทและบุคลิกภาพในการพูด เล่าเรื่อง บรรยายความรู้สึกรู้จัก แสดงบทบาทสมมุติ จากเนื้อเรื่อง ในบทเรียน แสดงความคิดเห็นเรื่อง ในบทเรียน และเรื่องจากประสบการณ์
3. การอ่าน อ่านในใจและอ่านออกเสียงบทเรียนบทที่ 3 และแบบฝึกหัดบทเรียนคำใหม่ 51 คำ คำที่มี ณ สะกด มีอักษรสูงและอักษรต่ำ จนทาคำจากพจนานุกรม
4. การเขียน คำใหม่ในบทเรียนบทที่ 3 คำที่มี ณ สะกด กลุ่มคำ ประโยคบอกเล่า ประโยคปฏิเสธ คำโฆษณา บันทึกเหตุการณ์ บรรยายความรู้สึกรู้จัก ทอมคำตามแสดงความคิดเห็น และสรุปเรื่องที่อ่าน ในบทเรียน

ความคิดรวบยอด

1. การฟังคำแนะนำและคำสั่งคือการจับขั้นตอนในคำแนะนำใดกรรมถวน
2. การฟังคำโฆษณาโดยรู้จักคิด เป็นการฟังโดยสามารถแยกส่วนที่เป็นข้อเท็จจริงออกจากส่วนที่เป็นข้อชวนใจให้ลดความน่าเชื่อถือ
3. การกล่าแสดงความคิดเห็นของตน ช่วยให้เกิดสติปัญญา และอาจเป็นประโยชน์แก่ส่วนรวม
4. การเล่าเรื่อง โดยอ่านจะทำให้เห็นจริง เห็นจริง ได้ดีเพียงใดนั้น ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้อ่าน และประสบการณ์เดิมของผู้อ่าน
5. การพูดเพื่อให้เกิดความเพลิดเพลินและสนุกสนานแทนที่จำเริญของสิ่งสิ่งประกอบอื่น ๆ ควบ เช่น ท่วงที ท่าทาง น้ำเสียง เป็นต้น
6. การอ่านในใจที่มีประสิทธิภาพสูงนั้น ผู้อ่านต้องจับจุดสำคัญของเรื่องที่อ่านได้และอ่านได้ปริมาณมาก แกะไขเวลาและพลังงานน้อย

7. การวางใจผู้รักชอบ และบอสาระสำคัญของเรื่องที่น่า เป็นที่ประทับใจได้
8. การพูดประโยคและวลีกับคนอื่น ๆ และแปลออกไป เป็นวิธีที่จะช่วยให้การแสดง ความคิดเห็นออกมาเป็นภาษาที่ชัดเจนแจ่มแจ้ง
9. การเขียนเรื่องที่มีความหมายและเกี่ยวข้องกับชีวิตจริงของผู้เรียนทั้งในและนอกโรงเรียน จะทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าของการฝึกฝนและประโยชน์ของการเรียนเพิ่มขึ้น
10. ความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนเป็นผลงานเนื่องมาจากการ ได้มีโอกาสคิดอย่างเสรี ได้ แสดงออก และได้รับการยอมรับจากผู้อื่น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ปฏิบัติตามคำสั่งและคำแนะนำ โลกของ
2. เมื่อฟัง เรื่องที่นำเสนอนักเรียนจะสามารถอธิบาย และสรุปข้อคิดเห็นเป็นของตนเองได้
3. เมื่อฟังคำโฆษณาแล้วบอกได้ว่าส่วนใดมีเหตุผลเป็นจริง และส่วนใดเกิดความจริง
4. อ่านเขียน และบอกความหมายของคำใหม่ในบทเรียนโลกของ
5. อ่านใบใจ อ่านออกเสียง บทเรียนที่ 3 และแบบฝึกหัดบทเรียนโลกของ
6. อ่านโต้ตอบกันเพิ่มเติมตัวละครในเรื่องได้
7. เขียนตอบคำถาม และแสดงความคิดเห็นจากเรื่อง บทเรียนโลกของ
8. เขียนคำที่มี ๓ สะกดในบทเรียนโลกของ
9. เขียนบรรยายความรู้สึกของตนเอง
10. เขียนบรรยายภาพโดยที่มีความคิดสร้างสรรค์

กิจกรรมการเรียนรู้

ให้ครูอ่านตามแผน การสอน ที่ 13 - 18

สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำ
2. ภาพ
3. คำโฆษณาที่นักเท็กเขียนไว้

4. เวลาคำถาม
5. พจนานุกรม
6. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.4 เล่ม 1
7. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป. 4
8. อุปกรณ์ในการเล่นเกณท์ต่าง ๆ

การประเมินผล

1. สังเกต

- 1.1 ความสนใจ ความตั้งใจในการเรียนและร่วมกิจกรรม
- 1.2 การใฝ่หาในการแสดงความคิดเห็น และสรุปใจความสำคัญจากที่ได้อ่านหรือฟัง
- 1.3 การปฏิบัติในการฟัง การพูด
- 1.4 การออกเสียงคำต่าง ๆ ในการพูด

2. ซักถาม

- 2.1 รวบรวม ข้อสังเกตต่าง ๆ
- 2.2 ความหมายของคำ วลี ประโยค
- 2.3 ความเห็นต่อการเรียนการสอนอย่างไร

3. การตรวจงาน

- 3.1 การเขียนคำทอมจากเนื้อเรื่อง
- 3.2 การเขียนตัวบรรจงครึ่งบรรทัด
- 3.3 การเขียนเรียงความ
- 3.4 การเขียนบรรยายความรู้สึก
- 3.5 การเขียนบรรยายภาพ
- 3.6 การจำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 13

บทที่ 3 ที่งานส่งกรานต์

1 ชั่วโมง

ความคิดรวบยอด

1. การเล่าเรื่องให้ผู้อื่นฟังจะทำให้เราจริงใจจริงใจได้เพียง โทนนี้ ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้อ่านและประสบการณ์เดิมของผู้ฟัง
2. การอ่านในใจที่มีประสิทธิภาพสูง ผู้อ่านต้องจับจุดสำคัญของเรื่องที่อ่านได้และอ่านได้ปริมาณมาก โดยใช้เวลาและพลังงานน้อย

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เมื่อฟังเรื่องที่ถ่ายทอดให้แล้วสามารถอธิบาย สรุปข้อคิดเห็นได้
2. อ่าน เขียน บอกความหมายของคำใหม่ในบทเรียนได้ถูกต้อง
3. อ่านคำที่มี ๓ สะกดได้
4. ตอบคำถามตามเนื้อเรื่องหลังจากอ่านในใจแล้วได้
5. เขียนแต่งประโยคจากคำใหม่ได้

เนื้อหา

1. การพูด แสดงความคิดเห็นเรื่องจากประสบการณ์ เรื่องในบทเรียน
2. การอ่าน อ่านคำที่มี ๓ สะกด คำใหม่ บอกความหมายของคำใหม่จากพจนานุกรม 20 คำ คือ ส่งกรานต์, เบียดเสียดเบียดขัด, ชะเงอ, สะบา, หักเห็บม, คุณภาพ, กลิ้ง, คุณาค, หลักเกณฑ์, โท, ถือหาง, เตะแรงเตะนก, กระสับกระส่าย, รวงชัย, พิศพาทย, เทสน, กัด, กับแค้น, เบื่อ, มหรสพ อ่านในใจเนื้อเรื่องในบทเรียนบทที่ 3 ตั้งแต่ "มาที่วันนี้ไปเที่ยวงานส่งกรานต์ใหม่พอ.....ถึง.....ไปชมมหรสพที่ลานวัดต่อไป"

3. การเขียน คำใหม่ แต่งประโยคจากคำใหม่, เขียนคำชวนที่ผู้เขียนจะถามเพื่อนกัน

กิจกรรมการเรียนรู้ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูนำเสนอเกี่ยวกับประสบการณ์ของนักเรียนในวันสงกรานต์ที่ผ่านมาแล้ว เช่น
สิ่งที่ชอบ เช่น สิ่งที่ทำ, ความสำคัญของวันสงกรานต์ ข้อควรปฏิบัติในวันสงกรานต์ เป็นต้น

ขั้นสอน

1. ให้อ่านคำใหม่จากบัตรคำ ค้นหาความหมายจากพจนานุกรม
2. ให้อ่านคำที่มี ๒ สระกล เช่น กุภาพ, หลักเกศ, พิศุทธ ฯลฯ
3. ให้เล่นเกมแข่งขันสร้างคำสอน
4. ให้แต่งประโยคจากคำใหม่ในสมุดของนักเรียน

ขั้นฝึกทักษะ

1. ให้อ่านแบบฝึกหัดบทเรียนข้อ 1
2. ให้อ่านใบ้ใจจากเนื้อเรื่องแล้ววาดภาพตามเนื้อเรื่อง
3. ให้ทำแบบฝึกหัดที่ 3 ข้อ 2.4

ขั้นสรุป

ครูให้นักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับเนื้อหาบทเรียน ข้อคิดที่ได้จากการเรียน

สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำ 20 ใบ
2. พจนานุกรม
3. หนังสือเรียน และแบบฝึกหัด
4. เกมแข่งขันสร้างคำสอน

การประเมินผล

1. สังเกต ความสนใจในการเรียน และการร่วมกิจกรรม, การพูดเล่าประสบการณ์
การอ่านคำ การตอบคำถาม การเล่นเกม
2. ตรวจผลงาน การแต่งประโยคจากคำใหม่, การทำแบบฝึกหัด

ภาคผนวก

เกมแข่งขันสร้างคำสอน

อุปกรณ์การเดิน กระดาษเขียนคำสอนให้จำนวนกลุ่มผู้เล่น

วิธีเล่น

1. ครูแจกกระดาษให้กลุ่มละ 1 แผ่น ให้เขียนคำสอน ซึ่งมีพยัญชนะต้นตัวเดียวกับคำแรก
ให้มากที่สุด
2. เสร็จแล้วนำส่งครูเพื่อตรวจให้คะแนน

กติกา

กลุ่มที่เสร็จก่อน เขียนได้ถูกต้องมากที่สุด เป็นผู้ชนะ
ตัวอย่าง คำสอน

หัดเขียน, เกือบจะ, เกือบจะ, เกือบจะ, เกือบจะ, เกือบจะ ฯลฯ

แผนการสอนที่ 14

บทที่ 3 พินิจสังกรานต์

1 ชั่วโมง

ความคิดรวบยอด

1. การกล่าแสดงความคิดเห็นของตน ช่างให้เกิดสติปัญญา และอาจเป็นประโยชน์แก่ส่วนรวม
2. การเล่าเรื่องให้ผู้อื่นฟัง จะทำได้เห็นจริง เห็นจัง เพียงใดขึ้นอยู่กับความสามารถของบุคคล และประสบการณ์เดิมของบุคคล
3. การอ่านโดยรู้จักย่อย และบอสาระสำคัญของเรื่องที่อ่าน เป็นทักษะที่ฝึกฝนได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เล่าเรื่องจากภาพได้
2. อภิปรายซักถาม และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพได้
3. อ่าน เขียน และบอกความหมายของคำใหม่ในบทเรียนได้ถูกต้อง
4. เล่าเรื่องย่อของ เนื้อเรื่องในบทเรียนหลังจากอ่านในใจแล้วได้

เนื้อหา

1. การอ่าน อ่านคำใหม่ ศึกษาความหมายจากพจนานุกรม จำนวน 13 คำ คือ กรู๊วเกรง, ก๊วย, โบลาน, หอย, หลวม, รุมรวม, ยักย้าย, ทวีคูณ, ทารุณ, คำถาม, แสกดนา, หนานาก, รุก อ่านในใจจากเนื้อเรื่อง ในบทเรียนที่ 3 ก็แค่ "มานะ ไฉนเสียคนหัวเราะ..... ถึง..... บุคคลจึงทยอยกันออกไปดูหรรษาอย่างอื่น"

2. การเขียน เขียนคำใหม่ แล่งประโยคจากคำใหม่

กิจกรรมการเรียนรู้ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูให้ดูภาพในบทเรียนแล้วให้เล่าเรื่องจากภาพ อภิปรายซักถามเรื่องราวในภาพ โยงไปสู่ประสบการณ์จริงของนักเรียน

ขั้นสอน

1. ให้เล่นเกมการจําจากภาพ
2. ให้ถามคำใหม่จากบัตรคำ คําเหาคความหมายจากพจนานุกรม
3. ให้แต่งประโยคจากคำใหม่
4. ให้อ่านในใจจากเนื้อเรื่อง ในบทเรียนที่ 3 เพื่อฝึกจับใจความแล้วเล่าเรื่องต่อกันคนละประโยค

ขั้นฝึกทักษะ

ให้ทำแบบฝึกหัดที่ 3 ข้อ 1, 4.2

ขั้นสรุป

ครูกับนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาในบทเรียน ข้อคิดที่ได้จากการเรียน

สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำ 13 ใบ
2. พจนานุกรม
3. หนังสือเรียนและแบบฝึกหัด
4. เกมการจําจากภาพ

ภาคผนวก

เกมการจําจากภาพ

อุปกรณ์การเล่น

1. ภาพขนาดเล็ก 15-20 นิ้ว ที่ต่อเนื่องกันชุดละ 2-3 ภาพ
2. กระดาษเขียนคำคํา

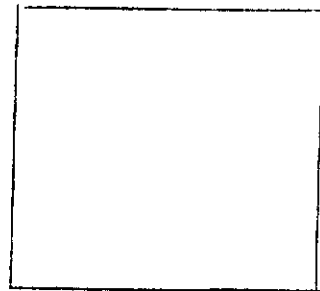
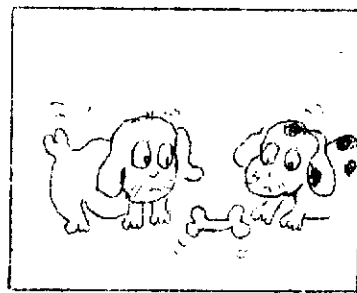
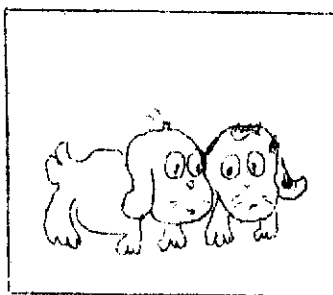
วิธีเล่น

1. ครูให้ภาพที่ต่อเนื่องกันทีละชุด แล้วให้ทุกกลุ่มเขียนเรื่องราวต่อจากภาพ
2. เสร็จแล้วนำส่งครูเพื่อตรวจให้คะแนน

กติกาก

กลุ่มที่เขียนเหตุการณ์ใดมากกว่า และเสร็จก่อน เป็นชนะ

ตัวอย่างภาพ



แผนการตอนที่ ๑๕

บทที่ ๓ ที่งานสงกรานต์

๑ ชั่วโมง

ความถี่รวบยอด

๑. การฟังคำโฆษณาโดยรู้จักคิด เป็นการฟังที่แยกส่วนที่เป็นข้อเท็จจริงออกจากส่วนที่ชักจูงใจให้คล้อยตามได้

๒. การอ่านที่มีประสิทธิภาพสูงขึ้น ผู้อ่านต้องจับจุดสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ และอ่านได้ปริมาณมาก แต่ใช้เวลาและพลังงานน้อย

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. การฟังคำโฆษณาแล้วบอกได้ว่าส่วนใดมีเหตุผลเป็นจริง ส่วนใดเกินความจริง
๒. อ่านเขียน และบอกความหมายของคำใหม่ในบทเรียนได้ถูกต้อง
๓. เขียนคำโฆษณาได้
๔. อ่านในใจเรื่องที่กำหนดไว้แล้วตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อเรื่องได้

เนื้อหา

๑. การฟัง ฟังคำโฆษณา

๒. การอ่าน อ่านคำใหม่ ค้นหาความหมายจากพจนานุกรม ๑๘ คำ คือ กระหาย, โต้ตอบ, รุน, แฉล้ม, อรุณ, หมกจก, ชื่นใจ, กรุ่น, โฉม, ครุ่น, หมอง, แมก, ลูก, ถั่วลิสง, ถั่ว, ปีก, ภูมิฐาน, รูปพรรณ อ่านในใจบทเรียนบทที่ ๓ ตั้งแต่ "มานะ มานี ชูใจ รู้สึกระหายน้ำ.....ถึง.....มิฉะนั้นพวกเขาก็อาจจะมียันตราย"

๓. การเขียน เขียนคำใหม่ ประโยคบอกเล่า และคำโฆษณา

กิจกรรมการเรียนรู้การสอนขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ให้ฟังคำโฆษณาจากเครื่องบันทึกเสียง แล้วให้อภิปรายกันว่าควรเชื่อถือได้หรือไม่ อะไรควรเชื่อ อะไรไม่ควรเชื่อ โดยบอกเหตุผลประกอบด้วย

ขั้นสอน

๑. ให้เขียนคำโฆษณาสินค้า หรืออย่างอื่น เป็นประโยคสั้น ๆ
๒. ให้ฝึกอ่านคำใหม่จากบัตรคำ ค้นหาความหมายจากพจนานุกรม
๓. ให้แต่งประโยคจากคำใหม่
๔. ให้อ่านในใจตามเนื้อเรื่องที่กำหนดให้
๕. ให้เล่นเกม ลีกลับกับนิทานมหาสนุก

ขั้นฝึกทักษะ

ให้ทำแบบฝึกหัดที่ ๓ ข้อ ๔.๓ - ๔.๖

ขั้นสรุป

ครูกับนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาในบทเรียน ข้อคิดที่ได้จากการเรียน

สื่อการเรียนรู้

๑. บัตรคำ ๑๔ ใบ
๒. เทปบันทึกเสียงคำโฆษณา
๓. พจนานุกรม
๔. หนังสือเรียนและแบบฝึกหัด
๕. เกมลีกลับกับนิทานมหาสนุก

การประเมินผล

๑. สังเกต ความสนใจในการเรียน, การร่วมกิจกรรม, การแสดงข้อคิดเห็น
๒. ตรวจผลงาน การเขียนคำโฆษณา, การทำแบบฝึกหัด

ภาคผนวกเกม ลีกลับกับนิทานมหาสนุกอุปกรณ์การเล่น

ของบรรจุนั้นส่วนข้อความที่เขียนในกระดานของละ ๑๕ ขึ้น จัดเป็นชุด ๆ
เท่าจำนวนกลุ่ม

๑. ครูแจกของให้แต่ละกลุ่ม ให้ทุกคนในกลุ่มช่วยกันเรียงข้อความในชิ้นส่วน
ให้เป็นใจความที่ถูกต้องสมบูรณ์

๒. ให้เล่าเรื่องต่อกันกลุ่มละประโยค

กติกา

กลุ่มที่เรียงชิ้นส่วนเสร็จก่อนถูกต้อง และพูดประโยคเป็นเรื่องราวได้มากกว่า
เป็นชนะ

ตัวอย่าง

มีลิงฝูงหนึ่งอาศัยอยู่ที่ชายป่าแห่งหนึ่ง	ลิงเหล่านี้ชอบออกมา เล่นสนุกทุกขณะเมื่อ
พวกมันชอบกินเหล้าและใส่รองเท้าสีแดง	มีนายพรานคนหนึ่งคิดจะจับลิงไปขาย
แต่ลิงฝูงนี้ฉลาดมาก	มันจะหนีรอดไปได้ทุกครั้งที่ได้เห็นนายพรานมา
นายพรานจึงเอาให้ใส่เหล้าไปใหญ่	มาวางทิ้งไว้
เอารองเท้าสีแดงวางไว้หลายคู่	ลิงพากันมากินเหล้าจนเมา
และสวมรองเท้าสีแดงที่วางอยู่	เมื่อนายพรานมาลิงพากันวิ่งหนี
แต่รองเท้าถูกเชือกติดกันไว้	ลิงจึงถูกนายพรานจับได้ทั้งฝูง
เพราะความตะกละจนเกินการ	

แผนการสอนที่ 16

บทที่ 3 พินิจสังกรานต์

1 ชั่วโมง

ความกิจกรรมนอก

1. การพูดเพื่อให้เกิดความเพลิดเพลินและสนุกสนานเต็มที่ จำเป็นต้องใช้สิ่งประกอบอื่น ๆ ด้วย เช่น พวงหรีด ทำทาง เป็นต้น
2. การอ่านโดยรู้จักย่อ และย่อสาระสำคัญของเรื่องที่อ่านเป็นทักษะที่ฝึกฝนได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายเพื่อกำหนดหลักเกณฑ์ในการอ่านในใจที่ดีได้
2. อ่านในใจเรื่องที่กำหนดให้แล้วสามารถเล่าเรื่องที่อ่านนั้นได้
3. แสดงบทบาทสมมติจากตอนหนึ่งในเรื่องที่อ่านได้
4. เขียนสรุปย่อเรื่องได้

เนื้อหา

1. การพูด แสดงบทบาทสมมติจากเรื่องที่อ่าน
2. การอ่าน อ่านคำที่มี ๓ สะกด อ่านในใจจากเรื่องในบทเรียนบทที่ 2
3. การเขียน เขียนสรุปย่อเรื่องได้

กิจกรรมการเรียนรู้การสอนขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูให้เด็กเรียนอภิปรายกันว่า การอ่านในใจที่ดีควรมีลักษณะอย่างไรบ้าง

ขั้นสอน

1. ให้เด็กเรียนอ่านในใจบทเรียนบทที่ 3 แล้วช่วยกันเล่าเรื่อง
2. ให้แสดงบทบาทสมมติจากตอนหนึ่งของเรื่อง
3. ให้เล่นเกมอสรพิษนิทาน
4. ให้ช่วยกันหาคำที่มี ๓ สะกดจากบทเรียนบทที่ 3 แล้วอ่านใหญ่

ขั้นฝึกทักษะ

1. ให้เล่นเกมแข่งขันหาสิ่งของ
2. ให้เขียนสรุปย่อเรื่อง ในบทเรียน

ขั้นสรุป

ครูให้นักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับเนื้อหาในบทเรียน ข้อคิดที่ได้จากการเรียน

สื่อการเรียน

1. แผนภูมิทักษะ การดำเนินชีวิต
2. หนังสือเรียน
3. เกมรวมพลังสร้างคำ และเกมเขานวดตามลำดับตัวอักษร

ภาคผนวก

1. เกมอสมิทธินิทาน

อุปกรณ์การเล่น

กระดาษภาพถั่วงูที่เขียนตัวอักษรบางตัวไว้แล้ว เพื่อกำหนดจุดของผู้เล่น

วิธีเล่น

1. ครูแจกกระดาษภาพถั่วงูให้กลุ่มละ 1 แผ่น
2. ให้ทุกกลุ่มเขียนตัวอักษรลงในช่องว่างตามถั่วงู เพื่อใช้เป็นคำที่มีความหมาย
3. แล้วเฉลยว่าส่งครูเพื่อตรวจให้คะแนน

กติกา

กลุ่มที่เสร็จก่อนและถูกต้องมากที่สุด เป็นชนะเลิศ

กติกา

กลุ่มที่เสร็จก่อน เขียนใ้ถูกกองมากที่สุด เป็นชนะ

ตัวอย่าง คำสั่ง ในซอง

1. โทษาคำที่เป็นข้อคนในเรือ โทษมากที่สุด
2. โทษาคำที่เป็นคำช่วยคำ โทษมากที่สุด
3. โทษาคำของที่มีลักษณะกมล - ขาว โทษมากที่สุด
4. โทษาคำของที่มีอยู่ในแบบเขียนบทที่ 3 โทษมากที่สุด
5. โทษาคำของการเดินหรือมรดก โทษมากที่สุด

แผนที่ 17

บทที่ 3 พื้านสงกราณ

1 ชั่วโมง

ความกิจกรรมนอก

1. การพูดเพื่อให้เกิดความเพลิดเพลินและสนุกสนานเต็มที่ จำเป็นต้องใช้สิ่งอื่นประกอบกาย เช่น ทางที่ ทาทาง น้ำเสียง เป็นต้น
2. การเขียนเรื่องที่มีความหมาย และเกี่ยวข้องกับชีวิตจริงของผู้เรียนทั้งในและนอกโรงเรียน จะทำให้ผู้เรียนได้คุณค่าของการฝึกฝนและประโยชน์ของการเรียนมากยิ่งขึ้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายกันเพื่ออ่านและหลักเกณฑ์การอ่านออกเสียงที่ได้
2. อ่านออกเสียงในเนื้อเรื่อง โดยถูกต้องตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ได้
3. สามารถบอกกันเหมือนตัวละครในเนื้อเรื่องได้
4. เขียนบรรยายความรู้สึกของตนเอง

เนื้อหา

1. อ่านออกเสียงบทเรียนบทที่ 3
2. เขียนบรรยายความรู้สึกของตนเอง

กิจกรรมการเรียนรู้ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ให้นักเรียนอภิปรายกันว่า การอ่านออกเสียงที่ดีควรมีลักษณะอย่างไร แล้วเขียนเป็น

แผนภูมิขั้นฝึกทักษะ

1. ให้อ่านเกมแข่งตามทอม
2. ให้อ่านบรรยายความรู้สึกเมื่อเล่นเกมของได
3. ให้อ่านแบบฝึกหัดที่ 3 ข้อ 5.1

ขั้นสรุป

ครูกับนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาบทเรียน และข้อคิดที่ได้จากการเรียน

สื่อการเรียน

1. แผนภูมิการอ่านออกเสียงที่ค
2. หนังสือเรียนและแบบฝึกหัด
3. เกมแข่งตามขอบ

การประเมินผล

1. สังเกต ความสนใจในการเรียน, การอภิปรายแสดงความคิดเห็น, การเล่นเกม
2. ตรวจผลงาน การเขียนบรรยายความรู้สึก, การทำแบบฝึกหัด

ภาคผนวกเกมแข่งตามขอบวิธีเล่น

1. ครูแจกกระดาษคำตอบให้กลุ่มละ 1 แผ่น
2. ครูหยิบบัตรคำชุดไหนก็เรียนครูทีละใบ ให้ทุกกลุ่มเขียนคำตอบ 1 คำตาม

ซึ่ง เป็นคำตอบที่ใกล้เคียงตามบัตรคำที่ครูถือ

3. ตรวจให้คะแนนของแต่ละกลุ่ม แล้วจึงหยิบบัตรคำใบใหม่ให้เขียนคำตอบอีก

ทำหัดบัตรจนหมดทุกใบ

กติกา

กลุ่มที่เสร็จก่อน และตั้งคำถามได้ถูกต้องมากที่สุด เป็นชนะ
ตัวอย่าง

บัตรคำของครู		คำถามที่นักเรียนเขียน
2 กน	—	เขมมีพี่น้องกี่คน
ก	—	เมื่อคืนเธอถูกาพยนต์หรือเปล่า
ซูใจ	—	มานี่ชวนใครไปเที่ยวงาน

ดะบ
เมอ

-

-

เล็ก ๆ ไปดูการเลี้ยวอะไร
ถ้าเดินมาก ๆ จะเป็นอย่างไร

๗๑

แผนการสอนที่ 18

บทที่ 3 พืชสวนสงคราณ

1 ชั่วโมง

ความคิดรวบยอด

1. การกล้าแสดงความคิดเห็นของตนเอง ช่วยให้เกิดสติปัญญา และอาจเป็นประโยชน์

แกลส่วนรวม

2. ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์เป็นผลงานเนื่องมาจากการได้มีโอกาส คิดอย่างเสรี
ได้แสดงออก ได้รับการยอมรับจากผู้อื่น
3. การบุกรุกประโยชน์ คือ ลักษณะต่าง ๆ และแปลก ๆ ออกไป เป็นวิธีที่ช่วยให้การแสดง
ความคิดออกมาเป็นภาษาที่ชัดเจนแข็งแรง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายแสดงความคิดเห็น และสรุปความคิดเห็นจากการฟังเรื่องราวได้
2. อ่านข้อความที่กำหนดให้ แล้วบอกถึงข้อคิดเห็นในเรื่องใด
3. เขียนบรรยายภาพใดอย่างมีความคิดสร้างสรรค์

เนื้อหา

1. การพูด แสดงความคิดเห็นในเรื่องที่ใดก็ได้
2. การอ่าน อ่านใจและอ่านออกเสียง
3. การเขียน เขียนแสดงความคิดเห็น

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูให้ดูภาพคนทำกิจกรรมอย่างหนึ่ง แล้วให้อธิบายกันว่า เป็นภาพใคร ทำอะไร ที่ไหน
เมื่อไร อย่างไร

ขั้นสอน

1. ให้เล่นเกมหาข้อสั้ว
2. ครูให้อ่านบทความสั้น ๆ แล้วให้ช่วยกันแสดงความคิดเห็นว่าบทความนั้นมีข้อดี ข้อเสีย

และข้อคิด อย่างไร

3. ให้เขียนบรรยายภาพ โดยเขียนอย่างสร้างสรรค์

ขั้นฝึกทักษะ

ให้ทำแบบฝึกหัดที่ 3

ขั้นสรุป

ครูร่วมกันนักเรียนสรุปเนื้อหาในบทเรียน และข้อคิดที่ได้จากการเรียน

สื่อการเรียนรู้

1. ภาพนกกำลังทำงาน
2. บทความสั้น ๆ
3. แบบฝึกหัด
4. เกมหาข้อสั้ว

การประเมินผล

1. สังเกต ความสนใจในการเรียนและการร่วมกิจกรรม, การแสดง ความคิดเห็น
2. ตรวจผลงาน การเขียนบรรยายภาพ, การทำแบบฝึกหัด

ภาคผนวก

เกมหาข้อสั้ว

อุปกรณ์การเล่น

1. แผ่นกระดาษข้อสั้ว
2. กระดาษเขียนคำตอบ

วิธีเล่น

1. กรูแจกกระดาษให้คนละ 1 แผ่น
2. กรูให้คนเล่นมีชื่อตัว แล้วให้คนหาชื่อตัวเขียนลงในกระดาษคำขอในมากที่สุด
3. ส่งให้กรูตรวจให้คะแนน

กติกา

กลุ่มที่เสร็จก่อน เขียนชื่อตัวได้ถูกต้องมากที่สุด เป็นชนะ

ตัวอย่างแบบเล่น

โก	ปาลงา
นกา	งบ
แหวหมว	
นลา	

เฉลย มีชื่อตัวต่อไปนี้คือ โก กา นก แหว หมว กวาง พู ปู ปลา ลา นาก หาน งู กบ

ชุดการสอนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน ชุดที่ ๑
บทที่ ๑ เล่นคำ วิชารายวิชาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
เวลา ๖ ชั่วโมง ใช้แผนการสอนที่ ๑ - ๖

เนื้อหา

๑. การฟัง มารยาทในการฟัง คำที่มี ร ล ว ควบกล้ำ และคำที่ประวิสรรชนีย์ กลุ่มคำ
เรื่องที่ฝึกความคิดจากบทเรียนบทที่ ๑ คำอธิบายบทเรียน
๒. การพูด มารยาทในการพูด การเอนคำ คำที่มีเสียง ร ล ว ควบกล้ำ และคำที่
ประวิสรรชนีย์ กลุ่มคำ แสดงความคิดเห็นเรื่องที่ฝึกความคิด
๓. การอ่าน อ่านในใจและอ่านออกเสียงบทเรียนบทที่ ๑ และแบบฝึกหัดบทเรียน คำใหม่
๕๐ คำ คำที่มีเสียง ร ล ว ควบกล้ำ และคำที่ประวิสรรชนีย์
๔. การเขียน ข้อควรเว้นและควรปฏิบัติในการขีดเขียนตามสถานที่ต่าง ๆ คำใหม่ ๕๐ คำ
คำที่มี ร ล ว ควบกล้ำ และคำที่ประวิสรรชนีย์ แต่งประโยคจากกลุ่มคำ เขียนตัวบรรจงเต็มบรรทัด
สรุปเรื่องที่ได้อ่านหรือได้ฟัง ใช้คำใหม่แต่งประโยคบอกเล่า เขียนแสดงความคิดจากเรื่องที่ฝึกความคิด
ใช้เครื่องหมายอัศเจรีย์

ความคิดรวบยอด

๑. การฟังโดยใช้ความคิดทำให้เกิดสติปัญญา
๒. การฟังที่ดีคือฟังแล้วสรุปสาระสำคัญได้ โดยใช้ภาษาพูดของผู้ฟังเองอย่างละเอียดและ
ชัดเจน
๓. มารยาทของการฟังเป็นสิ่งจำเป็นที่บุคคลต้องช่วยกันกำหนดขึ้น เพื่อประโยชน์ในการอยู่
ร่วมกัน
๔. ผู้ฟังและผู้พูดมีความสำคัญเท่าเทียมกันในการสื่อสาร
๕. การพูดให้ชัดเจนและถูกต้องช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้พูดกับผู้ฟังดำเนินไปด้วยดี

๖. การอ่านที่มีประสิทธิภาพสูง ผู้อ่านต้องจับจุดสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ และอ่านได้ปริมาณมาก แต่ใช้เวลาและพลังงานน้อย

๗. การฝึกเขียนอย่างประณีตบรรจงให้ถูกต้องตามลักษณะของการวางตัวอักษรในภาษาไทย เป็นการสร้างนิสัยให้เขียนด้วยความเป็นระเบียบเรียบร้อยต่อไป

๘. เครื่องหมายต่าง ๆ ในภาษาไทยมีขึ้นเพื่อประโยชน์ในการเขียนหนังสือให้มีประสิทธิภาพที่จะสื่อความหมายให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ช่วยประหยัดเวลาทั้งในการเขียนและการอ่าน

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. ฟังเรื่องที่กำหนดให้แล้วนำมาอภิปรายในกลุ่มได้
๒. ฟังเรื่องที่กำหนดให้แล้วนำมาเขียนสรุปเป็นความคิดของตนเองได้
๓. สรุปหลักเกณฑ์การฟังและการพูดได้ถูกต้องและเหมาะสม
๔. ปฏิบัติตนในการฟังและการพูดได้ถูกต้องและเหมาะสม
๕. อ่าน พูด คำควบกล้ำ ร ล ว ได้ถูกต้องชัดเจน
๖. เมื่อกำหนดกลุ่มคำให้ สามารถบอกความหมายและแต่งประโยคได้
๗. อ่าน เขียน และบอกความหมายของคำใหม่ในบทเรียนได้ถูกต้อง
๘. อ่านในใจจากเรื่องในบทเรียนแล้วสามารถจับใจความของเนื้อเรื่องและตอบคำถามได้
๙. อ่านในใจและอ่านออกเสียงบทเรียนบทที่ ๑ และแบบฝึกหัดบทเรียนได้ถูกต้อง
๑๐. ฟังคำอธิบายการเล่นคำแล้วสามารถเล่นคำได้ถูกต้อง
๑๑. เมื่อกำหนดข้อความที่แสดงอาการคิใจ หรือตกใจให้ สามารถใช้เครื่องหมายอัศเจรีย์ ประกอบคำหรือข้อความที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง
๑๒. เขียนข้อความที่กำหนดให้ด้วยตัวบรรจงเต็มบรรทัดได้ถูกต้อง และสวยงาม ภายในเวลาที่กำหนด
๑๓. ปฏิบัติตนเกี่ยวกับสถานที่ที่ควร ชีค และไม่ควร ชีค เขียนได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ให้ครูดำเนินการสอนตามแผนการสอนที่ ๑ - ๖

สื่อการเรียนรู้

๑. บัตรคำ และบัตรคำประกอบภาพ
๒. แถบประโยค
๓. ของจริง ของจำลอง และ ภาพ
๔. พจนานุกรม และประมวลคำท้ายบทเรียน
๕. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ
๖. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ
๗. เครื่องบันทึกเสียง
๘. แผนภูมิเพลง

การประเมินผล

๑. สังเกต
 - ๑.๑ ความสนใจ ความตั้งใจในการเรียนและการร่วมกิจกรรม
 - ๑.๒ การใช้ภาษาในการแสดงความคิดเห็น และสรุปใจความสำคัญของเรื่องที่ฟังหรืออ่าน
 - ๑.๓ การปฏิบัติตนในการฟัง การพูด
 - ๑.๔ การออกเสียงคำต่าง ๆ ในการพูด การร้องเพลง
๒. ตรวจผลงาน
 - ๒.๑ การเขียนคำตอบตามเนื้อเรื่อง การเขียนประโยค
 - ๒.๒ การเขียนตัวบรรจงตามที่กำหนด
 - ๒.๓ การทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ *

บทที่ * เล่นต่อคำ

เวลา * ชั่วโมง

ความคิดรวบยอด

๑. มารยาทของการฟังเป็นสิ่งจำเป็น ที่บุคคลต้องช่วยกันกำหนดขึ้น เพื่อประโยชน์ในการอยู่ร่วมกัน
๒. การฟังที่ดี คือ ฟังแล้วสรุปสาระสำคัญได้ โดยใช้ภาษาพูดของผู้ฟังเอง อย่างกระชับรัดกุม และชัดเจน
๓. การพูดให้ชัดเจนและถูกต้อง ช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้ฟังกับผู้พูดดำเนินไปด้วยดี
๔. การอ่านที่มีประสิทธิภาพ ผู้อ่านต้องจับจุดสำคัญของเรื่องที่อ่านได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. อภิปรายแสดงความคิดเห็นถึงความสำคัญของการมีมารยาทในการฟัง และพูดได้
๒. บอกหลักเกณฑ์ในการฟังและพูดเป็นข้อ ๆ ได้
๓. เขียนสรุปใจความสำคัญจากข้อความที่อ่านได้

เนื้อหา มารยาทในการฟัง

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ให้นักเรียนทำกิจกรรมยอมรับ ไม่ยอมรับ
๒. ครูกับนักเรียนร่วมกันอภิปรายผลของการทำกิจกรรมยอมรับ ไม่ยอมรับ และความสำคัญของมารยาทในการฟังและการพูด
๓. จัดนักเรียนเป็น ๕ กลุ่ม กลุ่มละ ๖ คน ให้เลือกประธานกลุ่ม เลขานุการกลุ่ม จิตที่หนึ่งให้สามารถปรึกษากันได้

ขั้นสอน ให้นักเรียนอ่านแผนภูมิมารยาทของการฟังและพูด

ขั้นฝึกทักษะ

๑. ให้นักเรียนผลัดกันพูดให้เพื่อน ๆ ฟังหน้าชั้น คนละ ๓ นาที เพื่อฝึกมารยาทในการฟังและพูด ครูสังเกต จดบันทึกข้อดี และข้อควรแก้ไขปรับปรุงไว้

๒. ครูกับนักเรียนร่วมกันสรุปผลการฟังและการพูด เสนอแนะข้อควรแก้ไขปรับปรุง

๓. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดเกี่ยวกับมารยาทในการฟังและพูด

ขั้นสรุป

๑. ให้นักเรียนอ่านแผนภูมิมารยาทในการฟังและพูดอีกครั้งหนึ่ง

๒. ครูกับนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการทำกิจกรรมยอมรับ ไม่ยอมรับ การฝึกพูด การทำแบบฝึกหัด และข้อคิดที่ได้จากการเรียนในครั้งนี้

สื่อการเรียนรู้

๑. แผนภูมิเกี่ยวกับมารยาทในการฟังและพูด
๒. เอกสารเรื่องมารยาทในการฟังและพูด
๓. แบบฝึกหัดเกี่ยวกับมารยาทในการฟังและพูด

การประเมินผล

๑. สังเกต ความสนใจ ความตั้งใจในการเรียนและร่วมกิจกรรม การใช้ภาษาในการแสดงความคิดเห็น และสรุปใจความจากเรื่องที่อ่านหรือฟัง การปฏิบัติในการพูดและฟัง

๒. ตรวจผลงาน การเขียนแผนภูมิ และการทำแบบฝึกหัด

ภาคผนวก

๑. กิจกรรมยอมรับ ไม่ยอมรับ

๑.๑ ครูหาอาสาสมัคร ๒ คน ให้แต่ละคนคิดเรื่องที่จะเล่าให้เพื่อนฟัง จะเป็นเรื่อง

อะไรก็ได้ ที่คิดว่าเพื่อน ๆ สนใจ ครูให้นักหมายลำดับการพูดก่อนหลังของอาสาสมัครทั้งสองไว้ แล้วให้รอ
อยู่ข้างนอก ห่างจากห้องเรียนพอสมควร เพื่อไม่ให้ได้ยินเสียงในห้องเรียน

๑.๒ ครูให้นักหมายนักเรียนในชั้นว่า ให้แสดงความสนใจและตั้งใจฟังอาสาสมัครคนแรก
แต่แกล้งทำเป็นไม่สนใจฟังและทำท่าเบื่อหน่ายอาสาสมัครคนที่สอง พร้อมทั้งสังเกตกิริยาอาการของอาสา
สมัครทั้งสองคนว่าเป็นอย่างไรด้วย

๑.๓ เมื่ออาสาสมัครทั้งสองเล่าเรื่องแล้ว ครูเรียกอาสาสมัครมาพูดคุยให้เพื่อน ๆ ฟังว่า
ขณะที่เล่านั้นสังเกตเห็นเพื่อน ๆ แสดงอาการอย่างไร ตนเองมีความรู้สึกอย่างไร ทำไมจึงรู้สึกเช่นนั้น

๑.๔ ครูให้นักเรียนในชั้นบรรยายว่า อาสาสมัครทั้งสองคนแสดงกิริยาอาการอย่างไรบ้าง
ในขณะที่เล่าเรื่อง แล้วครูชี้แจงให้อาสาสมัครทราบว่าที่เพื่อน ๆ แสดงอาการต่าง ๆ นั้น เป็นเพราะครู
นักหมายไว้ แล้วปล่อยอาสาสมัครคนที่สองไม่ให้ถือโกรธเพื่อน ๆ

๒. เอกสารเรื่องมารยาทในการฟังและพูด

มารยาทในการฟัง

๑. ตั้งใจฟัง ตามองผู้พูด
๒. ไม่ทำความรำคาญให้กับผู้ฟังคนอื่น
๓. ไม่แสดงกิริยาที่ไม่เหมาะสม เช่น โห่ ฮา ฯลฯ
๔. ถ้าจะซักถามปัญหาข้อข้องใจ ควรขออนุญาตก่อน ไม่พูดสอดขณะที่ผู้อื่นกำลังพูด

หรือแย่งกันพูด

๕. ไม่พูดสอดแทรก ทับถม เยาะเย้ย หรือนินทาวาร้ายผู้อื่น
๖. ใช้คำขอโทษเมื่อพูดผิด และขอบคุณเมื่อได้รับการยกย่องชมเชย
๗. เปิดโอกาสให้ผู้อื่นพูด และรับฟังเหตุผลของผู้อื่น
๘. ไม่ประหม่า หรือแสดงกิริยาอาการโกรธเคืองผู้ฟัง
๙. พูดชักจูงชักคำ ใคยินทั่วถึง
๑๐. ยืนหรือนั่งในท่าสง่าผ่าเผย ไม่ล้วงและแกะเกาในขณะที่พูด

๓. แบบฝึกหัดเกี่ยวกับมารยาทในการฟังและพูด

คำชี้แจง ให้นักเรียนเติมข้อความในช่องว่างให้ถูกต้องและสมบูรณ์

มารยาทในการฟัง

๑. ในการฟังต้องตั้งใจฟัง และ.....
๒. ไม่ทำความรำคาญให้กับ.....
๓. ไม่แสดงกิริยาที่ไม่เหมาะสม เช่น.....
๔. ควรซักถามเมื่อ.....

มารยาทในการพูด

๑. ในการพูดควรใช้คำเสียง.....
๒. ไม่ควรพูดสอดในขณะ.....
๓. ไม่แสดงกิริยาอาการที่ไม่เหมาะสม เช่น.....
๔. ไม่พูดส่อเสียด และ.....
๕. ควรเปิดโอกาสให้คนอื่น.....
๖. ควรพูดให้.....

แผนการสอนที่ ๒

บทที่ ๑ เล่นคำ

เวลา ๑ ชั่วโมง

ความคิดรวบยอด

การอ่านที่มีประสิทธิภาพสูงนั้น ผู้อ่านต้องจับจุดสำคัญของเรื่องให้อ่านได้ และอ่านได้ปริมาณมาก แต่ใช้เวลาและพลังงานน้อย

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. อ่าน เขียน และบอกความหมายของคำใหม่ในบทเรียนได้ถูกต้อง
๒. ตอบคำถามตามเนื้อหาที่อ่านได้ถูกต้อง
๓. แต่งประโยคจากคำที่กำหนดให้ได้

เนื้อหา

๑. การอ่าน อ่านคำใหม่ ๑๔ คำ (เน้นคำที่มีตัว ร ล ว ควบกล้ำ) อ่านในใจจากหนังสือเรียนบทที่ ๑ ตั้งแต่ "ระหว่างเกิดเรียนภาคปลาย...ถึง...ถึงกระชั้นแนมเห็นมากับ"
 ๒. การเขียน เขียนคำใหม่ (เน้นคำที่มี ร ล ว ควบกล้ำ) เขียนแต่งประโยคจากคำใหม่

กิจกรรมการเรียนการสอนขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ให้อ่านคำใหม่จากบัตรคำที่ติดไว้ตามตัวของนักเรียนที่เ็นตามจังหวะเพลง แล้วช่วยกันเขียนคำให้ครบถ้วน

ขั้นสอน

๑. ให้อ่านคำใหม่จากบัตรคำ เน้นคำที่มีตัว ร ล ว ควบกล้ำ
๒. ให้ค้นหาความหมายของคำใหม่จากประมวลคำท้ายหนังสือเรียน
๓. ให้อ่านในใจเพื่อจับใจความของเนื้อเรื่อง ตั้งแต่ "ระหว่างเกิดเรียนภาคปลาย...ถึง

ยิ่งกระชับแน่นแฟ้นมากขึ้น" แล้วตอบคำถาม ๒ คำถาม

ชั้นฝึกทักษะ

๑. ให้อ่านแบบฝึกหัดยบทเรียน ข้อ ๒, ๕
๒. ให้แต่งประโยค แล้วอภิปรายเพื่อแก้ไขประโยค
๓. ให้ทำแบบฝึกหัดที่ ๑ ข้อ ๔.๒, ๔.๔ จากหนังสือแบบฝึกหัด

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับคำใหม่ เนื้อเรื่อง การแต่งประโยค การทำแบบฝึกหัด และข้อคิดที่ได้จากการเรียน

การประเมินผล

๑. การสังเกต ความสนใจในการร่วมกิจกรรม การอ่านคำ การตอบคำถามตามเนื้อเรื่อง
๒. ตรวจผลงาน การแต่งประโยค การทำแบบฝึกหัด

สื่อการเรียนรู้

๑. บัตรคำ ๑๕ คำ
๒. ของจำลอง เช่น ยอ กระดุก
๓. ของจริง เช่น ผ้าขึ้น
๔. แบบฝึกหัดภาษาไทย

ภาคผนวก

คำใหม่ มี ๑๕ คำ คือ ภาค ซ่อมแซม ถัก ยอ กระดุก ผ้าขึ้น น้ำออกน้ำหน จ้าจี้จ้ำไซ
บางครั้งบางคราว เกล็ดไธล รับผิดชอบ ไปมาหาสู่ กลมเกลียว กระชับ แน่นแฟ้น

แผนการสอนที่ ๓

บทที่ ๑ เล่นต่อคำ

เวลา ๑ ชั่วโมง

ความคิดรวบยอด

การอ่านที่มีประสิทธิภาพสูงนั้น ผู้อ่านต้องจับจุดสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ และอ่านได้ปริมาณมาก แต่ใช้เวลาและพลังงานน้อย

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. อ่านคำควบกล้ำได้ถูกต้อง
๒. อ่านเขียนและบอกความหมายของคำใหม่ในบทเรียนได้ถูกต้อง
๓. อ่านไปใจจากเนื้อเรื่องในบทเรียนแล้วสามารถเล่าเรื่องที่อ่านได้ถูกต้อง
๔. เขียนประโยคจากคำที่กำหนดให้ได้

เนื้อหา

๑. การอ่าน อ่านคำใหม่ ๒๐ คำ คือ ข้า มะเคื่อ กระโจน กระฉีก รัก นิดชิด ระกะ ประกบ ทะลุ ช่าง คะยั่นคะยอล รับประกัน กระฆ่า ครึ่ง พักผ่อนหย่อนใจ ระคม กระพริบ ขึ้นมดง ระลึก เอาอกเอาใจ ละห้อย กระวนกระวาย ซักใช้ไล่เสียง (เน้นคำที่ประวิตรวณีย์) อ่านเนื้อเรื่องในบทเรียนบทที่ ๑ ตั้งแต่ "เย็นวันหนึ่ง...ถึง...ปากก็แถมมากแล้ว"
๒. การเขียน การเขียนประโยคจากคำใหม่ เขียนกลุ่มคำจากบทเรียนและที่โดยพบเป็นเวลา

กิจกรรมการเรียนรู้การสอนขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูให้นักเรียนดูภาพกระโจน แล้วสนทนากับเกี่ยวกับกระโจนและวิธีสร้าง

ขั้นสอน

๑. ให้นักเรียนอ่านคำใหม่ และกลุ่มคำ จากบัตรคำ

๒. ให้แสดงท่าทางความฉลากที่จับได้ แล้วให้เพื่อน ๆ ทาย
๓. ให้ค้นหาความหมายของคำใหม่ จากประมวลคำท้ายหนังสือเรียน

ขั้นฝึกทักษะ

๑. ให้อ่านนิโจจากหนังสือเรียน แล้วเล่าต่อหน้าคนละประโยค
๒. ให้อ่านแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน ข้อ ๑. และข้อ ๓.
๓. ให้เขียนแต่งประโยคจากคำใหม่บนกระดานคำ แล้วช่วยกันแก้ไขให้ถูกต้อง
๔. ให้ทำแบบฝึกหัดที่ ๑ ข้อ ๔.๑, ๔.๓

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับบทเรียน และข้อคิดที่ได้จากการเรียน

สื่อการเรียนรู้

๑. บัตรคำใหม่ ๒๑ คำ
๒. ภาพกระโจม
๓. ฉลากที่ให้แสดงท่าทาง ๑๐ ใบ
๔. หนังสือเรียน แบบฝึกหัด

การประเมินผล

๑. สังเกต ความสนใจในการเรียนและร่วมกิจกรรม การแสดงท่าทาง การอ่านตามแบบฝึก
การเล่าเรื่อง
๒. ตรวจผลงาน การแต่งประโยคจากคำใหม่ การทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ ๔

บทที่ ๑ เล่นทอคำ

เวลา ๑ ชั่วโมง

ความคิดรวบยอด

๑. ผู้ฟังและผู้พูดมีความสำคัญเท่าเทียมกันในการสื่อสาร
๒. การอ่านที่มีประสิทธิภาพนั้น ผู้อ่านต้องจับจุดสำคัญของเรื่องที่อ่านได้
๓. เครื่องหมายต่าง ๆ ในภาษาไทย มีประโยชน์ในการเขียนหนังสือให้มีประสิทธิภาพที่จะสื่อความหมายให้ชัดเจนขึ้น ช่วยประหยัดเวลาทั้งในการเขียนและการอ่าน

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. อ่าน เขียน และบอกความหมายของคำใหม่ในบทเรียนได้ถูกต้อง
๒. ตั้งคำถามและตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้
๓. เมื่อกำหนดข้อความที่แสดงความรู้สึกแล้ว ใช้เครื่องหมายอัศเจรีย์ประกอบคำ หรือข้อความที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง

เนื้อหา

๑. การอ่าน อ่านในใจคำใหม่ ๒ คำ คือ ช้อนหา กระปุก ออมสิน วก ระหัด ระรื่น
อ่านเนื้อเรื่องจากหนังสือเรียนบทที่ ๑ ตั้งแต่ "มานี้ถามขึ้นว่า...ถึง...แล้วยืนระรื่น"
๒. การเขียน แต่งประโยคจากคำและกลุ่มคำ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอนขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ให้ฝึกอ่านคำใหม่จากบัตรคำ สันทนาถึงเกี่ยวกับความหมายของแต่ละคำ

ขั้นสอน

๑. ให้ฝึกอ่านคำใหม่จากบัตรคำ แล้วสนทนากันถึงความหมายของแต่ละคำ

๒. ให้ค้นหาคำที่มีเครื่องหมายอัศเจรีย์ในหนังสือเรียน แล้วช่วยกันคำคำอุทาน และความรู้สึกของคำอุทานนั้น เช่น ไชโย - ออกเสียงด้วยความดีใจ เป็นต้น

๓. ให้อ่านในใจตามหนังสือเรียนบทที่ ๑ ตามเนื้อหาที่กำหนดไว้ แล้วลัดกันตอบคำถามตามเนื้อเรื่องทีละเรื่อง

ขั้นฝึกทักษะ

๑. ให้แต่งประโยคจากคำใหม่แล้วช่วยกันแก้ไข
๒. ให้อ่านแบบฝึกหัดบทเรียน ข้อ ๖, ๑๐
๓. ให้อ่านการอ่านแบบกวาดสายตาจากแถบประโยค
๔. ให้ทำแบบฝึกหัดที่ ๑ ข้อ ๔.๖

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับคำใหม่ การทำแบบฝึกหัด และชีวิตที่ได้จากบทเรียน

สื่อการเรียน

๑. บัตรคำใหม่ ๖ คำ
๒. แถบประโยค ๕ แถบ
๓. หนังสือเรียนและแบบฝึกหัด

การประเมินผล

๑. สังเกต ความสนใจร่วมกิจกรรม การตั้งคำถาม ตอบคำถาม การอ่านแบบกวาดสายตา
๒. ตรวจผลงาน การแต่งประโยค การทำแบบฝึกหัด

ภาคผนวก

แถบประโยค เขียนดังนี้ ๑. พอทุกคนได้ฟังก็หัวเราะ ๒. เขาจะว่ายน้ำในคลอง

๓. วีระได้ตั้งไม้ทำรังให้ไก่ ๔. ทุกคนควมมีใจดี ๕. ใครตอบกลับไปหาคำเดิมได้เป็นผู้ชนะ

แผนการสอนที่ ๕

บทที่ ๑ เล่นต่อคำ

เวลา ๑ ชั่วโมง

ความคาดหวัง

๑. การฟังที่ดี คือ ฟังแล้วสรุปสาระสำคัญได้ โดยใช้ภาษาของผู้พูดเองอย่างละเอียดและชัดเจน

๒. การอ่านที่มีประสิทธิภาพสูง ผู้อ่านต้องจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ และอ่านได้ปริมาณมาก แต่ใช้เวลาและพลังงานน้อย

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. ปฏิบัติตนในการฟังและการพูดได้อย่างถูกต้อง และเหมาะสม
๒. อ่าน เขียน และบอกความหมายของคำใหม่ในบทเรียนได้ถูกต้อง
๓. บอกความหมายของกลุ่มคำ และแต่งประโยคจากกลุ่มคำได้
๔. อ่านในใจจากเรื่องในบทเรียนแล้วตอบคำถามตามเนื้อเรื่องได้

เนื้อหา

๑. การอ่าน อ่านในใจและอ่านออกเสียงคำใหม่ ๕ คำ คือ ประสาน สาละวน ตะโก เริงมือ ตะเบ็ง ประชัน ประชก เกียวกราว ใบเตย อ่านเนื้อเรื่องในบทเรียนบทที่ ๑ ตั้งแต่ "คิ๊จิง โพนฉั่นลองทวนนะ...ถึง...โดยไม่ต้องรอให้บิดะยันกะยอ" และอ่านแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน

๒. การเขียน เขียนแต่งประโยคจากคำใหม่ และกลุ่มคำ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ครูนำใบเตยทายนักเรียนว่าใบอะไร โดยใช้ให้นักเรียนตั้งคำถามได้ไม่เกิน ๒๐ คำถาม

๒. สนทนากันถึงประโยชน์ของใบเตย

ขั้นสอน

๑. ให้นักอ่านคำใหม่จากบัตรคำ แล้วค้นหาความหมายจากพจนานุกรม
๒. ให้นักอ่านคำจากแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน ข้อ ๔
๓. ให้อ่านใบใจจากเนื้อเรื่อง เพื่อจับใจความสำคัญของเรื่อง แล้วจับฉลากตอบคำถามลงในสมุดของนักเรียน

ขั้นฝึกทักษะ

๑. ให้นักแต่งประโยคจากคำใหม่ ด้วยกันแก้ไขให้เหมาะสม
๒. ให้นักทำแบบฝึกหัดที่ ๑ ข้อ ๒.๕, ๔.๔

ขั้นสรุป

ครูกับนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับเนื้อหาใบบทเรียน และข้อคิดที่ได้จากการเรียน

สื่อการเรียนรู้

๑. บัตรคำคำใหม่ ๔ คำ
๒. ฉลากคำถาม ๒ ใบ
๓. หนังสือเรียน แบบฝึกหัดภาษาไทย

การประเมินผล

๑. สังเกต ความสนใจร่วมกิจกรรม การฝึกอ่านคำ
๒. ตรวจผลงาน การเขียนตอบคำถาม การแต่งประโยค การทำแบบฝึกหัด

ชุดการสอนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน ชุดที่ ๒
 บทที่ ๒ วัชร่างกลางป่า วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
 เวลา ๒ ชั่วโมง ใช้แผนการสอนที่ ๒ - ๓

เนื้อหา

๑. การฟัง ฟังเพื่อปฏิบัติตามคำแนะนำหรือคำสั่ง คำที่มีสระ ัวะ และสระเียะ อักษรนำ และคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ คำอธิบายตามบทเรียน เรื่องจากประสบการณ์ เพลง
๒. การพูด มารยาทและบุคลิกภาพในการพูด คำที่มีเสียงสระ ัวะ และสระเียะ อักษรนำ คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ เรื่องในบทเรียน เรื่องจากประสบการณ์ ร้องเพลง
๓. การอ่าน อ่านในใจและอ่านออกเสียงบทเรียนบทที่ ๒ คำที่มีสระ ัวะ และสระเียะ คำที่มีอักษรนำ คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ เขียนด้วยตัวบรรจงครึ่งบรรทัด แต่งประโยคนอกเล่า ประโยคปฏิเสธ บันทึกเหตุการณ์ แสดงความคิดเห็น และสรุปเรื่องในบทเรียน

ความคิดรวบยอด

๑. การฟังคำแนะนำหรือคำสั่งเป็นการฟังเพื่อผู้ฟังจะได้นำไปปฏิบัติตาม
๒. การฟังคำอธิบายคือการฟังเพื่อเกิดความเข้าใจ
๓. การพูดที่สุภาพสะท้อนให้เห็นจิตใจและมารยาทของผู้พูด
๔. การเล่าเรื่องให้ผู้อื่นฟังจะให้เห็นจริงจึงได้แค่เพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้เล่า และประสบการณ์เดิมของผู้ฟัง
๕. การสนทนาซักถาม เป็นการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ที่สำคัญ
๖. การอ่านในใจที่มีประสิทธิภาพสูง ผู้อ่านต้องจับจุดสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ และอ่านได้ปริมาณมาก แต่ใช้เวลาและพลังงานน้อย
๗. การใช้เสียงและการเว้นจังหวะที่เหมาะสม อ่านได้อย่างคล่องแคล่ว ถูกต้องและรวดเร็ว จะทำให้การอ่านออกเสียง และสื่อความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพเต็มที่

๘. พจนานุกรมช่วยให้ผู้เรียนรู้จักสะกดคำ และเข้าใจความหมายได้ถูกต้อง
๙. การผูกประโยคและวลีลักษณะต่าง ๆ แยกออกไป เป็นวิธีช่วยให้การแสดงความคิดออกมาเป็นภาษาที่ชัดเจนแจ่มแจ้ง และช่วยให้ผู้อ่าน ผู้ฟังสนใจติดตามความคิดนั้น ๆ ยิ่งขึ้น
๑๐. การจัดลำดับความคิดให้เป็นระเบียบ และเข้าใจง่าย เป็นทักษะที่ฝึกฝนได้โดยการเข้าประโยค การเรียงลำดับประโยคให้เป็นเรื่องราวต่อเนื่องกัน

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. ปฏิบัติตามคำสั่งและคำแนะนำได้ถูกต้อง
๒. อธิบายความหมายของเนื้อเพลงหลังจากที่ฟังแล้วได้
๓. เล่าเรื่องราวลำดับเหตุการณ์จากประสบการณ์ให้ผู้อื่นฟังได้
๔. อ่านคำที่ไม่ประวิสัยสามัญ คำที่ออกเสียงสระ -วะ สระ -เยะ และคำที่ใช้อักษรนำได้
๕. ค้นหาความหมายของคำจากพจนานุกรมแล้วใช้คำนั้นพูดหรือแต่งประโยคได้
๖. เขียนคำและข้อความที่กำหนดให้ด้วยตัวบรรจงครึ่งบรรทัดได้ถูกต้อง สวยงาม
๗. อ่านเขียน และอธิบายความหมาย ของคำใหม่ในบทเรียนบทที่ ๒ ได้ถูกต้อง
๘. เมื่อกำหนดเรื่องให้อ่านในใจแล้ว สามารถตอบคำถาม ลำดับเหตุการณ์ และเขียนสรุปใจความของเรื่องได้

๙. บันทึกเหตุการณ์ประจำวัน และประสบการณ์ ได้ครั้งละไม่น้อยกว่า ๕ บรรทัด

กิจกรรมการเรียนรู้

ให้ครูสอนตามแผนการสอนที่ ๙ - ๑๒

สื่อการเรียนรู้

๑. บัตรคำ และแถบประโยค
๒. ฉลากคำถาม

๓. พจนานุกรม
๔. หนังสือแบบเรียนภาษาไทย และแบบฝึกหัดภาษาไทย
๕. แผนภูมิเพลง

การประเมินผล

๑. สังเกต

- ๑.๑ ความสนใจ ความตั้งใจในการเรียนและร่วมกิจกรรม
- ๑.๒ การใช้ภาษาในการแสดงความคิดเห็น และสรุปใจความสำคัญจากที่ฟังหรืออ่าน
- ๑.๓ การปฏิบัติตนในการฟัง การพูด
- ๑.๔ การออกเสียงคำคล้องจอง ในการพูด การร้องเพลง

๒. ตรวจผลงาน

- ๒.๑ การเขียนคำตอบจากเนื้อเรื่อง
- ๒.๒ การเขียนตัวบรรจงครึ่งบรรทัดตามที่กำหนด
- ๒.๓ การเขียนนอกความหมายของคำ
- ๒.๔ การเรียงความเป็นประโยคให้ไ้ใจความ
- ๒.๕ การตอบคำถาม การทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ ๗

บทที่ ๒ วัตรากลางป่า

เวลา ๑ ชั่วโมง

ความคิดรวบยอด

การฟังคำแนะนำ เป็นการฟังเพื่อผู้ฟังจะนำไปปฏิบัติ

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. ปฏิบัติตามคำแนะนำและคำสั่งได้ถูกต้อง
๒. เขียนประโยชน์ของการทำตามคำแนะนำ และโทษของการไม่ทำตามคำแนะนำได้

เนื้อหา

ฟังเพื่อปฏิบัติตามคำแนะนำ หรือคำสั่ง

กิจกรรมการเรียนรู้การสอนขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่งของครู เช่น จับหู จับนม ฯลฯ แล้วสรุปว่าใครทำตาม ใครทำผิด

ขั้นสอน

ให้ประชุมกลุ่มกันเพื่อหาตัวอย่างที่ชี้ให้เห็นถึงประโยชน์ของการทำตามคำสั่ง คำแนะนำ และโทษของการไม่ทำตามคำสั่ง หรือคำแนะนำ แล้วให้รายงานหน้าชั้น

ขั้นฝึกทักษะ

๑. ให้เขียนประโยชน์ของการทำตามคำสั่ง และคำแนะนำ โทษของการไม่ทำตามคำสั่งและคำแนะนำ แล้วช่วยกันอภิปรายแก้ไขให้เหมาะสม
๒. ให้ทำแบบฝึกหัด แล้วตรวจคำตอบ

ขั้นสรุป

ครูกับนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรมที่เรียนไปแล้ว และข้อคิดที่ได้จากการเรียน

สื่อการเรียนรู้

๑. แบบฝึกหัด

การประเมินผล

๑. สังเกต ความสนใจในการร่วมกิจกรรม การใช้ภาษาในการแสดงความคิดเห็น
๒. ตรวจผลงาน การทำแบบฝึกหัด

ภาคผนวก

แบบฝึกหัด มี ๔ ข้อ ดังนี้

๑. เมื่อมีผู้ให้คำแนะนำ เราควร.....
๒. คำแนะนำมี.....ต่อเรา
๓. คนที่ให้คำแนะนำแก่เราคือคนที่.....ต่อเรา
๔. ถ้าเราไม่ทำตามคำแนะนำ จะเกิดโทษคือ.....
๕. เราฟังคำแนะนำเพื่อ.....
๖. คำแนะนำที่เราควรทำตาม คือคำแนะนำเรื่อง.....
๗. คนไม่เชื่อฟังคำแนะนำของใคร ได้ชื่อว่าเป็น.....
๘. คนที่เชื่อฟังคำแนะนำของผู้อื่น ได้ชื่อว่าเป็น.....

แผนการสอนที่ ๔

บทที่ ๒ วัตรกลางป่า

เวลา ๑ ชั่วโมง

ความคิดรวบยอด

๑. การอ่านในใจที่มีประสิทธิภาพสูงนั้น ผู้อ่านต้องจับจุดสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ และอ่านได้ปริมาณมาก แต่ใช้เวลาและพลังงานน้อย
๒. พจนานุกรมช่วยให้นักเรียนรู้จักสะกดคำ และเข้าใจความหมายได้ถูกต้อง

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. อธิบายความหมายของเนื้อเพลง หลังจากฟังแล้วได้
๒. อ่านคำที่มีอักษรนำ คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ที่ออกเสียงอะกิงเสียงได้
๓. ค้นหาความหมายของคำใหม่จากพจนานุกรม แล้วใช้คำนั้นแต่งเป็นประโยคได้
๔. อ่านในใจจากเรื่องที่กำหนดให้ แล้วตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อเรื่องได้

เนื้อหา

๑. การฟัง คำที่มีอักษรนำ คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์
๒. การพูด คำที่มีอักษรนำ คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ ร้องเพลงและสนทนาตามเนื้อเพลง
๓. การอ่าน อ่านคำใหม่ ๑๔ คำ คือ พุง ฉมวก สวิง อนุรักษ์ ฉงบ สงวน สล้าง สลอบ ไสว ตอม ผีเสื้อ จักจั่น ก้อง สกิด ทราบ สารพัด ฉลาก (เน้นคำที่มีอักษรนำ และคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์) อ่านในใจจากเนื้อเรื่องในบทเรียนที่ ๒ ตั้งแต่ "บ่ายวันหนึ่ง...ถึง...เล่นต่อคำ"
๔. การเขียน เขียนคำใหม่ ๑๔ คำ แต่งประโยคจากคำใหม่

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ให้ร้องเพลง "เหี่ยวป่า" ตามแผนภูมิเพลง พร้อมทั้งทำท่าประกอบด้วย แล้วสนทนาเกี่ยวกับ

เนื้อเพลง

ขั้นสอน

๑. ให้ฝึกอ่านคำใหม่จากบัตรคำ และค้นหาความหมายของคำจากพจนานุกรม
๒. ฝึกอ่านคำที่มีอักษรนำ เช่น ขนบ คบ เป็นต้น
๓. ฝึกอ่านคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ที่อ่านออกเสียงจะถึงเสียง เช่น อนุรักษ์ จักจั่น สารพัด

เป็นต้น

๔. ให้ค้นหาคำที่มีอักษรนำ คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ จากหนังสือเรียนบทที่ ๒ แล้วเขียนไว้ที่

กระดานคำ

๕. ให้อ่านใบใจจากหนังสือเรียนบทที่ ๒ ตามที่กำหนดให้ แล้วตอบคำถามลงในสมุดของนักเรียน

ขั้นฝึกทักษะ

๑. ให้อ่านแบบฝึกหัดบทเรียน ข้อ ๑, ๔
๒. ให้ทำแบบฝึกหัดที่ ๒ ข้อ ๔.๑, ๔.๔
๓. ให้นำคำใหม่ไปแต่งประโยค แล้วช่วยกันแก้ไข

ขั้นสรุป

ครูกับนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาที่เรียน และข้อคิดที่ได้จากการเรียน

สื่อการเรียน

๑. บัตรคำ ๑๔ ใบ
๒. แผนภูมิเพลงเพียวป่า
๓. พจนานุกรม กลุ่มละ ๒ เล่ม
๔. หนังสือแบบเรียนภาษาไทย และแบบฝึกหัด

การประเมินผล

๑. สังเกต ความสนใจในการร่วมกิจกรรม การอ่านคำใหม่ การอ่านใบใจและตอบคำถาม
๒. ตรวจผลงาน การทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ ๔

บทที่ ๒ วัตร่างกลางป่า

เวลา ๑ ชั่วโมง

ความคิดรวบยอด

๑. การพูดที่สุภาพสะท้อนให้เห็นจิตใจและมารยาทของผู้พูด
๒. การสนทนาและซักถามเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ที่สำคัญ
๓. การอ่านในใจที่มีประสิทธิภาพสูง ผู้อ่านต้องจับจุดสำคัญของเรื่องที่ได้ อ่านได้
ปริมาณมาก แต่ใช้เวลาและพลังงานน้อย

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. เล่าเรื่องราวลำดับเหตุการณ์จากประสบการณ์ให้ผู้ฟังเข้าใจ
๒. อ่าน เขียน และอธิบายความหมายของคำใหม่ในบทเรียนได้ถูกต้อง
๓. แต่งประโยคจากคำใหม่ได้
๔. อ่านในใจแล้วเขียนลำดับเหตุการณ์ตามเนื้อเรื่องที่อ่านได้

เนื้อหา

๑. การฟัง ฟังเรื่องจากประสบการณ์
๒. การพูด พูดเล่าเรื่องจากประสบการณ์
๓. การอ่าน อ่านคำใหม่ และค้นหาความหมายของคำใหม่ ๑๔ คำ คือ เสนอ ร้าง

เจดีย์ ปริก พัง ลากลาย สลัก เสา ชำรุด ถมึงหึ่ง ผวา เกล็ดเปิดเบิ่ง ทลาย ชุลมุน
(เน้นการอ่านคำที่มีอักษรนำ และคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์) อ่านในใจจากเนื้อเรื่องในบทเรียนบทที่ ๒
ตั้งแต่ "สักครู่เพชรก็เสนอความคิด...ถึง...เขาคงได้ขึ้นมาเที่ยวบ่อย ๆ"

๔. การเขียน เขียนคำใหม่ คำที่มีอักษรนำ คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ เขียนแต่งประโยคจาก
คำใหม่

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ให้นักเรียนดูภาพป่า แล้วช่วยกันเล่าเรื่องตามภาพ ครูเน้นความถูกต้องชัดเจนในการพูด เช่น การหักทลายผู้ฟัง การใช้คำสรรพนาม การพูดคำควบกล้ำ การเว้นวรรค เป็นต้น
๒. ให้นักเรียนอภิปรายซักถาม เพื่อฝึกการรอจังหวะในการถาม และมารยาทในการถาม - ตอบ

ขั้นสอน

๑. ให้นักเรียนอ่านคำใหม่ตามบัตรคำ และค้นหาความหมายของคำจากพจนานุกรม
๒. ให้นักเรียนประยोजจากคำใหม่ แล้วช่วยกันแก้ไขให้เหมาะสม
๓. ให้นักเรียนในใจจากเนื้อเรื่องในบทเรียนบทที่ ๒ เพื่อจับใจความสำคัญของเรื่อง แล้วให้ช่วยกันใช้แถบประโยคเรียงต่อกันให้เป็นเนื้อเรื่องตามลำดับเหตุการณ์

ขั้นฝึกทักษะ

ให้ทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน ข้อ ๓ และแบบฝึกหัดที่ ๒ ข้อ ๔.๓

ขั้นสรุป

ครูกับนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาในบทเรียน และข้อคิดที่ได้จากการเรียน

สื่อการเรียน

๑. บัตรคำ
๒. ภาพป่า
๓. พจนานุกรม
๔. หนังสือเรียนภาษาไทย และแบบฝึกหัดภาษาไทย

การประเมินผล

๑. สังเกต ความสนใจในการร่วมกิจกรรม การพูด การอภิปราย ซักถาม การอ่านคำ
๒. ตรวจผลงาน การแต่งประโยค การทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ ๑๐

บทที่ ๒ วัตร่างกลางเ้า

เวลา ๑ ชั่วโมง

ความถี่รวมยอด

๑. พจนานุกรมช่วยให้ผู้เรียนรู้จักสะกดคำ และเข้าใจความหมายได้ถูกต้อง
๒. การจัดลำดับความคิดให้เป็นระเบียบและเข้าใจง่าย เป็นทักษะที่ฝึกฝนได้โดยการเข้าประโยค การเรียงลำดับประโยคให้เป็นเรื่องราวที่ต่อเนื่องกัน

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. ค้นหาความหมายของคำจากพจนานุกรม แล้วใช้คำนั้นพูดหรือแต่งประโยคได้
๒. อ่าน เขียน และอธิบายความหมายของคำใหม่ได้ถูกต้อง
๓. เมื่อกำหนดเรื่องให้อ่านในใจแล้ว สามารถเขียนสรุปใจความสำคัญของเรื่องได้

เนื้อหา

๑. การอ่าน อ่านคำใหม่ และค้นหาความหมายจากพจนานุกรม ๑๒ คำ คือ ทั่ว ออ ังค อุโมงค์ ขวัญหนีคี่น่อ เขี่ยน คีโพยคี่พาย สลัก นิวปาก โงง กลม หีบ สนิม เกรอะกรัง ผนัง กัก (เน้นการอ่านคำที่มีอักษรนำ) อ่านในใจตามเนื้อหาในบทเรียนบทที่ ๒ ตั้งแต่ "เพชรเห็น รามเจ็ย...ถึง...หาทางออกไปให้พี่อุโมงค์"

๒. การเขียน เขียนคำใหม่ คำที่มีอักษรนำ แต่งประโยคบอกเล่าจากคำใหม่ เขียนสรุป เนื้อเรื่องในบทเรียน

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ให้นักเรียนค้นหาคำที่มีอักษรนำ จากหนังสือเรียนบทที่ ๒ แล้วให้เขียนที่กระดานดำ

ขั้นสอน

๑. ให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงคำที่มีอักษรนำ โดยเปรียบเทียบกับคำที่ไม่มีอักษรนำ หรือฝึก

อักษรนำไว้ก่อน

๒. ให้ฝึกอ่านคำใหม่จากบัตรคำ
๓. ให้หาปัญหาศัพท์จากคำใหม่
๔. ให้อ่านนิทานจากหนังสือเรียน แล้วเขียนสรุปย่อเรื่อง

ขั้นฝึกทักษะ

๑. ให้อ่านแบบฝึกหัดบทเรียน ข้อ ๒
๒. ให้ทำแบบฝึกหัดที่ ๒ ข้อ ๑.๓ และ ๑.๔
๓. ให้ทำแบบฝึกหัดที่ ๑ ข้อ ๑ เน้นการเขียนตัวอักษร การวางสระวรรณยุกต์ ช่องไฟ

วรรคตอน และความสะอาด

ขั้นสรุป

ครูกับนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาบทเรียน และข้อคิดที่ได้จากการเรียน

สื่อการเรียนรู้

๑. บัตรคำ
๒. พจนานุกรม
๓. นวนิยายคำใหม่
๔. หนังสือเรียนภาษาไทย และแบบฝึกหัดภาษาไทย

การประเมินผล

๑. สังเกต ความสนใจในการเรียน และการร่วมกิจกรรม การอ่านคำ และอ่านนิทาน
๒. ตรวจผลงาน การเขียนบอกความหมายของคำ การเขียนสรุปเรื่อง การทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ ๑๑

บทที่ ๒ วัตรากลางป่า

เวลา ๑ ชั่วโมง

ความคิดรวบยอด

๑. พจนานุกรมช่วยให้ผู้เรียนรู้จักสะกดคำ และเข้าใจความหมายได้ถูกต้อง
๒. การผูกประโยค และวลีลักษณะต่าง ๆ แยกออกจากไป เป็นวิธีช่วยให้การแสดงความคิดออกมาเป็นภาพชัดเจนแจ่มแจ้ง และช่วยให้ผู้อ่าน ผู้ฟังสนใจติดตามความคิดนั้น ๆ ยิ่งขึ้น
๓. การจับลำดับความคิดให้เป็นระเบียบและเข้าใจง่าย เป็นทักษะที่ฝึกฝนได้โดยการเข้าประโยค การเรียงลำดับประโยคให้เป็น เรื่องราวต่อเนื่องกัน

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. อ่านคำที่ออกเสียงสระ ะ ะ ะ ะ ะ ได้ถูกต้อง
๒. ค้นหาความหมายของคำที่มีสระ ะ ะ ะ ะ ะ จากพจนานุกรม และสามารถนำคำดังกล่าวแต่งประโยคได้
๓. อ่าน เขียน บอกความหมายของคำใหม่ในบทเรียนได้ถูกต้อง
๔. เล่าเรื่องที่อ่าน และเขียนสรุปย่อเรื่องได้
๕. เขียนจดหมายสั้น ๆ ส่งข่าวถึงผู้อื่นได้

เนื้อหา

๑. การอ่าน อ่านคำที่มีสระ ะ ะ ะ ะ ะ อ่านคำใหม่ และค้นหาความหมายจากพจนานุกรม จำนวน ๒ คำ คือ งูจงอาง แม่เบี้ย เหน็ดเหนื่อย เหลียวหลัง ซ้ำเลื่อง แพร่งพราย อ่านในใจ บทเรียนบทที่ ๒ ตั้งแต่ "มาถึงที่แห่งหนึ่ง...ถึง...เล็ก ๆ ก็พากันกลับบ้าน"
๒. การเขียน เขียนคำที่มีสระ ะ ะ ะ ะ ะ คำใหม่ แต่งประโยคจากคำใหม่ เขียนสรุปย่อเรื่องที่อ่าน

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ให้ค้นหาคำที่ขึ้นต้นด้วยพยัญชนะตัวเดียวกัน จากหนังสือเรียนบทที่ ๒ โดยเฉพาะคำที่มีเสียงสระอะ สระเอะ

ขั้นสอน

๑. ให้ได้อ่านคำใหม่จากบัตรคำ ค้นหาความหมายของคำจากพจนานุกรม
๒. ให้แต่งประโยคจากคำใหม่ ช่วยกันแก้ไขให้ถูกต้อง
๓. ให้อ่านใบใจจากเนื้อเรื่องในบทเรียนบทที่ ๒ แล้วลัดกันเล่าเรื่องที่อ่าน และเขียนสรุปย่อเรื่อง

ขั้นฝึกทักษะ

๑. ให้อ่านแบบฝึกหัดบทเรียน ข้อ ๒
๒. ให้ทำแบบฝึกหัดที่ ๒ ข้อ ๒.๑, ๒.๕, ๓.๒ และ ๔.๖
๓. ให้เขียนจดหมายสั้น ๆ แทนคำพูดของตน เพื่อส่งข่าวให้เพื่อน

ขั้นสรุป

ครูกับนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียน และข้อคิดที่ได้จากการเรียน

สื่อการเรียนรู้

๑. บัตรคำ
๒. พจนานุกรม
๓. หนังสือเรียนภาษาไทย และแบบฝึกหัดภาษาไทย

การประเมินผล

๑. สังเกต ความสนใจในการเรียน การร่วมกิจกรรม การอ่าน
๒. ตรวจผลงาน การแต่งประโยค การเขียนสรุปย่อเรื่อง การทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ ๘๖

บทที่ ๒ วัฏจักรกลางป่า

เวลา ๑ ชั่วโมง

ความคิดรวบยอด

๑. การอ่านในใจที่มีประสิทธิภาพสูงนั้น ผู้อ่านต้องจับจุดสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ และอ่านได้เร็วมาก แต่ใช้เวลาและพลังงานน้อย
๒. การใช้เสียงและการเว้นจังหวะเหมาะสม อ่านได้อย่างคล่องแคล่ว ถูกต้องและรวดเร็ว จะทำให้การอ่านออกเสียง สื่อความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพเต็มที่
๓. การผูกประโยค และวลีลักษณะต่าง ๆ แยก ๆ ออกไป เป็นวิธีที่จะช่วยให้การแลลงความคิดออกมาเป็นภาษาที่ชัดเจนแจ่มแจ้ง

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. อ่านเขียนและบอกความหมายของคำใหม่ในบทเรียนได้ถูกต้อง
๒. ตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านในใจได้
๓. เล่าเรื่องที่อ่านได้
๔. อภิปรายแสดงความคิดเห็นจากเรื่องที่อ่านได้
๕. เขียนสรุปความคิดจากเรื่องที่อ่านได้
๖. เขียนเรื่องสั้น ๆ จากภาพที่กำหนดให้ได้

เนื้อหา

๑. การอ่าน อ่านในใจและอ่านออกเสียงบทเรียนบทที่ ๒
๒. การเขียน เขียนแสดงความคิดเห็น เขียนบรรยายภาพ และเขียนสรุปเรื่องในบทเรียน

กิจกรรมการเรียนการสอนขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ครูนำเสนอเรื่องหลักในการอ่านในใจที่ดี แล้วให้ช่วยกันสรุปเป็นหลักเกณฑ์ไว้

ขั้นสอน

๑. ให้อ่านหนังสือเรียนบทที่ ๒ ตั้งแต่ต้นจนจบ แล้วตอบคำถามจากวงล้อคำถาม

๒. ให้เล่าเรื่องย่อต่อกันคนละประโยค

๓. ให้อภิปรายแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องในบทเรียนบทที่ ๒

ขั้นฝึกทักษะ

๑. ให้นักเรียนออกเสียงคำให้ถูกต้อง เช่น คำที่มีอักษรนำ คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ คำที่มีสระ

อะ สระเอียะ เป็นต้น

๒. ให้นักอ่านให้ถูกต้องจังหวะ วรรคตอน ออกเสียงให้ชัดเจน โดยอ่านเป็นหมู่ และรายบุคคล

๓. ให้ทำแบบฝึกหัดที่ ๒ ข้อ ๓.๑ และ ๔.๑

๔. ให้เขียนเรื่องสั้น ๆ จากภาพ

๕. ให้เขียนสรุปความคิดที่ได้จากบทเรียน

ขั้นสรุป

ครูกับนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน และข้อคิดที่ได้จากการเรียน

สื่อการเรียน

๑. วงล้อคำถาม

๒. ภาพเจดีย์เก่า ๆ

๓. หนังสือเรียนภาษาไทย และแบบฝึกหัด

การประเมินผล

๑. สังเกต ความสนใจในการเรียน การร่วมกิจกรรม การอ่าน การตอบคำถาม

๒. ตรวจผลงาน การเขียนเรื่อง การเขียนสรุปข้อคิดเห็น การทำแบบฝึกหัด

ชุดการสอนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน ชุดที่ ๓

บทที่ ๓ เทียบงานสงกรานต์ วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

เวลา ๒ ชั่วโมง ใช้แผนการสอนที่ ๑๓ - ๑๔

เนื้อหา

๑. การฟัง ฟังเพื่อปฏิบัติตามคำสั่งและคำแนะนำ คำที่มี ๓ สะกด การผันอักษรสูงและอักษรต่ำ อธิบายตามบทเรียน การโฆษณา
๒. การพูด มารยาทและบุคลิกในการพูด เล่าเรื่อง บรรยายความรู้สึก แสดงบทบาทสมมุติจากเนื้อเรื่องในบทเรียน แสดงความคิดเห็นจากเรื่องในบทเรียนและเรื่องจากประสบการณ์
๓. การอ่าน อ่านในใจและอ่านออกเสียงบทเรียนที่ ๓ และแบบฝึกหัดบทเรียน คำใหม่ ๕๑ คำ คำที่มี ๓ สะกด ผันอักษรสูงและอักษรต่ำ ค้นหาจากพจนานุกรม
๔. การเขียน คำใหม่ในบทเรียนบทที่ ๓ คำที่มี ๓ สะกด กลุ่มคำ ประโยคบอกเล่า ประโยคปฏิเสธ คำโฆษณา บันทึกเหตุการณ์ บรรยายความรู้สึก ตอบคำถาม แสดงความคิดเห็น และสรุปเรื่องที่อ่านในบทเรียน

ความคิดรวบยอด

๑. การฟังคำแนะนำและคำสั่ง คือการจับขั้นตอนในคำแนะนำได้ครบถ้วน
๒. การฟังคำโฆษณาโดยรู้จักคิด เป็นการฟังโดยสามารถแยกส่วนที่เป็นข้อเท็จจริงออกจากส่วนที่เป็นข้อรุ้งใจให้คร้อยคัมได้
๓. การกล้าแสดงความคิดเห็นของตนช่วยให้เกิดสติปัญญา และอาจเป็นประโยชน์แก่ส่วนรวม
๔. การเล่าเรื่องให้ผู้อื่นฟัง จะทำให้เห็นจริงเห็นจังได้ก็เพียงใจนั้น ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้เล่า และประสบการณ์เดิมของผู้ฟัง
๕. การพูดเพื่อให้เกิดความเพลิดเพลินและสนุกสนานเต็มที่ จำเป็นต้องใช้สิ่งประกอบอื่น ๆ ค่าย เช่น ท่วงที ท่าทาง น้ำเสียง เป็นต้น

๖. การอ่านในใจที่มีประสิทธิภาพสูง ผู้อ่านต้องจับจุดสำคัญของเรื่องที่สามารถอ่านได้ และอ่านได้ปริมาณมาก แต่ใช้เวลาและพลังงานน้อย
๗. การอ่านโดยรู้จักย่อและย่อสาระสำคัญของเรื่องที่สามารถอ่าน เป็นทักษะที่ฝึกฝนได้
๘. การผูกประโยคและวลีลักษณะต่าง ๆ และแปลออกไป เป็นวิธีที่จะช่วยให้แสดงความคิดเห็นออกมาเป็นภาษาที่ชัดเจนแจ่มแจ้ง
๙. การเขียนเรื่องที่มีความหมาย และเกี่ยวข้องกับชีวิตจริงของผู้เรียน ทั้งในและนอกโรงเรียน จะทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการฝึกฝน และประโยชน์ของการเรียนยิ่งขึ้น
๑๐. ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์เป็นผลงานเนื่องมาจากการได้มีโอกาสคิดอย่างเสรี ได้แสดงออก และได้รับการยอมรับจากผู้อื่น

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. ปฏิบัติตามคำสั่งและคำแนะนำได้ถูกต้อง
๒. เมื่อฟังเรื่องที่กำหนดให้แล้ว สามารถตอบรายละเอียดและสรุปข้อคิดเห็นเห็นของตนเองได้
๓. เมื่อฟังคำโฆษณาแล้ว บอกได้ว่าส่วนใดมีเหตุผลเป็นจริง และส่วนใดเกินความจริง
๔. อ่านเขียนและบอกความหมายของคำใหม่ในบทเรียนได้ถูกต้อง
๕. อ่านในใจ อ่านออกเสียง บทเรียนที่ ๓ และแบบฝึกหัดบทเรียนได้ถูกต้อง
๖. อ่านโต้ตอบกันเหมือนตัวละครในเรื่องได้
๗. เขียนตอบคำถาม และแสดงความคิดเห็นจากเรื่องในบทเรียนได้ถูกต้อง
๘. เขียนคำที่มี ๓ สะกด ในบทเรียนได้ถูกต้อง
๙. เขียนบรรยายความรู้สึกของตนเองได้
๑๐. เขียนบรรยายภาพได้อย่างมีความคิดสร้างสรรค์

กิจกรรมการเรียนการสอน

ให้ครูสอนตามแผนการสอนที่ ๑๓ - ๑๔

สื่อการเรียนรู้

๑. บัตรคำ ภาพ
๒. คำโฆษณาที่บันทึกเสียงไว้
๓. ฉลากคำถาม
๔. พจนานุกรม
๕. หนังสือแบบเรียนภาษาไทย แบบฝึกหัดภาษาไทย

การประเมินผล

๑. สังเกต

- ๑.๑ ความสนใจ ความตั้งใจในการเรียนและร่วมกิจกรรม
- ๑.๒ การใช้ภาษาในการแสดงความคิดเห็น และสรุปใจความสำคัญจากที่ได้ฟังหรืออ่าน
- ๑.๓ การปฏิบัติตนในการฟัง การพูด
- ๑.๔ การออกเสียงคำต่าง ๆ ในการพูด

๒. ตรวจผลงาน

- ๒.๑ การเขียนคำตอบจากเนื้อเรื่อง
- ๒.๒ การเขียนตัวบรรจงครึ่งบรรทัด
- ๒.๓ การเขียนเรียงความ การเขียนบรรยายความรู้สึก การเขียนบรรยายภาพ
- ๒.๔ การทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ ๑๓

บทที่ ๓ พินิจงานสงกรานต์

เวลา ๑ ชั่วโมง

ความรู้ควรรวบรวม

๑. การเล่าเรื่องให้ผู้ฟัง จะทำให้เห็นจริงเห็นแจ้งได้ดีเพียงไหน ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้เล่าและประสบการณ์เดิมของผู้ฟัง
๒. การอ่านใบใจที่มีประสิทธิภาพสูงนั้น ผู้อ่านจะต้องรู้จักคำสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ และอ่านได้ปริมาณมาก แต่ใช้เวลาและพลังงานน้อย

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. เมื่อฟังเรื่องที่กำหนดให้แล้ว สามารถอธิบายและสรุปข้อคิดเห็นเป็นของตนเองได้
๒. อ่าน เขียน และบอกความหมายของคำใหม่ในบทเรียนได้ถูกต้อง
๓. อ่านคำที่มี น สะกดได้ถูกต้อง
๔. อ่านใบใจเรื่องที่กำหนดให้แล้ว สามารถตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อเรื่องที่อ่านนั้นได้
๕. เขียนเงินคำที่กำหนดให้เป็นคำซ้อนที่มีพยัญชนะต้นตัวเดียวกันได้
๖. เขียนแต่งประโยคจากคำใหม่ได้

เนื้อหา

๑. การพูด พูดแสดงความคิดเห็นเรื่องงานบทเรียน และเรื่องจากประสบการณ์
๒. การอ่าน อ่านคำที่มี น สะกด คำใหม่และค้นหาความหมายจากพจนานุกรม ๒๐ คำ คือ สงกรานต์ เบียดเสียดเบียดคัก ชะเง้อ สะบ้า หักเพ็ชรม อนุภาพ กลิ้ง ภูคคาค หลีกเกณฑ์ โห่ ถือหาง เต้นแรงเต้นกา กระสับกระส่าย ชวงชัย พืดเพาพัย เทศน์ กัณท์ คับแคบ เนื้อที่ มหรสพ อ่านใบใจเนื้อเรื่องบทเรียนบทที่ ๓ ตั้งแต่ "มาปี วันนีไปเที่ยวงานสงกรานต์ใหม่จะ...ถึง...ไปดูมหรสพที่ลานวัดต่อไป"

๓. การเขียน เขียนคำใหม่ แต่งประโยคจากคำใหม่ เขียนคำซ้อนที่มีพยัญชนะต้นเดียวกัน

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. สอนทบทวนถึงประสบการณ์ของนักเรียนในวันสงกรานต์ที่ผ่านมาแล้ว เช่น นักเรียนทำอะไรบ้าง พบเห็นอะไร วันสงกรานต์สำคัญอย่างไร ตรงกับวันที่เท่าไร มีประวัติความเป็นมาอย่างไร และนักเรียนควรปฏิบัติอย่างไร เป็นต้น

ขั้นสอน

๑. ให้นักเรียนฝึกอ่านคำใหม่จากบัตรคำ ค้นหาความหมายจากพจนานุกรม
๒. ให้นักเรียนอ่านคำที่มี ๗ สระก เช่น คุณภาพ หลักเกณฑ์ พิณพาทย์ หวีตูลม ฯลฯ
๓. ให้เติมคำสองพยางค์ที่ใช้พยัญชนะต้นเดียวกันที่เป็นคำซ้อน เช่น หักเทียม เกลี้ยงเกล้า เกรียวกราว ดูดฉาด เป็นต้น
๔. ให้แต่งประโยคจากคำใหม่

ขั้นฝึกทักษะ

๑. ให้อ่านแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนข้อ ๑
๒. ให้อ่านนิทานจากเนื้อเรื่องตามเนื้อหาที่กำหนดให้ แล้วตอบคำถามจากบทเรียนกล
๓. ให้อ่านแบบฝึกหัดที่ ๓ ข้อ ๒.๔

ขั้นสรุป

ครูกับนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับเนื้อหาในบทเรียน และข้อคิดที่ได้จากการเรียน

สื่อการเรียนรู้

๑. บัตรคำ
๒. บทเรียนกล
๓. พจนานุกรม
๔. หนังสือเรียนภาษาไทย และแบบฝึกหัดภาษาไทย

การประเมินผล

๑. สังเกต ความสนใจในการเรียน และการร่วมกิจกรรม การใช้ภาษา การแสดงความคิดเห็น
๒. ตรวจผลงาน การเขียนบอกความหมายของคำ การแต่งประโยค การเขียนคำขึ้น
การทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ ๑๔

บทที่ ๓ ที่งานส่งงาน

เวลา ๑ ชั่วโมง

ความคิดรวบยอด

๑. การแสดงความคิดเห็นของตน ช่วยให้เกิดสติปัญญา และอาจเป็นประโยชน์แก่ส่วนรวม
๒. การเล่าเรื่องให้ผู้อื่นฟัง จะทำให้เห็นจริงเห็นจังเพียงใดนั้น ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้เล่า และประสบการณ์เดิมของผู้ฟัง
๓. การอ่านโดยรู้จักย่อย และย่อสาระสำคัญของเรื่องที่อ่าน เป็นทักษะที่ฝึกได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. สามารถเล่าเรื่องจากภาพได้
๒. สามารถอภิปรายเกี่ยวกับภาพได้
๓. สามารถอ่าน เขียน และหาความหมายของคำใหม่ในบทเรียนได้ถูกต้อง

เนื้อหา

๑. การอ่าน อ่านคำใหม่และค้นหาความหมายของคำจากพจนานุกรม ๑๓ คำ คือ ครั้น เครง เคียง ใบลาน ห้อย หลวม ชุ่มซำม ยักย้าย ทวีคูณ ทารุณ คำถาม แสกหน้า หน้าผาก รุก อ่านนิโจจากเนื้อเรื่องบทเรียนบทที่ ๓ ตั้งแต่ "มานะไคยินเสียงคนหัวเราะ...ถึง...ผู้คนจึงทยอยกันออกไปดูมหรสพอย่างอื่น"
๒. การเขียน เขียนคำใหม่ แต่งประโยคบอกเล่าจากคำใหม่

กิจกรรมการเรียนรู้การสอนขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ให้นักเรียนดูภาพจากหนังสือเรียน แล้วเล่าเรื่องจากภาพ ให้อภิปรายซักถามเกี่ยวกับเรื่องราวในภาพ และโยงไปสู่ประสบการณ์จริงของนักเรียน

ขั้นตอน

๑. ให้ฝึกอ่านคำใหม่จากบัตรคำ และค้นหาความหมายของคำจากพจนานุกรม
๒. ให้แสดงท่าทางตามบัตรคำ
๓. ให้แต่งประโยคจากคำใหม่
๔. ให้อ่านในใจจากเรื่องในบทเรียนบทที่ ๓ เพื่อฝึกจับใจความ แล้วเล่าเรื่องต่อกันคนละประโยค

ขั้นฝึกทักษะ

๑. ให้ทำแบบฝึกหัดที่ ๓ ข้อ ๑ และ ๔.๖

ขั้นสรุป

ครูกับนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับเนื้อหาบทเรียน และข้อคิดที่ได้จากการเรียน

สื่อการเรียน

๑. บัตรคำ
๒. ภาพคนกำลังเที่ยวงาน
๓. พจนานุกรม
๔. หนังสือเรียนภาษาไทย และแบบฝึกหัดภาษาไทย

การประเมินผล

๑. สังเกต ความสนใจในการเรียนและการร่วมกิจกรรม การใช้ภาษาในการพูดและเล่าเรื่อง
๒. ตรวจผลงาน การแต่งประโยค การทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ ๑๕

บทที่ ๓ ที่งานสงกรานต์

เวลา ๑ ชั่วโมง

ความคิดรวบยอด

๑. การฟังคำโฆษณาโดยผู้จักคิด เป็นการฟังโดยสามารถแยกส่วนที่เป็นข้อเท็จจริงออกจากส่วนที่เป็นข้อรุ้งใจให้คล้อยตามได้
๒. การกล้าแสดงความคิดเห็นของตน ช่วยให้เกิดสติปัญญา และอาจเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม
๓. การอ่านนิบใจที่มีประสิทธิภาพสูงนั้น ผู้อ่านจะต้องจับจุดสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ และอ่านได้ปริมาณมาก แต่ใช้เวลาและพลังงานน้อย

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. เมื่อฟังคำโฆษณาแล้ว บอกได้ว่าส่วนใดมีเหตุผลเป็นจริง ส่วนใดเกินความจริง
๒. อ่าน เขียน และบอกความหมายของคำใหม่ในบทเรียนได้ถูกต้อง
๓. แต่งประโยคจากคำใหม่ที่กำหนดให้ได้
๔. เขียนคำโฆษณาสินค้า หรือโฆษณาอย่างหนึ่งอย่างใดได้
๕. อ่านนิบใจเรื่องในบทเรียนบทที่ ๓ แล้วตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อเรื่องได้

เนื้อหา

๑. การฟัง ฟังคำโฆษณา
๒. การพูด พูดแสดงความคิดเห็น
๓. การอ่าน อ่านคำใหม่ และค้นหาความหมายจากพจนานุกรม จำนวน ๑๔ คำ คือ รุ่ง กระหาย ไต้ทอบ แฉล้ม อรุณ หมกจก ชื่นใจ กรุ่น โฉม ครุณ หมอง แม่คุณ ลูกคู่ คั่ว ถั่วลันเตา ปีก ภูมิจาน ภูพพรรณ อ่านนิบใจบทเรียนบทที่ ๓ ตั้งแต่ "มานะ มานี และรู้ใจรู้ลึกกระหายน้ำ...ถึง...มิฉะนั้นพวกเขาก็อาจจะมีอันตราย"

๔. การเขียน เขียนคำใหม่ ประโยคบอกเล่า คำโฆษณา

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ให้ฟังคำโฆษณาต่าง ๆ จากเครื่องบันทึกเสียงที่ครูบันทึกไว้ แล้วอภิปรายกันว่าคำโฆษณานั้น ๆ เชื่อกันได้หรือไม่ สิ่งใดควรเชื่อ สิ่งใดไม่ควรเชื่อ พร้อมทั้งให้แสดงเหตุผลประกอบ

ขั้นสอน

๑. ให้เขียนคำโฆษณาสินค้า หรืออย่างอื่น เป็นประโยคสั้น ๆ อ่านให้กันฟัง
๒. ให้เด็กอ่านคำใหม่จากบัตรคำ และค้นหาความหมายจากพจนานุกรม
๓. ให้แต่งประโยคจากคำใหม่แต่ละคำ ให้ได้มากที่สุด
๔. ให้อ่านนิมิตใจจากเนื้อเรื่องในบทเรียนที่ ๓ แล้วจับฉลากตอบคำถามตามเนื้อเรื่อง

ขั้นฝึกทักษะ

๑. ให้อ่านแบบฝึกหัดบทเรียน ข้อ ๔
๒. ให้ทำแบบฝึกหัดที่ ๓ ข้อ ๔.๓ - ๔.๖

ขั้นสรุป

ครูกับนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับเนื้อหาในบทเรียน ข้อคิดที่ได้จากการเรียน

สื่อการเรียนรู้

๑. บัตรคำ
๒. เทปบันทึกเสียงคำโฆษณา
๓. ฉลากคำถาม
๔. พจนานุกรม
๕. หนังสือเรียนภาษาไทย และแบบฝึกหัด

การประเมินผล

๑. สังเกต ความสนใจในการเรียนและการร่วมกิจกรรม การใช้ภาษาและแสดงความคิดเห็น
๒. ตรวจผลงาน การแต่งประโยค การเขียนคำโฆษณา การทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ ๑๖

บทที่ ๓ หีบงานสังกรานต์

เวลา ๑ ชั่วโมง

ความคิดรวบยอด

๑. การพูดเพื่อให้เกิดความเพลิดเพลินและสนุกสนานเต็มที่ จำเป็นจะต้องใช้สิ่งอื่นประกอบด้วย เช่น ท่วงที ท่าทาง เป็นต้น
๒. การอ่านโดยรู้จักย่อย และย่อสาระสำคัญของเรื่องที่อ่าน เป็นทักษะที่ฝึกฝนได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. อภิปรายกันเพื่อกำหนดหลักเกณฑ์ในการอ่านในใจที่ดี
๒. อ่านในใจเรื่องที่กำหนดให้แล้วสามารถเล่าเรื่องที่อ่านได้
๓. แสดงบทบาทสมมุติจากเรื่องที่อ่านได้
๔. ค้นหาและเขียนคำที่มี ๗ สวรรค์จากบทเรียนได้
๕. เขียนสรุปย่อเรื่องที่อ่านได้

เนื้อหา

๑. การพูด แสดงบทบาทสมมุติจากเรื่องในบทเรียน
๒. การอ่าน อ่านคำที่มี ๗ สวรรค์ อ่านในใจจากเนื้อเรื่องในบทเรียน
๓. การเขียน เขียนสรุปย่อเรื่องในบทเรียนบทที่ ๓

กิจกรรมการเรียนรู้การสอนขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ให้นักเรียนอภิปรายกันเป็นกลุ่มว่าการอ่านในใจที่ดีควรมีลักษณะอย่างไรบ้าง ให้นักเรียนจับบันทึกไว้ แล้วส่งตัวแทนออกมารายงานหน้าชั้น ร่วมกันสรุปเป็นแผนภูมิการอ่านในใจที่ดี

ขั้นตอน

๑. ให้นักเรียนอ่านในใบทเรียนบทที่ ๓ เพื่อจับใจความสำคัญของเรื่อง แล้วให้ช่วยกันเล่าเรื่องจนละเอียด

๒. ให้แสดงบทบาทสมมุติจากตอนใดตอนหนึ่งของเรื่อง โดยแสดงเป็นกลุ่มตามบัตรคำสั่ง

๓. ให้ช่วยกันค้นหาคำที่มี ๓ สะกด จากบทเรียนบทที่ ๓ แล้วอ่านให้ถูกต้อง

ขั้นฝึกทักษะ

๑. ให้เขียนสรุปย่อเรื่องของบทเรียนบทที่ ๓

ขั้นสรุป

ครูกับนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับเนื้อหาในบทเรียน และข้อคิดที่ได้จากการเรียน

สื่อการเรียน

๑. แผนภูมิลักษณะการถ่านในใจที่ดี
๒. บัตรคำสั่ง
๓. หนังสือเรียนภาษาไทย และแบบฝึกหัดภาษาไทย

การประเมินผล

๑. สังเกต ความสนใจในการเรียนและการร่วมกิจกรรม การใช้ภาษาเพื่อแสดงความคิดเห็น
๒. ตรวจผลงาน การเขียนสรุปย่อเรื่อง

แผนการสอนที่ ๑๓

บทที่ ๓ พินิจสังกรานต์

เวลา ๑ ชั่วโมง

ความคิดรวบยอด

๑. การพูดเพื่อให้เกิดความเพลิดเพลินและสนุกสนานเต็มที่ จำเป็นต้องใช้สิ่งอื่นประกอบด้วย เช่น ท่วงท่าทาง น้ำเสียง เป็นต้น
๒. การเขียนเรื่องที่มีความหมาย และเกี่ยวข้องกับชีวิตจริงของผู้เรียนทั้งในและนอกโรงเรียน จะทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการฝึกฝน และประโยชน์ของการเรียนยิ่งขึ้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. อภิปรายเพื่อกำหนดหลักเกณฑ์การอ่านออกเสียงที่ดีได้
๒. อ่านออกเสียงเนื้อเรื่องตามบทเรียนได้ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้
๓. อ่านโต้ตอบกันเหมือนตัวละครในเรื่องได้
๔. เขียนบรรยายความรู้สึกของตนเองได้

กิจกรรมการเรียนการสอนขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ให้นักเรียนอภิปรายร่วมกันว่า การอ่านออกเสียงที่ดีควรมีลักษณะอย่างไร ช่วยกับสรุปและเขียนเป็นแผนภูมิไว้

ขั้นสอน

ให้นักเรียนอ่านออกเสียงจากเนื้อเรื่องที่กำหนดให้ โดยปฏิบัติตามข้อสรุปที่ทำไว้

ขั้นฝึกทักษะ

๑. ให้นักเรียนอ่านคำบรรยาย อ่านโต้ตอบกันเหมือนตัวละครในเรื่อง
๒. ให้นักเรียนบรรยายความรู้สึกเมื่อเก็บของได้

๓. ให้ทำแบบฝึกหัดที่ ๓ ข้อ ๕.๑

ขั้นสรุป

ครูกับนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับเนื้อหาบทเรียน และข้อคิดที่ได้จากการเรียน

สื่อการเรียนรู้

๑. แผนภูมิลักษณะการอ่านออกเสียงที่สี่
๒. คำบรรยาย และบทสนทนา
๓. หนังสือเรียนภาษาไทย และแบบฝึกหัดภาษาไทย

การประเมินผล

๑. การสังเกต ความสนใจในการเรียนและการร่วมกิจกรรม
๒. ตรวจผลงาน การเขียนบรรยายความรู้สึก การทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ ๑๘

บทที่ ๓ ที่งานส่งงาน

เวลา ๑ ชั่วโมง

ความคิดรวบยอด

๑. การกล้าแสดงความคิดเห็นของตน ช่วยให้เกิดสติปัญญา และอาจเป็นประโยชน์แก่ส่วนรวม
๒. ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์เป็นผลงานเนื่องมาจากการได้มีโอกาสคิดอย่างเสรี ได้แสดงออก และได้รับการยอมรับจากผู้อื่น
๓. การผูกประโยค และวลีลักษณะต่าง ๆ และแปลกออกไป เป็นวิธีที่ช่วยให้การแสดงความคิดเห็นออกมาเป็นภาษาที่ชัดเจนแจ่มแจ้ง

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. เมื่อฟังเรื่องที่กำหนดให้แล้ว สามารถอธิบาย และสรุปข้อคิดเห็นเป็นของตนเองได้
๒. อ่านข้อความที่กำหนดให้แล้ว สามารถบอกถึงความคิดที่มีอยู่ในเรื่องได้
๓. เขียนบรรยายภาพได้อย่างมีความคิดสร้างสรรค์

เนื้อหา

๑. การพูด พูดแสดงความคิดเห็นในเรื่องที่เรียน
๒. การอ่าน อ่านในใจและอ่านออกเสียง
๓. การเขียน เขียนตอบคำถาม เขียนแสดงความคิดเห็น เขียนสรุปเรื่องที่อ่าน เขียนบรรยายภาพ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอนขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูนำภาพคนกำลังทำกิจกรรมอย่างหนึ่งให้นักเรียนดู แล้วให้อธิบายกันว่า เป็นภาพใครทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร พร้อมทั้งบอกเหตุผลอื่น ๆ ด้วย

ขั้นสอน

๑. ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันเขียนเรื่องจากภาพ แล้วนำมาอ่านให้กลุ่มอื่น ๆ ฟัง ช่วยกันตัดสินว่า เรื่องของกลุ่มใดเหมาะสมที่สุด

๒. ครูนำบทความมาให้เด็กเรียนอ่านในใจ แล้วให้หาว่าความคิดในเรื่องคืออะไร ความคิดนั้นมีข้อดี ข้อเสียอย่างไร

ขั้นฝึกทักษะ

๑. ให้เด็กเรียนอ่านเนื้อเรื่องจากบทเรียนบทที่ ๓ แล้วให้แสดงความคิดเห็นว่า ในเรื่องให้ข้อคิดอะไร บุคคลในเรื่องมีข้อดี ข้อเสียอย่างไร

๒. ให้ทำแบบฝึกหัดที่ ๓

ขั้นสรุป

ครูกับนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาในบทเรียน และข้อคิดที่ได้จากการเรียน

สื่อการเรียน

๑. ภาพคนกำลังทำงาน
๒. บทความที่มีข้อคิดเห็นเกี่ยวกับประเพณีไทย
๓. หนังสือเรียนภาษาไทย และแบบฝึกหัดภาษาไทย

การประเมินผล

๑. สังเกต ความสนใจในการเรียนและการร่วมกิจกรรม การใช้ภาษาในการแสดงความคิดเห็น
๒. ตรวจผลงาน การทำแบบฝึกหัด การเขียนบรรยายภาพ

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย

คำชี้แจง

๑. แบบทดสอบนี้เป็นแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่าน และการเขียน เกี่ยวกับความเข้าใจความหมายของคำ ข้อความ การใส่คำ การสร้างประโยค และการสะกดคำ

๒. แบบทดสอบนี้มี ๕๐ ข้อ ให้เวลาทำ ๕๐ นาที นักเรียนจะต้องทำให้ได้มากที่สุดจึงจะได้คะแนนดี

๓. ในการทำข้อสอบ ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดของแต่ละข้อ เพียงข้อละคำตอบเดียว โดยไปเขียนเครื่องหมาย X ทับตัวอักษร ก, ข, ค หรือ ง ในกระดาษคำตอบเท่านั้น อย่าขีดเขียนหรือทำเครื่องหมายใด ๆ ลงในข้อสอบนี้

๔. ตัวอย่างการเลือกคำตอบ

โจทย์ (๐) ข้อใดเขียนผิด ?

ก. หน้าฝน

ข. หน้าตา

ค. หน้ารัก

ง. หน้าต่าง

แนวตอบ นักเรียนจะเห็นว่าคำตอบที่ถูกต้องคือคำตอบ ค. นักเรียนก็ไปเขียนกากเลือกในกระดาษคำตอบดังนี้

(๐) ก ข ~~ค~~ ง

ถ้านักเรียนต้องการเปลี่ยนไปเลือกคำตอบ ง. ก็ให้ขีดทับคำตอบเดิมแล้วไปกากเลือกใหม่ ดังนี้

(๐) ก ข ~~ค~~ ~~ง~~

๕. จงจำไว้ว่านักเรียนต้องเลือกข้อละเพียงคำตอบเดียวเท่านั้น และพยายามทำให้ได้มากที่สุด ในเวลารวดเร็วที่สุด จึงจะได้คะแนนดี

ตอนที่ ๑ วัดความสามารถในการใช้ภาษาเกี่ยวกับการอ่านและเขียนคำ การสะกดคำ และการเขียนประโยค

คำชี้แจง ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดของแต่ละข้อ โดยไปกาเลือกในกระดาษคำตอบ

- | | |
|--|--|
| <p>๑. คำใดอ่าน <u>ผิด</u> หลักการอ่าน ?</p> <p>ก. ฉมวก อ่านว่า ฉะ-หมวก</p> <p>ข. ถมึงหึ่ง อ่านว่า ถะ-มึง-หึ่ง</p> <p>ค. คุณภาพ อ่านว่า คุณ-นะ-พาบ</p> <p>ง. รูปพรรณ อ่านว่า รูป-ปะ-พัน</p> | <p>๕. คำใดอ่านออกเสียงสระอะ เพียงครั้งเดียว ?</p> <p>ก. ละตัดรัก</p> <p>ข. มะเคื้อ</p> <p>ค. ประกย</p> <p>ง. ระลึก</p> |
| <p>๒. คำใดอ่าน <u>ผิด</u> หลักการอ่าน ?</p> <p>ก. มหรรพ อ่านว่า มะ-หอ-ระ-สบ</p> <p>ข. สารพัด อ่านว่า สา-ระ-พัด</p> <p>ค. ภูมิฐาน อ่านว่า พุม-ถาน</p> <p>ง. ชุติมน อ่านว่า ชุน-มน</p> | <p>๖. ข้อใดมีบางคำออกเสียงเหมือนกัน ?</p> <p>ก. รูปทรง ระคม คคเคี้ยว พระสงฆ์</p> <p>ข. นิวพรรณ ภรรยา พันธุ์ไม้ แดกพัน</p> <p>ค. กว้างขวาง ขาวขำง หลกวาง กางเกง</p> <p>ง. กิ่งกลาง โกงกาง ตนกวาง กางปลา</p> |
| <p>๓. คำใด <u>ไม่</u> <u>ได้</u> อ่านแบบคำควบกล้ำ ?</p> <p>ก. กลมเกลียว</p> <p>ข. ขวักไขว่</p> <p>ค. กระชับ</p> <p>ง. สุจวิค</p> | <p>๗. คำใด <u>ผิด</u> หลักการประวิสรรชนีย์ ?</p> <p>ก. สบา</p> <p>ข. สดาง</p> <p>ค. สลอน</p> <p>ง. หลาย</p> |
| <p>๔. คำใดอ่านออกเสียงตามอักษรนำ ?</p> <p>ก. สกัก</p> <p>ข. หยอย</p> <p>ค. ถลาด</p> <p>ง. มหีมา</p> | <p>๘. คำใด <u>ผิด</u> หลักการประวิสรรชนีย์ ?</p> <p>ก. คมะ</p> <p>ข. สะวัง</p> <p>ค. ระหัด</p> <p>ง. ชะเงอ</p> |

๘. คำใดสะกดผิด ?

- ก. สัมฐาน
- ข. มณฑป
- ค. สัญญาณ
- ง. คนพิกล

๑๐. ข้อใดใช้คำผิด ?

- ก. เขาผูกดวงกริ่งศาลาไวบนชายหาด
- ข. มนเอยกเขามีเจดีย์ปรักหักพัง
- ค. พระเทศน์จบไปหนึ่งกัณฑ์แล้ว
- ง. ที่ฐานพระสลักเป็นราวคล้าย

๑๑. คำในข้อใดใช้สระเดียวกัน ?

- ก. จี๊วะ ผี๊วะ จั๊ว ถั๊ว
- ข. เปรี๊ยะ เกี้ยะ เกี้ยะ เปรี๊ยะ
- ค. เป๊าะ เฒาะ เหมาะ เลอะ
- ง. เพชร เป็ด เลบ เค็ก

๑๒. ข้อใดใช้เครื่องหมายอัศเจรีย์ถูก ?

- ก. คุงป้าละ / หนูกลับมาแล้วละ
- ข. พี่เขยคุณนะ / ฉันยังไม่เข้าใจ
- ค. กล้วยน้ำไ้ไม่เป็น อย่า/ลงเอนนะ
- ง. ช่วยด้วย / งูจงอางกำลังจะกัดฉัน

๑๓. เครื่องหมายอัศเจรีย์ใช้กับคำชนิดใด

- ก. คำแทนชื่อคน
- ข. คำแสดงอาการ
- ค. คำแสดงความรู้สึก
- ง. คำแสดงความเป็นเจ้าของ

๑๔. "อุบ" เป็นคำพ้องลักษณะใด ?

- ก. หู
- ข. เจ็บ
- ค. ตกใจ
- ง. ประหลาดใจ

๑๕. ข้อใดไม่เข้าพวกกับคำอื่น ๆ ?

- ก. ระคม
- ข. ระรื้น
- ค. ละหอย
- ง. ขวัญหนีดีฝ่อ

๑๖. คำในข้อใดเรียงลำดับตามแบบพจนานุกรม?

- ก. กระปุก เจดีย์ ผีเสื้อ หมอง
- ข. มะเคื่อ ตะโก มั่ง ชำเลียง
- ค. ชื่นใจ แฉม ลูกคู่ ประสาน
- ง. ซอนหา เร่งมือ เกรอะกรัง อุโมงค์

๑๗. ข้อใดมีใจความชัดเจน ?

- ก. เอาอกเอาใจ
- ข. แคงตัวภูมิฐาน
- ค. วายหน้าไม่คลอง
- ง. พระกำลังจะเทศน์

๑๘. ข้อใดเป็นประโยคบอกเล่า ?

- ก. ใคร ๆ ก็มาเที่ยวงานกัน
- ข. ใครมาเธอที่บ้านหรือเปล่า
- ค. ฉันไม่อยากจะให้ใครเห็นหน้า
- ง. ใครเคยเที่ยวงานสงกรานต์บ้าง

๑๙. ข้อใดเป็นประโยคคำถาม ?

- ก. เธอไม่ชอบร้องเพลง
- ข. เธอร้องเพลงไม่เป็น
- ค. เธอร้องเพลงท่าไหน
- ง. เธอจะร้องเพลงหรือไม่

๒๐. ข้อใดใช้คำที่ผิดความจริง ?

- ก. ชูใจเจ็บนิ้วเพราะมีคาน
- ข. นกกลางเขนพารังอยู่ใกล้ไม้
- ค. แดงก็ใจที่วิ่งชนะเพื่อน ๆ ไค
- ง. พี่ของปิติกำลังซ่อมแซมกระท่อม

๒๑. ข้อใดเรียงคำไม่ถูกต้อง ?

- ก. นารักจริงสุขใจชนปยุตว์นี้
- ข. คุณมอยุ่บ้านคุณพ่อไปทำงาน
- ค. ครูไม่รักนักเรียนที่ชอบลักขโมย
- ง. ปิตินอกว่าพี่ช่วยซ่อมแซมกระท่อม

๒๒. "พวกเด็ก ๆ ยิงรูสีกอกสันต์นายน" ข้อความนี้ผิดตรงอย่างไร ?

- ก. เรียงคำผิด
- ข. ใช้คำผิดความหมาย
- ค. ใช้คำเกินความเป็นจริง
- ง. ใจความขัดแย้งกันในตัวเอง

๒๓. มานะและมานีเป็นเด็กดี พ่อแม่จึงไม่ตอ.....

- ก. รับผิดชอบ
- ข. จำใจว่าไร
- ค. อบรมสั่งสอน
- ง. ชักใช้ไล่เลี้ยง

๒๔. เมื่อเขาได้กินน้ำจึงรู้สึก.....ขึ้น

- ก. กระวนกระวาย
- ข. ละลอกละเมียด
- ค. กระปรี้กระเปร่า
- ง. กระหึ่มกระหือ

๒๕. "โอ้แม่เอวกลมมยาว แม่กำลังเป็นสาววัยรุ่นเหมือนดอกไม้เพิ่งแรกแย้ม นานแล้วมารับแสงอรุณ" ข้อความนี้มีลักษณะอย่างไร ?

- ก. ดี เพราะ เปรียบเทียบเหมาะสม
- ข. ดี เพราะ ใช้คำที่มีความหมายหลายอย่าง
- ค. ไม่ดี เพราะ ใช้คำที่มีความหมายซ้ำกันหลายแห่ง
- ง. ไม่ดี เพราะ เปรียบเทียบกับสิ่งที่ผิดความเป็นจริง

ตอนที่ ๒ วัดความสามารถในการเข้าใจภาษาเกี่ยวกับความหมายของคำ และข้อความ

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข้อความแล้วตอบคำถามข้อ ๒๖ - ๒๘

"ปิติพาเพื่อนๆ ไปที่ถนนมะเคื้อ เพราะเขาทำกระท่อมไว้บนเนินดินนั้น เพื่อนๆชอบกระท่อมของเขามาก มันกะทัดรัดและบังแดดได้มิดชิดดี ปิติเล่าให้เพื่อนๆ ฟังว่า เมื่อวานขึ้นมีลมแรงพัดมาปะทะกระท่อม ทำให้กิ่งไม้ที่วางประกบกันไว้หล่นกระจัดกระจายจนทะลุเป็นช่อง"

๒๖. กระโจนไปในที่นี้เปรียบใดกับอะไร ?

- ก. หองครว้
- ข. หองนอน
- ค. หองประชุม
- ง. หองพักผ่อน

๒๗. เกมกระโจนมีขอบกรอบอย่างไร ?

- ก. หินเกินไป
- ข. ไม่นิ่งแรง
- ค. แล่นเกินไป
- ง. ผุพังไถง่าย

๒๘. ในที่นี้มีสิ่งมีความรู้สึกใด ?

- ก. ภูมิใจ
- ข. ก้อนดิน
- ค. นึกหวัง
- ง. ขานซึ่งใจ

๒๙. ควรตั้งชื่อข้อความนี้ว่าอย่างไร ?

- ก. นิคิดะเหื่อน
- ข. การเล่นของเด็ก
- ค. กระโจนของปิติ
- ง. ความแรงของลม

คำชี้แจง ให้อ่านข้อความนี้แล้วตอบคำถาม

ข้อ ๓๐ - ๓๔

"เราคงเดินตามมดนี้ไป เมื่อจะพบทางออกอีกทางหนึ่ง มานะจงมานึกกับหัวใจตามมา ปิติกับเพชร เดินตามหลัง ลอยคู่มครองของมดหญิงทั้งสองคนนะ"

๓๐. คำว่า "เรา" ในที่นี้หมายถึงใคร ?

- ก. มด
- ข. มด
- ค. เด็กผู้ชาย
- ง. ทุกคนในเรื่อง

๓๑. เราเดินเข้าไปในลักษณะใด ?

- ก. รวด
- ข. ดังเลใจ
- ค. ระมัดระวัง
- ง. คอองแคลว

๓๒. ข้อความนี้เป็นคำพูดในลักษณะใด ?

- ก. สั่งการ
- ข. ขักชวน
- ค. ปรีกษา
- ง. ตักเตือน

๓๓. ผู้ที่มีความคิดเช่นไร ?

- ก. ควรรักกันไว้
- ข. เด็กควรเดินตามผู้ใหญ่
- ค. มดหญิงมีความอ่อนแอกว่าผู้ชาย
- ง. การเดินเป็นแถวทำให้มีระเบียบ

๓๔. สิ่งใค่น่าจะเป็นประโยชน์แก่พวกเขามากที่สุด?

- ก. ใบเตา
- ข. ไฟฉาย
- ค. มีดคาบ
- ง. รองเท้า

๔๖. ทำอย่างไรจึงจะทำให้มือฉมัง ?

- ก. ใจมีสมาธิ
- ข. ถือนิ้วมือไว้
- ค. สนใจใญ่มาก
- ง. มือหักอยู่เสมอ

๔๗. เราไม่ควรเอาอย่างใครมากที่สุด ?

- ก. เพชร เพราะเป็นนักพวงมวก
- ข. เพชร เพราะชอบทำร้ายสัตว์
- ค. มาลี เพราะมีจิตใจที่อ่อนแอ
- ง. วีระ เพราะชอบล้อเลียนคน

๔๘. ข้อใดเป็นการอนุรักษ์ธรรมชาติในโรงเรียน ?

- ก. เอาซากไม้มาทำของใช้
- ข. รับประทานข้าวไม่เหลือ
- ค. ไม่เด็ดดอกไม้ไปไม่เล่น
- ง. เช็ดถูห้องเรียนให้สะอาด

๔๙. ควรจัดเพชรเข้าเป็นพวกใด ?

- ก. หวาน
- ข. มูรยา
- ค. นกกีฬา
- ง. ชาวประมง

คำชี้แจง อ่านข้อความต่อไปนี้แล้วตอบ

คำถามข้อ ๔๖ - ๕๐

ชูใจ "เธอจะไปลงสมัครไหม ฉันจะไปด้วยนี่"

อุดม "เดี๋ยวจะไป ฉันจะไปลงสมัครเดี๋ยวก่อน"

ชูใจ "ไปเร็วๆนะ คนอื่นเขาไปกันแล้ว"

อุดม "เอาเถอะนา ยังมีเวลาอีกมาก"

๕๖. คำพูดของชูใจมีลักษณะใด ?

- ก. อัดหวาน
- ข. ผึ่งการ
- ค. แทะนุ
- ง. ขอร้อง

๕๗. ทั้งสองคนพูดกันในเรื่องอะไร ?

- ก. การเล่น
- ข. การเรียน
- ค. การอ่าน
- ง. การรายงาน

๕๘. "เอาเถอะนา" ในที่นี้หมายความว่าอะไร ?

- ก. ขอให้
- ข. แน่ใจ
- ค. คอยก่อน
- ง. ไม่เป็นไร

๕๙. อุดมเป็นคนอย่างไร ?

- ก. ใจลอย ค. หิวบอย
- ข. ใจเย็น ง. ชอบซักซำ

๕๐. อาจทำนายได้ว่าต่อไปชูใจจะเป็นอย่างไร ?

- ก. เรียนจบเร็ว ค. เรียนได้เร็วขึ้น
- ข. เรียนเก่งขึ้น ง. เรียนเก่งกว่าผู้อื่น

แบบทดสอบฉบับที่ ๑ ความถนัดสร้างสรรคทางภาษาในรูปหน่วย (DMU)

ชื่อ..... เลขที่..... ชั้น..... โรงเรียน.....

คำอธิบายวิธีทำ

๑. แบบทดสอบฉบับนี้มี ๔ ข้อ ให้เวลาทำ ๑๐ นาที
๒. ให้นักเรียนบอกชื่อสิ่งของที่จัดอยู่ในพวกเดียวกับชื่อที่กำหนดให้ ให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้
๓. นักเรียนต้องทำทุกข้อ ถ้าข้อใดยังไม่หาคำตอบไม่ได้ ให้ทำข้อที่นึกได้ก่อน แล้วย้อนกลับมาทำข้อนั้นใหม่ และจงจำไว้ว่าควรพยายามหาคำตอบให้ได้มากที่สุด

ตัวอย่าง ข้อ (๑) ของที่ใช้ดื่ม

คำตอบ คือ กาแฟ น้ำเปล่า เบียร์ นม

๑. สิ่งที่ใช้เป็นอาวุธ
๒. สิ่งที่เคลื่อนที่ไปมาได้โดยอาศัยล้อ
๓. สิ่งที่มีลักษณะกลม
๔. สัตว์ที่ออกลูกเป็นไข่

แบบทดสอบฉบับที่ ๒ ความลึกซึ้งทางภาษาในรูปจำพวก (DMC)

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้น.....โรงเรียน.....

คำอธิบายวิธีทำ

๑. แบบทดสอบนี้มี ๔ ข้อ ให้เวลาทำ ๑๐ นาที

๒. แต่ละข้อให้นักเรียนบอกประโยชน์ของสิ่งของที่กำหนดให้ ให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ โดยเขียนตอบสั้น ๆ ให้อ่านง่ายและชัดเจน

ตัวอย่าง ข้อ (๑) จงบอกประโยชน์ของไม้บรรทัดมาให้มากที่สุด

คำตอบ คือ ใช้วัดความยาว ใช้เกาหลัง ใช้ขีดเส้น ใช้ตัด

นักเรียนจะเห็นว่าไม้บรรทัดใช้ทำประโยชน์ได้หลายอย่าง ถ้าพยายามนึกคำตอบจะได้หลายแง่หลายมุม ไม่จำเป็นต้องคิดเพียงในสิ่งนักเรียนเคยเห็นมาแล้วเสมอไป อาจคิดแปลงเอาไปใช้ได้อีกมากมาย เช่น อาจทำเป็นของเล่น (เอาเชือกผูกแล้วแกว่ง) เป็นต้น ดังนั้นคำตอบของนักเรียนอาจจะเป็นคำตอบที่แปลก ใหม่ ไม่เหมือนของใครเลยก็ได้ และคำตอบแบบนี้จะเป็นคำตอบที่ดีด้วย

๓. นักเรียนต้องทำทุกข้อ ถ้าข้อใดยังนึกคำตอบไม่ได้ ให้ทำข้อที่นึกได้ก่อนแล้วคอยย้อนกลับมาทำข้อนั้นใหม่ จงจำไว้ว่าพยายามนึกคำตอบให้ได้มากที่สุด และนึกคำตอบที่แปลก ๆ ใหม่ ๆ จึงจะดี

๑. จงบอกประโยชน์ของกระดาษหนังสือพิมพ์ที่อ่านแล้วมาให้มากที่สุด

๒. จงบอกประโยชน์ของลังไม้มาให้มากที่สุด

๓. จงบอกประโยชน์ของเชือกมาให้มากที่สุด

๔. จงบอกประโยชน์ของผาขาวมาให้มากที่สุด

แบบทดสอบฉบับที่ ๓ ความถนัดสร้างสรรค์ทางภาษาในรูปความสัมพันธ์ (DMR)

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้น.....โรงเรียน.....

คำอธิบายวิธีทำ

๑. แบบทดสอบนี้มี ๕ ข้อ ให้เวลาทำ ๑๐ นาที
๒. แต่ละข้อให้นักเรียนบอกคำที่มีความหมายตรงกันข้ามกับคำที่กำหนดให้ มาให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ (อย่างน้อย ๒ คำ)
- ตัวอย่าง ข้อ (๑) จงบอกคำตรงข้ามของ "เบา"

คำตอบ คือ แรง หนัก

๓. นักเรียนต้องทำทุกข้อ ถ้าข้อใดยังนึกหาคำตอบไม่ได้ ให้ทำข้อที่นึกได้ก่อน แล้วค่อยย้อนกลับมาทำข้อนั้นใหม่ จงจำไว้ว่าพยายามนึกหาคำตอบให้ได้มากที่สุด จึงจะไคคะแนน

๑. คำที่มีความหมายตรงข้ามกับ "ร้อน" คือ
๒. คำที่มีความหมายตรงข้ามกับ "อ่อน" คือ
๓. คำที่มีความหมายตรงข้ามกับ "ดัง" คือ
๔. คำที่มีความหมายตรงข้ามกับ "ขึ้น" คือ
๕. คำที่มีความหมายตรงข้ามกับ "สูง" คือ

แบบทดสอบฉบับที่ ๔ ความถนัดทางสร้างภาพทางภาษาในรูประบบ (DMS)

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้น.....โรงเรียน.....

คำอธิบายวิธีทำ

๑. แบบทดสอบนี้มี ๔ ข้อ ให้เวลาทำ ๑๐ นาที
 ๒. แต่ละข้อให้นักเรียนสร้างประโยค โดยใช้ตัวอักษรที่กำหนดให้เป็นตัวแรกของแต่ละคำในประโยค ให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ และแต่ละประโยคต้องไม่มีคำซ้ำกัน
- ตัวอย่าง ข้อ (๑) น ห น ก
- คำตอบ คือ นักเรียนห้องนี้เก่ง นกหาน้ำกิน นายห้างนั่งกลาง
๓. นักเรียนต้องทำทุกข้อ ถ้าข้อใดยังไม่หาคำตอบไม่ได้ ให้ทำข้อที่นึกได้ก่อน แล้วค่อยย้อนกลับมาทำข้อนั้นใหม่ จงพยายามแต่งประโยคในแต่ละข้อให้ได้มากที่สุด จึงจะไต่คะแนนได้

๑. อ ท ม น

๒. ฉ ข ล น

๓. ว ส ส ม

๔. ม ป ค ล

แบบทดสอบฉบับที่ ๕ ความถนัดทางภาษาในการแปลงรูป (DMT)

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้น.....โรงเรียน.....

คำอธิบายวิธีทำ

๑. แบบทดสอบนี้มี ๑๐ ข้อ ให้เวลาทำ ๑๐ นาที

๒. แต่ละข้อให้นักเรียนหาคำหนึ่งคำที่สัมพันธ์กับคำสามคำที่กำหนดให้

ตัวอย่าง ข้อ (๐) จงหาคำหนึ่งคำที่สัมพันธ์กับ ๓ คำนี้ ดอก หิ่ง คัด

คำตอบ คือ "ไม้" เพราะคำว่า "ไม้" สัมพันธ์กับสามคำนั้น หิ่งนี้ ดอกไม้
ไม้หิ่ง คัดไม้

๓. นักเรียนต้องทำทุกข้อ ถ้าข้อใดนึกหาคำตอบไม่ได้ ให้ทำข้อที่นึกไวก่อน แล้ว
ค่อยย้อนกลับมาทำข้อนั้นใหม่ จงจำไว้ว่าต้องพยายามทำให้ครบทุกข้อจึงจะไคคะแนนคือ

- | | | | |
|-----------|------|-------|-------|
| ๑. เกื่อน | กรอก | ล่า | |
| ๒. สอง | วัน | แสง | |
| ๓. ลูก | ปาก | แข็ง | |
| ๔. ไม้ | บอก | สาย | |
| ๕. ลูก | แก้ว | หวี | |
| ๖. ชัน | ภา | พริก | |
| ๗. น้ำ | กัด | เสื่อ | |
| ๘. สิบ | น้ำ | เรือ | |
| ๙. ยา | ทะเล | ปัก | |
| ๑๐. กลวย | หัว | น้ำ | |

แบบทดสอบฉบับที่ ๒ ความถนัดสร้างสรรค์ทางภาษาในการประยุกต์ (DHI)

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้น.....โรงเรียน.....

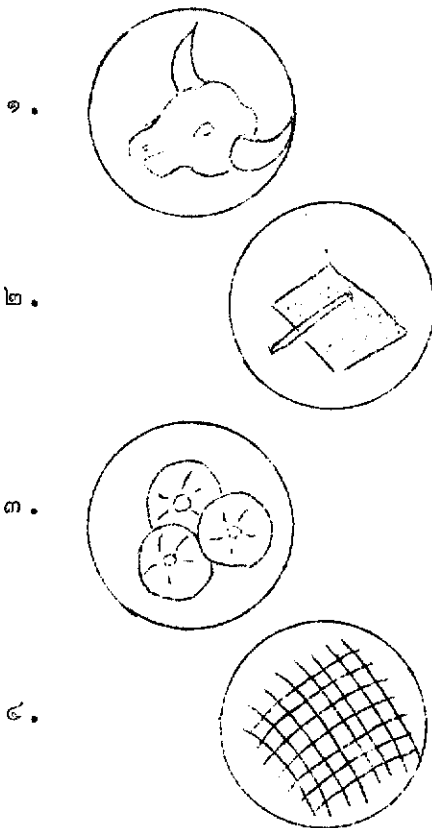
คำอธิบายวิธีทำ

๑. แบบทดสอบนี้มี ๔ ข้อ ให้เวลาทำ ๑๐ นาที
๒. แต่ละข้อให้นักเรียนบอกว่า สัญลักษณ์ที่กำหนดให้ นั้น น่าจะเป็นสัญลักษณ์ของอะไรไต่บาง จงบอกมาไต่มากที่สุดเท่าไต่จะมากไต่ได้

ตัวอย่าง ข้อ (๑)

คำตอบ คือ ช่างไฟฟ้า ครู การคมนาคม นักเรียนเรียนเก่ง
โรงงานท่าหลดไฟ

๓. นักเรียนต้องทำทุกข้อ โดยทำอย่างรวกเร็วและให้ไต่คำตอบมากที่สุด จึงจะไต่คะแนนไต่



การทดลองสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนในวิชาภาษาไทย
กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

บทคัดย่อ

เรื่อง

พจนานุกรม คำอธิบาย

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าอิสระ

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต

มีนาคม 2526

การศึกษานี้เป็นการทดลองที่ใช้เกมประกอบการสอนและไม่ใช้เกม
ประกอบการสอน ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาดัชนีชี้วัดทางการเรียนวิชาภาษาไทย
และความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาของนักเรียน

กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าช้าง
สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอท่าช้าง จังหวัดเพชรบุรี ปีการศึกษา 2526
จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน โดยการ
สุ่มอย่างง่าย กลุ่มทดลองเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน และกลุ่มควบคุมเรียน
โดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน ระยะเวลาสอนกลุ่มละ 18 ชั่วโมง

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลได้แก่ แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทาง
การเรียน และแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์
ข้อมูลได้แก่ $t - test$

ผลการศึกษาพบว่า 1) ผลดัชนีชี้วัดทางการเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่ม
ควบคุม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ผลดัชนีชี้วัดทางการเรียน
ของกลุ่มทดลองหลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3) ความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม แตกต่าง
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 4) ความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาของกลุ่มทดลอง
หลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

AN EXPERIMENTAL STUDY ON USING COMPETITIVE GAMES
IN THAI LANGUAGE TO PRATHOM SUKSA IV STUDENTS

AN ABSTRACT

BY

PAJON SUWANWONG

Presented in Partial fulfillment of the requirement
for the Master of Education degree
at Srinakharinwirot University
March 1985

The purpose of this study was to compare the Thai language learning achievement and divergent semantic thinking of Prathom Suksa 4 students by the use and non-use of competitive games.

Sixty Prathom Suksa 4 students studying in Ban Thayang School, Amphur Thayang, Petchburi Province in the 1983 academic year were randomly assigned into an experimental group and a controlled group. Each group consisted of 30 students. The first group was taught by using competitive games. The controlled group was taught without competitive games. Each group was totally taught for 18 hours.

The instruments used to collect the data were an achievement test and a divergent semantic thinking test. T-test was used to analyze the data.

The results of the study were as follows:

1. The learning achievement of the experimental group and the controlled group were significantly different at .01
2. The learning achievement of the experimental group at the end of the experiment was higher than that of before the experiment at .01 level of significance.
3. The divergent semantic thinking of the experimental group and the controlled group were significantly different at .01
4. The divergent semantic thinking of the experimental group at the end of the experiment was higher than that of before the experiment at .01 level of significance.