

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทย
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน

ปริญญานิพนธ์
ของ
พรพิศ เกื้ออรรถเพียร

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการประถมศึกษา
มกราคม 2542
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะกรรมการควบคุมและคณะกรรมการสอบได้พิจารณาปริญญานิพนธ์ฉบับนี้แล้ว
เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
วิชาเอกการประถมศึกษา ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

คณะกรรมการควบคุม

..........ประธาน

(รองศาสตราจารย์กรณิการ์ พวงเกษม)

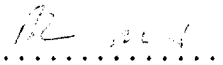
..........กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ภา ศรีไพโรจน์)

คณะกรรมการสอบ

..........ประธาน

(รองศาสตราจารย์กรณิการ์ พวงเกษม)

..........กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ภา ศรีไพโรจน์)

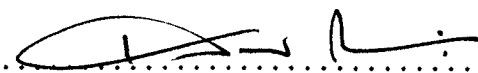
..........กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(รองศาสตราจารย์ ดร.เสาวณีย์ สิกขามันต์)

..........กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์รังสี งามสุข)

บัณฑิตวิทยาลัยอนุมัติให้รับปริญญานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการประถมศึกษา ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..........คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ศาสตราจารย์ ดร.เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์)

วันที่ ๒๐ เดือน พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๔๒

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาของรองศาสตราจารย์กรรณิการ์ พวงเกษม ประธานกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ รองศาสตราจารย์นิภา ศรีไพโรจน์ กรรมการควบคุม ปริญญานิพนธ์ที่กรุณาให้คำแนะนำ และตรวจแก้ไขนับตั้งแต่เริ่มดำเนินการจนเสร็จเรียบร้อยสมบูรณ์ ผู้วิจัยรู้สึกสำนึกในพระคุณอย่างยิ่ง

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ประทุม เพิ่มวัฒนา ผู้ช่วยผู้อำนวยการโรงเรียนเทศบาล 5 อาจารย์ศรีจิตต์ สร้างเอี่ยม ศึกษาพิเศษจังหวัดราชบุรี และอาจารย์สุนทรี พานิชเจริญ ที่กรุณาให้คำแนะนำ และเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.เสาวณีย์ สิกขาบัณฑิต และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์รังสี เกษมสุข ที่กรุณาเป็นกรรมการสอบปริญญานิพนธ์และให้ข้อเสนอแนะ ที่เป็นประโยชน์ต่อการท้าววิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียน และผู้ช่วยผู้อำนวยการโรงเรียนในสังกัด เทศบาลเมืองราชบุรีทุกท่านที่ให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ขอกราบขอบพระคุณพ่ออ้อน เกื้อมนมเพียร และคุณแม่สาม เกื้อมนมเพียร รุ่นพี่ เพื่อน รวมทั้งบุคคลอื่น ๆ อีกหลายท่านซึ่งมีอาจกล่าวนามในที่นี้ได้หมด ที่คอยให้กำลังใจ และให้ความช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ ตลอดระยะเวลาในการทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เพื่อนครูและคณะนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 โรงเรียนเทศบาล 5 (พหลโยธินรามินทรภักดี) คอยช่วยเหลือสละแรงงานและเวลาในการทำอุปกรณ์การเล่น เกมและบัตรคำถามสำหรับกลุ่มทดลอง ในการท้าววิจัยครั้งนี้

คุณค่าและประโยชน์ใดๆ จากปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดา มารดา ครู อาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่านที่มีส่วนในการวางรากฐานการศึกษาให้กับผู้วิจัย

พรพิศ เกื้อมนมเพียร

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ	1
	ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	3
	ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	3
	ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	4
	เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	4
	ระยะเวลาในการศึกษาค้นคว้า	5
	ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	5
	นิยามศัพท์เฉพาะ	5
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาไทย	9
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมในการสอนภาษาไทย	14
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคำถาม	37
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย	45
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสนใจในการเรียน	52
	สมมุติฐานการศึกษาค้นคว้า	59
3	วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	60
	กลุ่มตัวอย่าง	60
	เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	61
	การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ	61
	แผนแผนการทดลองและการดำเนินการทดลอง	70
	การวิเคราะห์ข้อมูล	72
	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	73

4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	77
	สัญลักษณ์ที่ใช้สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล	77
	การวิเคราะห์ข้อมูล	77
	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	78
5	บทย่อ สรุปผลอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	80
	บทย่อ	80
	ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	80
	สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า	80
	วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	80
	สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล	82
	อภิปรายผล	83
	ข้อเสนอแนะ	87
	ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป	88
	บรรณานุกรม	89
	ภาคผนวก	100
	ภาคผนวก ก	101
	ภาคผนวก ข	348
	ประวัติย่อของผู้วิจัย	390

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 จำนวนนักเรียนของกลุ่มตัวอย่าง	61
2 แบบแผนการทดลอง	70
3 การจัดเวลาการสอนกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม	71
4 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของกลุ่มควบคุม ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมกับกลุ่มทดลอง ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้ คำถามต่างกัน	78
5 เปรียบเทียบความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยของกลุ่มควบคุม ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมกับกลุ่มทดลอง ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้ คำถามต่างกัน	79

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ภาษาไทยมีความสำคัญที่สุดสำหรับคนไทยทุกคน เพราะนอกจากจะเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารแล้ว ภาษาไทยยังเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นภาษาประจำชาติ เป็นความมั่นคงของชาติ และเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันล้ำค่าที่บรรพบุรุษได้สร้างไว้ เพื่อเป็นเครื่องแสดงว่าชาติไทยเราเป็นชาติที่ยิ่งใหญ่ และมีวัฒนธรรมมาตั้งแต่ครั้งโบราณกาล นอกจากนี้ภาษาไทยยังเป็นเครื่องมือสื่อความหมายที่คนไทยทุกคน ต้องใช้ไปตลอดชีวิตและยังเป็นเครื่องผูกพันคนไทยให้รู้สึกเป็นพวกเดียวกันได้อย่างแน่นแฟ้นยิ่งขึ้น (วรรณิ โสภประยูร. 2537 : 16)

นอกจากนี้ภาษาไทยยังเป็นพื้นฐานในการเรียนวิชาต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนได้รับความรู้ ความคิด ทักษะ และทัศนคติที่ดี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันเพื่อให้ได้ประโยชน์มากที่สุด และก่อให้เกิดผลดีต่อตนเอง สังคมและประเทศชาติ (พิสมัย ชุ่มจิตร. 2536 : 1)

ดังนั้นกระทรวงศึกษาธิการจึงเห็นสมควรจัด วิชาภาษาไทยไว้ในหลักสูตร เพื่อให้ประชาชนไทยทุกคนเห็นความสำคัญ และได้ผ่านการฝึกฝนการใช้ ภาษาไทยทั้งในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน จนมีความรู้ ความสามารถ ตามที่หลักสูตรแต่ละระดับได้กำหนดไว้ (กรมวิชาการ. 2533 : 20)

การเรียนการสอนวิชาภาษาไทยในจังหวัดราชบุรี ปี 2538 และ 2539 ได้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 60.88 และ 53.22 ตามลำดับ ซึ่งไม่ประสบผลสำเร็จตามความมุ่งหมายเท่าที่ควร โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกี่ยวกับเทคนิควิธีสอน เพราะครูส่วนใหญ่ไม่สร้างบรรยากาศในการเรียนทำให้เห็นว่าวิชาภาษาไทยเป็นวิชาที่น่าเบื่อ เพื่อให้สามารถใช้ภาษาได้อย่างถูกต้อง ครูควรใช้เทคนิควิธีสอนที่ตื่นเต้นสนุกสนานเหมาะสมกับเนื้อหา และวัยของนักเรียน เพื่อปลูกฝังให้เกิดความรัก และศรัทธาในการเรียน สนใจเข้าร่วมกิจกรรมเป็นอย่างดี และก่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง (งานนิเทศกองการศึกษา. 2540 : 12)

วิธีสอนโดยให้นักเรียนได้เล่นเกม หรือแข่งขันจะเป็นวิธีสอนภาษาไทยที่ดี เพราะช่วยให้นักเรียนสนุกสนานไม่เบื่อหน่ายได้ความรู้โดยไม่รู้สึกตัว ฝึกการทำงานกับเพื่อนๆ ได้ปรึกษาหารือ และช่วยเหลือกัน ได้แสดงออกตามความสามารถ เป็นวิธีสอนที่สอดคล้องกับธรรมชาติของนักเรียน

วัยประถมศึกษา ซึ่งชอบเล่นชอบเคลื่อนไหว การเล่นเกมหรือการแข่งขัน จะช่วยให้มีความเจริญทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ อารมณ์ และสติปัญญา (ทวีศักดิ์ บุญท. 2534 : 2)

เกมเป็นกิจกรรมที่ช่วยฝึกทักษะทางด้านร่างกาย ฝึกการสังเกต ฝึกความเป็นระเบียบ ฝึกความจำ ฝึกให้รู้จักใช้ปฏิภาณไหวพริบ สติปัญญา ช่วยให้เข้าใจตนเอง และผู้อื่น เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนใช้ความคิด โดยการปล่อยความคิดคำนึงไปตามเหตุการณ์ที่เล่น คิดหาเหตุผลและตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณ (ศิริกาญจน์ โกสมภ. 2523 : 26)

ดังนั้นการสอนภาษาไทยจึงควรนำเกมมาเป็นกิจกรรม เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เป็นอย่างดี มีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนสูงขึ้น และลดความตึงเครียดในการเรียน (นันทนา ดาวดวงเด่น. 2528 : 52) การเรียนปนเล่นหาเกมมาประกอบการสอน ทำให้นักเรียนได้แสดงทักษะทั้ง 4 คือ ฟัง พูด อ่าน เขียน นักเรียนจะเกิดความรักในภาษาไทย (จิตอาภรณ์ สวัสดิ์ชัง. 2533 : 19) เกมเป็นส่วนหนึ่งที่เรควรสนใจให้นักเรียนอยากรู้ อยากเห็น เกิดการเรียนรู้ดีขึ้นเข้าใจบทเรียนได้ง่ายจดจำได้รวดเร็วแม่นยำ และทนทาน เพื่อส่งเสริมให้นักเรียน คิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาได้ตรงตามความมุ่งหมายของหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533)

คำถามมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง ครูควรประเมิน และตรวจสอบการเรียนรู้ของนักเรียน และการสอนของตนเอง โดยใช้คำถามที่สามารถดึงความรู้ที่นักเรียนมีอยู่แล้วมารวบรวมเป็นหมวดหมู่ โดยถามกระตุ้นให้แสดงความรู้ และเป็นการเพิ่มความรู้ให้กับนักเรียนที่เข้าใจผิดได้ด้วย การสอนโดยการใช้คำถามจะช่วยให้เด็กมีความคิดอย่างมีเหตุผล เพราะช่วยกระตุ้นให้เกิดความสงสัย และคิดจนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ดังนั้นครูควรเลือกใช้คำถามที่เหมาะสม เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ และบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ (วัลลกัณฑ์ทรัพย์. 2535 : 6)

นอกจากนี้ความสนใจก็เป็นสิ่งสำคัญ ที่จะต้องทำให้เกิดขึ้นเป็นอันดับแรกของกระบวนการเรียน (เชียรศรี วิวิธสิริ. 2527 : 21) นักเรียนจะเรียนรู้ได้ดีถ้าเขาให้ความสนใจในสิ่งที่ครูนำมาสอน (กรรณิการ์ พวงเกษม. 2535 : 43) เกมที่นำมาประกอบการสอนวิชาภาษาไทยนั้น ต้องมีจุดมุ่งหมายเหมาะกับเนื้อหา ความสามารถ และความสนใจของนักเรียน มีกติกาสั้นเข้าใจง่าย ใช้เวลาเล่นไม่นานไม่ซับซ้อนเปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วมสร้างความสนใจผู้เล่น ให้ความสนุกสนาน และท้าทายสติปัญญา มีการแข่งขันให้รู้สึกว่าการประสบความสำเร็จ และได้รับรางวัล นักเรียนจึงจะสนใจเกมและสนใจการเรียนมากขึ้น

เกมที่ใช้คำถามต่างกันได้แก่ เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทย ซึ่งผู้วิจัยได้ดัดแปลงมาจากเอกสาร และงานวิจัยต่าง ๆ โดยมีบัตรคำถามเป็นรูปการ์ตูนที่มีสีสันสวยงาม เพื่อให้ นักเรียนเกิดความสนใจ และเข้าร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยให้ได้รับความสนุกสนานสามารถจดจำเนื้อหาได้อย่างแม่นยำ รู้จักคิด และสามารถลำดับความคิดอย่างเป็นระบบในการค้นหาคำตอบด้วย

จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน เพื่อจะศึกษาว่าการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสนใจในการเรียนสูงขึ้น และเป็นแนวทางให้ครูนำผลการวิจัยไปปรับปรุงคุณภาพการเรียนการสอนในระดับชั้นประถมศึกษาให้ได้ผลดียิ่งขึ้น

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมกับนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน
2. เพื่อเปรียบเทียบความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมกับนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

ผลของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้

1. จะได้รูปแบบการใช้คำถามในเกมที่ใช้ฝึกเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. ผลจากการศึกษาจะเป็นประโยชน์แก่ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย โดยนำไปเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยในระดับชั้นอื่น ๆ ต่อไป

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2540 ของโรงเรียนเทศบาล 5 (พหลโยธินรามินทรภักดี) อำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องละ 30 คน รวมเป็น 60 คน ซึ่งผู้วิจัย เลือกโดยมีลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. เลือกโรงเรียนที่ใช้ในการศึกษา โดยวิธีเจาะจง (Purposive Sampling) โดยยึดเกณฑ์ในการเลือกดังนี้คือ

1.1 เป็นโรงเรียนประถมศึกษาสังกัดเทศบาลเมืองราชบุรี อำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี

1.2 เป็นโรงเรียนที่มีนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2540 ไม่ต่ำกว่า 60 คน

1.3 เป็นโรงเรียนที่มีการเรียนการสอน กลุ่มวิชาภาษาไทยในสภาพปกติ คือ มีคู่มือครู อุปกรณ์การสอน มีแผนการสอนครบถ้วน

1.4 เป็นโรงเรียนที่ผู้บริหาร และคณะครูในโรงเรียนให้ความสำคัญสนับสนุน และเห็นความสำคัญของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้

ผู้วิจัยได้ทำการเลือกเป็นกลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลอง ดังนี้คือ

- กลุ่มควบคุม ได้รับการฝึกด้วยเกม
- กลุ่มทดลอง ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นเนื้อหาที่มีอยู่ในหนังสือเรียนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เล่ม 2 ตามหลักสูตรประถมศึกษาพุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง และบทที่ 8 เรื่องราชาธิราช (ตอนสมิงพระรามอาสา)

ระยะเวลาในการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้กระทำในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2540 ใช้เวลาในการทดลองกลุ่มละ 96 คาบ คาบละ 20 นาที สัปดาห์ละ 15 คาบ เป็นเวลา 6 สัปดาห์ โดยใช้เวลาดทดลองในชั่วโมงเรียนวิชาภาษาไทย

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีดังนี้

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ วิธีสอน จำนวนเป็น
 - 1.1 วิธีสอนด้วยเกม
 - 1.2 วิธีสอนด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน
2. ตัวแปรตาม ได้แก่
 - 2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย
 - 2.2 ความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การฝึกด้วยเกม หมายถึง การเรียนการสอนวิชาภาษาไทยบทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง และบทที่ 8 เรื่องราชาธิราช (ตอน สมิงพระรามอาสา) ตามหลักสูตรประถมศึกษาพุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ โดยใช้กิจกรรมเกม ซึ่งผู้วิจัยดัดแปลงมาจากตำรา เอกสารงานวิจัยของ วรี เกียสกุล (2530 : 40) ทรูบลัด และซาโบ (Trueblood and Szabo. 1974 : 405 - 408) ซึ่งเหมาะสมกับเนื้อหา และวัยของนักเรียนการฝึกด้วยเกมนี้มีขั้นตอน 5 ขั้นตอน คือ

- | | |
|--------------|--|
| ขั้นนำ | - นำเข้าสู่บทเรียน โดยการซักถาม เกม เพลง และปริศนา คำทาย เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความสนใจ |
| ขั้นสอน | - สอนความหมายของคำ โดยใช้ภาพของจริง รูปภาพ ประโยค และเกม |
| | - สอนอ่านคำ |
| ขั้นฝึกทักษะ | - กลุ่มควบคุม ได้รับการฝึกด้วยเกม |

ขั้นสรุป - สรุปทบทวนเกี่ยวกับเรื่องที่เรียนมา โดยการทบทวนสิ่งที่ได้เรียนไปแล้วในรูปของ เกม คำถาม และแบบฝึกหัด เพื่อทราบความก้าวหน้าของนักเรียน

ขั้นประเมินผล - สังเกต ซักถาม ตรวจสอบแบบฝึกหัด และแบบทดสอบ

2. การฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน หมายถึง การเรียนการสอนวิชาภาษาไทย บทที่ 7 เรื่องร้านคำริมทางและบทที่ 8 เรื่องราชาธิราช (ตอน สมิงพระรามอาสา) ตามหลักสูตรประถมศึกษาพุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ โดยใช้กิจกรรมเกมและบัตรคำถามที่ฝึกนักเรียนด้านการวิเคราะห์ และสังเคราะห์เพิ่มขึ้น เกมเหล่านี้ผู้วิจัยดัดแปลงมาจากตำรา เอกสารงานวิจัยของ วรี เกียสกุล (2530 : 40) ทรูปลัด และซาโบ (Trueblood and Szabo. 1974 : 405 - 408) ซึ่งเหมาะสมกับเนื้อหา และวัยของนักเรียน การฝึกด้วยเกมนี้มีขั้นตอน 5 ขั้น คือ

ขั้นนำ - นำเข้าสู่บทเรียน โดยการซักถาม เกม เพลง และปริศนา คำทาย เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนใจ

ขั้นสอน - สอนความหมายของคำ โดยใช้ภาพของจริง รูปภาพ ประโยค และเกม

- สอนอ่านคำ

ขั้นฝึกทักษะ - กลุ่มทดลอง ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน

ขั้นสรุป - สรุปทบทวนเกี่ยวกับเรื่องที่เรียนมา โดยการทบทวนสิ่งที่ได้เรียนไปแล้วในรูปของ เกม คำถาม และแบบฝึกหัด เพื่อทราบความก้าวหน้าของนักเรียน

ขั้นประเมินผล - สังเกต ซักถาม ตรวจสอบแบบฝึกหัด และแบบทดสอบ

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถในการเรียนวิชาภาษาไทย บทที่ 7 เรื่องร้านคำริมทาง และบทที่ 8 เรื่องราชาธิราช (ตอน สมิงพระรามอาสา) ซึ่งวัดได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

4. ความสนใจในการเรียน หมายถึง การแสดงออกของพฤติกรรมด้วยความรู้สึก ขอบพ้อใจ มีศรัทธารับรู้ด้วยการตอบสนอง กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมการเรียน พร้อมทั้งมีท่าทีทัศนคติที่ดีเห็นประโยชน์ และคุณค่าของการเรียน ซึ่งวัดได้จากแบบวัดความสนใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องแยกตามหัวข้อได้ดังต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาไทย
 - 1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาไทย
 - 1.1.1 จุดประสงค์ของการสอนภาษาไทย
 - 1.1.2 หลักจิตวิทยาในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทย
 - 1.1.3 สื่อการเรียนการสอน
 - 1.1.4 การประเมินผลการเรียนภาษาไทย
 - 1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาไทย
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมในการสอนภาษาไทย
 - 2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม
 - 2.1.1 ความหมายของเกม
 - 2.1.2 จุดมุ่งหมายของเกม
 - 2.1.3 ประเภทของเกม
 - 2.1.4 ลักษณะของเกมประกอบการสอนภาษาไทย
 - 2.1.5 หลักจิตวิทยาที่เกี่ยวกับการนำเกมมาสอนภาษาไทย
 - 2.1.6 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมประกอบการสอน
 - 2.1.7 หลักในการเลือกเกมประกอบการสอน
 - 2.1.8 ขั้นตอนการสร้างเกม
 - 2.1.9 คุณค่าและประโยชน์ของเกม
 - 2.1.10 ข้อเสนอแนะในการใช้เกมประกอบการสอน
 - 2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยใช้เกม
 - 2.2.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 2.2.2 งานวิจัยต่างประเทศ

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคำถาม
 - 3.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับคำถาม
 - 3.1.1 ความหมายของคำถาม
 - 3.1.2 จุดมุ่งหมายของการใช้คำถาม
 - 3.1.3 ประเภทของคำถาม
 - 3.1.4 เทคนิคการใช้คำถาม
 - 3.1.5 ลักษณะคำถามที่ดี
 - 3.1.6 ประโยชน์ของการใช้คำถาม
 - 3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยใช้คำถาม
 - 3.2.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 3.2.2 งานวิจัยต่างประเทศ
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย
 - 4.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย
 - 4.1.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย
 - 4.1.2 ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 4.1.3 คุณลักษณะของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดี
 - 4.1.4 องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 4.1.5 สาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหาต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 4.1.6 ประโยชน์ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย
 - 4.2.1 งานวิจัยในประเทศ
5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสนใจในการเรียน
 - 5.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความสนใจในการเรียน
 - 5.1.1 ความหมายของความสนใจในการเรียน
 - 5.1.2 ความสำคัญของความสนใจในการเรียน
 - 5.1.3 ลักษณะของความสนใจในการเรียน
 - 5.1.4 สาเหตุที่ทำให้เกิดความสนใจในการเรียน

5.1.5 การทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียน

5.1.6 การวัดความสนใจในการเรียน

5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสนใจในการเรียน

5.2.1 งานวิจัยในประเทศ

5.2.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาไทย

1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาไทย

1.1.1 จุดประสงค์ของการสอนภาษาไทย

ภาษาไทยมีความสำคัญมาก เพราะเป็นภาษาประจำชาติที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างคนไทยทั้งชาติและเป็นวิชาพื้นฐานของการเรียนวิชาต่าง ๆ นอกจากนี้ยังสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความรู้สึก ความเข้าใจ และเป็นกลไกสำคัญในการถ่ายทอดมรดกทางสังคมและวัฒนธรรมของชาติด้วย กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดจุดประสงค์ของการสอนภาษาไทยในหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) ไว้ดังนี้คือ

1. มีทักษะในการฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยมีความรู้ความเข้าใจหลักเกณฑ์อันเป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา
2. สามารถใช้ภาษาติดต่อสื่อสารทั้งการรับรู้และถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดอย่างมีประสิทธิภาพ และสัมฤทธิ์ผล
3. สามารถใช้ภาษาได้ถูกต้องเหมาะสมกับกาลเทศะและบุคคล ตลอดจนสามารถใช้ภาษาในเชิงสร้างสรรค์ได้
4. มีนิสัยรักการอ่าน รู้จักเลือกหนังสืออ่าน และใช้เวลาว่างในการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากหนังสือ สื่อมวลชน และแหล่งความรู้
5. สามารถใช้ประสบการณ์จากการเรียนภาษาไทย มาช่วยการคิดตัดสินใจแก้ปัญหา และวินิจฉัยเหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล
6. มีความรู้ ความเข้าใจ และเจตคติที่ถูกต้องต่อการเรียนภาษาไทย และวรรณคดีทั้งในด้านวัฒนธรรมประจำชาติ และการสร้างเสริมความงามในชีวิต

จากที่กล่าวมาครูผู้สอนภาษาไทยต้องฝึกทักษะทั้ง พูด อ่าน และเขียนให้สัมพันธ์กัน เพราะในชีวิตประจำวันนักเรียนต้องใช้ทักษะทั้งสี่อยู่ตลอดเวลา และควรเข้าใจในธรรมชาติของภาษาสามารถสอนนักเรียนให้เข้าใจ และมีทักษะการใช้ภาษาที่ดี เพราะภาษาไทยเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ คือมีความงดงามไพเราะด้วยรสของภาษา และต้องใช้ให้ถูกต้องของภาษาโดยผู้ใช้ต้องฝึกฝนตนเองอยู่เสมอ รู้จักใช้ไหวพริบ ภาษาไทยมีระเบียบกฎเกณฑ์ไม่ตายตัวมักจะเปลี่ยนแปลงไปตามกาลสมัย ตามความเห็นชอบของส่วนรวมที่ยอมรับกันดี เช่น เรื่องคำพิศ ความหมายก็เปลี่ยนไป นอกจากนี้ครูควรเป็นแบบอย่างที่ดีในเรื่องของการใช้ภาษาด้วย

1.1.2 หลักจิตวิทยาในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทย

การจัดการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ครูจะต้องอาศัยหลักการทางจิตวิทยามาเป็นพื้นฐาน เพื่อให้เกิดประโยชน์กับนักเรียนให้มากที่สุดในเรื่องนี้

กรณีการ พวงเกษม (2535 : 35 - 38) ได้กล่าวถึง หลักจิตวิทยาในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยว่า ประกอบด้วย

1. ความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Different)

ในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทย ต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลมาก เพราะนอกจากการใช้ภาษาของนักเรียนจะแตกต่างกันแล้ว สภาพแวดล้อมของนักเรียนก็มีส่วนสำคัญยิ่งต่อการเรียนภาษา เพราะนักเรียนบางคนเติบโตมาในกลุ่มที่มีได้ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาหลัก ในการดำรงชีวิตประจำวัน หรือนักเรียนบางกลุ่มใช้ภาษาถิ่นเป็นภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน นักเรียนที่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ต่างกัน และมีความสามารถในการรับรู้ที่ต่างกันไป การสอนภาษาไทยควรมีการทดสอบความรู้พื้นฐานของนักเรียนเสียก่อนการสอน โดยการแบ่งกลุ่มคละนักเรียนเก่งกับนักเรียนอ่อนไว้ด้วยกัน เพื่อให้ให้นักเรียนเก่งได้ช่วยเหลือนักเรียนอ่อน และนักเรียนอ่อนได้ดูแบบอย่างนักเรียนเก่ง

2. ความพร้อม (Readiness)

ความพร้อมคือ สภาพการเจริญเติบโตของร่างกาย ความรู้สึกพื้นฐาน และความสนใจที่จะรับรู้สิ่งที่ครูสอนให้ ซึ่งองค์ประกอบของความพร้อม ของนักเรียนมีหลายประการ ได้แก่

2.1 วุฒิภาวะ (Maturation) ความพร้อมที่รับรู้เรื่องราวต่าง ๆ ตามอายุของเขา นักเรียนยิ่งมีอายุมากขึ้นความพร้อมด้านการรับรู้ก็จะมากขึ้น

2.2 ประสบการณ์เดิม (Experience) หมายถึง ประสบการณ์ที่นักเรียนมีอยู่ก่อนที่จะรับรู้สิ่งที่ครูสอนให้ใหม่ถ้าประสบการณ์เดิมเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ใหม่ที่ครูสอนให้ นักเรียนจะรับรู้ประสบการณ์ใหม่ได้รวดเร็ว

2.3 ความสัมพันธ์ของบทเรียนกับตัวนักเรียน หมายถึง จัดบทเรียนที่มีธรรมชาติสัมพันธ์กับความสนใจของนักเรียน นักเรียนจะรับรู้ได้เร็วขึ้น

3. กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process)

การเรียนรู้คือ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมซึ่งมีผลมาจากการที่บุคคลได้รับประสบการณ์ที่มีผลต่อความเจริญงอกงามของบุคคลทั้งด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา บุคคลจะสามารถปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมได้

4. เป้าหมายของการเรียนรู้ (Purposeful Learning)

การตั้งเป้าหมายของครูก่อนสอน เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อจะได้ดำเนินการสอนให้เป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้ เป็นการกระตุ้นความสนใจในบทเรียนให้มากขึ้น

5. การเรียนรู้โดยการฝึกฝน (Law of Exercise)

การฝึกหัดบ่อย ๆ ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ผลเร็วยิ่งขึ้น ธอร์นไดค์ (Thorndike) กล่าวว่า การกระทำซ้ำ ๆ ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น ภาษาไทยเป็นวิชาทักษะการฝึกบ่อย ๆ ทำให้เกิดความแม่นยำในเนื้อหาดีขึ้น

6. การเรียนรู้โดยการลงมือกระทำด้วยตนเอง (Learning Doing)

การทำกิจกรรมด้วยตนเองจะทำให้มีประสบการณ์ตรง

7. กฎแห่งผล (Law of Effect)

การตรวจผลงานของนักเรียน ทำให้นักเรียนรู้ผลการกระทำของตนเองอย่างสม่ำเสมอ

8. กฎแห่งการนำไปใช้ (Law of Use and Disuse)

การเรียนรู้จะเกิดผลดีก็ต่อเมื่อ นำความรู้นั้นไปใช้ วิชาภาษาไทยเป็นวิชาทักษะ เนื้อหาวิชาขึ้นอยู่กับฝึกฝนและการนำไปใช้

9. กฎแห่งแรงจูงใจ (Law of Motivation)

แรงจูงใจที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ ได้แก่ บุคลิกภาพของครู วิธีสอน ความสำเร็จในตัวนักเรียน การยกย่องชมเชยหรือตำหนิ สื่อการเรียน การมีโอกาสดำเนินกิจกรรม มีโอกาสเป็นตัวอย่างที่ดีแก่ผู้อื่นและผลงานมีโอกาสได้รับการเผยแพร่

10. การเสริมกำลังใจ (Reinforcement)

การเสริมกำลังใจ เป็นการทำให้นักเรียน เกิดความภาคภูมิใจ ที่ตนจะทำอะไรถูกต้องเหมาะสมแล้วได้รับความชมเชย การเสริมกำลังใจ โดยการยกย่องชมเชย ให้รางวัลให้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม และสนับสนุนให้ทำเมื่อทราบว่านักเรียนมีความสามารถ

1.1.3 สื่อการเรียนภาษาไทย

นอกจากเอกสารหลักสูตร คู่มือการสอน หนังสือต่าง ๆ และแบบฝึกหัด แล้วควรใช้สื่อการเรียนที่เหมาะสม ตรงตามวัตถุประสงค์ในการเรียนการสอนอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้การสอนภาษาไทยได้ผลดี สื่อการเรียนที่ใช้สอนภาษาไทยเท่าที่มีผู้เสนอแนะไว้มีหลายอย่าง เช่น บัตรคำ บัตรภาพ บัตรคำประกอบภาพ ภาพทูน ภาพเลื่อน แผนภูมิ แบบฝึกอ่านเร็ว กระเป๋าค้นหา ของเล่น ทรายาง เครื่องบันทึกเสียง บทร้อยกรอง ปริศนาคำทาย และ เกมต่าง ๆ เป็นต้น

1.1.4 การประเมินผลการเรียนภาษาไทย

ตามระเบียบกระทรวงศึกษาธิการว่าด้วยการประเมินผลการเรียน ระดับ ประถมศึกษา พุทธศักราช 2520 ได้กำหนดให้มีการประเมินผลการเรียน เพื่อปรับปรุงการเรียน การสอนและประเมินผล เพื่อตัดสินการเรียน ในการวิจัยครั้งนี้จะใช้วิธีการประเมินผลการเรียน เพื่อปรับปรุงการเรียนการสอน โดยประเมินตามจุดประสงค์เนื้อหา และกิจกรรมที่กำหนดไว้ วิธีการประเมินผลการเรียนดังกล่าวนี้ในคู่มือการสอนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้เสนอแนะ วิธีการประเมินผลการเรียนไว้หลายวิธีดังนี้

1. การสังเกต โดยสังเกตการใช้ภาษา ท่าทางในการตอบคำถาม การแสดงความคิดเห็น และสรุปใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน หรือฟัง ความสนใจ ความตั้งใจ ในการเรียน และร่วมกิจกรรมการปฏิบัติตนในการฟัง การพูด การออกเสียงคำต่าง ๆ ในการพูด การฟัง การร้องเพลง การใช้มุมหนังสือ เป็นต้น

2. การซักถาม โดยซักถามข้อความหลักเกณฑ์ต่าง ๆ ความหมายของคำ วลี ประโยค และถ้อยคำสั้นวน ความคิดเห็นของนักเรียน เป็นต้น

3. การตรวจสอบ และการทดสอบ โดยตรวจสอบและทดสอบการอ่าน การเขียน และความหมายของคำใหม่ในบทเรียน การอ่านในใจ และตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน การอ่านบทเรียน และแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน การออกเสียงคำควบกล้ำ ออกเสียงคำที่สะกด ด้วยสระ และมาตราตัวสะกดต่าง ๆ การตรวจแบบฝึกหัด และข้อทดสอบต่าง ๆ เป็นต้น

1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาไทย

คงไคย เรืองเดช (2524 : 94) ทดลองสอนวิชาภาษาไทย โดยวิธีสอนแบบสืบสวน-สอบสวนกับวิธีสอนตามปกติ เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการสร้างสัจกับของคำและความสามารถทางการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการทดลองพบว่านักเรียนที่เรียนรู้สัจกับของคำ โดยวิธีสอนตามปกติความสามารถในการสร้างสัจกับคำแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แต่กลุ่มทดลองมีความสามารถทางการอ่านสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

พรธณทิพย์ ชำนาญกิจ (2527 : 451) ทดลองสอนวิชาภาษาไทย โดยใช้บทเรียนโปรแกรมกับชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการทดลองพบว่า

1. ความสามารถในการใช้คำไทยของนักเรียน ที่เรียนโดยใช้บทเรียนโปรแกรมกับเรียน โดยใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มที่เรียน โดยใช้บทเรียนโปรแกรมมีความสามารถสูงกว่ากลุ่มที่เรียนโดยใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้

2. ความสามารถในการใช้คำไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนโดยใช้บทเรียนโปรแกรมและชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้สูงกว่าความสามารถก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. บทเรียนโปรแกรม และชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

สุวัชร ศิริพัลลภ (2527 : 132) ทดลองสอนวิชาภาษาไทยโดยใช้ และไม่ใช้วิธีเรียนเพื่อรู้แจ้งเพื่อเปรียบเทียบความถนัดทางการเรียน และความคงทนในการจำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการทดลอง พบว่าความถนัดทางการเรียนของนักเรียนทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกัน ส่วนความคงทนในการจำ นักเรียนที่เรียน โดยใช้วิธีเรียนเพื่อรู้แจ้งมีความคงทนในการจำสูงกว่านักเรียนที่เรียน โดยไม่ใช้วิธีเรียนเพื่อรู้แจ้งอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กนกวรรณ ชื่นชม (2532 : 465) ทดลองสอนวิชาภาษาไทยโดยใช้วิธีสอนปกติกับวิธีสอนชุดจุลบทที่ใช้หนังสือเรียนเล่มเล็กเชิงวรรณกรรม เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการทดลองพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุด

การเรียนรู้จากหนังสือเรียนเล่มเล็กเชิงวรรณกรรม เป็นสื่อมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยวิธีสอนปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

บรรเจอดพร รัตนพันธ์ (2534 : 224) ทดลองสอนวิชาภาษาไทย โดยใช้หลักการเรียนเพื่อรู้แจ้งกับการสอนตามคู่มือครู เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการจำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการทดลองพบว่านักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้หลักการเรียนเพื่อรู้แจ้งมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการจำในวิชาภาษาไทยแตกต่าง กับนักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

สมชาย กระจายศรี (2536 : 312) ทดลองสอนวิชาภาษาไทย โดยใช้วิธีสอนแบบมุ่งประสบการณ์ภาษา และการสอนตามคู่มือครู เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการสอนของครู และความสามารถในการใช้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการทดลองพบว่าพฤติกรรมการสอนของครูทั้ง 10 พฤติกรรมระหว่างกลุ่มทดลองที่สอนภาษาไทยแบบมุ่งประสบการณ์ภาษาและกลุ่มควบคุมที่สอนภาษาไทยตามคู่มือครูหลังการทดลอง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 อยู่ 2 พฤติกรรม ได้แก่ พฤติกรรมด้านการตั้งคำถามของครู และด้านการบรรยายหรืออธิบาย และมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมในการสอนภาษาไทย

2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม

เกมเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าแก่นักเรียนทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา เป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์ต่อการฝึกทักษะทางภาษา ช่วยให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนและพัฒนากระบวนการคิดของนักเรียนโดยไม่รู้สึกลำบาก และเป็นการสร้างความสนุกสนานให้เกิดขึ้นในกระบวนการเรียนการสอน รวมทั้งส่งเสริมกระบวนการทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคม เกมเป็นส่วนหนึ่งที่สร้างความสนใจให้นักเรียนอยากรู้ อยากเห็น เกิดการเรียนรู้ขึ้น เข้าใจบทเรียนได้ง่าย จดจำได้รวดเร็วแม่นยำ และทนทาน ทั้งพัฒนาไหวพริบให้ดีขึ้น ดังนั้นครูภาษาไทยจึงควรนำเกมมาประกอบการสอน เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนคิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาได้ตรงตามความมุ่งหมายของหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533)

2.1.1 ความหมายของเกม

เกม (Games) เป็นการเล่นที่มีระเบียบ กฎเกณฑ์ เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกัน ที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนมากนัก ทำให้นักเรียนมีความสุขสนุกสนานร่าเริง มุ่งพัฒนาทักษะความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และส่งเสริมให้นักเรียนเกิดคุณธรรม (กองยุวกาชาด. ม.ป.ป. : 1)

เอาน์เชล และทิลลิงเจอร์ (ลัดดาวรรณ กัณหสุวรรณ. 2530 : 20 ; อ้างอิงมาจาก Aounshell and Trillingier. 1977 : 253) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมว่า เกมเป็นกิจกรรมที่มีกติกาบังคับอยู่และเป็นกติกาที่ใช้ประ เหมินผลสำเร็จในการเล่นของผู้เล่น

วรี เกียสกุล (2530 : 72) กล่าวว่าเกมหมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎกติกา กิจกรรมที่เล่นมีทั้ง เกมเงียบ (Quiet Games) และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) มีทั้งเกมที่เล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมเล่นเพื่อความสนุกสนานเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด บางเกมกระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมฝึกทักษะ บางส่วนของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ

ลัดดา ศิลาน้อย (2532 : 40) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่าเป็น การเล่นง่าย ๆ มีกติกาน้อยสามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนได้ดี

ดวงเดือน วังสินธุ์ (2533 : 16) กล่าวว่าเกม หมายถึง การแข่งขัน ที่มีเวลากำหนดแน่นอน มีกฎกติกาไม่ซับซ้อนมากนัก และเป็นการเล่นที่ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐาน

จากความหมายของเกมที่นักการศึกษาได้กล่าวมาแล้วข้างต้น สรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่สนุกสนาน มีจุดมุ่งหมายมีกฎกติกาการแข่งขันที่กำหนดเวลาแน่นอน โดยนักเรียนจะต้องเล่นอยู่ภายใต้ระเบียบกฎเกณฑ์ และกติกาตามที่ได้วางไว้ นักเรียนอาจจะมีตั้งแต่หนึ่งคนสองคน หรือเป็นทีม ซึ่งถือว่าเป็นการประ เหมินผลสำเร็จของนักเรียนไปในตัว จะช่วยให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น มุ่งพัฒนาด้านต่าง ๆ เช่น ร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และส่งเสริมให้มีคุณธรรมที่ดีงาม

2.1.2 จุดมุ่งหมายของการเล่นเกม

วีต (Weed. 1975 : 303 - 304) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ในการใช้ เกม เพื่อสอนภาษาว่า

1. เป็นกิจกรรมที่พัฒนาร่างกาย ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด เสริมสร้างการตื่นตัว มีบรรยากาศที่แตกต่างไปจากการฝึกภาษาตามปกติ
2. ช่วยให้นักเรียนสนใจบทเรียนทางภาษา และเกมที่เล่นในห้องเรียน นักเรียนอาจจะนำไปเล่นนอกห้องเรียนได้อีกด้วย

3. เป็นเทคนิคช่วยในการสอนไวยากรณ์ระบบเสียงภาษาได้ดี
 สมใจ ศรีสินรุ่งเรือง (2535 : 88) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการสอน โดยเล่นเกม ดังนี้คือ

1. เพื่อให้เกิดความสนุกสนานร่าเริง สนับสนุนค่านิยม และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
2. เพื่อสร้างเสริมพัฒนาการด้านทักษะเบื้องต้น ในการเคลื่อนไหว และรู้จักใช้วัยวะต่าง ๆ ของร่างกายให้สัมพันธ์กัน
3. เพื่อให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดี รักและชอบออกกำลังกาย ด้วยการทำกิจกรรมประเภทต่าง ๆ ในยามว่างได้
4. เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ในคุณประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมประเภทต่าง ๆ
5. เพื่อใช้เกมการเล่น เป็นเครื่องช่วยสร้างเสริมคุณธรรมด้านจิตใจ ของนักเรียนเกี่ยวกับการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย

ถำนัณดร สุวรรณรัตน์ (2536 : 40) กล่าวว่าจุดมุ่งหมายในการสอน โดยเล่นเกม มี 5 ประการ คือ

1. ให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ร่าเริง สนับสนุนค่านิยม และรู้สึกช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
2. เพื่อสร้างเสริมพัฒนาการทางด้านทักษะเบื้องต้นในการเคลื่อนไหว และรู้จักใช้วัยวะต่าง ๆ ของร่างกายให้สัมพันธ์กัน
3. เพื่อให้เกิดทัศนคติที่ดี รักและชอบออกกำลังกายด้วยการทำกิจกรรมประเภทต่าง ๆ ในยามว่างได้
4. เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ ในคุณประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมประเภทต่าง ๆ

5. เพื่อใช้เกมการเล่น เป็นเครื่องช่วยสร้างเสริมคุณธรรมด้านจิตใจ
ของนักเรียนเกี่ยวกับการรู้แพ้ รู้ชนะ และรู้ภัย

จากที่กล่าวมาแล้วข้างต้นสรุปได้ว่าการนำเกมมาใช้ในการเรียน การสอน
มีจุดมุ่งหมายคือส่งเสริมการเรียนการสอนให้บรรลุผลตามเป้าหมาย เกิดความเป็นประชาธิปไตย
มีลักษณะ เป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น เรียนรู้อย่างมีความสุขสามารถพัฒนา
นักเรียนด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดทางด้านอารมณ์
และจิตใจ รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย และเป็นการสร้างสัมพันธ์ภาพอันดีระหว่างนักเรียนด้วยกัน

2.1.3 ประเภทของเกม

ปราณี ทองคำ (2534 : 2) ได้จำแนกประเภทของเกมไว้ดังนี้คือ

1. จำแนกตามวัสดุที่ใช้ ได้แก่
 - 1.1 เกมที่มีวัสดุประกอบ เช่น เกมปิงโก เกมกระดานต่าง ๆ
 - 1.2 เกมที่ไม่มีวัสดุประกอบ เช่น เกมทายปัญหา เกมใบ้คำ
2. จำแนกตามจำนวนผู้เล่น ได้แก่
 - 2.1 เกมบุคคล เช่น เกมต่อภาพ เกมตารางปริศนา
 - 2.2 เกมกลุ่มหรือทีม เช่น เกมห่วงโซ่อาหาร
 - 2.3 เกมพลัด เช่น เกมปิงโก เกมกระดานต่าง ๆ
3. จำแนกตามลักษณะการเล่น ได้แก่
 - 3.1 เกมแข่งขัน
 - 3.2 เกมร่วมมือกัน
 - 3.3 เกมสร้างกลุ่มสัมพันธ์

สมใจ ศรีสินรุ่งเรือง (2535 : 8) แบ่งเกมออกเป็น 10 ชนิด คือ

1. การเล่นเกมเลียนแบบ หรือการเล่นสมมุติ
2. การเล่นเกมปริศนา
3. เกมการแข่งขัน
4. เกมการต่อสู้
5. เกมทดสอบสมรรถภาพทางกาย
6. การเล่นเกมไปสู่กีฬา

7. การเล่นเกมเพลง
8. การเล่นเกมเมือง
9. การแสดงเงียบ
10. เกมเบ็ดเตล็ด

สรุปได้ว่าเกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทย มี 3 ประเภท คือ

1. เกมการสอนวรรณคดีไทย เช่น เกมแข่งขันจับคู่ตัวละครในวรรณคดี เกมหาคำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกัน เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดี และเกมตอบปัญหาในวรรณคดี เป็นต้น

2. เกมการใช้ภาษาไทย เช่น เกมแข่งขันเขียนคำ เกมแข่งขันอ่านคำ เกมเปิดพจนานุกรม เกมหาคำตรงข้าม เกมเรียงประโยค

3. เกมหลักภาษาไทย เช่น เกมคำเป็นคำตาย เกมลักษณะนาม เกมวรรณยุกต์ เกมอักษรนำ เกมแข่งขันเรียงคำ เกมคำประสม เป็นต้น

2.1.4 ลักษณะของเกมประกอบการสอนภาษาไทย

เลดทีกี (Liedtke. 1980 : 30 – 31) กล่าวถึง ลักษณะของเกมว่า

1. ต้องมีกติกาการเล่นง่าย
2. มีอุปกรณ์ไม่มากนัก สะดวกต่อการเตรียมและเก็บรักษา
3. อุปกรณ์และพฤติกรรมการเล่นต้องไม่บิตเบียน นักเรียนไปจาก

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการ

4. ต้องให้นักเรียนมีโอกาสนะพอ ๆ กัน
5. ต้องเป็นประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับนักเรียน
6. ควรให้นักเรียนได้มีโอกาสแก้ตัว เมื่อทำผิดพลาด
7. สามารถดัดแปลงเพื่อสร้างหรือทบทวนทักษะความคิด หรือโน้มน้าว

ได้ดี

ไพจิตร สดวกการ (2530 : 15 – 16) กล่าวถึง ลักษณะของเกมที่ดี ควรช่วยเหลือนักเรียนด้านต่าง ๆ ดังนี้คือ

1. สามารถช่วยนักเรียนที่มีปัญหาต่าง ๆ ทาง การเรียน เช่น นักเรียนที่มีปัญหาในเรื่องของภาษาซึ่งเป็นสาเหตุหนึ่งของการเรียนอ่อน

2. สามารถช่วยนักเรียนซึ่งมีปัญหาทางด้านวินัยอันเกิดจากความเบื่อหน่ายในพฤติกรรมที่จำเจของการเรียนการสอนตามปกติ

3. เกมมีความเหมาะสมมากในชั้นเรียนที่มีการสอน โดยใช้วิธีสอนแบบปฏิบัติการ หรือศูนย์การเรียน เมื่อการเล่นเกมนั้นเป็นอิสระจากการควบคุม โดยตรงของครู

4. เกมช่วยให้นักเรียนรู้จักควบคุมตนเอง และส่งผลต่อสถานภาพทางสังคมของเขาโดยการเปลี่ยนจากผู้รับ หรือผู้ตาม เป็นผู้ที่มีความสามารถในการตัดสินใจด้วยตนเองได้

5. เกมช่วยส่งเสริมนักเรียนในด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยการกระตุ้นให้เกิดความร่วมมือกัน และอภิปรายปรึกษากัน

6. เกมช่วยให้ครูสามารถวินิจฉัย และให้ความช่วยเหลือนักเรียนเป็นรายบุคคลในการแก้ไขโมติที่ผิด ๆ หรือข้อบกพร่องทางการเรียนของนักเรียน

7. เกมสามารถใช้ในการบูรณาการภาษาไทยกับวิชาอื่น ๆ และสามารถสร้างให้สอดคล้องกับความสนใจเฉพาะของนักเรียนได้

จากที่กล่าวมาแล้วข้างต้นสรุปได้ว่า เกมที่ดีควรมีลักษณะดังนี้คือ

มีจุดมุ่งหมายเหมาะสมกับความต้องการ และความสนใจของนักเรียน มีประโยชน์ ใช้งานง่าย มีกฎกติกาสั้นเข้าใจง่ายใช้เวลาเล่นไม่นานไม่ซับซ้อนเปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วม ได้รับความสนใจให้มีความสุข และท้าทายสติปัญญา

2.1.5 หลักจิตวิทยาเกี่ยวกับการนำเกมมาสอนภาษาไทย

จากแนวความคิดของ อีริคสัน (Erikson. 1959 : 10) กับฟรอยด์ (Freud. 1935 : 20) เชื่อว่าการเล่น เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ปลดปล่อยอารมณ์ และความคับข้องใจที่เข้ามา ความเครียดต่าง ๆ อาจผ่อนคลายได้จากการเล่น นักเรียนจะต่อสู้กับปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพดีกว่า ถ้ามีสุขภาพจิตดี

เปียเจต์ (Piaget. 1929 : 18) คิดว่าการเล่น เป็นการพัฒนาความรู้ของนักเรียน โดยเน้นระดับของพัฒนาการความรู้ที่นักเรียนแต่ละระดับอายุจะได้รับจากการเล่น เป็นการฝึกให้นักเรียนมีความสามารถ ความรอบรู้ และได้ทักษะที่จะผ่อนคลายตนเอง ให้มีความพึงพอใจในชีวิต

เบอร์ลิน (Berlyne. 1966 : 23 - 26) เชื่อว่าการเล่น คือ การสำรวจมองเห็นว่า การเล่นเป็นสิ่งที่น่าตื่นเต้นและให้ความพึงพอใจ แต่ละคนจะมีแรงขับประเภทหนึ่งที่ต้องการสำรวจสิ่งรอบข้าง แรงขับนี้จะเกี่ยวข้องกับความอยากรู้อยากเห็น และความปรารถนาที่จะได้รับสิ่งแปลกใหม่ ตื่นตา ตื่นใจ การเล่นทำให้นักเรียนได้มีโอกาสสำรวจอย่างปลอดภัย และค้นหาลางสิ่งบางอย่างที่เขาไม่มีโอกาสจะได้ทำ การเล่นเป็นพฤติกรรมที่นักเรียนทำเพื่อให้บรรลุตามความคิดเพื่อผืนของตนเอง ความสลับซับซ้อนความไม่แน่นอนใจ ความประหลาดใจ และความไม่ถูกต้องอื่น ๆ

สมใจ ศรีสินรุ่งเรือง (2535 : 82 - 84) ได้กล่าวถึง หลักการนำเกมมาสอนภาษาไทยไว้ว่า

1. กำหนดการสอนล่วงหน้า ซึ่งเป็นการเตรียมตัวครูให้พร้อม
2. เลือกเกมให้เหมาะสม กับระดับอายุของนักเรียน มีช่วงเวลาที่เหมาะสม
3. เตรียมอุปกรณ์ และสถานที่ให้พร้อม
4. ควรชี้แจงให้นักเรียนเคารพในกฎกติกา และสัญญาที่กำหนดขึ้น
5. ควรอธิบายการจัดลักษณะการเล่นที่นักเรียนมองเห็นผู้นำได้ชัดเจน
6. ถ้านักเรียนไม่สนใจการเล่นควรหยุด หรือเปลี่ยนเล่นเกมใหม่
7. พยายามให้ทุกคนมีส่วนร่วม
8. ไม่ควรคำนึงถึง การแพ้ ชนะ
9. ควรคำนึงถึงความปลอดภัยในการเล่น
10. ควรชมเชยเมื่อนักเรียนเล่นได้ดี มีน้ำใจ
11. หลักการเล่นควรเปิดโอกาส ให้นักเรียนได้อธิบายแสดง

ความคิดเห็น

สรุปได้ว่าการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน ต้องคำนึงถึงหลักจิตวิทยา ดังกล่าว ถ้าครูเข้าใจประยุกต์ทฤษฎี และหลักการให้เหมาะสมกับบุคลิกภาวะ และพัฒนาการของนักเรียนก็จะเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ และพัฒนาทักษะทางภาษาของนักเรียนได้ผลสัมฤทธิ์ตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

2.1.6 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมประกอบการสอน

สมใจ ศรีสินรุ่งเรือง (2535 : 89 - 92) ทฤษฎีการเล่นที่สำคัญมักกล่าวถึงกันบ่อย ๆ มี 7 ทฤษฎี คือ

1. ทฤษฎีกำลังเหลือ หรือทฤษฎีพลังงานเกินความต้องการ (Surplus Energy Theory) หรือเรียกตามชื่อของผู้คิดทฤษฎีคือ ทฤษฎีสเปนเซอร์ ชิลเลอร์ (Spencer Schiller Theory) ทฤษฎีนี้กล่าวถึงว่า คนเรามีทั้งการสะสมและการใช้หรือระบายพลังงาน โดยเฉพาะในเด็กวัยรุ่นพลังงาน ส่วนใหญ่ที่นอกเหนือไปจากการเรียน การพักผ่อนแล้วก็จะใช้หนักไปทางการเล่น ถ้าหากไม่ได้รับการควบคุม อบรมสั่งสอนก็จะนำมาใช้ในทางที่ผิด

2. ทฤษฎีนันทนาการ (Recreation Theory) ซึ่งมีเนื้อหาใจความว่าคนเราจำเป็นต้องมีการพักผ่อน และกระทำกิจกรรมอื่นเป็นการเสาะแสวงหาความรื่นเริงบันเทิงใจ ซึ่งเป็นทางออกอย่างหนึ่งในการสนองความต้องการตามธรรมชาติช่วยให้เกิดความสดชื่น สนุกสนาน รู้จักปรับตัวให้เข้ากับสังคม และสิ่งแวดล้อม

3. ทฤษฎีการผ่อนคลายความเครียด (Relaxation Theory) ทฤษฎีนี้มีส่วนคล้ายคลึงกับทฤษฎีนันทนาการมาก แต่จะเน้นการผ่อนคลายความเครียด ไปที่ร่างกาย โดยเชื่อว่าคนเรามีโอกาสผ่อนคลายความเครียดเพียงชั่วระยะเวลาเล็กน้อยก็จะช่วยให้ร่างกายมีความสดชื่น พร้อมทั้งจะประกอบกิจกรรมนั้น ๆ ต่อไปได้อีกนานและมีประสิทธิภาพ

4. ทฤษฎีสัญชาตญาณ (The Instinct or Groose Theory) ทฤษฎีนี้เชื่อว่าการกระทำของคนเป็นการแสดงออกโดยสัญชาตญาณ เมื่อคนได้เล่นการเล่นจะช่วยให้การเคลื่อนไหว หรือการกระทำที่เกิดจากสัญชาตญาณพัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เป็นการพัฒนาความเจริญงอกงามตามธรรมชาติของมนุษย์

5. ทฤษฎีสังคมสัมพันธ์ หรือสังคมประสาน (The Social Contact Theory) ทฤษฎีนี้ต้องการชี้ให้เห็นว่าคนเป็นสัตว์สังคมประเภทหนึ่ง การติดต่อประสานสัมพันธ์ทางสังคมเป็นสิ่งที่ขาดเสียมิได้ การเล่นจะเป็นสื่ออันหนึ่งที่จะเสริมสร้างความประสานสัมพันธ์ในสังคมให้ดีขึ้น การเล่นจะช่วยให้ชีวิตอยู่ในสังคมได้ดี และมีความสุข

6. ทฤษฎีการแสดงออกของตนเอง (The Self Expression Theory) ทฤษฎีนี้กล่าวว่า การเล่น เป็นกิจกรรมแสดงออกทางหนึ่งของคน คนคิดจะทำอะไร คิดอย่างไรจะแสดงให้เห็นได้โดยการเล่นช่วยเปิดโอกาสให้คนได้แสดงความรู้สึกดำผ้อย หรือ

ความล้มเหลวในด้านอื่น ๆ ของชีวิต การแสดงออกของคนก็ควรจะมีขอบเขตจำกัดไม่มากเกินไป มิฉะนั้นจะทำให้ผลของการชดเชยนั้น ๆ เสียไปด้วย

7. ทฤษฎีรับช่วงมรดก หรือกล่าวย่อ (Inheritance or Recapitulation Theory) ทฤษฎีนี้กล่าวถึง การเล่นว่าเป็นมรดกของบรรพบุรุษที่บุคคลรุ่นปัจจุบันรับช่วง และปฏิบัติสืบต่อกันมา การเล่นก็ได้รับการพัฒนาปรับปรุงแก้ไขให้ดียิ่งขึ้น และการเล่นของคนแต่ละชาติภาษาย่อมจะแตกต่างกันออกไปตามสังคมที่อยู่อาศัยที่ตนเกี่ยวข้องกับอยู่

ทฤษฎีการเล่นชั้นคลาสสิก¹ (Classical Theories of Play)

ชื่อทฤษฎี	สาเหตุของการเล่น	แสดงว่า	คำวิจารณ์	คำตัดสิน
ทฤษฎีกำลังเหลือ หรือพลังงานเกินความต้องการ 1 (Surplus Energy 1)	พลังงานที่มีอยู่เกินความต้องการ หรือ นอกเหนือจากการใช้ เพื่อดำรงชีวิต	1. พลังงานได้รับการสะสม 2. ที่สำหรับสะสมมีขีดจำกัด 3. พลังงานส่วนเกินจะต้องถูกระบายออก 4. การใช้พลังงานทำได้โดยการเล่นตามคำจำกัดความของทฤษฎี	1. แสดงว่านักเรียนจะเล่นเมื่อเหนื่อยอ่อนเพลีย หรือ ถึงจุดที่จะเมื่อยล้าดังนั้นพลังเกินความต้องการจึงไม่จำเป็นสำหรับการเล่น 2. กระบวนการของการหมุนเวียนหรือส่งพลังงานออกมาควรจะได้รับ การปรับ เพื่อให้เหมาะสมกับความ ต้องการพลังงานของร่างกาย	ไม่เพียงพอ

¹Ellis, M.J. "Play and its theories re-examined," Park and Recreation. National Recreation and Park Association. August 1971.

ชื่อทฤษฎี	สาเหตุของการเล่น	แสดงว่า	คำวิจารณ์	คำตัดสิน
ทฤษฎีกำลัง เหลือหรือ พลังงานเกิน ความต้องการ 2 (Surplus Energy 2)	เกิดจากการเพิ่ม แนวโน้มที่จะตอบ สนองภายหลัง ระยะเวลาของการ ทำให้การตอบ สนองหมดไป แล้ว	1. ระบบการ ตอบสนอง ของร่างกาย โดยส่วนรวม มีแนวโน้ม ที่จะตอบ สนอง 2. การเข้าสู่ การตอบ สนองจะต่ำกว่า ในเวลาว่าง	1. ภายหลังระยะ เวลาของการ เลิกใช้พลังงาน การตอบสนอง เกือบทุกอย่าง จะถึงขีดต่ำสุด ของการตอบ สนองที่จะถูก ปล่อยออกไป การตอบสนอง บางอย่างของ คนก็จะถูกกด ไม่มีการใช้ไป	จาก ข้อความ ดังกล่าวไม่ เป็นเหตุผลที่ พอเพียง นอก จากจะได้มี การรวมเข้า ไว้ในทฤษฎี การเรียนรู้

ชื่อทฤษฎี	สาเหตุของการเล่น	แสดงว่า	คำวิจารณ์	คำตัดสิน
ทฤษฎี สัญชาตญาณ (Instinct)	เกิดจากการรับช่วง (Inheritance) ของสมรรถวิสัยที่ ไม่มีการเรียน (Unlearned Capacities) เป็นผลให้เกิดการ กระทำในรูปของ การเล่น	1. การตัดสินใจ พฤติกรรมของ เราได้รับช่วง มาด้วยวิธีทาง เดียวกับที่เรา ได้รับช่วง หลักเกณฑ์การ กำเนิดที่ชี้ให้ เห็นโครงสร้าง ของเรา 2. การตัดสินใจ เหล่านี้บางอย่าง อย่างเป็น สาเหตุที่ทำให้ เกิดการเล่น	1. เท่ากับในการ เฉยเมยละทิ้งต่อ สมรรถวิสัยของ คนอย่างเห็นได้ ชัดในเรื่องการ เรียนรู้ การตอบ สนองใหม่ที่เรา จัดแบ่งว่าเป็น การเล่น 2. การให้ชื่ออย่าง ง่าย ๆ ของ สัญชาตญาณ สำหรับพฤติกรรม ที่พอสังเกตได้ แต่คงมีไม่มาก ไปกว่าการพูดว่า "เพราะว่ามีการ เล่นจึงต้องมี สาเหตุซึ่งเรา เรียกว่า สัญชาตญาณ"	ไม่เพียงพอ

ชื่อทฤษฎี	สาเหตุของการเล่น	แสดงว่า	คำวิจารณ์	คำตัดสิน
ทฤษฎีการ ตระเตรียม (Preparation)	เกิดจากความ มานะพยายาม ของนักเรียน เองที่จะ ตระเตรียมตัว เพื่อชีวิตภาย ภาคหน้า	1. การเล่นเกม ขึ้นโดยคน เตรียม หา หนทางใหม่ เพื่อการตอบ สนอง 2. นักเรียน สามารถ จะชี้ได้ว่าการ ตอบสนอง ชนิดใดควร จะได้วิเคราะห์ ในโอกาสต่อมา 3. สัญชาตญาณ ที่คอยควบคุม บังคับอยู่จะทำ ให้คนได้รับ ผลประโยชน์ ที่ไม่สมบูรณ์ และจะมีการ ปฏิบัติเฉพาะ เมื่อตนเอง ยังหนุ่มแน่น อยู่เท่านั้น	1. แสดงว่าผู้เล่น จะรับเฉพาะ สมรรถวิสัย ที่ชี้ทนายการ ตอบตนเองที่จะ ถูกวิเคราะห์ วิจารณ์ซึ่งก็เห็น เพียงการรับ เรื่องราวที่ เกี่ยวกับอนาคต เท่านั้น 2. การเล่นเกม เกิดขึ้นบ่อย ครั้งในสัตว์ ทั้งหลายที่ อาศัยอยู่ใน สภาพการณ์ที่ เปลี่ยนแปลง อย่างรวดเร็ว	ยังไม่เพียงพอ

ชื่อทฤษฎี	สาเหตุของการเล่น	แสดงว่า	คำวิจารณ์	ข้อตัดสิน
ทฤษฎีการ กล่าวซ้ำ (Recapitulation)	เกิดจากการที่ถึง ประวัติการพัฒนา การของบรรพบุรุษ ระหว่างที่มีการ พัฒนา	1. พฤติกรรมที่ วิเคราะห์เกิด ขึ้นระหว่างที่ มีความเจริญขึ้น มาทำให้เป็น หลักเกณฑ์ สำหรับการสืบ ทอดมรดก 2. คนได้แสดง ความคล้ายกัน บางอย่างออกมา เป็นพฤติกรรม ระหว่าง พัฒนาการ ของเขา 3. ไม่ตรง ประเด็นที่ว่า เขาต้องเล่น 4. ระยะเวลาใน การที่คนเรา เจริญขึ้นมาจะ ต้องตามมา หลังจากที่มีการ พัฒนาบุคคล แต่ละคนแล้ว	1. การพัฒนาการเล่น ไม่ได้พัฒนาพอที่ จะเป็นกระจุกเงา ส่องให้เราเห็น การพัฒนาของ บรรพบุรุษถ้าเรา จะดูที่จุด ๆ หนึ่ง ในวัยเด็กตอน ปลาย่างเข้าสู่ วัยรุ่นระหว่าง กิจกรรมเกมกีฬา และองค์ประกอบ ของการล่าสัตว์ การต่อสู้และการ ไล่จับดู จะมี ความคล้ายกัน มากแต่ก่อนหรือ หลังจากนั้นดูจะมี ความสัมพันธ์กัน เล็กน้อย 2. ไม่ได้อธิบาย กิจกรรมการเล่น โดยอาศัยความ ก้าวหน้าด้าน เทคโนโลยีเลย	ยังไม่เพียงพอ

ข้อทฤษฎี	สาเหตุของการเล่น	แสดงว่า	คำวิจารณ์	คำตัดสิน
ทฤษฎีการ ผ่อนคลาย ความตึงเครียด (Relaxation)	เป็นความต้องการ (Need) ของ แต่ละบุคคลที่จะ ปล่อยหรือละทิ้ง การตอบสนอง มากกว่าจะใช้ การเล่นเพื่อเป็น การช่วยให้กลับคืน สู่สภาพปกติ	1. นักเรียน ทำงาน 2. การเล่น เกี่ยวข้องกับการ ปล่อย การตอบสนอง ซึ่งต่างจากการ ทำงาน	1. ไม่ได้อธิบาย ถึงการเล่น ของนักเรียน นอกจาก แสดงว่าได้ทำ งานส่วนใด ส่วนหนึ่งของ วันนั้นเสร็จสิ้นลง 2. ไม่ได้อธิบาย ถึงประโยชน์ ของกิจกรรม การเล่นซึ่งจะ นำมาใช้ใน การทำงานได้	ยังไม่เพียงพอ

สรุปทฤษฎีการเล่น เกม เป็นหัวใจสำคัญที่เราจะต้องนำมาพิจารณาจัดกิจกรรมต่าง ๆ ให้ถูกต้องเหมาะสม ทำให้ทราบธรรมชาติการเล่นของนักเรียน ว่าควรเป็นอย่างไร มีอะไรบ้าง เพื่อให้การเล่นนั้น ๆ มีประโยชน์ และเป็นไปในรูปของการพัฒนาสังคมของคนเราได้ดียิ่งขึ้น จากการศึกษาพบว่าธรรมชาติของการเล่น มีลักษณะ 7 ประการ ดังนี้คือ

1. การเล่นเป็นการเลียนแบบผู้ใหญ่
2. การเล่นเป็นการลองผิดลองถูก เสริมสร้างความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
3. การเล่นจะต้องสนุกสนานเพลิดเพลิน
4. การเล่นจะเป็นไปในระบบหมู่พวกเป็นส่วนใหญ่
5. การเล่นกิจกรรมควรมีแรงจูงใจมากระตุ้นยั่ว
6. ธรรมชาติของการเล่นจะแตกต่างกันไปตามความสนใจ และความ

เหมาะสมของแต่ละเพศและวัย

7. การเล่นควรมีระเบียบ กติกา กฎเกณฑ์

2.1.7 หลักในการเลือกเกมประกอบการสอน

วิด (Weed. 1975 : 304 - 305) ได้ให้หลักการเลือกเกม ดังนี้คือ

1. พิจารณาจุดประสงค์ในการใช้เกมนั้น ๆ ว่าจะสอนอะไร
2. คำนึงถึงสถานที่
3. จำนวนนักเรียน
4. พิจารณาเกมว่าแข่งขันรายบุคคล หรือแข่งขันระหว่างกลุ่ม
5. อายุ และวัยของนักเรียน
6. ควรเล่นตอนท้ายชั่วโมง
7. ควรเลือกใช้เกมหลาย ๆ แบบ
8. ควรกำหนดเวลาให้เหมาะสม
9. เตรียมหรือวางแผนการเล่นให้ดี
10. พิจารณาว่าควรให้รางวัล หรือไม่ในการเล่น
11. ครูควรสะสมหนังสือเกมต่าง ๆ ที่จะเลือกมาใช้ได้ตามความ

เหมาะสม

12. อาจดัดแปลงเกมต่าง ๆ เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์

ปิยะศักดิ์ สินทรัพย์ (2530 : 65) ได้ให้ความเห็นว่าเกมที่น่าสนใจ ประกอบการสอนภาษาไทย ควรเลือกที่มีกติกาง่าย ๆ มีโอกาสเล่นหลายคนเป็นที่นิยม หรือรู้จักกันดี

สรุปได้ว่าเกมที่น่าสนใจใช้ในการสอนควรมีลักษณะ ดังนี้คือ

1. ใช้เวลาสั้น ๆ ช่วงท้ายชั่วโมง
2. มีกฎกติกาง่าย
3. มีประโยชน์ช่วยส่งเสริมความเจริญงอกงามของนักเรียนทั้งทาง

ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

4. เหมาะกับวัย ความสนใจ และความสามารถของนักเรียน
5. มีความยุติธรรมในการให้คะแนน
6. มีจุดมุ่งหมาย
7. เปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วม
8. ความปรับปรุงและดัดแปลงเกมต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับความต้องการ

ตลอดจนสภาพแวดล้อมต่าง ๆ

9. มีความสนุกสนาน
10. ควรให้คำชมเชยแก่ผู้ที่เคารพกฎ มีน้ำใจ มีมรรยาท และมีความ

ซื่อสัตย์

11. มีอำนาจจูงใจให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีในการเรียน และเกิด

สัมพันธภาพที่ดีในการเรียนการสอน

12. ช่วยเชื่อมโยงโลกภายใน และภายนอกโรงเรียน
13. ช่วยฝึกฝน และทบทวนบทเรียน
14. แบ่งกลุ่มคณะนักเรียนที่เรียนเก่งและอ่อน
15. เล่นเมื่อนักเรียนเบื่อ
16. ระวังเรื่องเสียงรบกวนห้องข้างเคียง

2.1.8 ขั้นตอนการสร้างเกม

ทรูบลัด และซาโบ (Trueblood and Szabo. 1974 : 405 - 408) ได้เสนอเกณฑ์ 7 ประการ ในการสร้างเกมขึ้นใช้ห้องเรียน ดังนี้

2.1.8.1 กำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนนั้น คือ ระบุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดขึ้นจากผลของการเล่นเกม

2.1.8.2 จัดทำอุปกรณ์อย่างง่าย ๆ ที่จำเป็นต้องใช้ในการเล่นเกม

2.1.8.3 เขียนกติกาและวิธีการเล่นอย่างง่าย ๆ ให้กิจกรรมการเล่นดำเนินไปอย่างราบรื่นและมีลักษณะชี้ขาดโดยตัวของมันเอง

2.1.8.4 จัดเตรียมวิธีการในการให้ข้อมูลป้อนกลับให้นักเรียนได้ทราบผลการปฏิบัติในทันที

2.1.8.5 สร้างเกมให้มีการเสี่ยงโชคเป็นส่วนประกอบด้วย ทำให้นักเรียนที่มีสมรรถภาพไม่เท่ากันมีโอกาสในการแพ้ ชนะพอ ๆ กันจะทำให้การเล่นสนุกสนานขึ้น

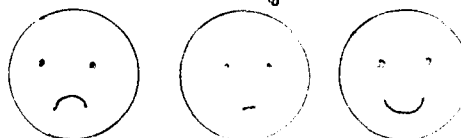
2.1.8.6 ทำอุปกรณ์การเล่นให้สามารถดัดแปลงเพื่อใช้ในเกมอื่น หรือวัตถุประสงค์อื่นได้ เพื่อประโยชน์สำคัญสองประการ คือ ประการแรกประหยัดเวลาของครูในการผลิตอุปกรณ์สำหรับเกมใหม่ ประการที่สองป้องกันไม่ให้เกมหมดความหมาย เนื่องจากนักเรียนรู้คำตอบเสียแล้วอาจแก้ไขได้โดยการเปลี่ยนคำถาม

2.1.8.7 ประเมินผลเพื่อปรับปรุงเกม โดยการนำเกมที่สร้างขึ้นไปทดลองกับนักเรียนกลุ่มเล็กสังเกตปฏิกิริยาของนักเรียน ประเมินผลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ และสอบถามความรู้สึกในการเล่นแต่ละเกม ดังนี้

1) ท่านยินดีแนะนำให้เพื่อน ๆ ของท่านเล่นเกมนี้ด้วย
ใช่ หรือไม่

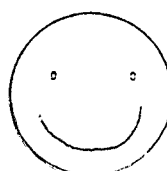
() ใช่ () ไม่ใช่

2) ใบหน้าใดที่แสดงความรู้สึกของท่านต่อการเล่นเกมนี้



3) ส่วนใดของเกมนี้ที่ท่านชอบมากที่สุด

4) ท่านคิดว่าควรปรับปรุง เกมนี้อย่างไรให้ผู้เล่นเกม
ความรู้สึกต่อเกมนี้ด้วยใบหน้าแบบนี้



ถำนนตร สุวรรณรัตน์ (2536 : 42) ได้เสนอลำดับขั้นในการสอนเกม ว่าควรมีลำดับขั้นดังนี้

1. บอกชื่อเกมว่าจะเล่นเกมอะไร
2. จัดรูปแบบในการเล่น
3. อธิบายวิธีการเล่น
4. แสดงหรือสาธิตให้ดูก่อน
5. สอนถามให้เข้าใจอีกครั้ง หลังจากที่ได้แสดงให้ดู
6. เริ่มเล่นตามคำสั่งแฉง
7. อธิบายผลสรุปบทเรียน
8. สรุปปฏิบัติ

สรุปขั้นตอนการใช้เกมได้ว่า

1. ขึ้นเลือกและเตรียมการ ต้องเลือกให้เหมาะสมกับวัย เวลา สถานที่ และความสนใจของผู้เรียน ตลอดจนให้ตรงจุดมุ่งหมายที่จะใช้
2. ขึ้นกำหนดตัวผู้เล่นเป็นกลุ่ม หรือรายบุคคล
3. ขึ้นดำเนินกิจกรรม อธิบายวิธีเล่น สาธิตทดลองก่อนเล่น
4. ขึ้นวิเคราะห์และประเมินผล นำผลไปอภิปรายค้นคว้าเพิ่มเติม
5. ขึ้นสรุปผล หาข้อยุติ ย้ำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนอีกครั้ง

2.1.9 คุณค่าและประโยชน์ของเกม

เกมก่อให้เกิดประโยชน์หลายประการ ดังนี้คือ

1. ช่วยส่งเสริมการเรียนการสอนให้บรรลุจุดมุ่งหมาย
2. ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน
3. ช่วยผ่อนคลายความเคร่งเครียดในการเรียน
4. ช่วยให้นักเรียนสนใจและไม่เบื่อหน่ายในการเรียน
5. สร้างพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา
6. สร้างลักษณะนิสัยที่ดีแก่นักเรียนให้รู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ มีความ

รับผิดชอบและรู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์

7. ช่วยฝึกทักษะทางภาษา

8. เปิดโอกาสให้สร้างความสามารถของตนได้อย่างเต็มที่
9. ช่วยให้ผู้รู้มองเห็นพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละคนได้อย่างชัดเจน

เพื่อประโยชน์ต่อการสอนของครูต่อไป

10. ช่วยให้นักเรียนเรียนได้ง่ายขึ้น จดจำเรื่องได้ดี
11. ช่วยให้นักเรียนแสดงออกเต็มความสามารถ
12. ช่วยให้นักเรียนรู้จักตนเอง และยอมรับนับถือบุคคลอื่น
13. ช่วยให้เกิดผลทางด้านจิตวิทยา คือ เกิดแรงจูงใจจากการเล่นเกม
14. สร้างทักษะบางอย่างโดยตรงในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน ฟัง

พูด เขียน

15. ฝึกการทำงานร่วมกัน เป็นกลุ่ม
16. ช่วยพัฒนาความคิดให้กับนักเรียน
17. ช่วยสนองความต้องการตามธรรมชาติของนักเรียน
18. ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
19. เป็นกิจกรรมที่ให้ความรู้ แฝงไปด้วยคุณธรรมมีระเบียบวินัย

2.1.10 ข้อเสนอแนะในการใช้ เกมประกอบการสอน

การนำเกมมาประกอบการสอนภาษาไทย ควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้คือ

1. ช่วยให้ความมุ่งหมายของการสอนสัมฤทธิ์ผล
2. ช่วยฝึกฝนทบทวนบทเรียน
3. ส่งเสริมให้ได้รับประโยชน์และ เห็นคุณค่าของการเรียน
4. ให้นักเรียนเข้าใจจุดมุ่งหมาย และวิธีการเล่นอย่างชัดเจน
5. ให้เล่นตามกฎเกณฑ์หรือระเบียบที่วางไว้ โดยสาธิตให้ดูก่อนเล่น
6. กำหนดเวลาเล่นไว้อย่างแน่นอน ไม่ควรล่าช้าเกินไป
7. การแบ่งหมู่ควรละเว้นระหว่างนักเรียนเก่งกับอ่อนเพื่อให้

ช่วยเหลือกัน

8. เน้นความมีน้ำใจ มีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง
9. ครูต้องสนุกสนานไปกับการเล่นด้วย
10. การเล่นเกมใช้จำนวนนักเรียนมากเกินไป ถ้ามีจำนวนมากควร

แบ่งเป็นกลุ่ม

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยใช้เกม

2.2.1 งานวิจัยในประเทศ

นันทนา ดาวดวงเด่น (2528 : 60) ได้ทำการทดลอง ใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทย ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำ และทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำ ผลการทดลองพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ที่มีต่อการเขียนสะกดคำของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ทัศนคติที่มีต่อการเขียนสะกดคำของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อรุณี พึ่งรุ่ง (2528 : 52) ได้เปรียบเทียบผลการเตรียมความพร้อมทางการเรียน และทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกม และแผนการสอนความพร้อมตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ผลปรากฏว่า

1. ผลการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่เตรียมความพร้อมโดยใช้เกมกับแผนการสอนความพร้อม ตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทย ของนักเรียนที่เตรียมความพร้อม โดยใช้เกมกับแผนการสอนความพร้อม ตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผจญ สุวรรณวงษ์ (2528 : 94) ทดลองสอนโดยใช้เกม ประกอบการสอนวิชาภาษาไทยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการทดลองพบว่า

1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับนักเรียน โดยไม่ใช้เกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับนักเรียนที่เรียน โดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน มีความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สรรัชย์ ศรีสุข (2530 : บทคัดย่อ) ทดลองสอนวิชาภาษาไทย โดยใช้เกมนิทานและปริศนาคำทายกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อเปรียบเทียบองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ผลการทดลองพบว่า

1. นักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้กิจกรรมเกมนิทานและปริศนาคำทายมีความคิดริเริ่มความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่นและความคิดละเอียดละออไม่แตกต่างกัน
2. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมนิทาน และปริศนาคำทายหลังการสอนมีความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดละออสูงกว่าก่อนทำการสอน

สุวิมล ดันนิต (2536 : 357) ทดลองสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มี ร ล ว ควบกล้ำ ผลการทดลองพบว่านักเรียนที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมมีความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มี ร ล ว ควบกล้ำสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้กิจกรรมในคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อมรรัตน์ คงสมบูรณ์ (2536 : 237) ทดลองสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถ และความสนใจในการเขียนสะกดคำยาก ผลการทดลองพบว่า

1. นักเรียนที่เรียนการเขียนสะกดคำยากภาษาไทย โดยใช้เกม และแบบฝึกมีความสามารถในการเขียนสะกดคำยากภาษาไทย แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. นักเรียนที่เรียนการเขียนสะกดคำยากภาษาไทย โดยใช้เกม และแบบฝึกมีความสนใจในการเขียนสะกดคำยากภาษาไทย แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากงานวิจัยดังกล่าวสรุปได้ว่า การสอนโดยใช้เกมส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์และเจตคติของนักเรียน แต่ยังไม่อาจสรุปได้แน่นอนว่า การใช้เกมที่แทรกคำถามจะทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นหรือไม่

2.2.2 งานวิจัยต่างประเทศ

พินเตอร์ (Pinter. 1977 : 710-A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำที่สอนโดยใช้เกมการศึกษา และสอนโดยใช้ตำรา กระทบกับนักเรียนระดับสามในเพนซิลวาเนีย จำนวน 94 คน 4 ชั้นเรียน ศึกษาเกี่ยวกับมโนภาพและความสามารถในการสะกดคำทำการทดสอบก่อนและหลังการทดลองสามสัปดาห์ ทดสอบเป็นครั้งที่สามเพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการสะกดคำ และการทดลองผลปรากฏว่า

1. คะแนนผลสัมฤทธิ์ในการทดสอบการสะกดคำ กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษา สูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา
2. คะแนนผลสัมฤทธิ์ของกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษาสูงกว่า กลุ่มที่สอนตามตำราทั้งเพศชาย และเพศหญิง
3. กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษา มีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา
4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ใช้เกมการศึกษา ของนักเรียนที่มีสติปัญญา ปานกลาง และต่ำมีคะแนนผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มที่เรียนตามตำรา
5. นักเรียนหญิงมีมโนภาพแห่งตนในการให้ความร่วมมือมากกว่านักเรียนชาย

เอ็ดกมัน (Edgman. 1977 : 623-A - 624-A) ได้ศึกษาความแตกต่างของความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่เรียนช้าโดยใช้เกมในการฝึกทักษะกลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนที่เรียนช้าอายุ 6 - 15 ปี จำนวน 49 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 25 คน กลุ่มควบคุม 24 คน ผลการศึกษาพบว่านักเรียนส่วนมากมีความพร้อมในการอ่านแตกต่างกัน

จากผลการวิจัยที่กล่าวมาพอสรุปได้ว่า การนำเกมมาใช้ประกอบการสอนวิชาภาษาไทยในระดับประถมศึกษาส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น เพื่อฝึกทักษะทางภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำเกมมาใช้ประกอบการศึกษาโดยดัดแปลงจากตำรา เอกสารและงานวิจัยต่างๆ เพื่อให้เหมาะสมและเกิดประสิทธิภาพต่อการเรียนการสอนให้มากที่สุด

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคำถาม

3.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับคำถาม

3.1.1 ความหมายของคำถาม

คัมมิงแฮม (Cunningham. 1971 : 81) กล่าวถึงความหมายของคำถามว่าคำถาม คือ คำพูดที่ต้องการคำตอบ หรือการตอบสนองจากบุคคลที่ถูกถาม คำถามเป็นเครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการแสวงหาข้อมูล หรือแปลความหมายของข้อมูล เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความอยากรู้อยากเห็นและช่วยทำให้เกิดความคิด

ราวน์ทรี (Rowntree. 1981 : 239) กล่าวว่า คำถามเป็นสิ่งสำคัญสำหรับครูทั้งในความหมายของการค้นหาคำตอบของนักเรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ หรือเป็นเทคนิคการสอนของครูที่จะนำนักเรียนไปสู่คำตอบได้โดยเร็ว เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนได้ตรวจสอบประสบการณ์หรือความรู้ที่มีอยู่ในตัวเอง

วฤภา จิตรสิงห์ (2534 : 31 - 32) สรุปว่าคำถามคือคำพูดหรือประโยคที่ใช้ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นผู้ถูกถาม ให้เกิดความคิดการแสวงหาข้อมูล และการแปลความหมายของข้อมูลเพื่อนำไปสู่การค้นพบด้วยตนเอง

ระยัย ทฤษฎีคุณ (2536 : 71) กล่าวสอดคล้องกับ วฤภา จิตรสิงห์ ว่าคำถาม คือ วาจาหรือคำพูด หรือข้อความ ที่ผู้พูดหรือผู้เขียนมุ่งหวังให้เกิดการตอบสนองจากผู้ที่ได้ยินวาจา หรือเห็นข้อความนั้น

จากข้อความดังกล่าว สรุปได้ว่าคำถามหมายถึง คำพูดหรือข้อความที่กระตุ้นผู้ถูกถามให้เกิดความคิด อยากรู้ อยากรู้เห็น เป็นการส่งเสริมให้ผู้ตอบได้ตรวจสอบประสบการณ์ หรือความรู้ที่มีอยู่ในตนเอง และมุ่งหวังให้เกิดการตอบสนองอย่างมีเป้าหมาย

3.1.2 จุดมุ่งหมายของการใช้คำถาม

กรอยเซอร์ (Groisser. 1964 : 64) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายไว้ว่า

1. เพื่อทดสอบความพร้อมของนักเรียนในเรื่องที่สอน
2. เพื่อจูงใจและสร้างปัญหาให้นักเรียนเกิดความสนใจในบทเรียน
3. เพื่อเพิ่มพูนความเข้าใจในบทเรียนยิ่งขึ้น
4. เพื่อพัฒนาแนวความคิดและเจตคติ
5. เพื่อทบทวนเนื้อหาที่สอนไปแล้ว
6. เพื่อทดสอบและประเมินการสอนของครู

คาริน และซัน (Carin and Sund. 1971 : 23 - 24) กล่าวถึง
จุดมุ่งหมายของการใช้คำถาม

1. เพื่อสร้างความสนใจและสนใจให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมของ
บทเรียน

2. เพื่อประเมิน และตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน
3. เพื่อวินิจฉัยจุดเด่น และจุดบกพร่องของนักเรียน
4. เพื่อทบทวน หรือสรุปสิ่งที่เรียนมาแล้ว
5. เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิด การตัดสินใจ
6. เพื่อนำนักเรียนไปสู่ปัญหาใหม่ที่น่าสนใจ
7. เพื่อให้นักเรียนได้ค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมด้วยตนเอง
8. เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอด (Concept) ของนักเรียน
9. เพื่อช่วยให้นักเรียนได้นำความรู้ไปใช้
10. เพื่อประเมินบทเรียนว่าบรรลุวัตถุประสงค์หรือไม่

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท. 2520 :2)

ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการใช้คำถามไว้ดังนี้ คือ

1. ช่วยนักเรียนทบทวนสิ่งที่เรียนมาแล้ว
2. ตรวจสอบนักเรียนว่าเข้าใจหรือไม่
3. ช่วยกระตุ้นความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของนักเรียน
4. เน้นในสิ่งที่ต้องการพูด
5. ควบคุมกิจกรรมในชั้นให้ดำเนินไปในทิศทางที่ต้องการ
6. ประเมินผลการเรียนของนักเรียน
7. กระตุ้นให้เกิดการอภิปราย
8. กระตุ้นให้เกิดการความสนใจ
9. ฝึกให้รู้จักคิด และแก้ปัญหาต่าง ๆ

จากที่กล่าวข้างต้น สรุปได้ว่าจุดมุ่งหมายของการใช้คำถามคือ เพื่อให้
การเรียนการสอนบรรลุจุดมุ่งหมาย ช่วยประเมินและตรวจสอบการเรียน ของนักเรียนและ
 การสอนของครู ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาความพร้อมทางด้านความคิด และเจตคติของนักเรียน

3.1.3 ประเภทของคำถาม

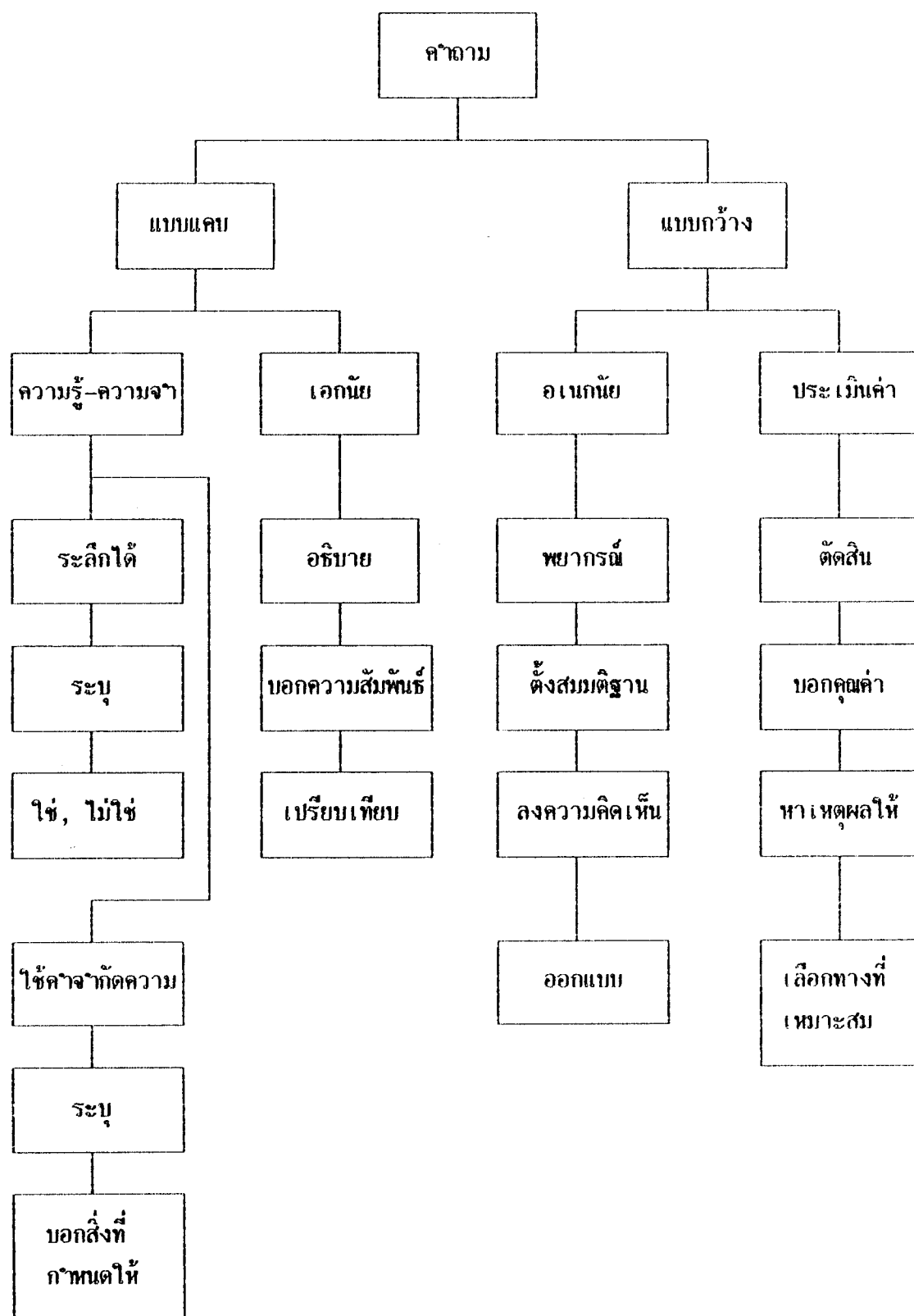
บลูม (Bloom. 1956 : 201 - 207) ได้จำแนกคำถามด้านความรู้ (Cognitive Domain) ออกเป็น 6 ประเภท ตามลำดับความคิดจากต่ำสุดไปหาสูงสุด คือ

1. ^{ู้}ชั้นความจำ (Memory)
2. ^{ู้}ชั้นความเข้าใจ (Comprehension)
3. ^{ู้}ชั้นการนำไปใช้ (Application)
4. ^{ู้}ชั้นการวิเคราะห์ (Analysis)
5. ^{ู้}ชั้นการสังเคราะห์ (Synthesis)
6. ^{ู้}ชั้นการประเมินค่า (Evaluation)

คัมมิงแฮม (Cunningham. 1971 : 86 - 103) แบ่งคำถามออกเป็น

2 แบบ คือ

1. แบบแคบ (Narrow Questions)
 - 1.1 ถามความรู้ความจำ (Cognitive-memory Questions)
 - 1.2 คำถามเอกนัย (Convergent Questions)
2. แบบกว้าง (Broad Questions)
 - 2.1 คำถามอเนกนัย
 - 2.2 คำถามประเมินค่า



ชายชัย อาจินสมาจาร. "การตั้งคำถามและการตอบคำถาม," สารพัฒนาหลักสูตร.
52 : 9 ; กรกฎาคม 2529.

ชาดูชัย อาจินสมาจาร (2529 : 7 - 10) แบ่งคำถามไว้ดังนี้คือ

1. คำถามเมื่อเริ่มบทเรียน (Introductory Questions)
 2. คำถามเชิงพัฒนา (Developmental Questions)
 3. คำถามเกี่ยวกับความเข้าใจ (Comprehension Questions)
 4. คำถามเชิงวิเคราะห์ (Analytical Questions)
 5. คำถามเชิงเปรียบเทียบ (Comparative Questions)
 6. คำถามเกี่ยวกับการทบทวนฝึกหัด (Drill Questions)
 7. คำถามทบทวน (Review Questions)
 8. คำถามปัญหา (Problem Questions)
 9. คำถามเพื่อทดสอบ (Testing Questions)
- จากข้อความดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า คำถามที่ใช้ในการเรียนการสอนมี

3 ประเภท คือ

1. คำถามที่ใช้ความคิดพื้นฐาน ได้แก่ ความจำ การสังเกต ทบทวน
2. คำถามเพื่อคิดค้น ได้แก่ ความเข้าใจ การนำไปใช้

การเปรียบเทียบ คิดหาเหตุผล และการสรุปหลักการ

3. คำถามที่ขยายความคิด ได้แก่ การคาดคะเน การวางแผน ทดสอบ

การวิจารณ์ การประเมิน การประเมินค่า และคำถามเชิงพัฒนา

3.1.4 เทคนิคการใช้คำถาม

เชลเดน (Shelden. 1980 : 5308-A) ได้เสนอแนะ ดังนี้คือ

1. หยุดคอยอย่างน้อย 3 วินาที หลังจากถามคำถามเพื่อให้นักเรียน

มีเวลาติดตาม

2. หยุดคอยอย่างน้อย 3 วินาที ก่อนโต้ตอบต่อคำตอบของนักเรียน
3. หลีกเลี่ยงคำถามที่เป็นคำถามหลายปัญหา
4. หลีกเลี่ยงคำถามที่ไม่ชัดเจน
5. หลีกเลี่ยงคำถามซ้ำคำถาม
6. หลีกเลี่ยงการตอบคำถามของตนเอง
7. หลีกเลี่ยงการเรียกชื่อนักเรียนก่อนถามคำถาม

8. ใช้คำถามถามนักเรียน 2 คน หรือมากกว่านั้น
9. ถามคำถามให้นักเรียนวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล
เลียวนาร์ด และคนอื่น ๆ (Leonard and others. 1972 :

94 - 95) ได้เสนอแนะวิธีการใช้คำถามสอดคล้องกับเชลเดน ดังนี้คือ

1. ถามก่อนแล้วจึงเรียกให้ตอบ
2. ควรเว้นระยะให้โอกาสก่อนตอบ
3. หลังจากถามควรให้สรุปแนวคิด
4. ให้ทุกคนมีโอกาสตอบโดยทั่วถึง
5. พยายามจูงใจให้มีส่วนร่วมกล้าแสดงออกทุกคน
6. ไม่ทำลายความรู้สึกของนักเรียนที่สมัครใจตอบ และควรให้

แรงเสริมแก่ผู้ที่มีความพยายาม

7. ไม่ถามเรียงตัว
8. อย่าซ้ำคำถาม
9. สอนให้รับฟังแง่คิดที่ได้จากคนอื่นเมื่อตนเองตอบคำถามนั้นไปแล้ว
10. ครูควรพิจารณาคำถามขณะที่ทำการถาม เพื่อนำข้อบกพร่องไป

ปรับปรุงวิธีการใช้คำถามในครั้งต่อไป

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า เทคนิคการใช้คำถามมีดังนี้คือ

1. ถามเมื่อเริ่มต้นบทเรียน
2. ควรถามหลาย ๆ ประเภท
3. ควรถามขณะสาธิตหรือใช้อุปกรณ์อย่างกลมกลืน
4. ถามตรงตามจุดมุ่งหมายของบทเรียน
5. ควรใช้ภาษาที่ชัดเจนเข้าใจง่าย
6. ควรเว้นระยะให้ผู้ตอบคิดไม่ควรถามย้ำหรือขึ้นาคำตอบ
7. ควรจําแนกคำถามให้ทั่วถึง
8. ควรถามเป็นรายบุคคลให้มากเพื่อให้เห็นแสดงความคิด
9. ควรมีการรื้อคำถามบ้างในบางโอกาส
10. ควรเสริมกำลังใจทุกครั้งที่ได้รับคำตอบ

3.1.5 ลักษณะคำถามที่ดี

1. ต้องสัมพันธ์กับวิชาที่สอน
2. มีวัตถุประสงค์
3. ใช้ภาษาชัดเจนเข้าใจง่าย
4. ควรยั่วให้ผู้เรียนอยากตอบ
5. ไม่ควรตั้งคำถามเชิงนิเสธ
6. ต้องมีระดับความยากง่าย พอเหมาะกับระดับชั้นที่เรียน

3.1.6 ประโยชน์ของการใช้คำถาม

1. เพื่อส่งเสริมความสามารถทางความคิดให้แก่ผู้เรียน
2. ช่วยกระตุ้นความสนใจให้แก่ผู้เรียน
3. ช่วยให้ผู้รู้พื้นฐานความสามารถของผู้เรียน
4. ช่วยทบทวนและสรุปบทเรียน
5. ช่วยประเมินผู้เรียนและครู
6. ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้คิดแบบวิจารณ์อย่าง ช่างคิดช่างถาม
7. ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน
8. เป็นสื่อกลางเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่
9. ช่วยส่งเสริมให้เกิดการค้นคว้าและสำรวจความรู้ใหม่

3.2 งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยการใช้คำถาม

3.2.1 งานวิจัยในประเทศ

ประยูร แจ่มจบ (2521 : 91) ได้ศึกษาเรื่องประเภทและตำแหน่งของคำถามประกอบบทเรียนที่ส่งผลต่อความเข้าใจในการอ่านและการจำ เนื้อหาบทเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในจังหวัดภูเก็ต ผลการทดลองพบว่า

1. คำถามประกอบบทเรียนทั้ง 4 ประเภท ทั้งที่อยู่หน้าหรือท้ายบทเรียน ช่วยให้เด็กเรียนทำความเข้าใจในการอ่านไม่แตกต่างกัน
2. คำถามประกอบบทเรียนที่อยู่ท้ายบทเรียน ช่วยให้เด็กเรียนทำความเข้าใจความจำทันทีที่อ่านบทเรียนจบ และความจำที่วัดในวันช่วงเวลาสูงกว่าคำถามประกอบบทเรียนที่อยู่หน้าบทเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

3. คำถามประกอบบทเรียนประเภทถามความจำเนื้อหาที่อยู่ท้ายบทเรียน ช่วยให้นักเรียนเท่าคะแนนความจำทันทีที่อ่านบทเรียนจบ และความจำที่วัดในวันช่วงเวลาสูงกว่า คำถามประกอบบทเรียนประเภทถามความเข้าใจที่อยู่หน้าบทเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และมีแนวโน้มจะช่วยให้นักเรียนจดจำเนื้อหาบทเรียนสูงกว่ากลุ่มอื่น ๆ ทั้งหมด

อุดม บารุงศรี (2525 : 140) ได้ทำการศึกษา และวิเคราะห์ การตอบสนองของนักเรียนก่อนวัยเรียนต่อคำถาม 6 ระดับ คือ ความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่าผลการศึกษา พบว่านักเรียน ใช้ประโยชน์สนองตอบต่อคำถามระดับการวิเคราะห์มากที่สุด และสนองตอบต่อคำถามระดับความรู้ ความจำน้อยที่สุด ในการตอบสนองคำถามทั้ง 6 ฉบับ คิดในเชิงปริมาณนักเรียนใช้ประโยชน์ที่มีความยาว 4 - 5 คำมากที่สุด รองลงมาคือ ประโยคที่มีความยาว 6 คำขึ้นไป และนักเรียน ใช้ประโยชน์ที่มีความยาว 2 - 3 น้อยที่สุดเมื่อคิดในเชิงคุณภาพนักเรียนใช้ประโยชน์ที่ไม่ซับซ้อน ในการตอบสนองมากที่สุด และในเรื่องความสามารถในการคิดให้เหตุผล พบว่านักเรียนสามารถ คิดให้เหตุผลได้เหมาะสมในการสนองตอบต่อคำถาม 6 ระดับ คิดเป็นร้อยละ 43.89 ให้เหตุผล ไม่เหมาะสมร้อยละ 29.44 และให้เหตุผลไม่ได้ร้อยละ 26.67 นักเรียนสามารถคิดให้เหตุผล ได้เหมาะสมมากที่สุดต่อคำถามระดับความรู้ ความจำ ให้เหตุผลได้ เหมาะสมน้อยที่สุดต่อคำถาม ระดับการสังเคราะห์

สุนันทา จินดา (2529 : บทคัดย่อ) ทดลองสอนวิชาภาษาไทยโดยใช้ นิทานที่มีแบบฝึกหัดกับแบบถามตอบ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ทักษะการฟังและแรงจูงใจใฝ่ สัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการทดลองพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทักษะการฟังของกลุ่มทดลองที่ 1 สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทักษะ การฟังของกลุ่มทดลองที่ 2 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่อการฟัง ของกลุ่มทดลองที่ 1 สูงกว่าแรงจูงใจ ใฝ่สัมฤทธิ์ต่อการฝึกทักษะการฟังของกลุ่มทดลองที่ 2 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3.2.2 งานวิจัยต่างประเทศ

เนลสัน (Nelson. 1970 : 2263 - A) ได้ทำการวิจัย โดยให้ครู สองคนใช้วิธีสอนแบบเก่ากับนักเรียนเกรด 6 สองชั้น ชั้นแรกสอนโดยวิธีที่เรียกว่ากระตุ้นให้คิด ส่วนอีกชั้นหนึ่งสอนด้วยวิธีไม่ได้กระตุ้นให้คิดสอนสัปดาห์ละ 3 วัน เป็นเวลา 12 สัปดาห์

ทั้งสองชั้นได้รับการนำเข้าสู่การทดลองด้วยวิธีการที่เหมือนกันแต่ตอนอภิปรายการทดลองชั้นที่ใช้วิธีสอนไม่กระตุ้นความคิดครูจะใช้คำถามระดับต่ำ เช่น คำถามที่เกี่ยวกับความรู้ ความจำ เป็นต้น ส่วนชั้นที่ใช้วิธีสอนกระตุ้นให้คิดครูจะใช้คำถามระดับสูง เช่น คำถามเกี่ยวกับการสรุปอ้างอิง การพิสูจน์ เป็นต้นแล้วจึงวัดทักษะการแสวงหาความรู้ของนักเรียน ซึ่งมีการสังเกตสรุปอ้างอิง และจำแนกความรู้เกี่ยวกับหลักการทางวิทยาศาสตร์ พบว่านักเรียนที่ใช้วิธีสอนแบบไม่กระตุ้นให้คิดมีความรู้เกี่ยวกับหลักการทางวิทยาศาสตร์สูงกว่าพวกที่สอนด้วยวิธีกระตุ้นให้คิด ส่วนนักเรียนที่สอนด้วยวิธีกระตุ้นให้คิด มีการเพิ่มที่ปริมาณและคุณภาพด้านการสังเกตและการสรุปอ้างอิงสูงกว่าพวกที่สอนด้วยวิธีไม่กระตุ้นให้คิด

เบดเวลล์ (Bedwell. 1975 : 5980 - 5981 - A) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติของนักเรียนเกรด 4 สอนโดยครูที่ได้รับการฝึกทักษะในการตั้งคำถามระดับสูงและระดับต่ำกลุ่มที่ 1 ครูนำการอภิปรายโดยใช้คำถามระดับสูงเป็นส่วนใหญ่กลุ่มที่ 2 ครูนำการอภิปรายโดยใช้คำถามระดับต่ำเป็นส่วนใหญ่ เมื่อทำการสอนจบแล้วจึงวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทัศนคติของนักเรียน ผลจากการวิเคราะห์พบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนซึ่งครูสอน โดยใช้คำถามระดับสูง และนักเรียนซึ่งครูสอนโดยใช้คำถามระดับต่ำไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
2. ทัศนคติของนักเรียนซึ่งครูสอน โดยใช้คำถามระดับสูง และนักเรียนซึ่งครูสอน โดยใช้คำถามระดับต่ำ ไม่แตกต่างกัน

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย

4.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย

4.1.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย

ไพศาล หวังพานิช (2532 : 127) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ไว้ว่า หมายถึง คุณลักษณะ และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการฝึกอบรม หรือจากการสอน จึงเป็นการตรวจสอบความสามารถ หรือความสัมฤทธิ์ผลของบุคคลว่าเรียนรู้แล้วเท่าไร มีความสามารถชนิดใด

ทัศนีย์ โชติพุดพิพงค์ (2534 : 22) ได้ให้ความหมาย ของผลสัมฤทธิ์ไว้ว่าหมายถึง ความรู้ ทักษะ และสมรรถภาพสองด้านต่าง ๆ ของนักเรียนที่มีต่อการเรียนแต่ละวิชา ซึ่งวัดได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เกตุนักว ลาวัญญู (2534 : 46) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ไว้ว่า หมายถึง คุณลักษณะ และความสามารถของบุคคลอันเกิดจาก การเรียน การสอน เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดจากการฝึกอบรมหรือจากการสอบ วัดผลสัมฤทธิ์จึงเป็นการตรวจสอบความสามารถ หรือความสัมฤทธิ์ผล (Level of Accomplishment) ของบุคคลว่าเรียนรู้แล้วเท่าไรมีความสามารถชนิดใด ซึ่งสามารถวัดได้ 2 แบบตามจุดมุ่งหมาย และลักษณะวิชาที่สอน คือ

1. การวัดด้านปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถในการปฏิบัติ หรือลักษณะของนักเรียน โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนได้แสดงความสามารถดังกล่าวในรูปการกระทำจริงให้ออกเป็นผลงาน เช่น วิชาศิลปศึกษาพลศึกษา การช่าง เป็นต้น การวัดแบบนี้จึงต้องใช้ "ข้อสอบภาคปฏิบัติ" (Performance Test)

2. การวัดด้านเนื้อหาเป็นการตรวจสอบความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหาวิชา ซึ่งเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียน รวมทั้งพฤติกรรมความสามารถในด้านต่าง ๆ สามารถวัดได้โดยใช้ "ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์" (Achievement Test)

จากความหมายของนักการศึกษาที่กล่าวมาแล้วข้างต้น สรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ หมายถึง คุณลักษณะและความสามารถของบุคคลอันเกิดจากการเรียนการสอนซึ่งได้แก่ ความรู้ ทักษะและสมรรถภาพสมองด้านต่างๆ ของนักเรียนที่มีต่อการเรียนแต่ละวิชาเป็นการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรม และประสบการณ์การเรียนรู้ ที่เกิดจากการฝึกอบรมหรือการสอน เป็นการตรวจสอบ ความสามารถหรือความสัมฤทธิ์ผลของบุคคลว่าเรียนรู้แล้วเท่าไร มีความสามารถอย่างไรโดย วัดจากจุดมุ่งหมาย และลักษณะวิชาที่สอนทั้ง 2 ด้าน คือ ด้านปฏิบัติ และด้านเนื้อหา

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2536 : 146) ได้ให้ความหมาย ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่าเป็นแบบทดสอบที่วัดความรู้ของนักเรียนที่ได้เรียน ไปแล้วซึ่งมักจะ เป็นข้อคำถามให้นักเรียนตอบด้วยกระดาษดินสอกับให้นักเรียนปฏิบัติจริง

ชวาล แพร่ตกุล (2520 : 22) ได้ให้ความหมายของแบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ (Achievement Test) ไว้ว่า หมายถึงแบบทดสอบที่วัดความรู้ทักษะและสมรรถภาพ สมองด้านต่าง ๆ ที่นักเรียนได้รับจากประสบการณ์ทั้งปวง ทั้งจากโรงเรียนและทางบ้านนอกเว้น การวัดทางร่างกาย ความถนัดและทางบุคลกับสังคม

จากที่นักการศึกษากล่าวมาแล้วข้างต้นสรุปได้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ ทักษะและสมรรถภาพสองด้านต่าง ๆ ของนักเรียนที่ได้รับจากประสบการณ์ทั้งปวงทั้งจากโรงเรียนและบ้าน เพื่อวัดสิ่งที่ได้เรียนไปแล้ว ซึ่งอาจเป็นข้อคำถามให้นักเรียนตอบและปฏิบัติจริง

4.1.2 ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2536 : 147) ได้แบ่งแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนออกเป็น 2 ประเภทดังนี้คือ

1. แบบทดสอบของครู หมายถึง ชุดของข้อคำถามที่ครูเป็นผู้สร้างขึ้น ซึ่งเป็นข้อคำถามที่เกี่ยวกับความรู้ที่นักเรียน ได้เรียนในห้องเรียนว่านักเรียนมีความรู้มากแค่ไหน บทพร้อมส่วนใดจะได้ซ่อมเสริม หรือเป็นการวัดความพร้อมที่จะเรียนบทเรียนใหม่ขึ้นอยู่กับความต้องการของครู

2. แบบทดสอบมาตรฐาน หมายถึง แบบทดสอบที่สร้างขึ้นจากผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสาขาวิชาหรือจากครูที่สอนวิชานั้น แต่ผ่านการทดลองหาคุณภาพหลายครั้งจนกระทั่งมีคุณภาพดีพอจึงสร้างเกณฑ์ปกติของแบบทดสอบนั้น สามารถใช้เป็นหลักและเปรียบเทียบผลเพื่อประเมินค่าของการเรียนการสอนในเรื่องใด ๆ ก็ได้ แบบทดสอบมาตรฐานจะมีคู่มือดำเนินการสอบบอกถึงวิธีการสอบ และยังมีมาตรฐานในด้านการแปลคะแนนด้วย ทั้งแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้น และแบบทดสอบมาตรฐานมีวิธีการในการสร้างข้อคำถามเหมือนกัน เป็นคำถามที่วัดเนื้อหา และพฤติกรรมที่สอนไปแล้วจะเป็นพฤติกรรมที่สามารถตั้งคำถามวัดได้ซึ่งควรวัดให้ครอบคลุมพฤติกรรมต่าง ๆ ดังนี้

1. วัดความรู้ความจำ
2. วัดความเข้าใจ
3. วัดการนำไปใช้
4. วัดการวิเคราะห์
5. วัดการสังเคราะห์
6. วัดการประเมินค่า

สรุปได้ว่าแบบทดสอบมี 2 ประเภท คือแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง และแบบทดสอบมาตรฐาน เพื่อวัดความรู้ ทักษะ และสมรรถภาพสมองของนักเรียนทั้ง 6 ด้าน คือ ด้านความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

4.1.3 คุณลักษณะของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดี

ชวาล แพร่ตกุล (2520 : 123 - 136) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะของแบบทดสอบที่ดีไว้ 10 ประการ คือ

1. ต้องเที่ยงตรง (Validity) หมายถึง คุณสมบัติที่จะทำให้ครูบรรลุถึงวัตถุประสงค์แบบทดสอบที่มีความเที่ยงตรงสูงคือ แบบทดสอบที่สามารถทำนายว่าวัดสิ่งที่เราจะวัดได้อย่างถูกต้องตามความมุ่งหมาย
2. ต้องยุติธรรม (Fair) คือ โจทย์คำถามทั้งหลายไม่มีช่องทางแนะให้นักเรียนเดาคำตอบได้ ไม่เปิดโอกาสให้นักเรียนเกี่ยงคร้านที่จะดูตำรา แต่ตอบได้ดี
3. ต้องถามลึก (Searching) วัดความลึกซึ่งถึงวิทยาการ ตามแนวตั้งมากกว่าที่จะวัดตามแนวกว้างว่ารู้มากน้อยเพียงใด
4. ต้องยั่วเป็นเยี่ยงอย่าง (Exemplary) คำถามที่มีลักษณะท้าทายเชิญชวนให้คิด นักเรียนสอบแล้วมีความรู้เรื่องราวได้กว้างยิ่งขึ้นอีก
5. ต้องจำเพาะเจาะจง (Definite) เด็กอ่านคำถามแล้วต้องเข้าใจแจ่มชัด ว่าครูถามถึงอะไร หรือให้นักเรียนคิดอะไร ไม่ถามคลุมเครือ
6. ต้องเป็นปรนัย (Objectivity) หมายถึง คุณสมบัติ 3 ประการ คือ
 - 6.1 แจ่มชัดในความหมายของคำถาม
 - 6.2 แจ่มชัดในวิธีตรวจหรือมาตรฐานการให้คะแนน
 - 6.3 แจ่มชัดในการแปลความหมายของคะแนน
7. ต้องมีประสิทธิภาพ (Efficiency) คือสามารถให้คะแนนที่เที่ยงตรงและเชื่อถือได้มากที่สุดภายในเวลา แรงงาน และเงินที่น้อยที่สุดด้วย
8. ต้องยากพอเหมาะ (Difficulty)
9. ต้องมีอำนาจจำแนก (Discrimination) คือ สามารถแยกนักเรียนออกเป็นประเภท ๆ ได้ ทุกระดับตั้งแต่อ่อนสุดจนถึงเก่งสุด

10. ต้องเชื่อมั่นได้ (Reliability) คือ ข้อสอบนั้นสามารถให้คะแนนได้คงที่แน่นอนไม่แปรผัน

สรุปได้ว่า คุณลักษณะของแบบทดสอบที่ดี คือ ต้องมีความเที่ยงตรงวัดได้ตรงตามที่ต้องการวัดมีความยุติธรรมสามารถแยกแยะนักเรียนเก่งอ่อนได้จริงถามลึกครอบคลุมเนื้อหาท้าทายความสามารถของนักเรียนช่วยให้ยากตอบมีความชัดเจน และมีประสิทธิภาพมีความเที่ยงตรงในการให้คะแนน

4.1.4 องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เพรสคอตต์ (Presscott. 1961 : 14 - 46) กล่าวว่าองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนทั้งในและนอกห้องเรียน ดังนี้คือ

1. องค์ประกอบทางด้านร่างกาย ได้แก่ อัตราการเจริญเติบโตของร่างกาย สุขภาพทางกาย ข้อบกพร่องทางกาย และบุคลิกท่าทาง
2. องค์ประกอบทางด้านความรัก ได้แก่ ความสัมพันธ์ของบิดามารดา ความสัมพันธ์ของบิดา มารดากับลูก ความสัมพันธ์ระหว่างลูก ๆ ด้วยกัน และความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกทั้งหมดในครอบครัว
3. องค์ประกอบด้านวัฒนธรรมและสังคม ได้แก่ ขนบธรรมเนียมประเพณี ความเป็นอยู่ของครอบครัว สภาพแวดล้อม การอบรม และฐานะทางบ้าน
4. องค์ประกอบทางความสัมพันธ์ในเพื่อนวัยเดียวกัน ได้แก่ ความสัมพันธ์ของนักเรียนกับเพื่อนวัยเดียวกันทั้งที่บ้านและโรงเรียน
5. องค์ประกอบทางการพัฒนาแห่งตน ได้แก่ สติปัญญา ความสนใจ เจตคติของนักเรียนต่อการเรียน
6. องค์ประกอบทางการปรับตัว ได้แก่ ปัญหาการปรับตัว การแสดงออกทางอารมณ์

แครร์รอล (Carroll. 1963 : 723 - 733) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลขององค์ประกอบต่าง ๆ ที่มีต่อระดับผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน โดยนำเอาครู นักเรียน และหลักสูตร มาเป็นองค์ประกอบสำคัญโดยเชื่อว่า เวลาและคุณภาพของการสอนมีอิทธิพลโดยตรงต่อปริมาณความรู้ที่นักเรียนได้รับ

จากความคิดเห็นของนักการศึกษาต่าง ๆ จะพบว่ามีองค์ประกอบหลายประการที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแต่ที่ทำให้เกิดผลโดยตรงได้แก่วิธีสอนของครู

4.1.5 สาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหาต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เรวัต และคุปตะ (Rawat and Gupta. 1970 : 7 - 9) ได้กล่าวถึงสาเหตุของการสอบตก และออกจากโรงเรียนของนักเรียนในระดับประถมศึกษา ว่ามาจากสาเหตุต่าง ๆ ดังนี้คือ

1. นักเรียนขาดความรู้สึกรักในกรณีมีส่วนร่วมกับโรงเรียน
2. ความไม่เหมาะสมของการจัดเวลาเรียน
3. ผู้ปกครองไม่เอาใจใส่ในการศึกษาของบุตร
4. นักเรียนมีสุขภาพไม่สมบูรณ์
5. ความยากจนของผู้ปกครอง
6. ประเพณีทางสังคม ความเชื่อที่ไม่เหมาะสม
7. โรงเรียนไม่มีการปรับปรุงที่ดี
8. การสอบตกซ้ำชั้น เพราะระบบการวัดผลไม่ดี
9. อายุน้อยหรือมากเกินไป
10. สาเหตุอื่น ๆ เช่น การคมนาคมไม่สะดวกอพยพย้ายที่อยู่ เป็นต้น

จะเห็นได้ว่าสาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหาต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีมากมาย แต่ที่สำคัญ คือ นักเรียนขาดความรู้สึกรักเป็นส่วนหนึ่งของโรงเรียน เพราะวิธีสอนของครูไม่เหมาะสมกับเนื้อหาและวัยของนักเรียน ดังนั้นครูควรจัดกิจกรรมให้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

4.1.6 ประโยชน์ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

ในวงการศึกษปัจจุบันมีความต้องการแบบทดสอบชนิดนี้มากมากขึ้นเรื่อย ๆ เพราะเห็นประโยชน์ และคุณค่ามหาศาลถ้าปราศจากเครื่องมือชนิดนี้แล้ว กิจกรรมแนะแนวและโครงการปรับปรุงด้านต่าง ๆ ในวงการศึกษาก็จะไม่พัฒนาเท่าที่ควรจะเห็นได้ว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์นี้เป็นเครื่องมือสำหรับค้น และพัฒนาการศึกษาทั้งโดยตรงและอ้อมโดยปริยายได้อย่างแนบเนียน คือ

1. ใช้สำหรับวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม
2. ใช้สำหรับปรับปรุงการเรียนการสอนให้เหมาะสมยิ่งขึ้น
3. ให้แยกประเภทนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ ตามความสามารถ
4. ใช้ในการวินิจฉัยสมรรถภาพเพื่อให้ได้รับการช่วยเหลือได้ตรงจุด

5. ใช้เปรียบเทียบความงอกงาม
6. ใช้ตรวจสอบประสิทธิภาพของการเรียน
7. ใช้พยากรณ์ความสำเร็จในการศึกษา
8. ใช้ในการแนะแนว
9. ใช้ในการประเมินผลการศึกษา
10. ใช้ในการศึกษาค้นคว้าวิจัย

จากที่กล่าวมาแล้วสรุปได้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีประโยชน์ต่อวงการศึกษามากมายทั้งในด้านการค้นคว้า และพัฒนา เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพทางการเรียนการสอนให้มากที่สุด

4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย

4.2.1 งานวิจัยในประเทศ

นันทนา ดาวดวงเด่น (2528 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมกับที่เรียนตามกิจกรรมในแผนการสอน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และทัศนคติที่มีต่อการเขียนสะกดคำของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

กนกวรรณ ชื่นชม (2532 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยวิธีสอนปกติกับวิธีสอนชุดจุลบทที่มีหนังสือเล่มเล็กเชิงวรรณกรรมพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยชุดการเรียนจุลบทที่ใช้หนังสือเล่มเล็กเชิงวรรณกรรมเป็นสื่อมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยหนังสือปกติ

จากผลงานวิจัยดังกล่าว จะพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายอย่าง เช่น การใช้เกมการใช้สื่อการสอนที่เป็นหนังสือเรียน ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น แต่การใช้เกมที่แทรกคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสำหรับเป็นสื่อในการเรียนการสอนจะทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ดีขึ้นหรือไม่

5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสนใจในการเรียน

5.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความสนใจในการเรียน

5.1.1 ความหมายของความสนใจในการเรียน

นักการศึกษา และจิตวิทยาเชื่อว่า การสนใจของนักเรียนเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งในการพัฒนาหลักสูตร จึงให้ความหมายไว้พอสังเขปดังนี้

ดิวอี้ (Dewey. 1959 : 66) กล่าวว่า ความสนใจคือความรู้สึกหรือความพอใจที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งแนวคิดใดแนวคิดหนึ่งหรือกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง

กู๊ด (Good. 1973 : 311) กล่าวว่า ความสนใจ เป็นความรู้สึกชอบของคนเราที่แสดงต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งความรู้สึกนี้อาจจะมีชั่วขณะหนึ่งหรืออาจจะมีถาวรต่อไปก็ได้ ขึ้นอยู่กับความอยากรู้อยากเห็นของบุคคลนั้น โดยได้รับอิทธิพลจากประสบการณ์ของเขาเอง

จรรยา เอี่ยมสะอาด (2527 : 36) กล่าวว่าความสนใจ เป็นความรู้สึกของบุคคลที่มีความรักชอบสิ่งใดสิ่งหนึ่ง พร้อมทั้งจะทำกิจกรรมที่สนใจนั้นด้วยความตั้งใจเอาใจใส่ เพื่อให้สำเร็จตามความมุ่งหมายของตน

กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2528 : 233) กล่าวว่า ความสนใจเป็นความรู้สึกที่ดีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งความสนใจของแต่ละคนจะแตกต่างกัน เนื่องจากองค์ประกอบสำคัญ ๆ คือ ความต้องการความฉันทและสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ในสังคมที่แตกต่างกัน

จากที่กล่าวมาแล้วสรุปได้ว่าความสนใจ คือ ความรู้สึกชอบและพอใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งอาจจะมีเพียงชั่วขณะหรือถาวร ขึ้นอยู่กับความอยากรู้อยากเห็น ประสบการณ์ ความฉันท และสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ในสังคมที่แตกต่างกันเป็นแรงผลักดันกระตุ้นให้เอาใจใส่ และเกิดความพร้อมที่จะกระทำไปบรรลุถึงจุดหมาย

5.1.2 ความสำคัญของความสนใจในการเรียน

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ได้ผลดีนั้นครูต้องดูว่า เรื่องที่จะสอนนั้น เป็นที่สนใจของนักเรียนหรือไม่ เปลื้อง ณ นคร (2515 : 237) ได้ให้ความเห็นว่าวิชาความรู้ ไม่สำคัญกว่าความสนใจ ครูต้องปลูกฝังความสนใจเสียก่อน เมื่อนักเรียนมีความสนใจแล้ว การเรียนการสอนก็จะก้าวหน้าไปได้รวดเร็ว และเป็นการส่งเสริมบุคลิกภาพของนักเรียนด้วย

5.1.3 ลักษณะของความสนใจในการเรียน

วินัย บรรจง และคนอื่น ๆ (2516 : 33) ได้สรุปลักษณะของความสนใจไว้เพื่อเป็นข้อสังเกตในการที่จะพัฒนาความสนใจให้เกิดขึ้นกับนักเรียน ซึ่งเป็นองค์ประกอบให้เกิดความพร้อมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนดังนี้

1. ความสนใจเป็นความรู้สึก หรือเจตคติที่เข้มข้นอยู่ในวงแคบ คือคนเราจะต้องมีความสนใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นอย่าง ๆ ไป
2. ความสนใจเป็นเรื่องของแต่ละบุคคล คนหนึ่งอาจจะมีความสนใจต่อสิ่งหนึ่ง แต่คนอื่นอาจจะไม่สนใจสิ่งนั้นเลยก็ได้
3. ความสนใจทำให้เราเอาใจใส่จดจ่อต่อสิ่งที่ตนสนใจ
4. เมื่อเกิดความสนใจต่อสิ่งใดแล้ว ตนย่อมมีความมุ่งหมายอย่างใดอย่างหนึ่งต่อสิ่งนั้น เช่นต้องการอยากรู้ให้มากขึ้น ต้องการทำ เป็นต้น
5. คนย่อมมีความมุ่งมั่นที่จะทำให้สำเร็จความมุ่งหมาย ถ้าคนนั้นมีความสนใจต่อสิ่งนั้น

ทวี ท่อแก้ว และอบรม สนิทบาล (2517 : 61) ได้กล่าวถึง ลักษณะของความสนใจไว้ดังนี้

1. ความสนใจเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้น ในบุคคลเนื่องจากถูกชักนำโดยสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ
2. ความสนใจแต่ละบุคคลมีความเข้มข้นแตกต่างกัน
3. ความสนใจที่บุคคลมีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งย่อมเปลี่ยนแปลงได้ตามสถานการณ์
4. บุคคลย่อมมีความสนใจต่อสิ่งต่าง ๆ แตกต่างกันไป
5. ความสนใจอาจเป็นความรู้สึกชั่วขณะหรือตลอดไปก็ได้

จันทมาศ ชื่นบุญ และศิริภัทร์ เพชรทองคำ (2520 : 45) กล่าวว่า ลักษณะของความสนใจจะเป็นลักษณะที่มีจิตใจจดจ่ออยู่ในสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งเมื่อเกิดนาน ๆ แล้วทำให้เกิดความตั้งใจ ชนิดและระดับความสนใจเป็นเรื่องของแต่ละบุคคล ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละบุคคลที่ได้รับมาไม่เหมือนกัน

จากที่กล่าวมาแล้วสรุปได้ว่าลักษณะของความสนใจในการเรียนเป็นลักษณะที่มีจิตใจจดจ่ออยู่ในสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งอาจเป็นความรู้สึกร หรือเจตคติที่เกิดขึ้นชั่วคราวหรือถาวร หากเกิดขึ้นนาน ๆ จะทำให้เกิดความตั้งใจซึ่งชนิดและระดับความสนใจเป็น เรื่องของแต่ละบุคคล ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่ต่างกัน

5.1.4 สาเหตุที่ทำให้เกิดความสนใจในการเรียน

จรินทร์ สกุลถาวร (ม.ป.ป. : 61 - 62) ได้กล่าวถึง สาเหตุที่ทำให้เกิดความสนใจไว้ดังนี้

1. ความต้องการ เช่น อยากเป็นคนเรียนเก่งก็ต้องพยายามสนใจในบทเรียนเพื่อจะได้ทำให้ตนเองเข้าใจและจะได้สอบได้ที่ 1
2. การเอาอย่างสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่คนในหมู่คณะนิยม หรือสนใจจะทำให้คนที่เข้ามาร่วมเกิดความสนใจตามไปด้วย เช่น นักเรียนส่วนมากเมื่อเห็นพ่อแม่ ครูหรือเพื่อนชอบหรือสนใจสิ่งใดก็จะพลอยสนใจสิ่งนั้นตามไปด้วย
3. การอ่านหนังสือ ก็ช่วยทำให้เกิดความสนใจได้ เช่น การอ่านชีวประวัติของนักประดิษฐ์สิ่งต่างๆ ก็จะทำให้ผู้อ่านนั้นมีความสนใจที่จะคิดประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ บ้าง
4. การศึกษา หรือการฝึกฝนอบรมความรู้ความสามารถในสิ่งใดสิ่งหนึ่งย่อมทำให้เกิดความสนใจขึ้น แม้ว่าในตอนแรกนั้นยังไม่มี ความสนใจเลย
5. ความแปลกประหลาดเมื่อได้พบเห็นสิ่งของที่แปลกประหลาด หรือไม่เคยพบมาก่อน จะทำให้เกิดความสนใจในสิ่งนั้นขึ้น

สุชา จันท์เอม และสุรางค์ จันท์เอม (2529 : 111) ได้กล่าวถึงสาเหตุที่ทำให้เกิดความสนใจไว้ดังนี้

1. เกิดจากการเห็นคุณค่าของสิ่งนั้น ๆ
2. เกิดจากแรงจูงใจของสิ่งเร้า
3. เป็นสิ่งที่มีความหมาย
4. เป็นสิ่งที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง
5. มีความถนัดในสิ่งนั้น และมีประสบการณ์มาบ้างแล้ว
6. เป็นสิ่งแปลกใหม่และทำให้น่าตื่นเต้น

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า สาเหตุที่ทำให้เกิดความสนใจ คือ การเห็นคุณค่า เกิดแรงจูงใจ มีความต้องการ มีความถนัด และชอบความแปลกประหลาด

5.1.5 การสร้างให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียน

วณิช บรรจง และคนอื่น ๆ (2516 : 33 - 34) ได้กล่าวถึงวิธีสร้างความสนใจไว้ดังนี้

1. ก่อนจะสอนเรื่องใด จะต้องสร้างความรู้พื้นฐานในเรื่องนั้น ให้นักเรียนเสียก่อน
2. จัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับความสามารถในการเรียนของนักเรียน
3. จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้รับความสำเร็จในการทำงาน
4. ชี้แจงให้นักเรียนเห็นความก้าวหน้าของตนก็จะเป็นแรงจูงใจที่จะทำให้เด็กเรียนอยากเรียน และมีความสนใจในงานนั้นมากขึ้น
5. ในการสอนครูควรชี้ให้นักเรียนได้เห็นความน่าสนใจของเรื่องที่เรียน
6. จัดสภาพในการเรียนให้เป็นที่เอื้ออำนวย
7. ในการสอนแต่ละครั้ง ครูควรจัดอุปกรณ์การสอนที่เหมาะสมมาใช้
8. ในการสอนแต่ละครั้งครูต้องมุ่งสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชานั้นควบคู่ไปด้วย
9. ควรจัดให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมให้มากที่สุด
10. จัดบทเรียนให้มีความหมายต่อชีวิตของนักเรียน

5.1.6 การวัดความสนใจในการเรียน

การที่จะวัดความสนใจให้ได้ถูกต้องที่สุดนั้นเป็นเรื่องที่ทำได้ยากทั้งนี้เพราะความสนใจของแต่ละบุคคลย่อมแตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายอย่าง ได้แก่ อายุ เพศ สติปัญญา สิ่งแวดล้อม พัฒนาการทางร่างกาย สภาพสภาพทางเศรษฐกิจ ประสบการณ์เดิม การศึกษา และอาชีพ

เฮอร์ล็อก (Hurlock. 1955 : 162) กล่าวว่า เราสามารถวัดความสนใจของแต่ละบุคคลได้ 3 วิธี คือ

1. ใช้การสังเกต
2. ใช้การสัมภาษณ์
3. ใช้แบบวัดความสนใจ

เพาเวลล์ (Powell. 1963 : 189 - 192) ได้กล่าวถึง การวัด ความสนใจไว้ 3 วิธี คือ

1. การใช้แบบวัดความสนใจ (Interest Inventories) โดยให้ แสดงความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบต่อข้อความต่าง ๆ ของแบบวัดความสนใจนั้น ๆ
2. การใช้แบบสอบถามปลายเปิด (Open Ended Questionnaire) โดยให้อิสระในการตอบคำถามต่าง ๆ ได้ตามความรู้สึกที่แท้จริงของตน
3. การสัมภาษณ์ (Interview) โดยผู้สัมภาษณ์จะสามารถสังเกต เห็นพฤติกรรมของผู้ถูกสัมภาษณ์ได้ด้วย

โฟรลลิค (Frohlick. 1967 : 166) ได้เสนอแนะวิธีการเก็บ ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับความสนใจไว้ ดังนี้

1. ใช้วิธีการสังเกต โดยสังเกตดูความเป็นไปของแต่ละบุคคล
2. ดูจากการแสดงออกโดยจับความสนใจต่าง ๆ ที่บุคคลแต่ละบุคคล แสดงออก

3. ใช้แบบวัดความสนใจโดยตรง

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าการวัดความสนใจของแต่ละบุคคลนั้นมีหลายวิธี ทั้งนี้ย่อมขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้นำไปใช้ว่าจะนำไปใช้กับใครและในสถานการณ์แบบใดเมห์เรนส์ และเลห์แมน (Mehrens and Lehmann. 1969 : 218) กล่าวว่า การวัดความสนใจ ด้วยวิธีการใช้แบบวัดความสนใจเป็นวิธีการที่ได้ผลดีที่สุดเร้าความสนใจที่สุด และเป็นวิธีการที่ เชื่อมั่นได้

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แบบวัดความสนใจ เพราะสามารถใช้วัด กับบุคคลจำนวนมากสะดวกในการวัด และทราบผลในเวลาอันรวดเร็ว

5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสนใจในการเรียน

5.2.1 งานวิจัยในประเทศ

ดวงจิต สุขเมฆ (2528 : 57 - 58) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ด้านทักษะ และกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และเปรียบเทียบความสนใจของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบโครงการ และการเรียนตามแผนการสอนของ

กระทรวงศึกษาธิการกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 40 คน แบ่งเป็น กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 20 คน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และความสนใจทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกัน แต่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสนใจทางวิทยาศาสตร์ก่อน และหลังเรียนด้วยวิธีสอนแบบโครงการแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กรองทอง โพธิ์ทอง (2532 : 69) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนโดยใช้หลักการเรียนเพื่อรู้แจ้งกับการสอนตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่านักเรียนกลุ่มที่ได้รับการสอน โดยใช้หลักการเรียนเพื่อรู้แจ้งมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสูงกว่า กลุ่มที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เกตุแก้ว ลาวัญวุฒิ (2534 : 96) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสนใจในการเรียน กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนเข้าและเหตุการณ์ด้วยวิธีสอนปกติกับวิธีสอนที่มีการเสริมแรงบวก โดยการวางเงื่อนไขเป็นกลุ่มผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนเข้า และเหตุการณ์ด้วยวิธีสอนที่มีการเสริมแรงบวก โดยการวางเงื่อนไขเป็นกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสนใจในการเรียนแตกต่างกับนักเรียนที่เรียนเข้า และเหตุการณ์ด้วยวิธีสอนปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ปรียาลักษณ์ พิลากุล (2535 : 59) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยสื่อหนังสือเรียนเล่มเล็กเชิงวรรณกรรมกับสื่อหนังสือเรียนตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนด้วยสื่อหนังสือเรียนเล่มเล็กเชิงวรรณกรรมมีผลสัมฤทธิ์ และความสนใจในการเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนด้วยสื่อหนังสือเรียนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ทัศนีย์ โชติพัฒนพงศ์ (2534 : 80) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในการเรียนกลุ่มการงาน และพื้นฐานอาชีพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากการสอนโดยใช้สื่อแบบเรียนเล่มเล็กเชิงวรรณกรรมกับการสอน โดยใช้สื่อใบงาน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มที่เรียนด้วยสื่อแบบเรียนเล่มเล็กเชิงวรรณกรรม มีผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียน และความสนใจในการเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนด้วยสื่อใบงานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนหญิงที่เรียนด้วยสื่อการเรียนเล่มเล็กวรรณกรรมมีความสนใจในการเรียนสูงกว่า นักเรียนชายที่เรียนด้วยสื่อแบบเรียนเล่มเล็กวรรณกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนหญิงที่เรียนด้วยสื่อใบงานมีความสนใจในการเรียนสูงกว่า นักเรียนชายที่เรียนด้วยสื่อใบงานอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

จากการศึกษาค้นคว้าพบว่าความสนใจจะเกิดจากวิธีสอนที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูอย่างหลากหลาย เป็นสิ่งสำคัญที่จะกระตุ้นให้นักเรียนเพิ่มความสนใจในการเรียนวิชานั้นสูงขึ้น

5.2.2 งานวิจัยต่างประเทศ

คาร์ลเซล (Carlsen. 1967 : 22) ได้ศึกษากลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนระดับประถมตั้งแต่ระดับ 4 - 12 พบว่า ความสนใจในการอ่านของนักเรียนชายและนักเรียนหญิงจะแตกต่างกันเห็นได้ชัดในระดับ 8 ระดับนี้ นักเรียนชายจะชอบเรื่องวิทยาศาสตร์ ส่วนนักเรียนหญิงจะเลือกอ่านเรื่องเกี่ยวกับบ้านโรงเรียน รวมทั้งนวนิยาย

คลิงแมน (Clingman. 1972 : 5522 - A) ได้ศึกษาอิทธิพลของการบอกจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมก่อนการเรียน โดยใช้นักเรียน 22 ห้องเรียน สุ่มเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ผลการทดลองพบว่า กลุ่มทดลองมีผลการเรียนด้านความรู้สติปัญญาสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สตีเวนส์ และเอวูด (Stevens and Awood. 1978 : 303 - 308) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสนใจเรียนวิทยาศาสตร์ กับทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนเกรด 7 จำนวน 345 คน เกรด 8 จำนวน 196 คน เกรด 9 จำนวน 529 คน โดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และแบบทดสอบวัดความสนใจวิชาวิทยาศาสตร์ไปสอนก่อน และหลังพบว่านักเรียนที่มีความสนใจสูงกว่าจะมีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์สูงด้วยนั้นคืออาจจะใช้คะแนนความสนใจในวิชาวิทยาศาสตร์เป็นตัวทำนายคะแนนทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์

จากผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสนใจในวิชาที่เรียน สรุปได้ว่าวิธีสอนแบบต่าง ๆ และองค์ประกอบด้านอื่น ๆ จะช่วยทำให้นักเรียนมีความสนใจในวิชาที่เรียนสูงขึ้น

จากเอกสารและงานวิจัยที่กล่าวมาจะพบว่า ยังไม่มีงานวิจัยที่ระบุชัดเจนถึงผลฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกันที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสนใจในการเรียน ดังนั้น การฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน จึงเป็นเรื่องใหม่สมควรทำการวิจัย เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ

สมมติฐานการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกม กับนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกันมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยแตกต่างกัน
2. นักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกม กับนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน มีความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยแตกต่างกัน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามหัวข้อต่อไปนี้

1. กลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
3. การสร้าง และหาคุณภาพเครื่องมือ
4. วิธีดำเนินการทดลอง
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2540 โรงเรียนเทศบาล 5 (พลโยธินรามิทรภักดี) อำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 30 คน รวมเป็น 60 คน

การเลือกกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้นคว้าผู้วิจัยเลือก โดยมีลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. เลือกโรงเรียนที่ใช้ในการศึกษาโดยวิธีเจาะจง (Purposive Sampling) โดยยึดเกณฑ์ในการเลือกดังนี้คือ

1.1 เป็นโรงเรียนประถมศึกษาสังกัดเทศบาลเมืองราชบุรี อำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี

1.2 เป็นโรงเรียนที่มีนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2540 ไม่ต่ำกว่า 60 คน

1.3 เป็นโรงเรียนที่มีการเรียนการสอน กลุ่มวิชาภาษาไทยในสภาพปกติ คือ มีคู่มือครู อุปกรณ์การสอน มีแผนการสอนครบถ้วน

1.4 เป็นโรงเรียนที่ผู้บริหาร และคณะครูในโรงเรียนให้ความร่วมมือ สนับสนุน และเห็นความสำคัญของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้

ตามเกณฑ์ดังกล่าวปรากฏว่าผู้วิจัยได้เลือก โรงเรียนเทศบาล 5 (พลโยธินราชมินทรภักดี) อำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี ซึ่งมีนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2540 จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 30 คน แล้วทำการเลือกเป็นกลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลอง กลุ่มควบคุม ได้รับการฝึกด้วยเกมกลุ่มทดลอง ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน ดังตาราง 1

ตาราง 1 จำนวนนักเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	วิธีสอน
กลุ่มควบคุม	30	ด้วย เกม
กลุ่มทดลอง	30	ด้วย เกมที่ใช้คำถามต่างกัน
รวม	60	

2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. เกมที่ใช้คำถามต่างกันและคู่มือการใช้เกม
2. แผนการสอนที่สอนด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน
3. แผนการสอนที่สอนด้วยเกม
4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
5. แบบวัดความสนใจในการเรียน

3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

3.1 เกมที่ใช้คำถามต่างกัน ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

- 3.1.1 ศึกษาหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533)

3.1.2 ศึกษาแผนการสอน และคู่มือครูวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อจัดแบ่งเนื้อหาที่จะสอนให้สอดคล้องกับเกมที่สร้างขึ้น

3.1.3 ศึกษาทฤษฎีหลักการ แนวคิด วิธีการ และข้อเสนอแนะจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อจะนำมาสร้างเกม

3.1.4 ศึกษาความสนใจในการเล่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากหนังสือธรรมชาติ และกระบวนการเรียนรู้ของ ประสาท อิศรปรีดา (2518 : 1 - 186) และจากหนังสือจิตวิทยาการเรียนการสอน

3.1.5 รวบรวมเนื้อหาบทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง และบทที่ 8 เรื่องราชาธิราช (ตอนสมิงพระรามอาสา) จากหนังสือเรียนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เล่ม 2 เพื่อนำมาสร้างเกม

3.1.6 ศึกษาแนวการสร้างเกมทางภาษา จากหนังสือคู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมประกอบการสอนของ อัจฉรา ชีวพันธ์ (2534 : 1 - 120) จากหนังสือของเล่น ประกอบการสอนของ พวงเล็ก อุดระ (2533 : 1 - 20) และแนวการจัดกิจกรรมการเรียน การสอนภาษาไทย (เกม/กิจกรรม) ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน (2536 : 1 - 200) เพื่อนำมาประยุกต์เป็นเกมในการเรียนการสอน

3.1.7 ใช้หลักจิตวิทยาการเรียนรู้อย่างถูกต้องเกี่ยวกับการสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนเกิด การอยากรู้ อยากเห็น มีความกระตือรือร้น อยากทำกิจกรรม และมีการเสริมแรงเมื่อเล่นเกมจบ

3.1.7.1 ใช้หลักจิตวิทยาการเรียนรู้อย่างถูกต้องเกี่ยวกับการสร้างแรงจูงใจให้ นักเรียนเกิดการอยากรู้ อยากเห็น มีความกระตือรือร้น อยากทำกิจกรรม และมีการเสริมแรง เมื่อเล่นเกมจบ

3.1.7.2 เหมาะสมกับวัย อายุ วุฒิภาวะของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5

3.1.7.3 นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมเป็นหลัก

3.1.7.4 สอดคล้องกับลักษณะของเรื่องที่จะเรียน

3.1.7.5 เป็นเกมที่เล่นง่ายๆ ใช้เครื่องมือน้อยและมีการคิดทบทวนซ้ำซ้อน

3.1.7.6 เป็นเกมที่สนุกสนานเข้าใจ ใช้เวลาสั้นไม่เกิน 20 นาที

3.1.8 ผู้วิจัยได้รวบรวมเนื้อหาต่าง ๆ ในบทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง และบทที่ 8 เรื่อง ราชาริราช (ตอนสังฆพระรามอาสา) มาสร้างเกม 16 เกมดังนี้

เกมคนเก่งแรงท่าย	เกมเห็นด้วยคะเห็นด้วยครับ
เกมเรียงกันหนอต่อกันหนอ	เกมต่อเนื่องเรื่องราว
เกมร่วมใจ	เกมภาพวัง
เกมเก็บผลไม้ใส่ตะกร้า	เกมเติมจันให้เต็ม
เกมย่นย่อรอรางวัล	เกมทานถามเราตอบ
เกมยอดนักพูด	เกมแต่ผู้โชคดี
เกมรวมพลัง	เกมชิงเอาชัย
เกมนกน้อยร้อยกรรอก	เกมดอกไม้ปริศนา

3.1.9 รูปแบบของเกมมีลักษณะการฝึกดังนี้

3.1.9.1 ฝึกทักษะการฟังเพื่อให้นักเรียนแยกแยะความแตกต่างของคำ และสามารถปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้อง

3.1.9.2 ฝึกทักษะการพูดเพื่อให้เรียนพูดออกเสียงคำต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง

3.1.9.3 ฝึกทักษะการอ่านออกเสียงเพื่อให้เรียนฝึกอ่านออกเสียงคำต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง

3.1.9.4 ฝึกทักษะการเขียนเพื่อให้เรียนเขียนคำต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง และจดจำคำต่าง ๆ ได้ดี

3.1.10 เนื้อหาหลักเกณฑ์ในข้อ 3.1.7 มาดำเนินการสร้างเกมสำหรับฝึกทักษะด้านต่าง ๆ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 16 เกม แล้วนำไปเสนอต่อประธานและคณะกรรมการควบคุมปริณิณิณฑ์ และผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย ประกอบด้วย อาจารย์ศรีจิตต์ สร้างเอี่ยม ศน.สพอ.เมืองราชบุรี ผู้ช่วยประทุม เพ็ญวัฒนา ผู้ช่วยผู้อำนวยการโรงเรียนเทศบาล 5 (พลโยธินราภิเษกศักดิ์) ฝ่ายวิชาการประถมศึกษา และอาจารย์สุนทร พานิชเจริญ อาจารย์ 3 ระดับ 8 ผู้สอนวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 นานกว่า 20 ปี

3.1.11 ขั้นตอนในการสร้างเกม ผู้วิจัยยึดหลักการสร้างตามเกณฑ์ของ ทรูบลัดและซาโบ (Trueblood and Szabo. 1974 : 405 - 408) ดังนี้คือ

3.1.11.1 กำหนดวัตถุประสงค์ชัดเจน

3.1.11.2 จัดทำอุปกรณ์ที่จำเป็นอย่างง่าย ๆ

3.1.11.3 เขียนกฎกติกาการเล่นที่เข้าใจได้ง่ายมีลักษณะชี้ขาด

โดยตัวมันเอง

3.1.11.4 เตรียมวิธีการในการให้ข้อมูลย้อนกลับ ให้นักเรียนทราบ

ผลการปฏิบัติทันที

3.1.11.5 ให้ผู้เล่นมีโอกาสแพ้ ชนะพอ ๆ กัน และเกิดความ

สนุกสนาน

3.1.11.6 สามารถดัดแปลงอุปกรณ์เพื่อใช้ใน เกมอื่นหรือบทเรียนอื่นๆ

ได้

3.1.11.7 ประเมินผลเพื่อปรับปรุงเกม โดยนำไปทดลองกับนักเรียน

กลุ่มอื่น ๆ ที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง

3.2 การสร้างแผนการสอนที่สอนด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน

แผนการสอนที่สอนด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกันสำหรับสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง และบทที่ 8 เรื่องราชาธิราช (ตอนสมิงพระรามอาสา) มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

3.2.1 ศึกษาหลักสูตรประถมศึกษาพุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) และคู่มือการสอนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ

3.2.2 วิเคราะห์จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมบทที่ 7 เรื่อง ร้านค้าริมทาง และบทที่ 8 เรื่อง ราชาธิราช (ตอนสมิงพระรามอาสา)

3.2.3 จัดทำแผนการสอนให้สอดคล้องกับเนื้อหา และจุดประสงค์ที่กำหนด

3.2.4 จัดทำแผนการสอนที่สร้างเสริมเอาต่อคณะกรรมการควบคุมปริญญาโท เพื่อพิจารณาแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย เพื่อพิจารณาความเที่ยงตรงของเนื้อหา กับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม และเวลาที่สอนโดยผู้เชี่ยวชาญตามรายชื่อ และเกณฑ์การตรวจในข้อ 3.1.10

3.2.5 นำนแผนการสอนที่ได้รับการตรวจสอบ จากผู้เชี่ยวชาญภาคินวหาค่า IOC โดยใช้คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญซึ่งสอดคล้องกันตั้งแต่ .50 ขึ้นไปถือว่าเป็นเกณฑ์ที่นำไปใช้ในการทดลองได้ และผลของการตรวจสอบได้ค่าความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญสอดคล้องเท่ากับ 1

3.2.6 เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาว่า แต่ละแผนสอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม และเวลาที่ใช้สอนหรือไม่ โดยใช้เกณฑ์การประเมินดังนี้ (บุญเชิด วิทยุอนันตพงษ์. 2527 : 89 - 91)

- 1 หมายถึง แน่ใจว่าเนื้อหาที่ใช้สอนสัมพันธ์ กับจุดประสงค์ หรือแน่ใจว่าเนื้อหาที่ใช้สอนสัมพันธ์กับเวลา
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าเนื้อหาที่ใช้สอนสัมพันธ์ กับจุดประสงค์ หรือไม่แน่ใจว่าเนื้อหาที่ใช้สอนสัมพันธ์กับเวลา
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าเนื้อหาที่ใช้สอนไม่สัมพันธ์ กับจุดประสงค์ หรือไม่แน่ใจว่าเนื้อหาที่ใช้สอนไม่สัมพันธ์กับเวลา

3.2.7 นำนแผนการสอนที่ได้รับการตรวจสอบ จากผู้เชี่ยวชาญภาคินวหาค่า IOC โดยใช้คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญสอดคล้องกันตั้งแต่ .50 ขึ้นไปถือว่าเป็นเกณฑ์ที่นำไปใช้ในการวิจัยได้ และผลของการตรวจสอบได้ค่าความคิดเห็นสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญเท่ากับ 1

3.2.8 นำนแผนการสอนที่สร้างขึ้น ไปคานวณได้ค่าความเที่ยงตรงของเนื้อหาเท่ากับ 1 ไปทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อศึกษาเวลา และความเป็นไปได้และข้อบกพร่องในการสอนแต่ละขั้นตอน

3.2.9 นำนแผนการสอนที่สอนด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกันมาปรับปรุงและนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจอีกครั้งก่อนนำไปทดลองจริง

3.2.10 การเขียนแผนการสอน ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

- ขั้นนำ - นำเข้าสู่บทเรียน โดยการสนทนาซักถาม เกม เพลง และปริศนาคำทาย เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนใจ

- ขั้นสอน - สอนความหมายของคำโดยใช้ภาพของจริง
รูปประโยค และ เกม
- สอนอ่านคำ
- ขั้นฝึกทักษะ - กลุ่มทดลอง ได้รับการฝึกด้วย เกมที่ใช้
คำถามต่างกัน
- ขั้นสรุป - สรุปบทเรียนเกี่ยวกับเรื่องที่เรียนมา
โดยการทบทวนสิ่งที่ได้เรียนไปแล้วในรูปของ เกม
คำถาม และแบบฝึกหัดเพื่อทราบความก้าวหน้า
ของนักเรียน
- ขั้นประเมินผล - สังเกต จักถาม ตรวจแบบฝึกหัด แบบทดสอบ

3.3 แผนการสอนที่สอนด้วยเกม

การสร้างแผนการสอนที่สอนด้วยเกม ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยศึกษาจากแผนการสอน และคู่มือครูวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 บทที่ 7 เรื่อง ร้านค้าริทาง และบทที่ 8 เรื่องราชาธิราช (ตอนสมิงพระรามอาสา) ตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ และได้ดัดแปลงโดยนำ เกมจากแผนการสอนที่สอนด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกันมาใช้ในการสอนด้วยซึ่งมีขั้นตอนการสอน 5 ขั้น คือ

- ขั้นนำ - นำเข้าสู่บทเรียน โดยการสนทนาซักถาม เกม เพลง
และปริศนาคำทาย เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนใจ
- ขั้นสอน - สอนความหมายของคำโดยใช้ภาพของจริง รูปประโยคและ
เกม
- สอนอ่านคำ
- ขั้นฝึกทักษะ - กลุ่มควบคุม ได้รับการฝึกด้วยเกม
- ขั้นสรุป - สรุปบทเรียนเกี่ยวกับเรื่องที่เรียนมา โดยการทบทวนสิ่งที่
ได้เรียนไปแล้วในรูปของ เกมคำถาม และแบบฝึกหัดเพื่อ
ทราบความก้าวหน้าของนักเรียน
- ขั้นประเมินผล - สังเกต จักถาม ตรวจแบบฝึกหัด และแบบทดสอบ

3.4 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย

การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยยึดเนื้อหาและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมกลุ่ม ทักษะภาษาไทยด้านการใช้ภาษาในหลักสูตร ประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมี ลำดับขั้นดังนี้

3.4.1 ศึกษาจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม และเนื้อหากลุ่มทักษะภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้านการใช้ภาษานำมาสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตร โดยร่วมกับ ครูสอนภาษาไทย จำนวน 4 คน ซึ่งเป็นครูสอนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียน เทศบาล 1, เทศบาล 2, เทศบาล 3 และเทศบาล 4

3.4.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบและกระบวนการต่าง ๆ ในการวัดผล การศึกษา จากหนังสือต่าง ๆ เช่น เทคนิคการวัดผลของ ชวาล แพร์ตกุล (2520 : 84 - 243) การพัฒนาการทดสอบของอนันต์ ศรีโสภณ (2520 : 1 - 156) การทดสอบทางภาษา ของ ลาโด (Lado. 1961 : 1 - 389) และเทคนิคการเขียนข้อสอบของ ชวาล แพร์ตกุล (2520 : 1 - 402)

3.4.3 ศึกษารายละเอียดจากเนื้อหาบทเรียน คู่มือครูแผนการสอนในกลุ่ม ทักษะภาษาไทย โดยยึดผลการวิเคราะห์หลักสูตร และธรรมชาติของการวัดผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียนภาษาเป็นหลัก

3.4.4 สร้างแบบทดสอบแบบเป็นชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 160 ข้อ ตามตารางวิเคราะห์หลักสูตรนำแบบทดสอบเสนอต่อ คณะกรรมการควบคุม ปริมาณนิพนธ์และผู้ทรงคุณวุฒิทางภาษาไทย 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) และความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง (Construct Validity)

3.4.5 การทดลองใช้แบบทดสอบ ผู้วิจัยนำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปทดลอง ใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากโรงเรียนเทศบาล 1 เทศบาล 2 โรงเรียน เทศบาล 3 โรงเรียนเทศบาล 4 จำนวน 100 คน

3.4.6 การวิเคราะห์ข้อสอบนำกระดาษคำตอบที่ได้จากการทดลองมาตรวจ ให้คะแนนข้อที่ตอบถูก 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน และนำไปวิเคราะห์รายข้อเพื่อหาค่า ความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) โดยใช้เทคนิค 27% กลุ่มสูง - 27% กลุ่มต่ำ

และใช้ตารางสำเร็จรูปของจุงเตฟาน (Fan, 1952 : 6 - 12) คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่ายระหว่าง .20 - .80 และค่าอำนาจจำแนก .20 ขึ้นไป

3.4.7 ผลการวิเคราะห์ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย จากข้อ 3.4.6 ปรากฏว่าเหลือข้อสอบอยู่ในเกณฑ์ใช้ได้จำนวน 140 ข้อ ผู้วิจัยจึงคัดเลือกอีกครั้ง โดยยึดตารางวิเคราะห์หลักสูตรเป็นเกณฑ์ได้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ต้องการใช้จริง จำนวน 100 ข้อ ซึ่งค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแต่ละข้อ (แสดงในภาคผนวก ข)

3.4.8 นำแบบทดสอบที่คัดเลือกแล้วไปหาค่าความเชื่อมั่นแก่นักเรียนจำนวน 100 คน จากโรงเรียนเทศบาล 1 โรงเรียนเทศบาล 2 โรงเรียนเทศบาล 3 และโรงเรียนเทศบาล 4 โดยใช้สูตร KR - 20 ได้ค่าความเชื่อ = .79 และมีค่าความยากง่าย (p) ตั้งแต่ 0.21 ถึง 0.73 ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ถึง 0.77

3.4.9 นำข้อสอบที่หาค่าความเชื่อมั่นแล้ว ไปใช้กับนักเรียนโรงเรียนเทศบาล 5 (พลโยธินรามินทรภักดี) จำนวน 60 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างหาประสิทธิภาพของการเรียน เพื่อหาเกณฑ์ในการกำหนดเวลาทำแบบทดสอบ โดยยึดหลัก 90% ของนักเรียนที่ทำแบบทดสอบเสร็จ

3.5 แบบวัดความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทย

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบวัดความสนใจตามขั้นตอนดังนี้

3.5.1 ศึกษาการสร้างแบบวัดความสนใจในการเรียน จาก กรองทอง โพธิ์ทอง (2532 : 217) และทัศนีย์ โชติพิณพิหงส์ (2535 : 80)

3.5.2 สร้างแบบวัดความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เล่มที่ 2 บทที่ 7 เรื่อง ร้านค้าริมทาง และบทที่ 8 เรื่อง ราชัธิราช (ตอนสมิงพระรามอาสา) แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 หน่วย จำนวน 60 ข้อ

3.5.3 นำแบบวัดความสนใจที่สร้างขึ้น เสนอต่อคณะกรรมการควบคุมปริมาณพันธ์ และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย อาจารย์ศรีจิตต์ สร้างเอี่ยม สน.สพอ.เมืองราชบุรี อาจารย์ประทุมเพ็ญวัฒนา ผู้ช่วยผู้อำนวยการโรงเรียนเทศบาล 5 (พลโยธินรามินทรภักดี) ฝ่ายวิชาการประถมศึกษา และอาจารย์สุนทรี พานิชเจริญ อาจารย์ 3 ระดับ 8 ผู้สอนวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 - 6 นานกว่า 20 ปี

3.5.4 นำนแบบวัดความสนใจที่ปรับปรุงแล้วไปทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลเมืองราชบุรี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน

3.5.5 นำนแบบทดสอบจากข้อ 3.5.4 มาตรวจให้คะแนนตามความคิดเห็นที่มีต่อข้อความในแต่ละข้อดังนี้

	ข้อความที่เป็นบวก	ข้อความที่เป็นลบ
เห็นด้วยอย่างยิ่ง	5 คะแนน	1 คะแนน
เห็นด้วย	4 คะแนน	2 คะแนน
รู้สึกเฉย ๆ	3 คะแนน	3 คะแนน
ไม่เห็นด้วย	2 คะแนน	4 คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	1 คะแนน	5 คะแนน

3.5.6 นำผลการตรวจให้คะแนนในข้อ 3.5.5 มาหาค่าอำนาจจำแนกแบบวัดความสนใจในการเรียนโดยวิธีการแจกแจงแบบที (t-distribution) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2536 : 185 - 186) แล้วเลือกไว้เฉพาะข้อที่มีอำนาจจำแนกที่มีนัยสำคัญทางสถิติ จำนวน 50 ข้อ ได้ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.50 ถึง 0.86

3.5.7 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดความสนใจในการเรียนโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2536 : 170 - 172) ได้ค่าความเชื่อมั่น $\alpha = 0.66$

3.5.8 นำนแบบวัดความสนใจในการเรียน วิชาภาษาไทยที่คัดเลือกแล้วไปวัดความแตกต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย และแบบวัดความแตกต่างของคะแนนความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยระหว่างกลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลอง โดยใช้สถิติการแจกแจงของ t-test แบบ Independent ในรูปของ Difference Scores

4. แบบแผนการทดลองและการดำเนินการทดลอง

4.1 แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองซึ่งมีกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัยแบบ Randomized Control-Group Pretest-Posttest Design มีลักษณะของแบบแผนการทดลอง (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2536 : 216) ดังแสดงในตาราง 2

ตาราง 2 แบบแผนการทดลอง

Random Assigned	Pretest	Treatment	Posttest
RC	T ₁	X	T ₂
RE	T ₁	X ₁	T ₂

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัยเป็นดังนี้

- R แทน การเลือกกลุ่มตัวอย่างมาด้วยการสุ่ม
- C แทน กลุ่มควบคุม
- E แทน กลุ่มทดลอง
- T₁ แทน การสอบก่อนการทดลอง
- X แทน การจัดกระทำในกลุ่มควบคุม ด้วยเกม
- X₁ แทน การจัดกระทำในกลุ่มทดลอง ด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน
- T₂ แทน การสอบหลังการทดลอง

4.2 เวลาและตารางการทดลอง

ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการทดลอง ทั้งสองกลุ่มโดยทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2540 กลุ่มละ 96 คาบ คาบละ 20 นาที สัปดาห์ละ 15 คาบ เป็นเวลา 6 สัปดาห์ โดยใช้เวลาทดลองในชั่วโมงวิชาภาษาไทยให้กลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลองอยู่ในช่วงเช้าและช่วงบ่ายสลับกัน ดังแสดงไว้ในตาราง 3

ตาราง 3 การจัดคาบเวลาการสอนกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม

เวลา/ วัน	9.30 – 10.30 น.	12.30 – 13.30 น.
จันทร์	กลุ่มควบคุม	กลุ่มทดลอง
อังคาร	กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม
พุธ	กลุ่มควบคุม	กลุ่มทดลอง
พฤหัสบดี	กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม
ศุกร์	กลุ่มควบคุม	กลุ่มทดลอง
จันทร์	กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม
อังคาร	กลุ่มควบคุม	กลุ่มทดลอง
พุธ	กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม
พฤหัสบดี	กลุ่มควบคุม	กลุ่มทดลอง
ศุกร์	กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม

ผู้วิจัยดำเนินการสอนกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มโดยผู้วิจัยเอง ตามตารางการจัดคาบเวลาการสอน กลุ่มละ 96 คาบ คาบละ 20 นาที สัปดาห์ละ 15 คาบ เป็นเวลา 6 สัปดาห์ โดยใช้เวลาดทดลองในชั่วโมงวิชาภาษาไทย

4.3 วิธีการทดลอง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามขั้นตอนดังนี้

4.3.1 ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) กลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยเพื่อทราบพื้นฐานของผู้เรียนทั้ง 2 กลุ่ม

4.3.2 ดำเนินการสอนกลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลอง โดยใช้เนื้อหาเดียวกัน แต่วิธีสอนต่างกันดังนี้

4.3.2.1 กลุ่มควบคุมผู้วิจัยดำเนินการสอนด้วยเกมประกอบการสอน โดยสอนวันละ 1 ครั้ง ครั้งละ 3 คาบ คาบละ 20 นาที เป็นเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 15 คาบ รวมทั้งสิ้น 96 คาบ

4.3.2.2 กลุ่มทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการสอน ด้วยเกมที่ใช้คำถาม ต่างกัน ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยสอนวันละ 1 ครั้ง ครั้งละ 3 คาบ คาบละ 20 นาที เป็นเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 15 คาบ รวมทั้งสิ้น 96 คาบ เพื่อศึกษาคุณภาพของเครื่องมือที่ผู้วิจัย สร้างขึ้น

4.3.2.3 ทำการสอบหลังการเรียนรู้ (Posttest) กลุ่มตัวอย่าง ทั้ง 2 กลุ่ม หลังจากที่ได้ดำเนินการสอนจนเนื้อหาทั้งหมดแล้ว เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทย

4.3.2.4 ตรวจให้คะแนนกระดาษคำตอบทั้งหมด แล้วนำคะแนนของ กลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่มมาวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อตรวจสอบสมมติฐานการวิเคราะห์ข้อมูล

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอนดังนี้

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทย ระหว่างกลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลอง โดยใช้ t-test แบบ Independent ในรูปของ Difference Scores

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทย ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม โดยใช้ t-test แบบ Dependent Samples

6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 สถิติพื้นฐาน

6.1.1 หาค่าเฉลี่ยคำนวณจากสูตร (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2536 : 59)

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

เมื่อ $\bar{X}$ แทน คะแนนเฉลี่ย
 $\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่ม

6.1.2 หาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน คำนวณจากสูตร (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2536 : 63)

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

เมื่อ S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
 $\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 $\sum X^2$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
 $(\sum X)^2$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
 N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

6.2 สถิติที่ใช้หาคุณภาพของเครื่องมือ

6.2.1 หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบ กับจุดประสงค์ของการเรียนรู้โดยใช้สูตร (บุญเชิด วิทยโฏอนันตพงษ์. 2527 : 87 - 91)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบ กับจุดประสงค์
 $\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเนื้อหาวิชา
 ทั้งหมด
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญเนื้อหาวิชา

6.2.2 หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย โดยการวิเคราะห์ข้อสอบเป็นรายข้อ (Item Analysis) ใช้หลักการจัดกลุ่ม 27% แล้วเปิดตารางสำเร็จรูปของ จุง เตห์ ฟาน (Fan. 1952 : 16 - 32)

6.2.3 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2536 : 168 - 170)

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

เมื่อ r_{tt} แทน ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
 s_t^2 แทน คะแนนความแปรปรวนของแบบทดสอบ
 n แทน จำนวนข้อของแบบทดสอบ
 p แทน สัดส่วนผู้ที่ทำได้ในข้อหนึ่ง ๆ = $\frac{\text{จำนวนคนที่ทำถูก}}{\text{จำนวนคนทั้งหมด}}$
 q แทน สัดส่วนผู้ทำผิดในข้อหนึ่ง ๆ หรือ $1 - p$

6.2.4 หาค่าอำนาจจำแนกของแบบวัดความสนใจในการเรียน โดยใช้
วิธีการแจกแจงค่า t (t -distribution) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2536 :
185 - 186)

$$t = \frac{\bar{X}_H - \bar{X}_L}{\sqrt{\frac{s_H^2}{n_H} + \frac{s_L^2}{n_L}}}$$

เมื่อ	t	แทน	ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ
	$\bar{X}_H$	แทน	คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มสูง
	$\bar{X}_L$	แทน	คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มต่ำ
	s_H^2	แทน	คะแนนความแปรปรวนของกลุ่มสูง
	s_L^2	แทน	คะแนนความแปรปรวนของกลุ่มต่ำ
	n_H	แทน	จำนวนของกลุ่มตัวอย่างในกลุ่มสูง
	n_L	แทน	จำนวนของกลุ่มตัวอย่างในกลุ่มต่ำ

6.2.5 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดความสนใจในการเรียน
โดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของครอนแบค (Cronbach) (ล้วน สายยศ
และอังคณา สายยศ. 2536 : 170 - 172)

6.2.6 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดความสนใจในการเรียน โดยใช้
สัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของครอนแบค (Cronbach) (ล้วน สายยศ
และอังคณา สายยศ. 2536 : 170 - 172)

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

เมื่อ	α	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่น
	n	แทน	จำนวนข้อของเครื่องมือ
	s_i^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนเป็นรายข้อ
	s_t^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนน เครื่องมือทั้งฉบับ

6.3 สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน

ทดสอบความแตกต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยและความแตกต่างของคะแนนความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยระหว่างกลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลอง โดยใช้สถิติการแจกแจงของ t-test แบบ Independent ในรูปของ Difference Scores (Scott and Wertheimer. 1967 : 264)

$$t = \frac{MD_1 - MD_2}{s_{MD_1 - MD_2}}$$

$$s_{MD_1 - MD_2} = \sqrt{\frac{s_D^2}{n_1} + \frac{s_D^2}{n_2}}$$

$$s_D^2 = \frac{\sum (D_1 - MD_1)^2 + \sum (D_2 - MD_2)^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$df = n_1 + n_2 - 2$$

เมื่อ	t	แทน	ค่าที่ใช้พิจารณาใน t-distribution
	s_D^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนความแตกต่างระหว่างการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง
	D_1	แทน	ผลต่างของคะแนนสอบก่อน และหลังเรียนของกลุ่มควบคุม
	D_2	แทน	ผลต่างของคะแนนสอบก่อน และหลังเรียนของกลุ่มทดลอง
	MD_1	แทน	คะแนนเฉลี่ยของผลต่างของคะแนนสอบก่อนเรียน และหลังเรียนของทุกคนในกลุ่มควบคุม
	MD_2	แทน	คะแนนเฉลี่ยของผลต่างของคะแนนสอบก่อนเรียน และหลังเรียนของทุกคนในกลุ่มทดลอง
	$s_{MD_1 - MD_2}$	แทน	คะแนนความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง MD_1 และ MD_2

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ และการแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

N	แทน	จำนวนนักเรียน
$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
S_D	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
D	แทน	ความแตกต่างของคะแนนหลังการทดลองและก่อนการทดลอง
M_D	แทน	คะแนนเฉลี่ยของความแตกต่างระหว่างคะแนนหลังการทดลอง และคะแนนก่อนการทดลองของกลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลอง
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน t-distribution
df	แทน	ระดับขั้นความเสรี (degrees of freedom)

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล เสนอตามลำดับดังนี้

ตอนที่ 1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของกลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลอง

ตอนที่ 2 เปรียบเทียบความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยของกลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลอง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของกลุ่มควบคุม ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมกับกลุ่มทดลอง ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกันดังตาราง 4

ตาราง 4 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของกลุ่มควบคุม ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมกับกลุ่มทดลอง ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน

กลุ่มตัวอย่าง	N	M _D	S _D	t
กลุ่มควบคุม	30	3.10	6.98	0.44
กลุ่มทดลอง	30	3.90	6.98	

จากตาราง 4 แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ของกลุ่มควบคุมที่ได้รับการฝึกด้วยเกมกับกลุ่มทดลอง ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกันแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นั่นคือนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมกับนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน

ตอนที่ 2 เปรียบเทียบความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยของกลุ่มควบคุมที่ได้รับการฝึกด้วยเกมกับกลุ่มทดลอง ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัันดังตาราง 5

ตาราง 5 เปรียบเทียบความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยของกลุ่มควบคุม ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมกับกลุ่มทดลอง ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกััน

กลุ่มตัวอย่าง	N	M _D	S _D	t
กลุ่มควบคุม	30	0.28	0.32	2.67*
กลุ่มทดลอง	30	0.44	0.32	

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 5 แสดงว่าความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทย ของกลุ่มควบคุมที่ได้รับการฝึกด้วยเกมกับกลุ่มทดลอง ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกััน แตกต่างกัันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นั่นคือนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกม กับนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกััน มีความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยแตกต่างกััน โดยนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกััน มีความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการฝึกโดยใช้เกม

บทที่ 5

บทย่อ สรุปผลอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

บทย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาผลสัมฤทธิ์ และความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนบทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง และบทที่ 8 เรื่องราชาธิราช (ตอนสมิงพระรามอาสา) ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน ซึ่งพอจะสรุปได้ทั้งขั้นและผลของการศึกษาค้นคว้าดังนี้

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการฝึกด้วยเกม กับนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน
2. เพื่อเปรียบเทียบความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการฝึกด้วยเกม กับนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน

สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกม กับนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกันมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยแตกต่างกัน
2. นักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกม กับนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกันมีความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยแตกต่างกัน

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

1. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2540 โรงเรียนเทศบาล 5 (พลโยธินรามินทรภักดี) อำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 30 คน รวมเป็น 60 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

2.1 เกมที่ใช้คำถามต่างกัน และคู่มือการใช้เกม ซึ่งจัดทำในรูปของกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยใช้เนื้อหาวิชาภาษาไทยบทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง และบทที่ 8 เรื่องราชาธิราช (ตอนสมเด็จพระรามอาสา) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยยึดหลักการสร้างตามเกณฑ์การสร้างของ วรี เกียสกุล (2530 : 40) และตามขั้นตอนการสร้างเกมของทรูบลัดและซาโบ (Trueblood and Szabo. 1974 : 405 - 408)

2.2 แผนการสอนที่สอนด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อสอนวิชาภาษาไทยบทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง และบทที่ 8 เรื่องราชาธิราช (ตอนสมเด็จพระรามอาสา) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาตรงตามคู่มือการสอนวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของกระทรวงศึกษาธิการและเกมที่ใช้คำถามต่างกัน ผู้วิจัยสร้างขึ้นประกอบการสอนให้นักเรียนได้ฝึกการวิเคราะห์มากขึ้น (แสดงในภาคผนวก ก)

2.3 แผนการสอนที่สอนด้วยเกมผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อสอนวิชาภาษาไทย บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง และบทที่ 8 เรื่องราชาธิราช (ตอนสมเด็จพระรามอาสา) ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาตรงตามคู่มือการสอนวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของกระทรวงศึกษาธิการและได้ดัดแปลงโดยนำเกมจากแผนการสอนที่สอนด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกันมาใช้ในการสอนด้วย (แสดงในภาคผนวก ก)

2.4 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยบทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ และบทที่ 8 เรื่องราชาธิราช (ตอนสมเด็จพระรามอาสา) เป็นข้อสอบชนิดเดียวกัน จำนวน 40 ข้อ ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นจากตารางวิเคราะห์หลักสูตรผ่านการหาความเที่ยงตรงจากครูผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญทางการวัดผลมีค่าความยากง่าย (p) ตั้งแต่ 0.21 ถึง 0.73 ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ถึง 0.77 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.79 (แสดงในภาคผนวก ข)

2.5 แบบวัดความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทย เป็นแบบวัดความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทย โดยผู้วิจัยได้ศึกษาจาก กรองทอง โพธิ์ทอง (2532 : 217) และ ทศน์ โชติพิบูลพงศ์ (2535 : 80) จำนวน 50 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.82 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.50 ถึง 0.86 ผู้วิจัยได้นำมาหาค่าความเชื่อมั่นอีกครั้งได้ค่าความเชื่อมั่น 0.66 (แสดงในภาคผนวก ข)

3. การดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างซึ่งมีจำนวน 60 คน แบ่งออกเป็นกลุ่มควบคุมจำนวน 30 คน และกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน โดยทำการสอนด้วยตนเองทั้ง 2 กลุ่ม ก่อนทำการทดลองสอน ได้สำรวจความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนด้วยแบบวัดความสนใจในการเรียน วิชาภาษาไทยจำนวน 50 ข้อ แล้วจึงดำเนินการสอนกลุ่มควบคุม โดยใช้แผนการสอนที่สอนด้วยเกม ส่วนกลุ่มทดลอง สอนโดยใช้แผนการสอนที่สอนด้วยเกมที่มีคำถามต่างกัน ใช้เวลาในการสอนกลุ่มละ 96 คาบ เมื่อสอนเนื้อหาจบแล้ว ทำการวัดความสนใจในการเรียน วิชาภาษาไทยของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่มด้วยแบบวัดความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยฉบับเดียวกับที่ใช้วัดก่อนการทดลอง และวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับเดียวกับที่ใช้วัดก่อนการทดลอง

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ตามลำดับดังนี้

4.1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทยของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

4.2 เปรียบเทียบความสนใจในการเรียน วิชาภาษาไทยของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในการเรียน วิชาภาษาไทย บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง และบทที่ 8 เรื่องราชาธิราช (ตอนสมิงพระรามอาสา) ของนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกม กับนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกันได้ผล โดยสรุปดังนี้

1. นักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกม กับนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยไม่แตกต่างกัน

2. นักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกม กับนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน มีความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยแตกต่างกัน โดยนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วย

เกมที่ใช้คำถามต่างกัน มีความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกม

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนบทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง และบทที่ 8 เรื่องราชาธิราช (ตอนสมเด็จพระรามอาสา) ที่ได้รับการศึกษาด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน ผู้วิจัยขออภิปรายผลการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยบทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง และบทที่ 8 เรื่องราชาธิราช (ตอนสมเด็จพระรามอาสา) ของนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมกับนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน ผลการวิจัยปรากฏว่านักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมกับนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากสาเหตุหลายประการดังต่อไปนี้

1.1 ขั้นตอนการสอนตามแผนการสอน ของนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมกับนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน มีความเหมือนกันคือนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกม และนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน มีการเรียนการสอนในขั้นนำขั้นสอน และขั้นสรุปที่เหมือนกัน แต่แตกต่างกันในขั้นฝึกทักษะคือนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมผู้วิจัยฝึกด้วยเกมและคำถามในแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน ส่วนนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน ผู้วิจัยฝึกด้วยเกมและบัตรคำถามซึ่งเป็นการดูสีเส้นสวยงาม เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจอยากเรียนรู้ จึงเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน

1.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยบทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง และบทที่ 8 เรื่องราชาธิราช (ตอนสมเด็จพระรามอาสา) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้นประกอบด้วยข้อสอบที่วัดพฤติกรรมทางด้านสติปัญญา ตั้งแต่พฤติกรรมระดับความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้จนถึงพฤติกรรมระดับการวิเคราะห์และสังเคราะห์ ซึ่งนักเรียนต้องมีความสามารถในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ได้ ดังนั้นแม้ว่านักเรียนในกลุ่มทดลอง ที่ได้รับ

การฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน จะได้ทำกิจกรรมเกมและตอบคำถามจากบัตรคำถาม ซึ่ง มณีรัตน์ สุกโชติรัตน์ (2524 : 9) กล่าวว่ากิจกรรมการเล่นทำให้เด็กได้สร้างเสริมประสบการณ์ได้ฝึกความสามารถในการเรียนรู้เกิดมโนคติ เกิดความคิดสร้างสรรค์ ฝึกความทรงจำ ส่งเสริมพัฒนาการของการเรียนรู้และสติปัญญาของนักเรียนก็ตาม แต่กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสมอง บางประการอาจยังไม่เกิดจนกว่าจะถึงเวลาหนึ่งในวันข้างหน้า เมื่อเขาได้มีประสบการณ์เพิ่มขึ้น นักการศึกษาชื่อ เพียเจต์ (Piaget. 1929) ได้กล่าวว่าเด็กต้องการช่วงเวลาที่จะบ่มแนวคิดของเขาในอันที่จะทำให้เกิดกระบวนการดังกล่าวจะนั้นช่วงเวลาของการสอนซึ่งใช้เวลาเพียง 96 คาบ อาจจะยังไม่เพียงพอจึงทำให้นักเรียนในกลุ่มทดลอง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างจากกลุ่มควบคุม

เหตุผลที่กล่าวมาแล้วทั้งหมดเป็นสาเหตุที่ทำให้ให้นักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมกับนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน แต่อย่างไรก็ตามผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุวัฒน์ จันทรลอย (2527 : 80 - 81) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านความเข้าใจในการอ่านจากชุดการอ่านภาษาอังกฤษที่มีคำถามไว้หน้าบทเรียนระหว่างเนื้อหาบทเรียน และหลังบทเรียนกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 75 คน ผลการวิจัยปรากฏว่าชุดการอ่านที่มีคำถามประกอบแต่ละแบบมีผลสัมฤทธิ์ด้านความเข้าใจในการอ่านไม่แตกต่างกัน ซึ่งเป็นงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้คำถามก่อนเรียน ขณะเรียนและหลังเรียนเหมือนผู้วิจัยที่นำคำถามไปถาม นักเรียนขณะเล่นเกม ค้นหาเข้าสู่บทเรียน จำสอน จำสรุป และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ วโหมจิต อักษรชาติ (2529 : 28 - 30) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้จากรายการโทรทัศน์ที่ใช้สื่อช่วยจัดความคิดรวบยอดแบบบอกเนื้อหาอย่างย่อแบบบอกเค้าโครงของเรื่องและแบบใช้คำถามนำให้คิด กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 90 คน ผลการวิจัยปรากฏว่านักเรียนที่เรียนจากรายการโทรทัศน์ทั้ง 3 แบบ มีผลการเรียนรู้แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ จงดี บุญประสงค์ (2532 : 50 - 51) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธพัสัยจากการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนที่แทรกคำถามระหว่างเนื้อหา กับการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนที่มีคำถามท้ายเนื้อหา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 60 คน ผลการวิจัยปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนที่แทรกคำถามระหว่างเนื้อหากับการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนที่มีคำถามท้ายเนื้อหา

แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แต่ผลการวิจัยครั้งนี้ไม่สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ประสงค์ ภูมิภาค (2524 : 44 - 49) ดรุณี โกเมนเอก (2528 : 31 - 33) และพิทยา เลชะพัทธ์ (2531 : 36 - 37) ซึ่งต่างก็พบว่าการสอนโดยใช้คำถามประกอบการเรียน การสอนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนโดยไม่ใช้คำถามอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

2. ความสนใจในการเรียน

การเปรียบเทียบความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยบทที่ 7 เรื่อง ร้านค้าริมทาง และบทที่ 8 เรื่องราชาธิราช (ตอนเสด็จพระรามอาสา) ของนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมกับนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน ผลการวิจัยปรากฏว่า นักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมกับนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัมีความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยแตกต่างกัน ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ เพราะสาเหตุหลายประการดังต่อไปนี้

2.1 กลุ่มควบคุม ได้รับการฝึกด้วยเกมผู้วิจัยได้ฝึกด้วยเกม และคำถามในแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน ส่วนกลุ่มทดลอง ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน ผู้วิจัยได้ฝึกด้วยเกมและบัตรคำถามซึ่งเป็นการกระตุ้นเส้าส่วยงานเป็นกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนได้ระดมความคิด และแลกเปลี่ยนความคิดซึ่งกันและกัน แล้วนำความคิดนั้นมาสรุปเป็นความคิดของกลุ่ม แล้วให้แต่ละกลุ่มออกมาเสนอความคิดหน้าชั้นเรียน เพื่อให้นักเรียนทุกคนมองเห็นความคิดที่หลากหลาย เกิดมโนทัศน์ฐาน และเป็นการปลูกฝังให้เกิดความสามารถในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่าได้เป็นอย่างดี เพราะนักเรียนได้เรียนจากสื่อต่าง ๆ ที่ตรงกับความต้องการของนักเรียนมีกิจกรรมแปลกใหม่ที่นักเรียนไม่เคยเล่นจึงอยากรู้ อยากเห็นอยากร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง และเมื่อได้ทำกิจกรรมดังกล่าวจนประสบผลสำเร็จ จึงเกิดความพอใจและมั่นใจในตนเอง ทำให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2528 : 234) ที่ว่าวิธีสร้างความสนใจให้กับผู้เรียนนั้นต้องจัดสื่อการเรียนต่าง ๆ ให้ตรงกับความต้องการของผู้เรียนจัดกิจกรรมที่ท้าทายความสามารถของผู้เรียน มีสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ และให้การเสริมแรงยกย่องชมเชยโดยพยายามให้ผู้เรียนได้ประสบผลสำเร็จในการเรียน จะทำให้นักเรียนมีความสนใจที่จะทำงานนั้น ๆ ต่อไป ส่วนนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมนั้นนักเรียนให้ความสนใจในกิจกรรม

ต่าง ๆ มากเช่นกัน แต่บรรยากาศในการเรียนไม่สนุกสนานเท่ากับกลุ่มที่ได้รับการฝึกด้วย เกมที่ใช้คำถามต่างกัน จึงทำให้นักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกันมีความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยแตกต่าง จากนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 โดยนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน มีความสนใจในการเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ไพจิตร สดวกการ (2530 : บทคัดย่อ) ซึ่งศึกษาผลสัมฤทธิ์ และความสนใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนเรื่องการแปรผันโดยการใช้นิทานประกอบวิธีสอนแบบค้นพบ และที่เรียนโดยการสอนตามหนังสือเรียนของ สสวท. ผลการทดลองพบว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยการใช้นิทานประกอบวิธีสอนแบบค้นพบ มีความสนใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์สูงกว่ากลุ่มที่เรียนโดยการสอนตามหนังสือของ สสวท. อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความสนใจหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และสอดคล้องกับงานวิจัยของอมรรัตน์ คงสมบูรณ์ (2536 : บทคัดย่อ) ซึ่งได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถและความสนใจในการเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยใช้เกมและแบบฝึกผลการทดลองพบว่า นักเรียนที่เรียนการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมและแบบฝึกมีความสนใจในการเขียนสะกดคำภาษาไทยแตกต่างกันโดยนักเรียนที่สอนโดยใช้เกม และแบบฝึกมีความสนใจในการเขียนสะกดคำภาษาไทยสูงกว่านักเรียนที่สอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่กำลังศึกษาเกี่ยวกับการถามหาให้นักเรียนค้นพบคำตอบด้วยตนเองและการใช้แบบฝึกเพื่อเชื่อมโยงความรู้ที่นักเรียนมีอยู่แล้ว สามารถลำดับแนวคิดและตอบคำถามครูได้อย่างถูกต้องทั้งในรูปของแบบฝึก และบัตรคำถาม

จากผลการวิจัยสรุปได้ว่าการฝึกนักเรียนด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกันเป็นกิจกรรมการสอนที่มีประสิทธิภาพและสามารถให้ความรู้แก่ผู้เรียนได้ตั้งแต่ความรู้ง่าย ๆ ไปหากระบวนการที่ซับซ้อนได้และใช้ได้กับผู้เรียนทุกระดับชั้น นอกจากนี้การนำเกมที่ใช้คำถามต่างกันมาประกอบการสอนยังสามารถปรับปรุงวิธีการนำเสนอในรูปแบบใหม่ ๆ ให้น่าสนใจยิ่งขึ้น เพราะเกมที่ใช้คำถามต่างกันทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางอารมณ์มีความสนุกสนานมีความตื่นตัวในการเรียนรู้สึกเป็นอิสระจากการควบคุมโดยตรงของครู และสอดคล้องกับความต้องการของมนุษย์ในขั้นความต้องการได้รับการยกย่องชมเชย (Self - Esteem / Needs) ที่มาสโลว์ (Maslow)

กล่าวไว้ ซึ่งทำให้บุคคลเกิดความเชื่อมั่นในตนเองและมีกำลังใจ (ศิริภัทร์ เพชรทองคำ, เพ็ญทิพย์ ชัยพัฒน์ และจิตรา วสุวานิช. 2521 : 70)

ข้อเสนอแนะ

1. ในการฝึกด้วยเกมที่มีคำถามต่างกันในคาบแรกต้องใช้เวลาค่อนข้างมาก เพราะต้องอธิบายกติกาวิธีเล่น และการตอบคำถามหลังการเล่น เกมจึงต้องจัดเวลาเพื่อไว้สำหรับในคาบแรกสำหรับนักเรียนกลุ่มที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกันเพราะต้องใช้เวลาอธิบายกติกาวิธีเล่นเกม และการตอบคำถามหลังการเล่น แต่เมื่อผ่านการเรียนในคาบแรกไปแล้วนักเรียนเริ่มเข้าใจในกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยจัดให้และสามารถใช้เวลาในชั้นต่าง ๆ พอเหมาะกับการเรียนการสอน ควรเลือกเกมที่มีกติกาง่ายมีโอกาสนำเสนอหลายคนหรือเป็นเกมที่รู้จักกันดี

2. เมื่อถึงเวลาเรียนนักเรียนจะจัดโต๊ะเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อรอผู้วิจัยไว้ก่อนแสดงให้เห็นว่านักเรียนสนใจที่จะเรียนเป็นส่วนใหญ่ และสิ่งที่น่ายินดีมากคือนักเรียนที่มีพฤติกรรมเกเรไม่สนใจเรียน กลับสามารถนำเพื่อนเล่นเกม และตอบคำถามอภิปรายแสดงความคิดเห็นอย่างเป็นประชาธิปไตย ซึ่งสอดคล้องกับที่ อรุณี พึ่งรุ่ง (2528 : 51) กล่าวว่าไว้ว่าเกมสามารถช่วยนักเรียน ซึ่งมีปัญหาทางด้านวินัยอันเกิดจากความเบื่อหน่ายในพฤติกรรมที่จำเจของการเรียนการสอนตามปกติให้เกิดการยอมรับกฎเกณฑ์และระเบียบวินัยของส่วนรวม

3. อุปกรณ์การเล่นเกมและบัตรคำถามต่าง ๆ มีสีสันสวยงามทำให้ผู้เรียนสนใจและร่วมมือในการทำกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นอย่างดี กลุ่มที่ชนะจะเกิดความภาคภูมิใจ ส่วนกลุ่มแพ้นักเรียนจะไม่แสดงความเสียใจมากนักและต้องการที่จะแข่งต่อไปเรื่อย ๆ จนหมดเวลาแข่งขัน ผู้วิจัยได้จัดกลุ่มสลับกันไปมา ผลแพ้ชนะก็จะสลับกันไปด้วย จึงให้บรรยากาศในการเรียนเป็นไปอย่างสนุกสนานเกิดความสามัคคีและเป็นกันเองระหว่างครูและนักเรียน

4. นักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน จะมีลักษณะกล้าพูดกล้าซักถามกล้าแสดงออกเนื่องจากครูให้ความเป็นกันเองกับนักเรียนทุกคน เมื่อนักเรียนตอบผิดก็ไม่ต้องอวยและจะคอยช่วยเหลือกัน นักเรียนทุกคนให้ความสนใจในกิจกรรมต่าง ๆ เป็นอย่างดีและจะซักถามอยู่เสมอว่าวันต่อไปจะเล่นเกมอะไร และแต่ละกลุ่มจะรีบไปอ่านเนื้อหาล่วงหน้าเพื่อนำมาตอบคำถามได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว การประสบผลสำเร็จในการเรียนจะทำให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจและเกิดความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น

5. ในการทดลองครั้งนี้ ส่วนใหญ่ผู้วิจัยใช้วิธีจับสลากในการแบ่งกลุ่มนักเรียนเพื่อเล่นเกม และจับสลากเปลี่ยนกลุ่มใหม่ เสมอทำให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กันอย่างกว้างขวาง และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดีมีความรับผิดชอบ ฝึกให้เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาในแนวเดียวกันนี้กับเนื้อหาวิชาอื่น ๆ และในระดับประถมศึกษาชั้นอื่น ๆ
2. ควรศึกษาผลการใช้เกมที่ใช้คำถามต่างกันกับตัวแปรอื่น ๆ เช่น ความรับผิดชอบ เจตคติ และความคิดสร้างสรรค์

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กนกวรรณ ชีพชม. การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทยของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยวิธีสอนปกติกับวิธีสอนชุดจุลบท ที่ใช้หนังสือเรียน
เล่มเล็กเชิงวรรณกรรม. ปรินุญานินท์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย
- ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2532. อัดสำเนา.
- กมลรัตน์ หล้าสูงษ์. จิตวิทยาการศึกษา. หน้า 243 – 250. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ :
ภาควิชาแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ประสานมิตร, 2528.
- กรรณิการ์ พวงเกษม. ปัญหาและกลวิธีการสอนภาษาไทยในโรงเรียนประถม. กรุงเทพฯ :
ไทยวัฒนาพานิช, 2535.
- กรองทอง โพธิ์ทอง. การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในการเรียน
วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนโดยใช้หลักการเรียน
เพื่อรู้แจ้ง กับการสอนตามคู่มือครู. ปรินุญานินท์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย
- ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2532. อัดสำเนา.
- กองการศึกษา, งานนิเทศ. สรุปผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6 และ
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ประจำปีการศึกษา 2540 โรงเรียนสังกัดเทศบาลเมือง
ราชบุรี. ราชบุรี : เทศบาลเมืองราชบุรี, 2540.
- เกตุแก้ว ลาวัณยุधि. การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความสนใจในการเรียนกลุ่ม
สร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนข่าวและเหตุการณ์
ด้วยวิธีสอนปกติกับวิธีสอนที่มีการเสริมแรงบวกโดยการวางเงื่อนไขเป็นกลุ่ม.
ปรินุญานินท์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร,
2534. อัดสำเนา.
- คงไคย เรืองเดช. การศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการสร้างสัจกับของคำ และ
ความสามารถทางการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนด้วยวิธีสอนแบบ
สืบสวนสอบสวนกับวิธีสอนตามปกติ. ปรินุญานินท์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย
- ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2524. อัดสำเนา.

คณะกรรมการการศึกษาเอกชน, สำนักงาน. แนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนภาษาไทย

เกม/กิจกรรมชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา, 2536.

จงดี บุญประสงค์. การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิพิสัยจากการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนที่แทรกคำถามระหว่างเนื้อหาการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนที่มีคำถามท้ายเนื้อหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. ปรินุญานินท์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2532. อัดสำเนา.

จรรยา เอี่ยมสะอาด. การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดการเรียนรู้สำหรับห้องเรียน แบบศูนย์การเรียน และโดยวิธีสอนแบบบรรยาย. ปรินุญานินท์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2527. อัดสำเนา.

จรินทร์ สกลदार. จิตวิทยาวัยรุ่นกับการศึกษา. เชียงใหม่ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ม.ป.ป.

จันทาศ ชื่นบุญ และศิริภัทร์ เพชรทองคำ. จิตวิทยาวัยรุ่นและการศึกษา. กรุงเทพฯ : ภาควิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2520.

จิตอารมณ สวัสดิขง. "เกม," สารพัฒนาหลักสูตร. 54 : 16 - 22 ; กรกฎาคม 2533.

_____. "ครูภาษาไทยดีเด่นฝากความคิดท้ออย่างไรภาษาไทยไม่วิบัติ," ไทยรัฐ.

9 ; 17 พฤศจิกายน 2533.

ชวาล แพร่ตกุล. เทคนิคการวัดผล. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา, 2520.

ชาอุชัย อาจีนสมาจาร. "การตั้งคำถามและการตอบคำถาม," สารพัฒนาหลักสูตร. 52 : 7 - 10 ; กรกฎาคม 2529.

เชียรศรี วิวิธสิริ. จิตวิทยาการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ (Adult Learning Psychology). กรุงเทพฯ : ภาควิชาการศึกษาผู้ใหญ่ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2527.

ดวงจิต สุขเมธ. การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความสนใจในด้านทักษะและกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบโครงการ และเรียนตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ. ปรินุญานินท์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528. อัดสำเนา.

ดวงเดือน วังสินธุ์. "การจัดกิจกรรมเกมและการเล่นในชั้นเด็กเล็ก," ประชากรศึกษา.

40(4) : 16 - 19 ; มกราคม 2533.

ถาวร สวรรคต. "เกม," สารพัฒนาหลักสูตร. 68 : 40 ; พฤศจิกายน 2536.

ทวี ท่อแก้ว และอภรณ์ สันนิบาต. จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2517.

ทวีศักดิ์ บุญท. การเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่าน และเจตคติต่อการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาภาษาไทย โดยใช้การสอนแบบโครงสร้างระดับยอคกับการสอนตามคู่มือครู. ปรินทิพณ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2534. อัดสำเนา.

ทัศนีย์ โชติพิพัฒน์. การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสนใจในการเรียนกลุ่มการทำงานและพื้นฐานอาชีพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากการสอนโดยใช้สื่อแบบเรียนเล่มเล็กเชิงวรรณกรรมกับการสอนโดยใช้สื่อใบงาน. ปรินทิพณ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2534. อัดสำเนา.

นันทนา ดาวดวงเด่น. การทดลองสอนการเขียนสะกดคำโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในเขตพระโขนง กรุงเทพมหานคร. ปรินทิพณ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528. อัดสำเนา.

บรรเจิดพร รัตนแพะ. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้หลักการเรียนเพื่อรู้แจ้งกับการสอนตามคู่มือครู. ปรินทิพณ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2534. อัดสำเนา.

บุญเชิด ภูโยอันตพงษ์. การวัดผลและการประเมินผลการศึกษา. กรุงเทพฯ : ภาควิชาพื้นฐานการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2527.

ประยูร แจ่มจบ. ประเภทและตำแหน่งของคำถามประกอบบทเรียนที่ส่งผลต่อความเข้าใจในการอ่านและการจำเนื้อหาบทเรียนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในจังหวัดภูเก็ต. ปรินทิพณ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2521. อัดสำเนา.

- ประสงค์ ภูมิภาค. การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้จากการใช้ภาพยนตร์ชนิด
ตลับ 8 ม.ม. วิชาฟิสิกส์ทั่วไป ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย. ปรินทูนีพจน์ กศ.ม.
กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2524. อัดสำเนา.
- ประสาธ อิศรปรีดา. ธรรมชาติและกระบวนการเรียนรู้. กาฬสินธุ์ : ม.ป.ท., 2518.
- ปราณี ทองคำ. เกมประกอบการสอนวิทยาศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ :
ไทยวัฒนาพานิช, 2534.
- ปิยะศักดิ์ สันทรพิชัย. การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสนใจในวิชาภาษาไทยของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน.
ปรินทูนีพจน์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร,
2530. อัดสำเนา.
- ปรียาลักษณ์ ฟิลากุล. การศึกษาผลสัมฤทธิ์ และความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยสื่อหนังสือเรียนเล่มเล็กเชิงวรรณกรรมกับหนังสือเรียน
ตามคู่มือครู. ปรินทูนีพจน์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร, 2535. อัดสำเนา.
- เปลื้อง ณ นคร. เรียงความมัธยมศึกษา (พร้อมย่อ และจดหมาย). พิมพ์ครั้งที่ 4.
พระนคร : ไทยวัฒนาพานิช, 2513.
- พจณ สุวรรณวงษ์. การทดลองสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนในวิชาภาษาไทย กับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. ปรินทูนีพจน์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528. อัดสำเนา.
- พรธทิพย์ ชวนาญกิจ. การเปรียบเทียบความสามารถในการใช้คำไทย ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้บทเรียนโปรแกรม กับชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้.
ปรินทูนีพจน์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2527.
อัดสำเนา.
- พวงเล็ก อุดระ. ของเล่นประกอบการสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ : ศูนย์ส่งเสริมการอ่าน
ภาควิชาภาษาไทย วิทยาลัยครูพระนคร, 2533.

- พิทยา เลชะพันธุ์. การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากเทปโทรทัศน์โดยการเตรียมความพร้อมด้วยการใช้คำถามและการแจ้งจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมแก่ผู้เรียน. ปรินญาทิเพธ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2531. อัดสำเนา.
- พิสมัย ชุ่มจิตร. การศึกษาความเข้าใจในการเรียน ความสามารถในการเขียน และเจตคติต่อการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยวิธีสอนอ่านแบบเอส เอส อาร์ กับการสอนตามคู่มือครู. ปรินญาทิเพธ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2536. อัดสำเนา.
- ไพจิตร สดวกการ. การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความเข้าใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนเรื่องการแปรผันโดยใช้เกมประกอบการสอนแบบค้นพบ. ปรินญาทิเพธ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2530. อัดสำเนา.
- ไพศาล หวังพานิช. "การออกข้อสอบวิชาภาษาไทยระดับประถมศึกษา," ว.วัดผลการศึกษา. 11(13) : 4 - 32 ; พฤษภาคม - สิงหาคม 2532.
- มนิรัตน์ สุกโชติรัตน์. ไขปัญหาการอ่านพีเวอร์ : แนวทางการปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2537.
- ยุภาชาด, กอง. เกม. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, ม.ป.ป.
- ระยับ ทฤษฎีคุณ. "คำถาม," ครูปริทัศน์. 18 : 70 - 80 ; กรกฎาคม - กันยายน 2536.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. หลักการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ทวีติการพิมพ์, 2536.
- _____. เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ, 2536.
- ลัดดา ศิลาน้อย. "เกมโทรทัศน์ กับการสอนสังคมศึกษา ระดับประถมศึกษา," ว.ศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. 13(1) : 40 - 43 ; กุมภาพันธ์ - มีนาคม 2532.
- ลัดดาวรรณ กัณหสุวรรณ. "ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับของเล่นและเกมทางวิทยาศาสตร์," ว.ศูนย์วิจัยเพื่อการศึกษา. 8(3-4) : 1 - 9 ; กรกฎาคม - ธันวาคม 2530.

- วโหมิต อักษรชาติ. การศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้จากรายการโทรทัศน์ที่ใช้สื่อช่วยจัด
ความคิดรวบยอดแบบมอกลี้นือหาอย่างย่อแบบมอกลี้นือหาของเรื่องและแบบใช้คำถาม
นำให้คิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. ปริญญาโท กศ.ม. กรุงเทพฯ :
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2529. อัดสำเนา.
- วินิช บรรจง และคนอื่น ๆ. จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : กรุงเทพมหานครพิมพ์, 2516.
- วรรณิ โสภประยูร. การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2537.
- วัญญา จิตรสิงห์. การศึกษาความสามารถในการแก้ไขปัญหของเด็กรวมวัยที่ครูใช้คำถามแบบ
เชื่อมโยงเนื้อหาและแบบเชื่อมโยงประสบการณ์. ปริญญาโท กศ.ม. กรุงเทพฯ :
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2534. อัดสำเนา.
- วรี เกียสกุล. การเปรียบเทียบความสามารถทางการฟังของเด็กรวมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะ
โดยใช้เกมและแบบฝึก. ปริญญาโท กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย
 ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2530. อัดสำเนา.
- วัลลภ กันทรพัญ์. "คำถามเชิงพัฒนา," ว.วัดผลการศึกษา. 14(40) : 1 - 6 ;
 พฤษภาคม - สิงหาคม 2535.
- วิชาการ, กรม. "หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2533)
 ฉบับใช้ในโรงเรียนร่วมพัฒนาการใช้หลักสูตร," สุขศึกษา พลศึกษา และสันตนาการ.
 16(2) : 139 - 150 ; เมษายน - มิถุนายน 2533.
- ศิริกาญจน์ โกสมร. การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้บทเรียนโมดูล กับการสอนปกติ. ปริญญาโท กศ.ม.
 กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2521. อัดสำเนา.
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521. พิมพ์ครั้งที่ 2.
 กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา, 2533.
- _____. คู่มือการสอนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา,
 2532.
- ศิรินันท์ เพชรทองคำ เพ็ญทิพย์ ชัยพัฒน์ และจิตรา วสุวานิช. PC 104 คำบรรยาย
จิตวิทยาพัฒนาการและการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง,
 2521.

- ส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, สถาบัน กระทรวงศึกษาธิการ. คู่มือการสอน
วิชาคณิตศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 33 (ม.3) ค. 312 และ ค. 322. กรุงเทพฯ :
 โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว, 2523.
- สมาใจ ศรีสินรุ่งเรือง. "เกมประกอบการสอนภาษาไทย," สารพัฒนาหลักสูตร. 18(20) :
 60 - 74 ; กันยายน 2535.
- สมชาย กระจ่ายศรี. การศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมการสอนของครูและความสามารถในการ
ใช้ภาษาไทยของนักเรียนด้วยการสอนแบบมุ่งประสบการณ์ภาษาและการสอนตาม
คู่มือครู. ปริญญาโท กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 ประสานมิตร, 2536. อุดสาเนา.
- สรชัย ศรีสุข. การเปรียบเทียบองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์โดยใช้องค์กรเกม
นิทานและปริศนาคำทายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. ปริญญาโท กศ.ม.
 กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2530. อุดสาเนา.
- สุชา จันทรเอม และสุรางค์ จันทรเอม. จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : แพรวพญา,
 2529.
- สุนทรา จินดา. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทักษะการฟังและแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้นิทาน
ที่มีแบบฝึกหัดกับแบบถามตอบ. ปริญญาโท กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย
 ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2529. อุดสาเนา.
- สุภัทร ศิริพลลภ. การศึกษาเปรียบเทียบความถนัดทางการเรียนและความคงทนในการจำ
ระหว่างนักเรียนที่สอนโดยใช้และไม่ใช้วิธีเรียนเพื่อรู้แจ้งในวิชาภาษาไทยของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. ปริญญาโท กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย
 ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2527. อุดสาเนา.
- สุวัฒน์ จันทรลอย. การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านความเข้าใจในการอ่านสมรรถภาพ
การอ่านเร็วและเจตคติต่อการเรียนการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 4 จากชุดการอ่านที่มีคำถามก่อนการอ่านระหว่างการอ่านและหลังการอ่าน.
 ปริญญาโท กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร,
 2527. อุดสาเนา.

- สุวิมล ตันเบติ. การศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มี ร ล ว
ความกล้าของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมและการฝึก
ทักษะโดยใช้กิจกรรมในคู่มือครู. ปริญญาโท กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย
- ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2536. อัดสำเนา.
- อนันต์ ศรีโสภณ. การวัดผลและการประเมินผลการศึกษา. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2520.
- _____. หลักการวิจัยเบื้องต้น เล่ม 2. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
- ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2520.
- อมรรัตน์ คงสมบูรณ์. การเปรียบเทียบความสามารถและความสนใจในการเขียนสะกดคำจาก
วิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยใช้เกมและแบบฝึก.
 ปริญญาโท กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร,
2536. อัดสำเนา.
- อรุณี พึ่งรุ่ง. การเปรียบเทียบผลการเตรียมความพร้อมทางการเรียนและทัศนคติต่อการเรียน
วิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมและแผนการเตรียมความพร้อม
พร้อมตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521. ปริญญาโท กศ.ม. กรุงเทพฯ :
- มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528. อัดสำเนา.
- อঞ্জรา ชิวพันธ์. คู่มือการสอนภาษาไทยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 6.
- กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2534.
- อุดม บารุงศรี. การวิเคราะห์การตอบสนองของเด็กก่อนวัยเรียนต่อคำถามหลายระดับ.
 วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2525. อัดสำเนา.
- Berlyne, D.E. "Conditions of Prequestioning and Retention of
 Meaningful Material," Journal of Educational Psychology.
 57(3) : 128 - 132 ; 1966.
- Bloom, Benjamin S. and others. Handbook on Formative and Summative
Evaluation of Student Learning. New York : Mc Graw - Hill Book
 Company, 1956.
- Carin, Arthur A and Robert B. Sund. Development Questioning Techniques.
 Ohio : Charles E. Merrill Publishing Co., 1971.
- Carlsen, G. Robert. Focus : themes in literature. 2nd ed. New York :
 Mc Graw - Hill book, 1967.
- Carroll, John B. "A Model of School Learning," Teacher College
Record. 64 : 723 - 733 ; May, 1963.

- Clingman, Eran Earl. "The Impact of Teacher and Student's Knowledge of Educational Objectives on Student Learning and Satisfaction," in Dissertation Abstracts. 10 : 55222-A ; April, 1972.
- Cunningham, Roger T. "Developing Question-Asking Skills," in Developing Teacher Competencies. Edited by James E. Weigand, New Jersey : Prentice - Hall, Inc., 1971.
- Dewey, John. Dictionary of Education. New York : Philosophical Library, 1959.
- Edgman, Rodney O. "The Effect of Perceptual Motor Learning Games Upon the Reading Readiness of Trainable Mentally Retarded Students," Dissertation Abstracts International. 36 : 623A - 624A ; August, 1977.
- Ellis, M.J. "Play and its theories re-examined," Park and Recreation. National Recreation and Park Association, August 1971.
- Erikson, Erik H. Identity and the life cycle : selected papers, with a historical. New York : International Universities Press, 1959.
- Fan, Chung Teh. Item Analysis table. New Jersey : Educational Testing Service, Princeton, 1952.
- Freud, Sigmund. A general introduction to psycho-analysis Authorized English translation. of the rev.ed by Jean Riviere, with a pref. by Ernest Jones and G. Stanley Hall New York : Liveright Publishing, 1935.
- Frohlich, Edsard D. Pathophysiology : altered regulatory mechanisms in disease. 3rd ed. Philadelphia : J.B. Lippincott, 1967.
- Good, Carter Victor. Dictionary of Education. New York : Mc Graw-Hill Book Company Inc., 1973.
- Groisser, Phillip. How to Use the Fine Art of Questioning. New York: Teachers Practical Press Inc., 1964.
- Hurlock, Elizabeth B. Adolescent Development. New York : Mc Graw - Hill Book Company, 1955.
- Lado Robert. Language testing : the construction and use of foreign Language tests, a teacher's book. London : Longmans, 1961.
- Lance Eugene Bedwell. Introductory neurology. 3rd ed. Melbourne, Boston : St. Louis, 1975.
- Leonard, Goan M. and others. General Methods of Effective Teaching. New York : Thomas Y. Growell Co., 1972.

- Mehrens, William A. and Irvin J. Lehmann. Standardized Test in Education. New York : Holt, Rinehart and Winston, 1969.
- Nelson, Kalherine. "Concept, Word and Sentence : Interrelations in Acquisition and Development," Psychological Review. 81(4) : 1970.
- Piaget, Jean. The Child's Conception of the World. New York : Harcourt Brace, 1929.
- Pinter, Donna Dac Krewedl. "The Effects on of and Academic Games on the Spelling Achievement of Third Grade," Dissertation Abstracts International. 2 : 710A - 711A ; August, 1977.
- Powell, Marvin. The Psychology of Adolescence. Indianapolis The Book - Merrill Co., 1963.
- Presscott, Danial A. "Report of Conference on Child Study," Educational Bulletin. Faculty of Education, Chulalongkorn University, 1961.
- Rawat, D.S. and S.L. Gupta. Educational Waste at the Primary Level : A Hand Book for Teacher. New Delhi : S.K. Kitchula at Nulanda Press, 1970.
- Rowntree, Derek. A dictionary of Education. London : Harper & Row Publishers, 1981.
- Shelden, Richard L. Clinical assessment in respiratory care. St. Louis. Mo : Mosby, 1980.
- Stevens David and Rojohn Awood. Delivering a course : practical Strategies for teachers, lectures and trainers. London : Kogan Page, 1978.
- Trueblood, Cecil R. and Michael Szabo. "Procedures for designing your own metric games for pupil involvement," The Arithmetic Teacher. 21(5) ; 405 - 408 ; May, 1974.
- Weed, Gretchen E. "Using Game in Teaching Children," English Teaching Forum. Vol. XIII, (3-4) : 304 - 305 ; November, 1975.
- Werner, Liedtke. Disabled Village children : a guide for community health workers, rehabilitation workeres, and families. Palo Alto, Calif : Hesperian Foundation, 1987.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

1. แผนการสอนวิชาภาษาไทยบทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทางของกลุ่มควบคุมที่ได้รับการฝึกด้วยเกม
2. แผนการสอนวิชาภาษาไทยบทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทางของกลุ่มทดลองที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน
3. แผนการสอนวิชาภาษาไทยบทที่ 8 เรื่องราชาธิราช (ตอนสมิงพระรามอาสา) ของกลุ่มควบคุม ที่ได้รับการฝึกด้วยเกม
4. แผนการสอนวิชาภาษาไทยบทที่ 8 เรื่องราชาธิราช (ตอนสมิงพระรามอาสา) ของกลุ่มทดลอง ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 25 ครั้งที่ 1 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การอ่านในใจ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> ในชีวิตประจำวัน เราใช้การอ่านในใจมากที่สุด การอ่านในใจที่มีประสิทธิภาพ ผู้อ่านจะต้องจับใจความสำคัญ ตอบคำถาม และเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ได้ <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้นักเรียนอ่านในใจเรื่องร้านค้าริมทางแล้ว จับใจความของเรื่อง ตอบคำถาม และเล่าเรื่อง ตามลำดับเหตุการณ์ได้	อ่านในใจ บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง จากหนังสือเรียนภาษาไทย หน้า 29-39	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูให้นักเรียนดูภาพ จากหนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 เล่ม 2 หน้า 33 แล้วให้นักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับความหมายของภาพนั้น ขั้นสอน ครูอธิบายความหมายคำศัพท์ใหม่ทีละคำ แล้วนำไปเขียนบนกระดานดำ พร้อมบัตรความหมายของคำ ให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน ขั้นฝึกทักษะ 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้เล่นเกมแข่งเร่งทายและ	1. บัตรคำใหม่และบัตรความหมายของคำ 2. กระดาษแผ่น 3. เกมแข่งเร่งทาย 4. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 5. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตความตั้งใจในการอ่านในใจของนักเรียน 2. สังเกตการเรียงลำดับเหตุการณ์ของเรื่อง 3. ตรวจสอบแบบฝึกหัดภาษาไทย

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 25 ครั้งที่ 1 บทที่ 7 เรื่องร้านคำรึมทาง (การอ่านในใจ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		เรียงลำดับเหตุการณ์จากบัตรถไฟ 3. แต่ละกลุ่มเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน <u>ขั้นสรุป</u> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อเรื่อง พร้อมทั้งสรุปแนวคิดของเรื่องว่า คนเรา จะต้องพัฒนาตนเองให้สามารถดำรงอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข โดยไม่ เอาัดเอาเปรียบผู้อื่นและมีความ รับผิดชอบต่อสังคม แล้วให้นักเรียนทำ แบบฝึกหัดที่ 7 ข้อ 1-2		

บัตรคำ - บัตรความหมาย

บัตรคำ	บัตรความหมาย
กัลปังหา	ซากของสัตว์ทะเลไม่มีกระดูกสันหลัง เกาะกันอยู่ในลักษณะคล้ายกิ่งไม้มีหลายสี
โฆษณา	การประกาศหรือการเผยแพร่หนังสือ ออกไปยังสาธารณชน
ชั่วก่อนอายุคน	ช่วงเวลาประมาณเกินครึ่งของอายุขัย
เพิง	สิ่งปลูกสร้างมีทั้งชนิดชั่วคราวขนาดเล็กและ ชนิดถาวรประกอบด้วยหลังคาปีกเดียว
ไม้ขาดตาขั้ว	ตรงกับตราขั้วได้ตามน้ำหนักของ
ไม้อัด	ไม้ที่ทำขึ้นโดยเอาไม้แผ่นบาง ๆ หลายแผ่น มาผนึกเข้าด้วยกัน
รวมทุน	การนำเงินที่มีอยู่มารวมกันเพื่อประโยชน์ ให้งอกงาม
ลงทุนลงแรง	การออกเงินเป็นทุนและออกแรงทำงานเพื่อ หากำไร
ละแวก	เขตบริเวณระหว่าง

เกมคนเก่งเร่ร่อน

อุปกรณ์ 1. เนื้อเรื่องร้านค้าริมทาง 5 กลุ่ม (กลุ่มละ 1 ย่อหน้า)



วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. แจกบัตรรูปวัวให้กลุ่มละ 1 บัตร
3. แต่ละกลุ่มอ่านเนื้อเรื่องในบัตรแล้วตั้งคำถาม และตอบคำถามให้ถูกต้อง
4. เสนอผลงานหน้าชั้นเรียนแต่ละกลุ่มจดลงสมุด
5. ให้นักเรียนเขียนเล่าเรื่องลำดับเหตุการณ์ส่งครู

แผนการสอนกลุ่มควบคุม
วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 25 ครั้งที่ 2 วันที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การทำแผนภาพโครงเรื่อง) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
สาระสำคัญ การเล่าเรื่อง และการเขียน แผนภาพโครงเรื่อง เป็นการฝึกทักษะ ในการพูดและการเขียน จุดประสงค์ เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถเติม ข้อยความในแผนภาพโครงเรื่องและ ใช้แผนภาพโครงเรื่องใน การเล่าเรื่องและเขียนเรื่องได้	-วิเคราะห์โครงเรื่อง ร้านริมทาง -เล่าเรื่องตามแผนภาพ โครงเรื่องร้านค้า ริมทาง -เขียนเรื่องตาม แผนภาพโครงเรื่อง ร้านค้าริมทาง	ชวนเข้าสูบทเรียน ครูให้นักเรียนช่วยกันทบทวนเนื้อหาด้วย การเล่าเรื่องร้านค้าริมทางทีละคน ชวนสอน ครูนำแผนภาพโครงเรื่องมาเขียนบน กระดานดำ แล้วอธิบายหัวข้อต่างๆใน แผนภาพโครงเรื่องให้นักเรียนฟัง ชวนฝึกทักษะ	1.แผนภาพโครงเรื่อง ร้านค้าริมทาง 2.เกมเรียงกันหน่อ ต่อกันหน่อ 3.หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 4.แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป.5	1.สังเกตความสนใจใน การเข้าร่วมกิจกรรม ของนักเรียน 2.สังเกตการเติม ข้อยความลงใน แผนภาพโครงเรื่อง 3.สังเกตการเล่าเรื่อง ตามแผนภาพ โครงเรื่อง 4.ตรวจผลงานการ เขียนเรื่องตาม แผนภาพโครงเรื่อง

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 25 ครั้งที่ 2 วันที่ 7 เรื่อง รำพันรำ (การทำแผนภาพโครงเรื่อง) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		4. ให้นักเรียนเขียนแผนภาพโครงเรื่องด้วยภาษาของนักเรียนเองลงสมุด แล้วนำมาส่งครู ขั้นสรุป ครูเลือกนักเรียนออกมาอ่านเรื่องที่นักเรียนเขียนตามแผนภาพโครงเรื่องคนละ 1 เรื่อง และให้ทำแบบฝึกหัดที่ 7 ข้อ 3-4		5. ตรวจแบบฝึกหัดภาษาไทย

แผนภาพโครงเรื่องร้านคำริมทาง

ตัวละครสำคัญ : _____

ตัวละครประกอบ : _____

สถานที่ : _____

เหตุการณ์ที่ 1

สถานที่และตัวละคร : _____

สาระสำคัญของเหตุการณ์ : _____

การกระทำของตัวละคร : _____

ผลของการกระทำ : _____

เหตุการณ์ที่ 2

สถานที่และตัวละคร : _____

สาระสำคัญของเหตุการณ์ : _____

การกระทำของตัวละคร : _____

ผลของการกระทำ : _____

เหตุการณ์ที่ 3

สถานที่และตัวละคร : _____

สาระสำคัญของเหตุการณ์ : _____

การกระทำของตัวละคร : _____

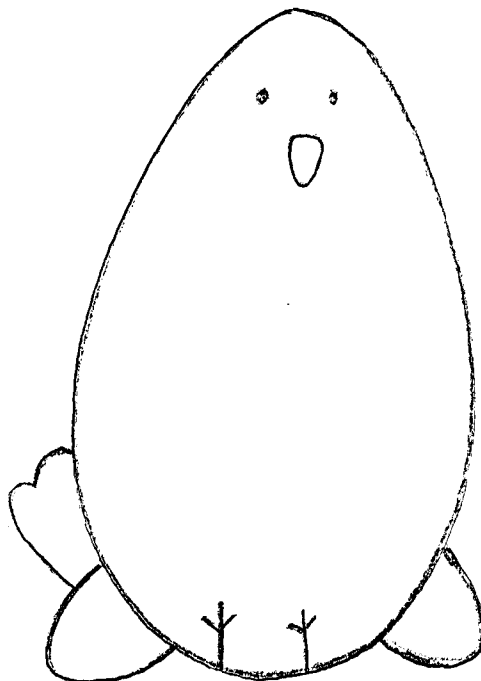
ผลของการกระทำ : _____

ผลสุดท้ายของเรื่อง : _____

ข้อคิด : _____

เกมเรียงกันหนอดักกันหน้อย

อุปกรณ์ บัตรรูปนก



1. อรรถ วิฑูร สงกรานต์ กาบแก้ว
2. พ่อแม่ ลุงท๊อบ นักท่องเที่ยว
3. ในส่วนของอรรถ บนถนน และในบ้าน
4. ในส่วนที่บ้านของอรรถ
5. อรรถชวนวิฑูร และสงกรานต์มาดูที่ที่จะขายของและปรึกษาเรื่องของที่ขาย
6. วิฑูร และสงกรานต์มาตรงเวลานัด
7. ทั้งสามตกลงเรื่องขายของและร่วมลงทุนคนละ 1,000 บาท

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. แต่ละกลุ่มช่วยกันเรียงข้อความจากบัตรรูปนก ให้ถูกต้องตามแผนภาพโครงเรื่อง
3. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน
4. เขียนแผนภาพโครงเรื่องลงสมุดด้วยภาษาของตนเอง

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 25 ครั้งที่ 3 วันที่ 7 เรื่อง ร้านค้าริมทาง (การอ่านออกเสียง) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การอ่านออกเสียง เป็นการอ่านเพื่อสื่อสารให้ผู้ฟัง การอ่านออกเสียงที่มีประสิทธิภาพ ผู้อ่านจะต้องอ่านให้ชัดเจนถูกต้อง กฎวรรคตอนและใช้น้ำเสียงได้เหมาะสมกับเรื่องที่อ่าน <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงเรื่องร้านค้าริมทางให้ผู้ฟังได้อย่างถูกต้องตามหลักเกณฑ์การอ่านที่ดี	อ่านออกเสียง บทที่ 7 เรื่อง ร้านค้าริมทาง จากหนังสือเรียน ภาษาไทย หน้า 29-39 หลักเกณฑ์การออกเสียง 1. อ่านคล่อง ไม่ตะกุกตะกัก 2. อ่านได้ชัดเจน 3. อ่านได้ถูกต้อง 4. เว้นวรรคตอนถูกต้อง 5. ใช้น้ำเสียงได้เหมาะสมกับเรื่องที่อ่าน	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูให้นักเรียนทบทวนอ่านออกเสียงคำยาก จากบัตรคำ ขั้นสอน ครูนำแผนภูมิหลักเกณฑ์การออกเสียงมาติดบนกระดานดำ และอธิบายหลักเกณฑ์การอ่านให้นักเรียนฟัง ขั้นฝึกทักษะ 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน 2. ให้เล่นเกมรวมใจ 3. ผู้ฟังพิจารณาการอ่านของแต่ละกลุ่ม ตามหลักเกณฑ์การอ่านออกเสียงที่ดี	1. บัตรคำที่อ่านยาก 2. แผนภูมิหลักเกณฑ์การอ่านออกเสียง 3. เกมรวมใจ 4. หนังสือภาษาไทย ชั้น ป. 5	1. สังเกตการร่วมกิจกรรมของนักเรียน 2. สังเกตการอ่านออกเสียงของนักเรียนแต่ละกลุ่ม

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 25 ครั้งที่ 3 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การอ่านออกเสียง) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
	6. ไม่อ่าน ตก-เดิม และตัว	ขั้นสรุป ครูสรุปผลการอ่านออกเสียงของ นักเรียนแต่ละกลุ่มพร้อมข้อเสนอแนะเพื่อ นำไปปรับปรุงการอ่านต่อไป		

ตารางอ่านคำยาก

คำยาก	คำอ่าน
1. กัลปังหา	กั - ณะ - ปัง - หา
2. โฉมฉาย	โ - โฉ - ฉาย
3. สงกรานต์	สง - กราน
4. อรรถ	อ - ธิ
5. วิทูร	วิ - ทู
6. มะม่วงเขียวเสวย	มะ - ม่วง - เขียว - สะ - เสวย
7. ประดิษฐ์	ประ - ติ
8. ปฏิบัติ	ประ - ติ - ติ
9. อนุรักษ์	อ - ะ - ญ - รักษ์
10. ธรรมชาติ	ท - ะ - ชาติ
11. ชื่อสัตย์	ช - ื่อ - สัตย์
12. อุปกรณ์	อ - ุป - กรณ์
13. บริการ	บ - ะ - ไร - การ
14. ภาควิชา	พา - ภา - วิชา
15. จักรยาน	จัก - ะ - ยาน

แผนปฏิบัติการอ่านออกเสียง

1. อ่านคล่องไม่ตะกุกตะกัก
2. อ่านได้ชัดเจน
3. อ่านได้ถูกต้อง
4. เว้นวรรคตอนถูกต้อง
5. ใช้น้ำเสียงได้เหมาะสมกับเรื่องที่อ่าน
6. ไม่อ่านตก - เติมและตั่วตัว

เกมร่วมใจ

อุปกรณ์ บัตรคำ 5 ใบ

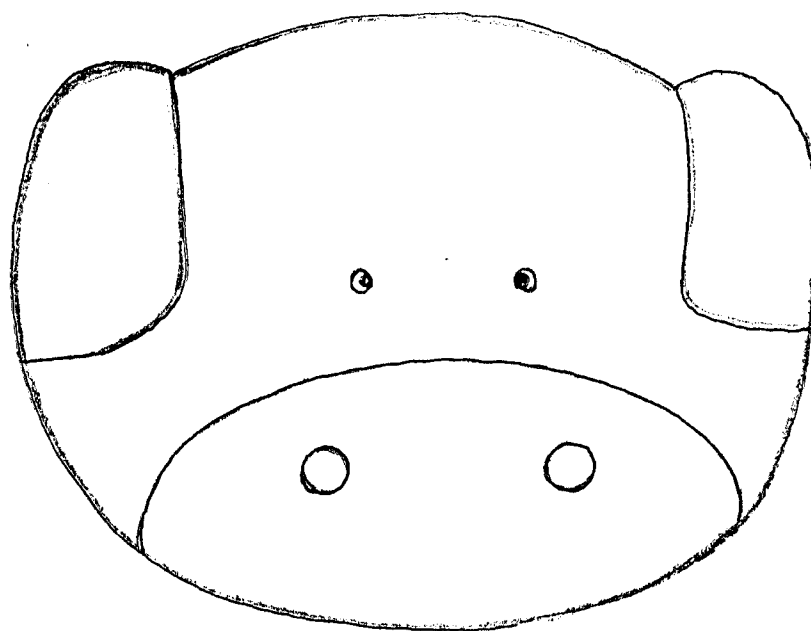
อรรถ วิthur
มะม่วงเขียวเสวย

บริการ ภาควุมใจ
จักรยาน

กัลบังหา โภภณา
สงกรานต์

ประติษฐ์ ปฏิบัติ
อนุรักษ์

อุปกรณ์ ชื่อสัตย์
ธรรมชาติ



วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. แจกบัตรคำให้กลุ่มละ 1 บัตร
3. สมาชิกในกลุ่มร่วมใจกันอ่านคำจากกลุ่มละ 3 คำ
4. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาเขียนคำอ่านลงในตาราง
5. อ่านออกเสียงพร้อมกัน แล้วจดลงสมุด

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 25 ครั้งที่ 4 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (ประโยชน์ความรวม) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การมีความรู้ความเข้าใจเรื่องประโยชน์เป็นพื้นฐานที่จำเป็นในการเขียน <u>จุดประสงค์</u> 1. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถบอกความหมายลักษณะ และข้อสังเกตเกี่ยวกับประโยชน์ความรวมได้ 2. เพื่อให้นักเรียนสามารถแต่งประโยชน์ความรวมที่มีใจความลักษณะต่างๆ โดยใช้คำเชื่อมได้ ถูกต้องเหมาะสม	ประโยชน์ความรวม -ความหมาย -ลักษณะของประโยชน์ -ข้อสังเกตประโยชน์ -การแต่งประโยชน์	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูให้นักเรียน 3-4 คน ออกมาเขียนประโยชน์ตามความต้องการคนละ 1 ประโยคแล้วครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับประโยชน์ต่างๆที่นักเรียนเขียน ขั้นสอน 1. ครูให้นักเรียนอ่านความรู้ทางภาษาเรื่องประโยชน์ความรวมจากหนังสือเรียนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เล่ม 2 หน้า 40-41 2. ครูให้นักเรียน บอกลักษณะของประโยชน์ความรวมจากการอ่านและเขียนประโยชน์บนกระดานดำ	1. เกมเก็บผลไม้ใส่ตะกร้า 2. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 3. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตการสรุปหลักเกณฑ์เรื่องประโยชน์ความรวมของนักเรียน 2. สังเกตการแต่งประโยคของนักเรียนแต่ละกลุ่ม 3. ตรวจสอบแบบฝึกหัดภาษาไทย

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 25 ครั้งที่ 4 วันที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (ประโยชน์ความรวม) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วัดผล/ประเมินผล
		<u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน เล่นเกมผลไม้ใส่ตะกร้า 2. สมาชิกภายในกลุ่มช่วยกันแต่งประโยคความรวมที่มีความสละสลวยตามกัน ขีดแย้งกัน เป็นเหตุเป็นผล เลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง มาอย่างละ 1 ประโยค แล้วนำไปใส่ในตะกร้าให้ถูกต้องทีละใบ 3. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาแยกประโยคลงในตารางบนกระดานดังนี้		

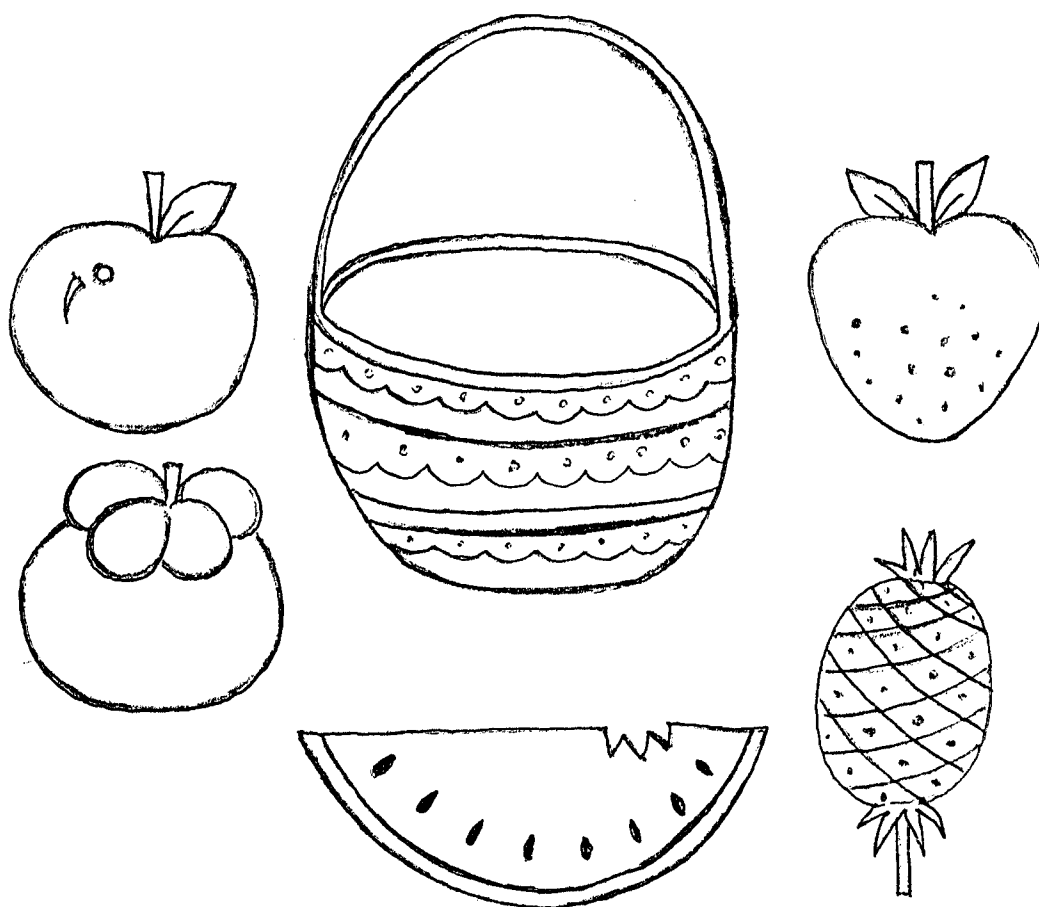
แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 5 สัปดาห์ที่ 25 ครั้งที่ 4 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (ประโยคความรวม) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล	
		ขั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนสรุปเนื้อหาพร้อมกัน โดยให้นักเรียนอ่านตารางพร้อมกัน แล้วจดหลักเกณฑ์ต่าง ๆ ลงสมุด 2. ทำแบบฝึกหัดที่ 7 ข้อที่ 5			

เกมเก็บผลไม้ใส่ตะกร้า

อุปกรณ์ บัตรผลไม้อย่างละ 4 ใบ จำนวน 20 ใบ



วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. แจกบัตรผลไม้กลุ่มละ 4 บัตร
3. สมาชิกในกลุ่มช่วยกันแต่งประโยคคล้ายตาม จัดเรียง เป็นเหตุเป็นผล เลือกเอาอย่างใดอย่างหนึ่งมาอย่างละ 1 ประโยค ลงในบัตรผลไม้
4. นำผลไม้ไปใส่ตะกร้าอย่างละ 1 ใบ
5. เผลยบัตรบนกระดานด้านแล้วจดลงสมุดส่งครู

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 26 ครั้งที่ 1 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การเขียนย่อความ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การเขียนย่อความที่ดีผู้เขียนจะต้องอ่านเรื่องให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้อง และจับประเด็นสำคัญมาเรียบเรียงใหม่ด้วยถ้อยคำที่ สละสลวย <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้นักเรียนสามารถนำเฉพาะใจความสำคัญของเรื่องมาเขียนเรียบเรียงใหม่ ด้วยถ้อยคำ สำนวนของนักเรียนเอง	-การเขียนย่อความ -วิธีเขียนย่อความ	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูนำตัวอย่างการเขียนย่อความ มาให้นักเรียนอ่านแล้วสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการเขียนย่อความ ขั้นสอน 1.ครูให้นักเรียนอ่านความรู้เรื่อง การเขียนย่อความจากหนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 หน้า 41-42 2.ครูให้นักเรียนช่วยกันเขียนวิธีการเขียนย่อความลงบนกระดานดำ 3.ครูนำแผนภูมิการเขียนย่อความมาติดบนกระดานดำให้นักเรียนอ่าน	1.เกมย่ออรรถาวัล 2.ตัวอย่างการเขียนย่อความ 3.หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 4.แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป.5	1.สังเกตความสนใจร่วมกิจกรรมของนักเรียน 2.ตรวจการย่อความของนักเรียนแต่ละกลุ่ม 3.ตรวจแบบฝึกหัดภาษาไทย

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 26 ครั้งที่ 1 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การเขียนย่อความ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		4. ให้นักเรียนอ่านตัวอย่างย่อความ เรื่อง ถั่วพุดจากหนังสือภาษาไทยชั้น ป.5 หน้า 42-43 และให้นักเรียนสังเกตวิธีการนำเสนอใจความสำคัญของแต่ละย่อหน้ามาเรียบเรียงเป็นย่อความ <u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้เล่นเกมหย่อนรอกวางวัล เรื่อง ร้านค้าริมทาง 2. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนเสนองานหน้าชั้น แล้วจดลงสมุดส่งครู		

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 26 ครั้งที่ 1 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การเขียนข้อความ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		<u>ขั้นสรุป</u> ครูสรุปผลการข้อความ ของนักเรียน แต่ละกลุ่มว่าข้อความ ได้ใจความหรือไม่ อย่างไร แล้วทำแบบฝึกหัดที่ 7 ข้อ 6		

เมื่อสิ้นปี

เดี๋ยวนี้ประเทศไทยเราถือวันที่ 1 มกราคม เป็นวันปีใหม่ตามแบบสากล ถึงแม้เราจะมีวันสงกรานต์เดือนเมษายน เป็นวันขึ้นปีใหม่ตามประเพณีพื้นบ้านอยู่ก็ตาม ความจริงเราเริ่มถือวันที่ 1 มกราคม เป็นวันขึ้นปีใหม่ทางราชการตั้งแต่ พ.ศ. 2484 แล้ว และเราก็เกิดความคุ้นเคยเรื่อยมาจนยอมรับอย่างสนิทใจว่าวันที่ 1 มกราคม เป็นวันปีใหม่ของเราจริง ๆ เพราะเราต้อนรับมันด้วยใจที่เบิกบานยินดีมีการหยุดงานในวันนี้เพื่อเราจะได้สนุกสนานรื่นเริงเต็มที่ เพื่อเราจะได้ทำบุญตักบาตร ให้ทาน ปล่อยนก ปล่อยปลา เพื่อเราจะได้พาทะไ้ของขวัญกัน เพื่อเราจะได้นัดไปเที่ยวพักผ่อนกัน เพื่อเราจะได้ส่งบัตร ส.ค.ส. อวยพรแก่กัน เพื่อ...เพื่อ...เพื่อ...และประการสุดท้าย เพื่อเราจะได้มีเวลาส่วนตัวสักครั้ง แม้จะเป็นเวลาเล็กน้อย เสียเหลือเกินในการที่จะได้ระลึกถึงใคร บางคนที่เราควรจะนึกถึงเป็นอย่างยิ่ง เพราะในช่วงระยะเวลาอันยาวนานตลอดปีที่เราหมกมุ่นอยู่แต่ภารกิจส่วนตัวในอันที่จะเป็นวันพิเศษสุดส่วนตัวของเราจริง ๆ ที่เราได้มีโอกาสปลดภาระลงชั่วคราว และได้สำรวจตัวเองอีกครั้งหนึ่งว่าเราได้ทำอะไรมาแล้วตลอดปีที่เพิ่งผ่านไปและในปีใหม่นี้ เราจะทำอะไร (ตัดตอนจากเรื่อง "เมื่อสิ้นปี" ของ รศ.ดร.ศักดิ์ศรี แย้มนัตดา จากหนังสืออนุสรณ์ในงานพระราชทานเพลิงศพ นายทิพ พักเจียม)

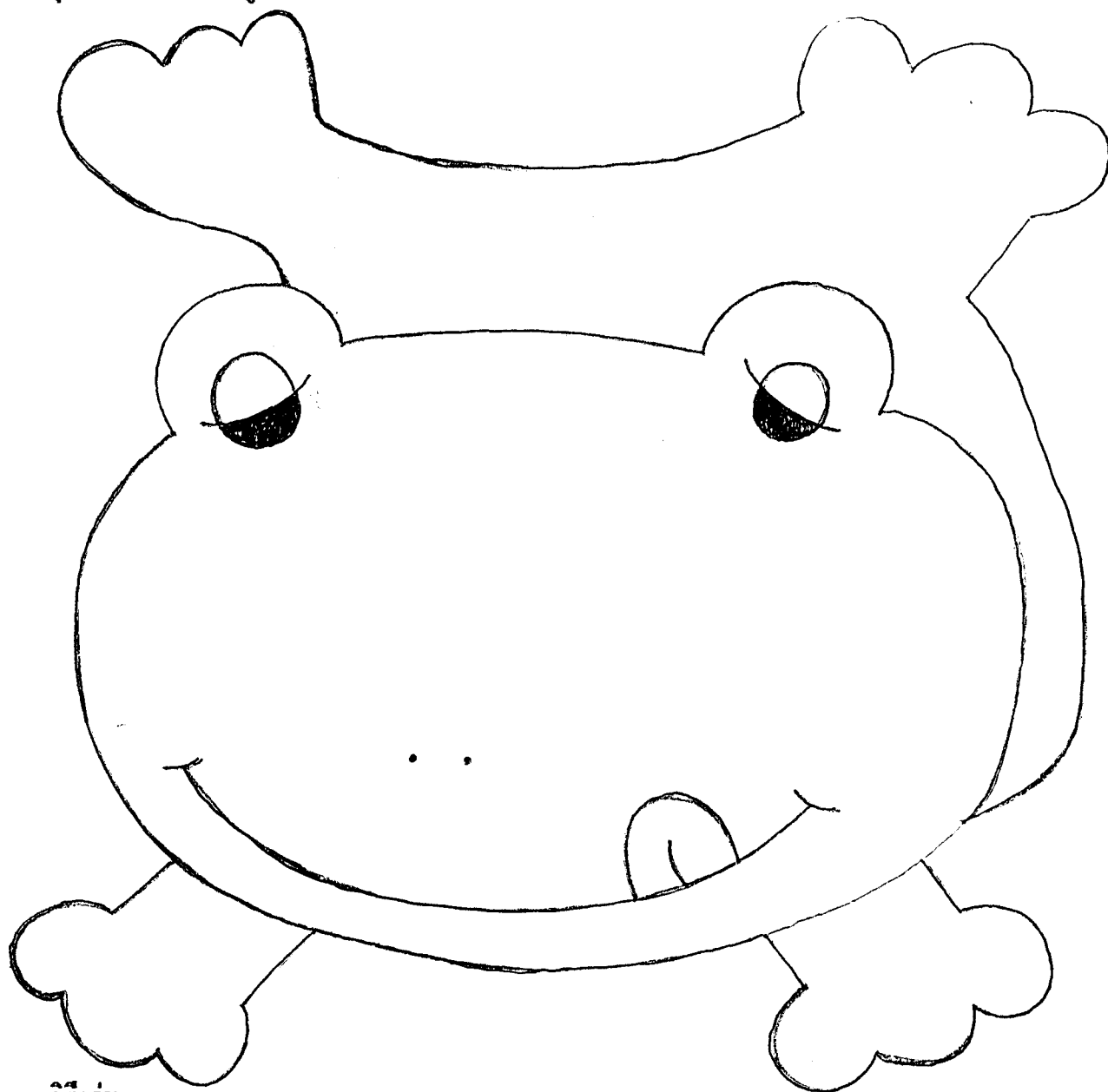
บัตรเฉลย

บทความเรื่อง เมื่อสิ้นปีของ รศ.ดร.ศักดิ์ศรี แย้มนัตดา จากหนังสืออนุสรณ์ในงานพระราชทานเพลิงศพ นายทิพ พักเจียม ความว่า

ประเทศไทยเราถือวันที่ 1 มกราคม เป็นวันขึ้นปีใหม่ของทางราชการมาตั้งแต่ พ.ศ. 2484 ในวันนี้จะมีการหยุดงานเพื่อเฉลิมฉลองทำบุญตักบาตร ปล่อยนก ปล่อยปลา ให้ทาน ส่งบัตรอวยพรแก่กัน และเพื่อให้เวลาแก่ตัวเองให้ได้มีโอกาสปลดภาระชั่วคราวเพื่อสำรวจตัวเองในสิ่งที่กระทำมาแล้ว และสิ่งที่จะกระทำต่อไปในอนาคต

เกมน่านรอรางวัล

- อุปกรณ์ 1. บัตรรูปกบ จำนวน 5 ใบ 2. เนื้อเรื่องร้านคำริมทาง



วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. แต่ละกลุ่มช่วยกันอ่านเรื่องจากบัตรแล้วย่อความให้ถูกต้อง
3. ส่งตัวแทนเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน
4. แต่ละคนจดผลงานกลุ่มตนเองลงสมุด

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 26 ครั้งที่ 2 วันที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การแสดงบทบาทสมมติ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การเขียนเรื่องและการแสดงบทบาทสมมติตามเรื่อง นอกจากจะทำให้ให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และยังทำให้เป็นคนที่กล้าแสดงออกด้วย <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้ นักเรียนสามารถเขียนเรื่องที่แสดงบทบาทสมมติตามเรื่องที่เรียนได้	การเขียนเรื่องและการแสดงบทบาทสมมติจากเรื่องร้านค้าริมทาง	<u>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</u> ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องประโยชน์ของการแสดงบทบาทสมมติให้น่าสนใจ เพื่อเป็นแนวทางในการแสดงบทบาทสมมติ <u>ขั้นสอน</u> 1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันคิดหาหัวข้อที่จะนำมาแสดงบทบาทสมมติ โดยหัวข้อนั้นจะต้องมีอยู่ในเรื่อง "ร้านค้าริมทาง" 2. เมื่อแต่ละกลุ่มได้หัวข้อแล้ว ให้ออกมาเขียนหัวข้อที่จะแสดงบทบาทสมมติบนกระดานดำ เพื่อให้หัวข้อซ้ำกัน	1. เกมยอดนักพูด 2. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 3. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบ การแสดงบทบาทสมมติของนักเรียน	1. สังเกตการร่วมกิจกรรมของนักเรียนแต่ละคน 2. สังเกตการเตรียมความพร้อมด้านอุปกรณ์สำหรับ การแสดงบทบาทสมมติ 3. ตรวจสอบจำนวนภาษาที่เขียนเรื่องที่จะนำมาแสดงบทบาทของนักเรียนทุกกลุ่ม

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 26 ครั้งที่ 2 วันที่ 7 เรื่อง รำลึกความหลัง (การแสดงบทบาทสมมติ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		<u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. ให้แต่ละกลุ่มเล่นเกมยอตนกพูด แข่งขันกันว่ากลุ่มใดจะใช้สำนวนภาษาในการสนทนา ได้ตอบซึ่งกันและกันได้ดี โดยสมาชิกในกลุ่มต้องช่วยกันวางโครงเรื่อง เขียนเรื่อง กำหนดตัวละคร เตรียมอุปกรณ์ประกอบการแสดง และมีกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติกันเองภายในเวลาที่กำหนด 2. กำหนดเวลาให้แต่ละกลุ่ม ออกมาแสดงบทบาทสมมติให้เพื่อนดูโดยจับฉลากเมื่อแสดงแล้วส่งเรื่องที่ครูและผู้ชมวิจารณ์ การแสดง		4. สังเกตการวิจารณ์ของผู้ชม

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 5 ครั้งที่ 2 วันที่ 7 เรื่อง ร้านค้าริมทาง (การแสดงผลบทบาทสมมติ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนรู้การสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		ขั้นสรุป ครูสรุปผลการแสดงผลบทบาทสมมติ ของ นักเรียนแต่ละกลุ่มพร้อมตั้งคำถามให้ข้อ เสนอแนะ		

แผนภาพโครงเรื่องสำหรับแสดงบทบาทสมมติ จำนวน 5 แผ่น

ตัวละครสำคัญ : _____

ตัวประกอบ : _____

เรื่องเกิดขึ้นที่ : _____

ปัญหาที่เกิดขึ้นในเรื่อง : _____

เหตุการณ์ที่ 1 : _____

สถานที่และตัวละคร : _____

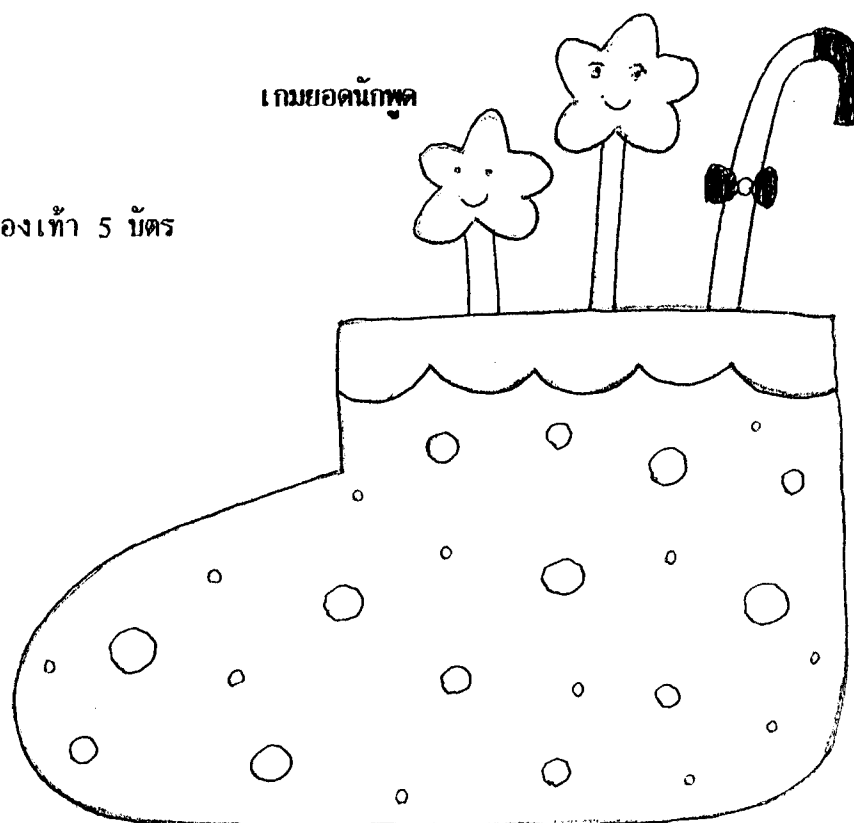
ปัญหา : _____

การกระทำของตัวละคร : _____

ผลของการกระทำ : _____

ข้อคิดที่ได้จากเรื่อง : _____

อุปกรณ์ บัตรรูปรองเท้า 5 ใบ



บัตรที่ 1 อรรถ วิฑูร และสงกรานต์ ประทับใจว่าจะขายอะไร และร่วมกันลงทุนคนละ 1,000 บาท

บัตรที่ 2 อรรถ วิฑูร และสงกรานต์ ขายผลไม้ไม่ได้เลยในวันแรกเริ่มท้อถอย อรรถจึงพูดให้กำลังใจเพื่อน

บัตรที่ 3 อรรถ วิฑูร และสงกรานต์ ช่วยกันตกแต่งร้านร่วมกับลุงทัตจนสวยงาม

บัตรที่ 4 อรรถ และสงกรานต์ ไปชวนกานแก้วมาช่วยขายของ พ่อแม่ของกานแก้วจึงตอบตกลง เพราะเด็กทั้ง 2 เป็นเด็กดี

บัตรที่ 5 มีนักท่องเที่ยวมาอุดหนุนร้านริมทางของเด็กทั้ง 4 มากมาย

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ทุกกลุ่มรับบัตรรูปรองเท้า กลุ่มละ 1 ใบ
2. แต่ละกลุ่มช่วยกันเขียนบทสนทนาของตัวเองคร ตามความคิดของตนเองลงในกระดาษที่ครูเตรียมไว้ให้กลุ่มละ 1 แผ่น
3. ส่งตัวแทนออกมาเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนกลุ่มละ 1 คน
4. สมาชิกทุกคนในกลุ่มจดผลงานของตนเองลงสมุดแล้วนำมาส่งครู

แผนการสอนกลุ่มควบคุม
 วิชาภาษาไทย สัปดาห์ที่ 5 สัปดาห์ที่ 26 ครั้งที่ 3 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การได้วาที) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
สาระสำคัญ การได้วาทีเป็นการพูดโต้แย้งกัน อย่างมีเหตุผลในหัวข้อโต้แย้งข้อหนึ่ง ของคนสองฝ่ายซึ่งต่างฝ่าย ต่างหาเหตุผลมาสนับสนุนข้อเสนอ ของฝ่ายตน และหาเหตุผลมาหักล้าง ข้อเสนองของฝ่ายตรงข้าม จุดประสงค์ เพื่อให้ นักเรียนสามารถอธิบาย องค์ประกอบและขั้นตอนต่าง ๆ ในการได้วาทีได้	การได้วาที -ความหมาย -จุดมุ่งหมาย -องค์ประกอบ -วิธีการและขั้นตอน	นำเข้าสู่บทเรียน ครูให้นักเรียนชมวีดิทัศน์การได้วาที 2-3 นาที แล้วสนทนากับนักเรียน เรื่องการได้วาที นำเสนอ ให้นักเรียนอ่านความรู้เรื่องการได้วาที จากหนังสือเรียนภาษาไทย หน้า 45-47 นำฝึกทักษะ 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้แต่ละกลุ่มเล่นเกมรวมพลัง โดย สมาชิกในกลุ่มต้องช่วยกันสรุปตามหัวข้อ การได้วาทีดังนี้	1. เกมรวมพลัง 2. วีดิทัศน์ 3. แผนภูมิขั้นตอนในการ ได้วาที 4. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตการร่วม กิจกรรมของนักเรียน 2. สังเกตการอ่าน ความรู้เรื่อง การได้วาที และ ความตั้งใจในการฟัง ได้วาทีจาก เครื่องบันทึกเสียง หรือวีดิทัศน์ 3. สังเกตการช่วยกัน สรุปถึงวิธีการและ ขั้นตอนในการได้วาที ของนักเรียน

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 26 ครั้งที่ 3 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การโต้เถียง) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		-ความหมาย -จุดมุ่งหมาย -องค์ประกอบ -วิธีการและขั้นตอน 2. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนผลงานหน้าชั้นเรียน 3. ครูใช้แผนภูมิสรุปวิธีการ และขั้นตอนต่าง ๆ ในการโต้เถียงที่ให้นักเรียนฟังอีกครั้งหนึ่ง เพื่อให้นักเรียนเข้าใจอย่างชัดเจน 4. ครูให้นักเรียนร่วมวัดผลสัมฤทธิ์ที่ได้ว่าที่จับ		

แผนการสอนกลุ่มคาบคุณ
 วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 26 ครั้งที่ 3 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การได้วาที) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		<u>ขั้นสรุป</u> ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปขั้นตอนในการได้วาทีตั้งแต่ต้นจนจบอีกครั้ง โดยให้นักเรียนอธิบายลำดับขั้นตอนการได้วาที		

เกมรวมพลัง

อุปกรณ์ บัตรรูปสี่เหลี่ยมจตุรัส จำนวน 5 ใบ

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันสรุปตามหัวข้อการได้วาทิ เช่น ความหมาย จุดมุ่งหมาย องค์ประกอบ วิธีการและขั้นตอน
3. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 26 ครั้งที่ 4 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การได้ว่าที่) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนรู้การสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การได้ว่าที่เป็นการพูดโต้แย้งกัน อย่างมีเหตุผลในหัวข้อใดหัวข้อหนึ่งของ คนสองฝ่าย ต่างฝ่ายต่างหา เหตุผลมาสนับสนุนข้อเสนอของ ฝ่ายตนและหาเหตุผลมาหักล้าง ข้อเสนอของฝ่ายตรงข้าม <u>จุดประสงค์</u> 1. เพื่อให้นักเรียนสามารถจัด ดำเนินการได้ว่าที่ตามวิธีการและ ขั้นตอนในการได้ว่าที่ได้อย่าง ถูกต้อง	การได้ว่าที่(ต่อ) -จัดดำเนินการได้ว่าที่ ตามหัวข้อที่นักเรียน สนใจ	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูทบทวนความรู้จากการเรียน เรื่องการค้าว่าที่เมื่อครั้งก่อน โดยให้ นักเรียนอธิบายความหมาย จุดมุ่งหมาย องค์ประกอบ และขั้นตอนการค้าว่าที่ ขั้นสอน ให้นักเรียน สนอผู้ตัดสินหัวข้อที่จะ ได้ว่าที่เมื่อตกลงกันได้แล้ว ให้เขียนผู้ตัดสิน หรือหัวข้อดังกล่าวบนกระดานดำ (อาจตกลงหัวข้อหรือผู้ตัดสินไว้ตั้งแต่เมื่อ ครั้งที่แล้ว)	1. เกมเห็นด้วยค่ะ เห็นด้วยครับ 2. เครื่องบันทึกเสียง 3. แท่นหรือโต๊ะสำหรับ ยืนพูด 4. ระฆังหรือกระดิ่งให้ สัญญาณ	1. สังเกตการร่วม กิจกรรมของนักเรียน 2. สังเกตการค้าว่าที่ การในการได้ว่าที่ ว่าถูกต้องเรียบร้อย หรือไม่เพียงไร 3. สังเกตการพูดได้ว่าที่ ของนักเรียนทั้ง สองฝ่าย ว่าพูด โต้แย้งไปตาม หลักเกณฑ์การค้าว่าที่ หรือไม่

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 26 ครั้งที่ 4 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การได้เวที) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
2. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถได้เวทีได้ทั้งมีมารยาทในการฟังและการพูด		<u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ทีมคือทีมชายกับทีมหญิงแต่ละทีมส่งตัวแทนออกมาเล่นเกมเห็นด้วยค่ะและเห็นด้วยครับทีละ 4 คน 2. ให้นักเรียนแต่ละทีมช่วยกันจัดสถานที่ให้เรียบร้อย เริ่มดำเนินการได้เวทีตามที่ตามวิธีการและขั้นตอนที่ได้ศึกษามาแล้วตั้งแต่นั้นจนจบ (ให้นักเรียนบันทึกเสียงการได้เวทีไว้ด้วย เพื่อเป็นตัวอย่างในการเรียนครั้งต่อไป)		4. สังเกตมารยาทในการฟังและการพูดของนักเรียนแต่ละคน

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 26 ครั้งที่ 4 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การได้วาด) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนรู้การสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผล การดำเนินกรที่ได้วาดของนักเรียน		

เกมเห็นด้วยค่ะ เห็นด้วยครับ

- อุปกรณ์**
- กระจกหรือกิ่งสัณฐานตามเวลา
 - นาฬิกา
 - โต๊ะหรือแท่นสำหรับยืนพูด

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ทีม คือ ทีมชายและทีมหญิง
2. ให้พูดแสดงความคิดเห็นหาข้อมูลมาหักล้างฝ่ายตรงข้าม
3. พูดโต้ว่าทีคนละ 3 นาที
4. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลการโต้ว่าที่

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 27 ครั้งที่ 1 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การเขียนเรียงความ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การเขียนโครงเรื่องเป็น สิ่งสำคัญมากต่อการเขียนเรียงความ เพราะเป็นการทำงานความคิดที่ จะเขียนเพื่อให้ความคิดเป็นระเบียบ ไม่สับสน <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียน โครงเรื่อง และเขียนแผนภาพ โครงเรื่องตามเรื่องที่กำหนด ให้ได้	การเขียนเรียงความ -การเขียนโครงเรื่อง -การเขียนแผนภาพ โครงเรื่อง	<u>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</u> ครูนำตัวอย่าง แผนภาพโครงเรื่อง มาติดบนกระดานดำให้นักเรียนดูและอ่าน แล้วครูสนทนากับนักเรียนเรื่องการเขียน เรียงความ <u>ขั้นสอน</u> ครูกำหนดหัวข้อที่จะเขียนเรียงความ ให้นักเรียนเลือกโดยกำหนดกว้างๆเช่น เรื่องเกี่ยวกับสัตว์ พืช ผัก ผลไม้ ดอกไม้ ฯลฯ ให้นักเรียนเลือก 1 อย่าง	1. เกมต่อเนื่องเรื่องราว 2. ตัวอย่างแผนภาพ โครงเรื่อง 3. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตการร่วม กิจกรรมของนักเรียน 2. สังเกตการเลือก เรื่องและความสนใจ ในการค้นหาคำรู้ ของนักเรียน 3. ตรวจแผนภาพ โครงเรื่องของ นักเรียน

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 27 ครั้งที่ 1 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การเขียนเรียงความ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		<u>ขั้นนำ</u> <u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน เพื่อเล่นเกมต่อเนื้อเรื่องราว โดยให้สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มช่วยกันค้นหาความรู้เกี่ยวกับหัวข้อที่จะเขียน 2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม นำความรู้มาเขียนเป็นข้อย่อๆ ให้มีความสัมพันธ์กัน และแต่ละข้อย่อๆ ให้เขียนรายละเอียดคร่าวๆ เพื่อเป็นแนวทางในการเขียน (ดูตัวอย่างจากหนังสือเรียนภาษาไทย ชั้นป. 5 หน้า 45) 3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสร้างแผนภาพโครงเรื่อง หรือแผนภาพหัวข้อเรื่อง		

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 27 ครั้งที่ 1 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การเขียนเรียงความ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		(คัดลอกอย่างจากหนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 หน้า 45) 4. ให้แต่ละกลุ่มนำหัวข้อ และแผนภาพ หัวข้อ เรื่องเสนอหน้าชั้นเรียน แล้วนำมา ส่งครู ชั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนสรุปเนื้อหาร่วมกัน โดย ให้นักเรียนอธิบาย การเขียนแผนภาพ โครงเรื่องตัวละคร 2. ครูตรวจจุดการเขียนหัวข้อย่อยและ การเขียนแผนภาพหัวข้อเรื่อง ของ นักเรียนแต่ละคนพร้อมแก้ไขเพิ่มเติม เพื่อ นำไปเขียนเรียงความต่อไป		

เกมต่อเนื่องเรื่องราว

- อุปกรณ์**
- กระดาษ A4 จำนวน 5 แผ่น
 - หัวข้อสำหรับเขียนเรียงความ

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. ให้นักเรียนเลือกหัวข้อที่จะเขียนเรียงความเช่นเกี่ยวกับสัตว์ พืช ผัก ผลไม้ ดอกไม้ ฯลฯ
3. สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มนำความรู้เขียนเป็นหัวข้อย่อยให้มีความสัมพันธ์กัน และแต่ละหัวข้อย่อยให้เขียนรายละเอียดคร่าว ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการเขียน
4. นำเรื่องที่เขียนไปสร้างแผนภาพโครงเรื่องหรือแผนภาพหัวข้อเรื่อง
5. เสนอผลงานหน้าชั้นเรียนแล้วนำมาส่งครู

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 27 ครั้งที่ 2 วันที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การเขียนเรียงความ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การเขียนเรียงความตามแผนภาพโครงเรื่องเป็นการแสดงความสามารถในการเขียนอย่างแท้จริง เพราะผู้เขียนจะต้องนำความรู้ทางภาษาไทยทั้งหมดมาใช้ <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนเรียงความตามหัวข้อที่กำหนดให้ได้	การเขียนเรียงความ (ต่อ) -การเขียนเรียงความตามแผนภาพโครงเรื่อง	<u>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</u> ครูนำแผนภาพโครงเรื่อง "ยอ. สมุนไพรชาวบ้าน" มาติดบนกระดานดำ แล้วสนทนา กับนักเรียนเกี่ยวกับการเขียนเรียงความตามแผนภาพโครงเรื่อง <u>ขั้นสอน</u> 1. ให้นักเรียนเขียนเรื่องตามแผนภาพโครงเรื่อง จากที่ได้วางไว้ตั้งแต่เมื่อครั้งที่แล้ว โดยทำเป็นต้นร่างก่อน 2. ให้นักเรียนอ่านต้นร่างอีกครั้งหนึ่ง เป็นการทบทวนถ้อยคำสำนวนภาษาว่าถูกต้องหรือไม่ควรจะเพิ่มเติมหรือแก้ไข ตรงส่วนไหน	1. เกมภาพวัง 2. แผนภาพโครงเรื่อง "ยอ. สมุนไพรชาวบ้าน" 3. แผนภาพโครงเรื่องที่นักเรียนแต่ละคนเขียนขึ้น 4. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตความสนใจในการร่วมกิจกรรมของนักเรียน 2. ตรวจการเขียนเรียงความของนักเรียน 3. ตรวจแบบฝึกหัดภาษาไทย

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 27 ครั้งที่ 2 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การเขียนเรียงความ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		<u>ขั้นผู้ฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน แต่ละกลุ่มเล่นเกมภาพฝัน 2. นักเรียนช่วยกันอ่านเรียงความที่เขียนเสร็จแล้วบนกระดานดำพร้อมกัน 3. ให้นักเรียนเขียนเรียงความที่ถูกต้อง สมบัติที่ส่งส่งสมคนละ 1 เรื่องแล้วนำมาส่งครู <u>ขั้นสรุป</u> 1. ครูสรุปผลการเขียนเรียงความของนักเรียนแต่ละคน 2. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ 7 ข้อ 9		

เกมภาพว้าง

อุปกรณ์ แผนภาพโครงเรื่อง (ซึ่งนักเรียนช่วยกันเขียนเมื่อครั้งที่แล้ว)

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. แต่ละกลุ่มช่วยกันเขียนเรียงความโดยให้สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มวิ่งไปเขียนประโยคที่ละคนบนกระดานดำ
3. อ่านข้อความบนกระดานดำที่ละกลุ่ม
4. ครูอธิบายแก้ไขเพิ่มเติม แล้วให้นักเรียนเขียนลงสมุดคนละ 1 เรื่องส่งครู

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 3 วันที่ 27 ครั้งที่ 7 เรื่อง รำคำรันทง (การเขียนโครงเรื่อง) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การเขียนโครงเรื่องจากเรื่องความที่กำหนดให้เป็นการจับเอาแต่ประเด็นสำคัญๆ ของเรื่องเท่านั้นมาเขียนเป็นโครงเรื่องโดยตัดคำอธิบายขยายความ และรายละเอียดปลีกย่อยต่างๆ ออกไป <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้นักเรียนเขียนโครงเรื่องจากเรื่องความที่กำหนดให้ได้	การเขียนโครงเรื่อง -ตั้งชื่อเรื่อง -เขียนโครงเรื่องจากเรื่องความที่กำหนดให้	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูนำตัวอย่างการเขียนโครงเรื่องจากเรื่องความเรื่องใดเรื่องหนึ่งมาตีบทกระดานดำ ให้นักเรียนอ่านแล้วสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับกาเขียนโครงเรื่อง ขั้นสอน ให้นักเรียนพิจารณาเรียงความที่ครูเลือกมาให้อ่านว่ามีโครงเรื่องประกอบด้วยเรื่องอะไรบ้าง และควรตั้งชื่อเรื่องว่าอย่างไร	1. เกมเดิมนักให้เติม 2. ตัวอย่างการเขียนโครงเรื่องจากเรียงความ 3. โครงเรื่องของนักเรียนแต่ละกลุ่ม	1. สังเกตความสนใจในการร่วมกิจกรรมของนักเรียน 2. สังเกตการนำเสนอโครงเรื่องของนักเรียนแต่ละกลุ่ม 3. ตรวจโครงเรื่องของนักเรียนแต่ละกลุ่ม

แผนการสอนกลุ่มควบคุม
 วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 3 วันที่ 27 ครั้งที่ 3 เรื่อง ร้านค้าริมทาง (การเขียนโครงเรื่อง) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		<u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้แต่ละกลุ่มเล่นเกมเติมคำให้เต็ม โดยให้สมาชิกในกลุ่ม ช่วยกันเขียนโครงเรื่อง และตั้งชื่อเรื่องที่อ่าน 2. ให้แต่ละกลุ่มเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน เพื่อพิจารณาเปรียบเทียบกันว่า กลุ่มใดเขียนโครงเรื่อง ได้ตรงกับใจความสำคัญมากที่สุด โดยแต่ละกลุ่มอภิปรายแสดงความคิดเห็นกันอย่างกว้างขวาง 3. ให้แต่ละกลุ่มปรับปรุงแก้ไขโครงเรื่องให้ถูกต้องเหมาะสมแล้วนำมาส่งครู		

แผนการสอนกลุ่มคาบคุณ
วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 27 ครั้งที่ 3 บทที่ 7 เรื่อง รำลึกถึง (การเขียนโครงเรื่อง) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		<u>ขั้นสรุป</u> ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงข้อเรื่องที่เหมาะสมตรงกับเรื่องมากที่สุด และสรุปเรื่องที่ได้ใจความครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมด		

แผนภาพโครงเรื่อง

ยอสมุนไพรรักษาบ้าน

ลักษณะ	ส่วนที่ใช้เป็นยา		ประโยชน์
ไม้ต้นขนาดเล็ก	ผลดิบ	ใบยอเป็นผัก	ผลยอดิบ
ใบใหญ่หนา	ผลห่าม	รองกันกระแทก	ปิ้งไฟต้มน้ำ
ดอกเล็กสีขาว		ห่อหมก	ดื่มเป็น
เป็นกระจุก		ใช้แกงเผ็ดกับปลา	กระสายยา
ผลกลมยาวมีตา		ลูกยอใช้ทำส้มตำ	แก้อาการ
เป็นปุ่มรอบผล		แพมะละกอ	คลื่นไส้
ใช้เมล็ดในการปลูก		รากและเปลือกใช้ย้อมผ้า	อาเจียน
		ให้แคลเซียม	ผลยอสุก
		เหล็ก	ช่วย
		วิตามินเอ	ขับลม
		วิตามินบีหนึ่ง	บำรุงธาตุ
		วิตามินบีสอง	

เกมเติมคำให้เต็ม

อุปกรณ์ แผนภาพโครงเรื่อง จำนวน 5 แผ่น

เรื่อง _____	
ลักษณะ _____	
ประโยชน์	
1. คุณค่าด้านอาหาร	_____

2. คุณค่าทางยา	_____

3. คุณค่าด้านอื่น ๆ	_____

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. แต่ละกลุ่มช่วยกันเติมข้อความให้ถูกต้อง
3. เสนอผลงานหน้าชั้นเรียนทีละกลุ่ม
4. ครูอธิบายเพิ่มเติมแล้วให้นักเรียนเขียนลงสมุดคนละ 1 เรื่อง

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 27 ครั้งที่ 4 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การอภิปราย) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การอภิปรายเป็น การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ เรื่องใดเรื่องหนึ่งเพื่อหาข้อสรุปในเรื่องนั้นอย่างมีเหตุผล เป็นการระดมความคิดเห็นที่ตัวหนึ่ง <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้นักเรียนสามารถหาข้อคิดจากบทเรียน เรื่องร้านค้าริมทางได้	การอภิปรายหาข้อคิดจากบทเรียน เรื่องร้านค้าริมทาง	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูให้นักเรียนเล่าเรื่องร้านค้าริมทางที่ละคน เพื่อทบทวนเนื้อหา ขั้นสอน ครูนำเครื่องบันทึกเสียง การอภิปราย แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง "ความขยัน" มาเปิดให้นักเรียนฟัง แล้วสนทนากับนักเรียน เรื่องการอภิปราย ขั้นฝึกทักษะ 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้เล่นเกมทบทวนเราตอบ เพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อคิดที่ได้จาก	1. เกมทบทวนเราตอบ 2. เครื่องบันทึกเสียงและแท็บเล็ต การอภิปราย 3. หนังสือเรียนภาษาไทย ขั้น ป. 5	1. สังเกตความสนใจในการร่วมกิจกรรมของนักเรียน 2. สังเกตการนำเสนอข้อคิดที่ได้รับจากเรื่องของตัวแทนกลุ่มแต่ละกลุ่ม 3. ตรวจสอบจุดจบบทกวีของนักเรียนทุกคน

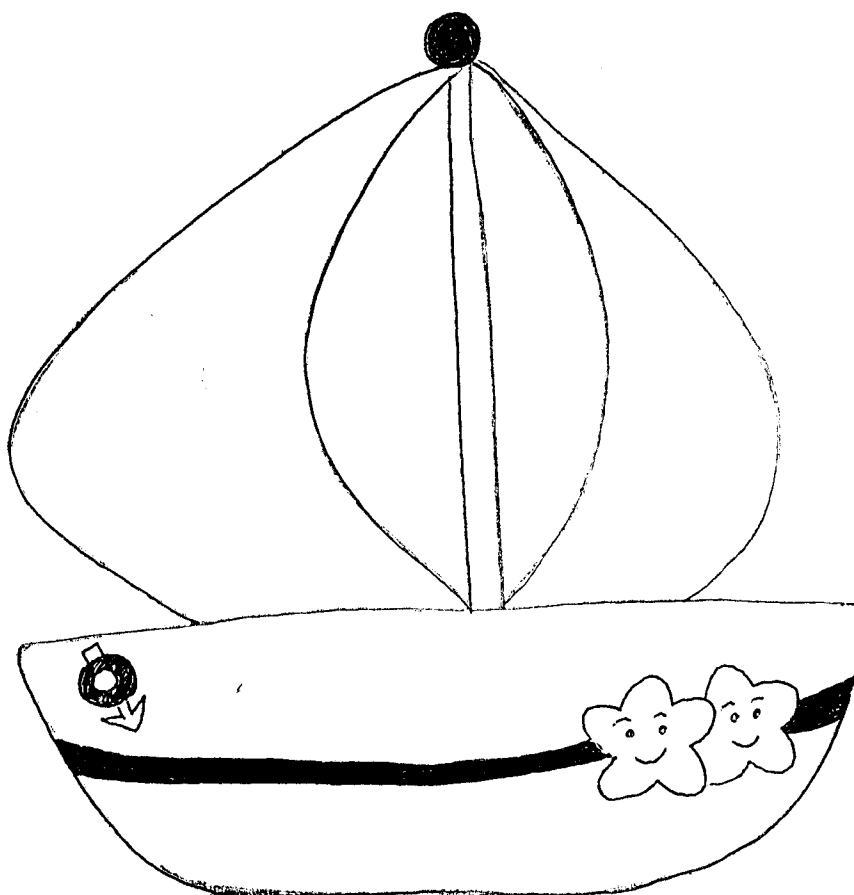
แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 27 ครั้งที่ 4 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การอภิปราย) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		เรื่องร้านค้าริมทาง ภายในเวลาที่กำหนด 2. ให้แต่ละกลุ่ม ส่งตัวแทนออกมาอ่านอภิปรายเป็นคณะ เพื่อเสนอข้อคิดที่ได้รับจาก เรื่องร้านค้าริมทางของกลุ่มตนเองที่ประชุม แล้วสรุปเป็นข้อคิดที่ได้จากบทเรียนทั้งหมด โดยเขียนเป็นข้ออาบนกระดานดำ <u>ขั้นสรุป</u> ครูให้นักเรียนอ่านข้อคิดที่ได้จากบทเรียน เรื่องร้านค้าริมทางพร้อมกัน และจดลงสมุดแล้วนำมาส่งครู		

เกมทำนถามเราตอบ

อุปกรณ์ บัตรรูปเรือใบ จำนวน 5 ใบ



วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. แต่ละกลุ่มช่วยกันคิดคำถามจากเนื้อหากลุ่มละ 2 หน้า แล้วเขียนคำถามลงในบัตรรูปเรือใบ
3. สลับกับกลุ่มอื่นเพื่อแลกกันตอบคำถาม
4. ส่งตัวแทนเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน
5. ครูอธิบายเพิ่มเติม แล้วให้นักเรียนเขียนลงสมุด

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 28 ครั้งที่ 1 วันที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การเขียน-คัดลายมือ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> 1. การเขียนตามคำบอกนอกจากจะเป็นการทดสอบว่านักเรียนเขียนหนังสือได้ถูกต้องหรือไม่แล้วยังช่วยให้นักเรียนสามารถจำคำที่เขียนได้แม่นยำยิ่งขึ้นด้วย 2. การคัดลายมือ เป็นการฝึกให้นักเรียนทำงานอย่างเป็นระเบียบเรียบร้อยและประณีต <u>จุดประสงค์</u> 1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนคำตามคำบอก จากคำในบทเรียน เรื่องร้านค้าริมทาง ได้อย่างถูกต้อง	-การเขียนคำตามคำบอก -การคัดลายมือ	<u>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</u> ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่อง การเขียนตามคำบอกและการคัดลายมือ <u>ขั้นสอน</u> ครูให้นักเรียนอ่านบทร่ายกรองที่ครูกำหนดแล้วช่วยกันอธิบายความหมาย คำศัพท์ <u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. ครูให้นักเรียนเล่นเกมแด๊ดผู้โชคดี โดยให้นักเรียนเขียนคำตามคำบอก จากเรื่องร้านค้าริมทางประมาณ 30 คำแล้วเปลี่ยนกันตรวจดูเฉลยโดยใช้บัตรคำเสียบบนกระดานผนังที่ละคำ	1. เกมแด๊ดผู้โชคดี 2. บัตรคำ 3. กระดานผนัง 4. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้นป. 5	1. สังเกตความสนใจในการร่วมกิจกรรมของนักเรียน 2. สังเกตการเขียนตามคำบอกของนักเรียนแต่ละคนว่าเขียนได้ถูกต้อง และมีข้อบกพร่องอย่างไร 3. ตรวจสมุดเขียนคำตามคำบอกและสมุดคัดลายมือของนักเรียนทุกคน

แผนการสอนกลุ่มควบคุม
 วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 28 ครั้งที่ 1 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การเขียน-คัดลายมือ) เวลา 3 คาบ

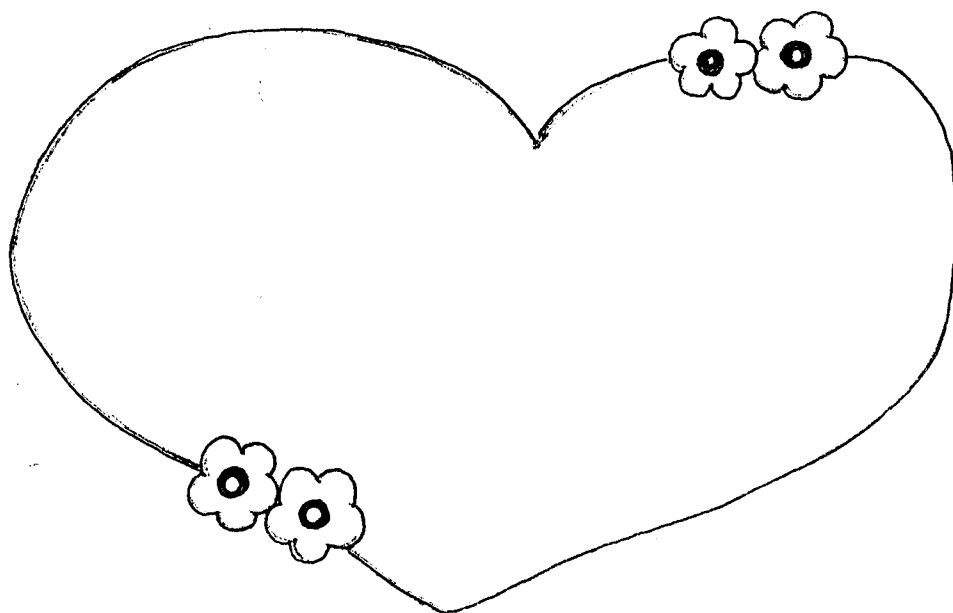
สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
2. เพื่อให้ นักเรียนคัดลายมือได้ถูกต้องสวยงามมากขึ้น		2. ให้นักเรียนแต่งคำที่เขียนผิด โดยให้เขียนคำที่ถูกต้อง 3. ให้นักเรียนคัดข้อความตอนใดตอนหนึ่ง ที่นักเรียนประทับใจจากเรื่อง ร้านค้าริมทาง โดยคัดตัวบรรจง ครั้งบรรทัด ความยาว 8-10 บรรทัด มาส่งครู 4. ครูตรวจสอบการเขียนคำตามคำบอก และตรวจคัดคัดลายมือของนักเรียน แล้วมอบรางวัลแก่ผู้โชคดีให้แก่ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด		

แผนการสอนกลุ่มควบคุม
 วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 28 ครั้งที่ 1 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การเขียน-คัดลายมือ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		<u>ขั้นสรุป</u> ครูสรุปผลการเขียนคำตามคำบอกของนักเรียนแต่ละคนว่าเขียนได้ถูกต้องมากน้อยเพียงใด และสรุปผลการคัดลายมือของนักเรียนแต่ละคนว่าคิดได้ถูกต้องสวยงามและรวดเร็วเพียงใด		

เกมแต่ผู้โชคดี

อุปกรณ์ บัตร "แต่ผู้โชคดี" จำนวน 10 ใบ



วิธีเล่น

1. ครูให้นักเรียนทุกคนเขียนคำตามคำบอก 30 คำ
2. เฉลยคำที่ถูกต้องบนกระดาน
3. แจกบัตร "แต่ผู้โชคดี" แก่ผู้ที่เขียนถูก 25 - 30 คำ
4. แก้วคำที่ผิดส่งครูทุกคน

แผนการสอนกลุ่มควบคุม
วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 28 ครั้งที่ 2 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การใช้พจนานุกรม) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
สาระสำคัญ พจนานุกรมเป็นหนังสือสำหรับค้นคว้าหาความรู้เกี่ยวกับคำในภาษาไทย การใช้พจนานุกรมนอกจากจะเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง และยังช่วยให้นักเรียนใช้ภาษาไทย ทั้งในการพูดการอ่าน และการเขียน ได้ถูกต้องด้วย	การใช้พจนานุกรมหา คำอ่าน ความหมาย และชนิดของคำใน บทเรียน เรื่อง ร้านค้า ริมทาง ริมทาง	<u>ขั้นนำ</u> เข้าสู่บทเรียน ครูนำบัตรคำต่อไปนี้เสียใบในกระเป๋ หนึ่ง "ปริศนา" "ธนาคาร" "อนุรักษ์" "อุปการะ" แล้วให้นักเรียนอ่านออกเสียง พร้อมๆกัน จากนั้นครูสนทนากับนักเรียนถึง ความหมายของคำดังกล่าว <u>ขั้นสอน</u>	1. เกมชิงเอายักษ์ 2. บัตรคำ 3. กระเป๋าหนังสือ 4. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตความตั้งใจ และความร่วมมือนใน การทำงาน ของ นักเรียนแต่ละกลุ่ม 2. ตรวจผลงานของ นักเรียนแต่ละกลุ่ม
จุดประสงค์ เพื่อให้ นักเรียนสามารถหาคำชนิด ของคำและความหมายของคำต่างๆ		1. ครูให้นักเรียนช่วยกันบอกคำยาก่อน ในบทเรียนแล้วนำมาเขียนบนกระดานดำ 2. ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำยากตามครู <u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม ๆ ละ 6 คน ให้แต่ละกลุ่มเล่นเกมชิงเอายักษ์		

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 28 ครั้งที่ 2 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การใช้พจนานุกรม) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนรู้การสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		2. ให้แต่ละกลุ่มรับผิดชอบบัตรคำแล้วช่วยกันค้นหาคำอ่านชนิดของคำ ความหมาย และแต่งประโยคกลุ่มละ 2 คำ แล้วเขียนลงในตารางดังนี้		

แผนการสอนกลุ่มควบคุม
 วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 28 ครั้งที่ 2 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การใช้พจนานุกรม) เวลา 3 คาบ

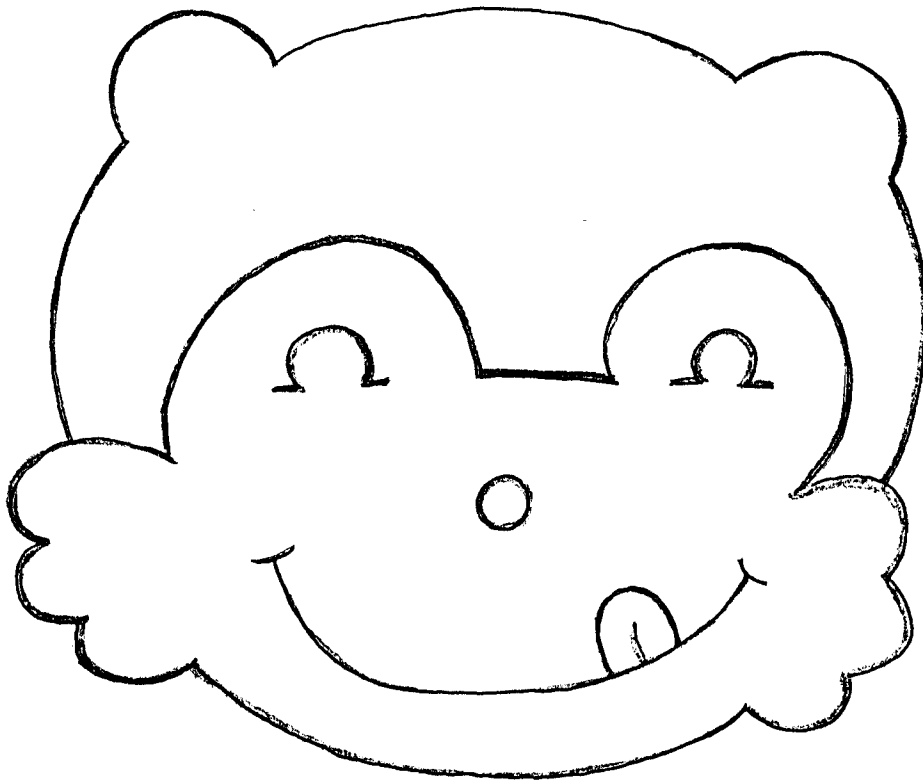
สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน					สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		คำอ่าน	ชนิดของคำ	ความหมาย	ตัวอย่างประโยค			
		อุป-กรณ-ปะ-ก่อน	นาม	เครื่องมือ	สงกรานต์ ใช้เสียม เป็นอุป-กรณ- การขุดหลุม			

แผนการสอนกลุ่มควบคุม
 วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 28 ครั้งที่ 2 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การใช้พจนานุกรม) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		3. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน 4. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำผลงานมารวบรวมกัน เพื่อใช้เป็นพจนานุกรมประจำชั้นต่อไป <u>ขั้นสรุป</u> ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปคำที่เขียนยากในบทเรียน โดยให้นักเรียนอ่านบัตรคำพร้อมกัน		

เกมชิงเอาชัย

อุปกรณ์ บัตรรูปการ์ตูน จำนวน 5 ใบ



วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. แต่ละกลุ่มรับของบัตรคำกลุ่มละ 1 ของ (ของละ 2 คำ)
3. สมาชิกในกลุ่มช่วยกันค้นหาคำอ่าน ชนิดของคำ ความหมายและแต่งประโยค
กลุ่มละ 2 คำ แล้วนำมาเขียนลงในตารางบนกระดาน
4. ให้นักเรียนอ่านตารางพร้อมกันแล้วเขียนลงสมุด

แผนการสอนกลุ่มควบคุม
วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 28 ครั้งที่ 3 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การอ่านบรรยาย) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การอ่านบรรยายนอกจากจะช่วยให้เด็กเรียนรู้เห็นความงามของภาษาแล้วยังเป็นการปลูกฝังให้เด็กเรียนรู้นิสัยรักใคลองกลอนด้วย <u>จุดประสงค์</u> 1. เพื่อให้เด็กเรียนสามารถอ่านบรรยายเรื่องเรื่องชมกได้ 2. เพื่อให้เด็กเรียนสามารถอธิบายความหมายบรรยายเรื่องชมกได้	อ่านบรรยายเรื่อง "ชมก"จากหนังสือเรียนภาษาไทยชั้น ป.5 หน้า 49	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูเปิดเครื่องบันทึกเสียงการอ่านทำนองเสนาะบรรยายของนักเรียนจากการเรียนครั้งแล้วให้นักเรียนฟังและสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องการทำนองเสนาะ ขั้นสอน 1. ครูและนักเรียนช่วยกันแบ่งช่วงการหยุดหรือจังหวะในการอ่านบรรยายเรื่อง "ชมก" 2. ให้นักเรียนคนใดคนหนึ่งอ่านออกเสียงบรรยายตามจังหวะการหยุดเป็นเสียงธรรมชาติให้เพื่อน ๆ ฟัง	1. เกมนกน้อยร้องกรอง 2. เครื่องบันทึกเสียงและแถบบันทึกเสียงการอ่านทำนองเสนาะ 3. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้นป.5	1. สังเกตการฝึกอ่านทำนองเสนาะของนักเรียนแต่ละกลุ่ม 2. สังเกตการอ่านทำนองเสนาะของนักเรียนแต่ละกลุ่ม 3. ตรวจสอบฝึกหัดภาษาไทย

แผนการสอนกลุ่มคาบคุณ

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 28 ครั้งที่ 3 วันที่ 7 เรื่อง รื่นคำรยทาง (การอ่านหรือการอง) เวลา 3 คาบ

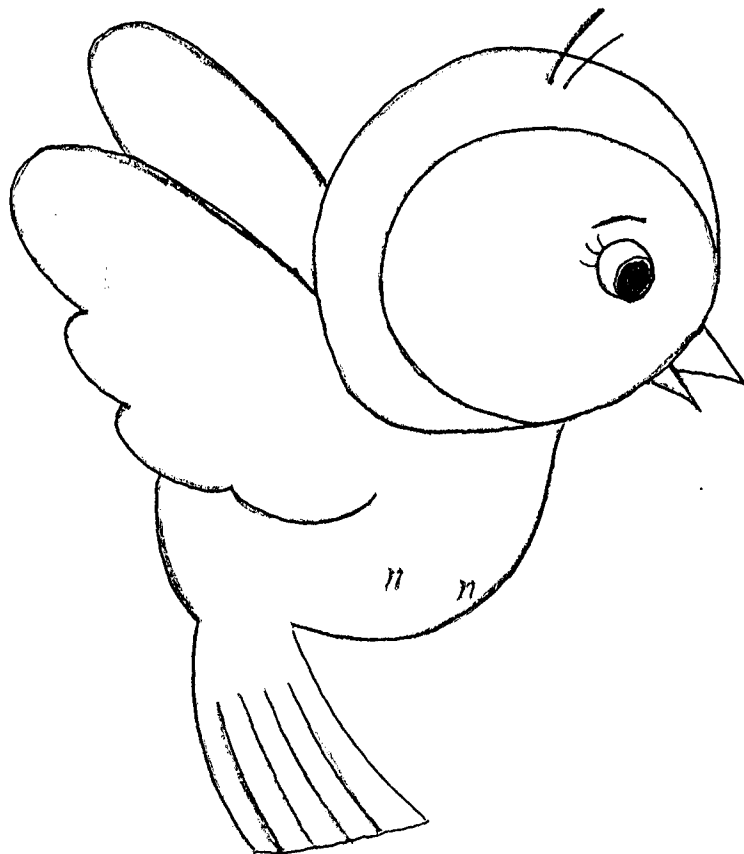
สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		3. ให้นักเรียนทุกคนอ่านออกเสียงบทหรือการอง เป็นเสียงธรรมดาพร้อมกัน 4. ครูอ่านบทหรือการองเรื่อง "ชนนค" เป็นทำนองเสนาะ ให้นักเรียนฟัง 5. ให้นักเรียนอ่านทำนองเสนาะตามครู ทีละ 4 วรรค หรือ 1 บท จนจบทั้ง 4 บท <u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้นักเรียนเล่นเกมบทยหรือการอง โดยสมาชิกในกลุ่มช่วยกันโยงสัมพันธ์ 2. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มอ่านทำนองเสนาะบทหรือการองเรื่อง "ชนนค" ให้ครู		

แผนการสอนกลุ่มควบคุม
 วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 28 ครั้งที่ 3 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การอ่านหรือการร้อง) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		และเพื่อน ๆ ฟัง 3.ครูและนักเรียนช่วยกันอธิบาย ความหมายของบทร้อยกรอง "ซมลก" <u>ขั้นสรุป</u> 1.ครูสรุปผลการอ่านทำนองเสนาะของ แต่ละกลุ่ม 2.ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ 7 ข้อที่ 11- 12		

เกมกันน้อยร้อยกรอง

อุปกรณ์ บัตรรูปนก จำนวน 5 ใบ



วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. แต่ละกลุ่มช่วยกันโยงเส้นสัมผัสร้อยกรองในบัตรรูปนก
3. อ่านทำนองเสนาะบทร้อยกรองเรื่องชนบทให้ครูและเพื่อน ๆ ฟังทีละกลุ่ม

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 28 ครั้งที่ 4 บทที่ 7 เรื่องร้านคำรันทง (การอ่านเสริมบทเรียน) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การอ่านเสริมบทเรียน นอกจากจะทำให้ให้นักเรียนรู้จักศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองแล้วยังเป็นการปลูกฝังให้นักเรียนมีนิสัยรักการอ่านด้วย <u>จุดประสงค์</u> 1. เพื่อให้นักเรียน อ่านเรื่อง ผู้ชนะใจตนเองแล้วสามารถเขียนคำถามและตอบคำถามได้	อ่านบทอ่านเสริมบทเรียน เรื่อง "เรื่องผู้ชนะใจตนเอง" จากหนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 หน้า 50 - 51	<u>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</u> ครูให้นักเรียนดูภาพจากหนังสือเรียนภาษาไทย หน้า 50 แล้วสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับภาพนั้น <u>ขั้นสอน</u> ครูกำหนดเวลาให้นักเรียนอ่านในใจ เรื่องผู้ชนะใจตนเองจากหนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 หน้า 50 - 51 <u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้เล่นเกมดอกไม้งาม	1. เกมดอกไม้งาม 2. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 3. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตการทำกิจกรรมของนักเรียนแต่ละกลุ่ม 2. ตรวจผลงานของนักเรียนแต่ละกลุ่ม 3. ตรวจแบบฝึกหัดภาษาไทย

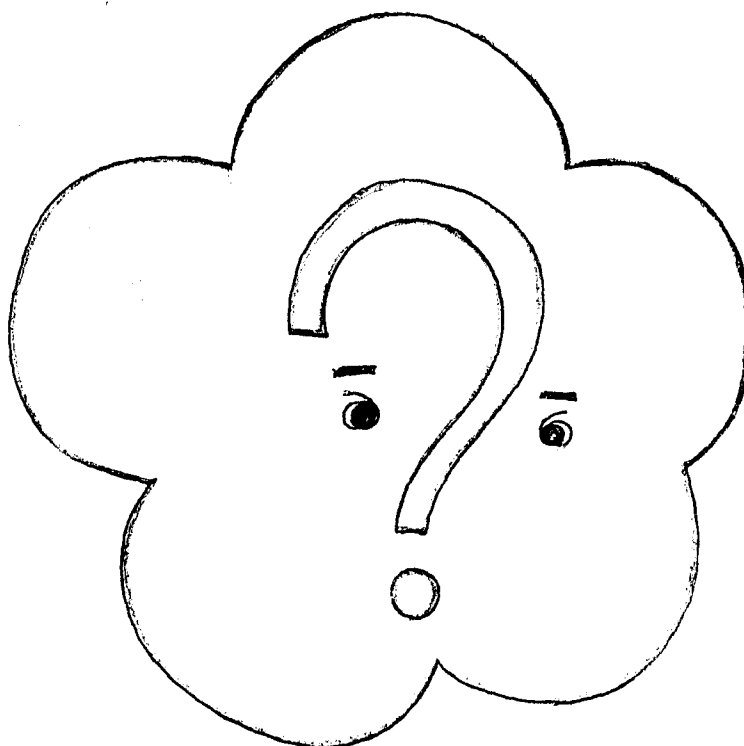
แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 28 ครั้งที่ 4 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การอ่านในใจ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
2. เพื่อให้ นักเรียน เขียนประโยค ใจความสำคัญและย่อเรื่อง ได้ 3. เพื่อให้ นักเรียนสรุปข้อคิดที่ได้ จากการอ่านเรื่อง ได้ถูกต้อง		2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอ กิจกรรมที่กลุ่มตนทำหน้าชั้น แล้วนำผลงาน มาส่งครู ขั้นสรุป 1. ครูสรุปผลการทำกิจกรรม ของนักเรียน เรียน แต่ละกลุ่ม โดยให้นักเรียนเล่า เรื่อง ผู้ชนะใจตนเองทีละคน 2. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ 7 ข้อ 13		

เกมดอกไม้ปริศนา

อุปกรณ์ บัตรดอกไม้ปริศนาสีต่าง ๆ สีละ 5 ใบ จำนวน 15 ใบ



วิธีเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. ให้แต่ละกลุ่มรับบัตรดอกไม้ปริศนา กลุ่มละ 3 ดอก 3 สี (แดง เหลืองและ น้ำเงิน)
3. สีแดงให้คิดคำถาม 5 ข้อ สีเหลืองให้คิดคำตอบ 5 ข้อ
สีน้ำเงินเป็นบัตรสรุปข้อคิดที่ข้อก็ได้
4. แต่ละกลุ่มเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน ครูอธิบายเพิ่มเติม
5. นักเรียนจดคำถาม คำตอบและข้อคิดลงสมุด

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 5 สัปดาห์ที่ 25 ครั้งที่ 1 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การอ่านในใจ) เวลา 3 คาบ

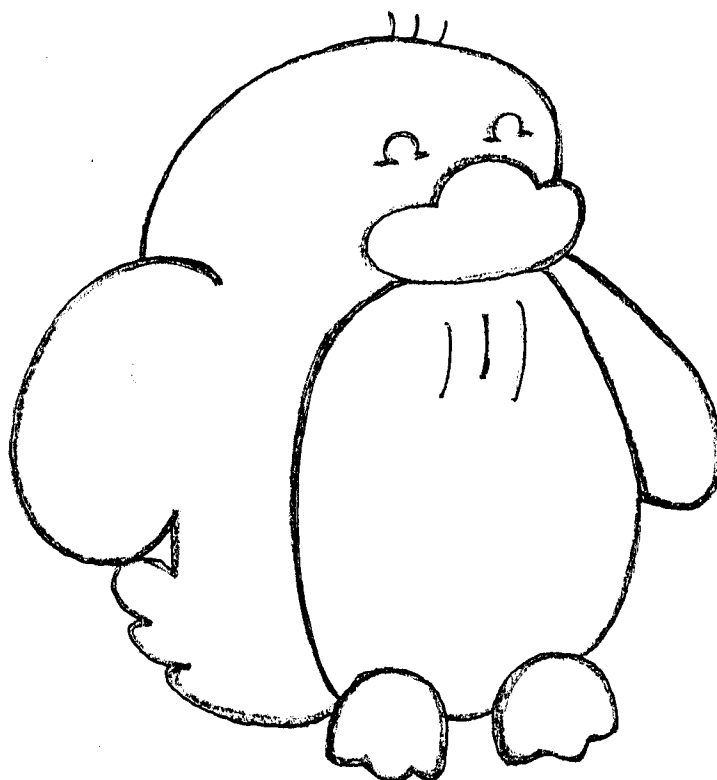
สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> ในชีวิตประจำวัน เราใช้การอ่านในใจมากที่สุด การอ่านในใจที่มีประสิทธิภาพ ผู้อ่านจะต้องจับใจความสำคัญตอบคำถาม และเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ได้ <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านในใจเรื่องร้านค้าริมทางแล้วจับใจความสำคัญของเรื่องตอบคำถาม และเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ได้	อ่านในใจ บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง จากหนังสือเรียนภาษาไทยชั้น ป.5 29 - 39	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูให้นักเรียนดูภาพจากหนังสือเรียนภาษาไทยชั้น ป.5 เล่ม 2 หน้า 33 แล้วให้นักเรียนตอบคำถามจากบัตรคำถามเกี่ยวกับความหมายของภาพ ขั้นสอน ครูอธิบาย ความหมายคำศัพท์ใหม่ทีละคำแล้วนำไปเขียนบนกระดานหนึ่ง พร้อมบัตรความหมายของคำ ให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน ขั้นฝึกทักษะ 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้นักเรียนเล่นเกมแข่งเร่งท้าย และ	1. บัตรคำใหม่ และบัตรความหมายของคำ 2. กระดาษแผ่น 3. เกมแข่งเร่งท้าย 4. บัตรคำถาม 5. หนังสือเรียนภาษาไทยชั้น ป.5 6. แบบฝึกหัดภาษาไทยชั้น ป.5	1. สังเกตความตั้งใจในการอ่านในใจของนักเรียน 2. สังเกตการตอบคำถามจากบัตรคำถาม 3. พิจารณาการเรียงลำดับเหตุการณ์ของเรื่อง 4. ตรวจสอบแบบฝึกหัดภาษาไทย

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 5 ครั้งที่ 1 บทที่ 7 เรื่อง ร้ายคำร่ำทาง (การอ่านออกเสียง) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		ตอบคำถามจากบัตรคำถาม เกี่ยวกับเนื้อเรื่อง และเรียงลำดับเหตุการณ์จากบัตรภาพ 2. แต่ละกลุ่มนำเสนอหน้าชั้น <u>ขั้นสรุป</u> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อเรื่อง พร้อมทั้งสรุปแนวคิดของเรื่องว่า คนเราจะต้องพัฒนาตนเองให้สามารถดำรงตนอยู่ในสังคมได้ อย่างมีความสุข โดยไม่เอาเปรียบผู้อื่น และมี ความรับผิดชอบต่อสังคม แล้วให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ 7 ข้อ 1 - 2		

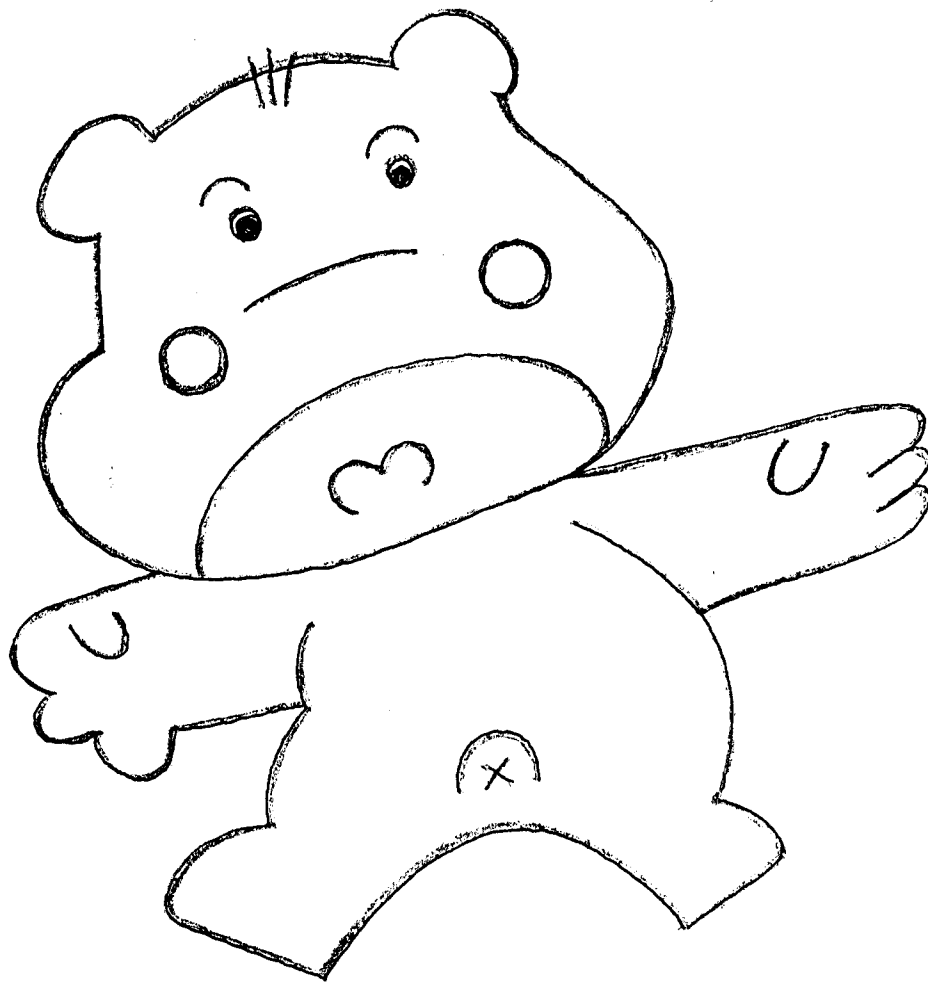
บัตรคำถาม



บัตรคำถามที่

1. ภาพนี้เกิดขึ้นที่ไหน
2. ในภาพมีอะไรบ้าง
3. จากภาพเด็ก 3 คน มาพบกันเพื่ออะไร
4. เด็กสามคนขายอะไร ที่ไหน ขายดีไหม เพราะอะไร
5. ต่อมาร้านค้าของเด็ก 3 คน เป็นอย่างไร มีอะไรบ้างที่เปลี่ยนแปลง

บัตรคำถาม



บัตรคำถาม

1. ทำไมอรรถจึงชวนเพื่อน ๆ มาบ้าน
2. เหตุใดพวกเด็ก ๆ จึงเลือกบริเวณต้นก้ามปูเป็นที่ขายของ
3. พวกเด็กทั้ง 3 คน นำเงินมาลงทุนขายคนละเท่าไร และได้เงินมาอย่างไร
4. ทำไมวันแรกจึงขายของไม่ได้
5. ต่อมาเด็ก ๆ ขายดีเพราะอะไร
6. ข้อคิดที่ได้จากการอ่านเรื่อง

บัตรคำถาม

คำชี้แจง : นำพยัญชนะ สระหรือคำที่กำหนดมาให้มาเรียงให้เป็นคำหรือกลุ่มคำตามความหมายที่กำหนดให้

ดา ชั่ง ชาติ ไม่	→		→	ตรงกับตราชั่ง ชั่งได้ตามน้ำหนักของ
อายุคนชั่งค่อน	→		→	ช่วงเวลาประมาณเกินครึ่งของอายุขัย
ลงแรงทุนลง	→		→	การออกเงินเป็นทุนและออกแรงทำงาน
บ้หาลักง	→		→	ซากของสัตว์ทะเลไม่มีกระดูกสันหลัง เกาะกันอยู่ในลักษณะคล้ายกิ่งไม้มีหลายสี
ณมิษา	→		→	การประกาศหรือการเผยแพร่หนังสือออกไป ยังสาธารณชน
กะแลว	→		→	เขตบริเวณ, ระหว่าง

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 25 ครั้งที่ 2 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การทำแผนภาพโครงเรื่อง) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การเล่าเรื่อง และการเขียนแผนภาพโครงเรื่อง เป็นการฝึกทักษะในการพูด และการเขียน <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้นักเรียน สามารถเดิมข้อความลงในแผนภาพโครงเรื่อง และ ใช้แผนภาพโครงเรื่อง ในการเล่าเรื่องและเขียนเรื่องได้	-วิเคราะห์โครงเรื่องร้านค้าริมทาง -เล่าเรื่องตามแผนภาพโครงเรื่อง ร้านค้าริมทาง -เขียนเรื่องตามแผนภาพโครงเรื่อง ร้านค้าริมทาง	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูให้นักเรียนตอบคำถามจากบัตรคำถามที่ละคน เพื่อทบทวนเนื้อเรื่อง ขั้นสอน ครูนำแผนภาพโครงเรื่อง มาเขียนบนกระดานคำ แล้วอธิบายถึงหัวข้อต่าง ๆ ในแผนภาพโครงเรื่อง ให้นักเรียนฟัง ขั้นฝึกทักษะ 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน 2. ให้เล่นเกม ร้อยกันหน่อตอกกันหน่อแล้วตอบคำถามจากบัตรคำถาม	1. แผนภาพโครงเรื่องร้านค้าริมทาง 2. เกม ร้อยกันหน่อ ตอกกันหน่อ 3. บัตรคำถาม 4. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป. 5 5. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป. 5	1. สังเกตความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียน 2. สังเกตการตอบคำถามจากบัตรคำถาม 3. สังเกตการเดิมข้อความลงในแผนภาพโครงเรื่อง

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 25 ครั้งที่ 2 บทที่ 7 เรื่อง รำแดนไพรทาง (การทำแผนโครงเรื่อง) เวลา 3 คาบ

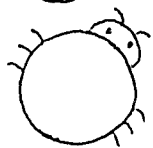
สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		3. แต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน 4. ให้นักเรียนเขียนแผนภาพโครงเรื่องด้วยภาษาของนักเรียนเองลงสมุด แล้วนำมาส่งครู ขั้นสรุป ครูให้นักเรียนอ่านเรื่องที่นักเรียนเขียนตามแผนภาพโครงเรื่อง คนละ 1 เรื่อง และให้ทำแบบฝึกหัดที่ 7 ข้อ 3-4		4. สังเกตการเล่าเรื่องตามแผนภาพโครงเรื่อง 5. ตรวจผลงานการเขียนเรื่องตามแผนภาพโครงเรื่อง 6. ตรวจแบบฝึกหัดภาษาไทย

บัตรคำถาม

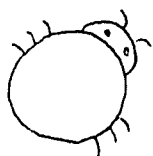
คำชี้แจง : เขียนหมายเลขเรียงลำดับเหตุการณ์ เรื่องร้านค้าริมทางลงในรูปเต่าทองต่อไปนี้



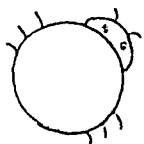
ลุงที่มาช่วยอรรถ วิทูร และสงกรานต์สร้างเพิงเป็นเวลา 5 วัน จึงเสร็จ



มีแก๊งค์เพี้ยมาจอดรถอุดหนุนมากมาย บางรายเป็นลูกค้าเก่าแวะมาอุดหนุน และคุยกับเด็ก ๆ



ไม่มีรถคันไหนแวะซื้อผลไม้ของเด็ก ๆ วิทูรกับสงกรานต์เริ่มบ่น



อรรถ และสงกรานต์ไปชวนกานแก้วมาช่วยขายของ โดยจะเฉลี่ยกำไรให้กานแก้ว



เด็ก ๆ ช่วยกันทำป้ายโฆษณา และจัดผลไม้แขวนไว้ตามราวไม้ไผ่



อรรถ วิทูร และสงกรานต์นำเงินที่เก็บไว้มารวมทุนคนละ 1,000 บาท ซื้อผลไม้จากพ่อแม่วางขาย

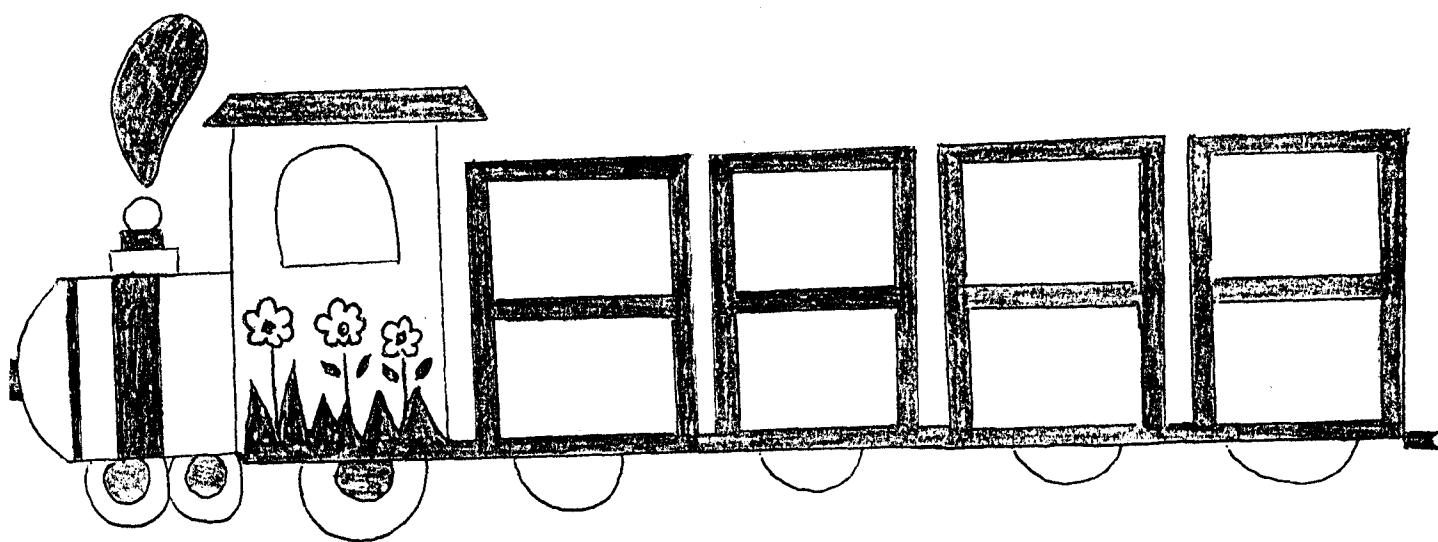


เด็ก ๆ ช่วยกันขายผลไม้ และภูมิใจที่ได้ใช้เวลาว่างช่วงปิดภาคเรียนทำงานหารายได้ช่วยพ่อแม่



อรรถนัดกับวิทูร และสงกรานต์มาพบกันเพื่อปรึกษาเรื่องขายของใต้ต้นกล้วย

บัตรรถไฟ



- วิฑูรไม่เห็นด้วยกับความคิดของสงกรานต์ที่จะให้ขายของที่ประดิษฐ์จากเปลือกหอย กัลปังหาหรือปะการัง
- ทุกคนเห็นด้วย และนำเงินที่เก็บไว้มารวมทุนคนละ 1,000 บาท โดยตกลงกันว่าจะใช้แคร่ไม้ต้นก้ามปูเป็นสถานที่ขายของ
- อรรถมีความคิดที่จะทำป้ายโฆษณาเด็ก ๆ จึงช่วยกันทำป้ายเขียนข้อความเชิญชวน และช่วยกันจัดผลไม้ให้มองเห็นง่าย
- อรรถและสงกรานต์ชวนกานแก้วมาช่วยขายผลไม้โดยจะเฉลี่ยผลกำไรให้กานแก้ว
- วิฑูรเสนอว่าควรมีชื่อร้านกานแก้วตั้งชื่อร้านว่า "ริมทาง"
- สงกรานต์รับอาสาเขียนป้ายติดหน้าร้านค้าเด็ก ๆ ให้น่าสนใจ
- มีนักท่องเที่ยวมาอุดหนุนมากมาย เพราะความซื่อสัตย์ไม่โกงตาชั่งของเด็ก ๆ
- เด็ก ๆ รู้สึกภูมิใจที่ได้ใช้เวลาว่างช่วงปิดภาคเรียนหารายได้ช่วยพ่อแม่ด้วยความคิดของตนเอง

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 25 ครั้งที่ 3 บทที่ 7 เรื่อง ร้านค้าริมทาง (การอ่านออกเสียง) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
สาระสำคัญ การอ่านออกเสียงเป็นการอ่านเพื่อสื่อสารให้ผู้ฟัง การอ่านออกเสียงที่มีประสิทธิภาพผู้อ่านจะต้องอ่านให้ชัดเจนถูกต้อง การวรรณตอนและใช้น้ำเสียงได้เหมาะสมกับเรื่องที่อ่าน จุดประสงค์ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถอ่านออกเสียงเรื่องร้านค้าริมทางให้ผู้ฟังได้อย่างถูกต้อง ตามหลักเกณฑ์การอ่านที่ดี	-อ่านออกเสียงบทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง จากหนังสือเรียนภาษาไทย หน้า 29 - 39 หลักเกณฑ์การอ่านออกเสียง 1.อ่านคล่องไม่ตะกุกตะกัก 2.อ่านได้ชัดเจน 3.อ่านได้ถูกต้อง 4.เว้นวรรคตอนถูกต้อง	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูให้นักเรียนทบทวนอ่านออกเสียงคำยาก จากบัตรคำ ขั้นสอน ครูนำแผนภูมิหลักเกณฑ์การอ่านออกเสียงมาติดบนกระดานดำและอธิบายหลักเกณฑ์การอ่านออกเสียงให้นักเรียนฟัง ขั้นฝึกทักษะ 1.แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน 2.ให้เล่นเกมร่วมใจแล้วตอบคำถามจากบัตรคำถาม	1.บัตรคำที่อ่านยาก 2.แผนภูมิหลักเกณฑ์การอ่านออกเสียง 3.เกมร่วมใจ 4.บัตรคำถาม 5.หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5	1.สังเกตการร่วมกิจกรรมของนักเรียน 2.สังเกตการอ่านออกเสียงของนักเรียนแต่ละกลุ่ม 3.สังเกตการตอบคำถามจากบัตรคำถาม

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 25 ครั้งที่ 3 บทที่ 7 เรื่อง ร้ายคำรันทง (การอ่านออกเสียง) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
	5. ใช้คำเสียง ได้ เหมาะสมกับเรื่องที่อ่าน 6. ไม่อ่านตก-เติมและ ตัว	3. ผู้ฟังพิจารณาการอ่านของแต่ละกลุ่ม ตามหลักเกณฑ์การอ่านออกเสียงที่ดี ขั้นสรุป ครูสรุปผลการอ่านออกเสียง ของ นักเรียนแต่ละกลุ่มพร้อมข้อเสนอแนะเพื่อ นำไปปรับปรุงการอ่านต่อไป		

บัตรคำ - บัตรความหมาย

บัตรคำ

บัตรความหมาย

กลิ้งปิ้งหา

ซากของสัตว์ทะเล ไม่มีกระดูกสันหลัง
เกาะกันอยู่ในลักษณะคล้ายกิ่งไม้มีหลายสี

โฆษณา

การประกาศหรือการเผยแพร่หนังสือ
ออกไปยังสาธารณชน

ชั่วก่อนอายุคน

ช่วงเวลาประมาณเกินครึ่งของอายุขัย

เพิง

สิ่งปลูกสร้างมีทั้งชนิดชั่วคราวขนาดเล็กและ
ชนิดถาวรประกอบด้วยหลังคาปีกเดียว

ไม่ขาดตาข้าง

ตรงกับตราช้างได้ตามน้ำหนักของ

ไม้อัด

ไม้ที่ทำขึ้นโดยเอาไม้แผ่นบาง ๆ หลายแผ่น
มาผนึกเข้าด้วยกัน

รวมทุน

การนำเงินที่มีอยู่มารวมกันเพื่อประโยชน์ให้งอกงาม

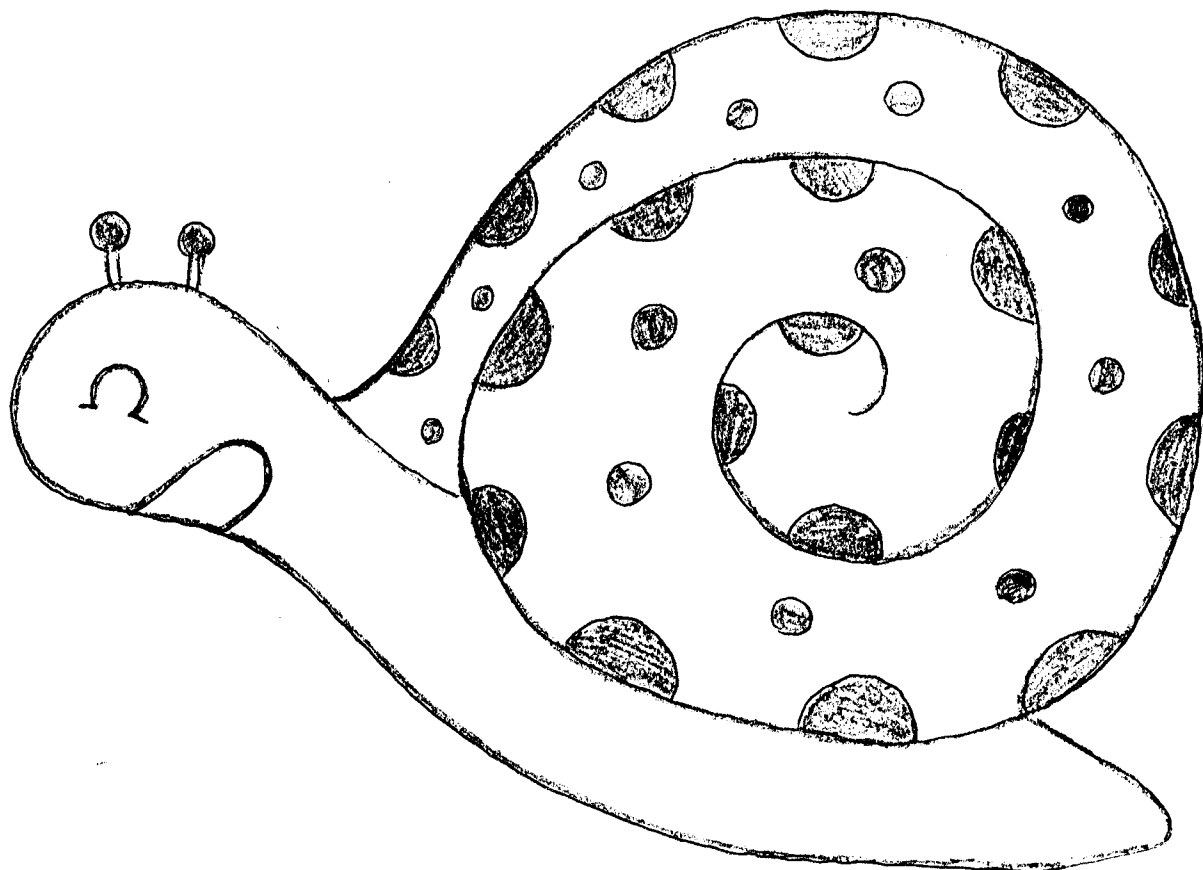
ลงทุนลงแรง

การออกเงินเป็นทุนและออกแรงทำงานเพื่อหากำไร

ละแวก

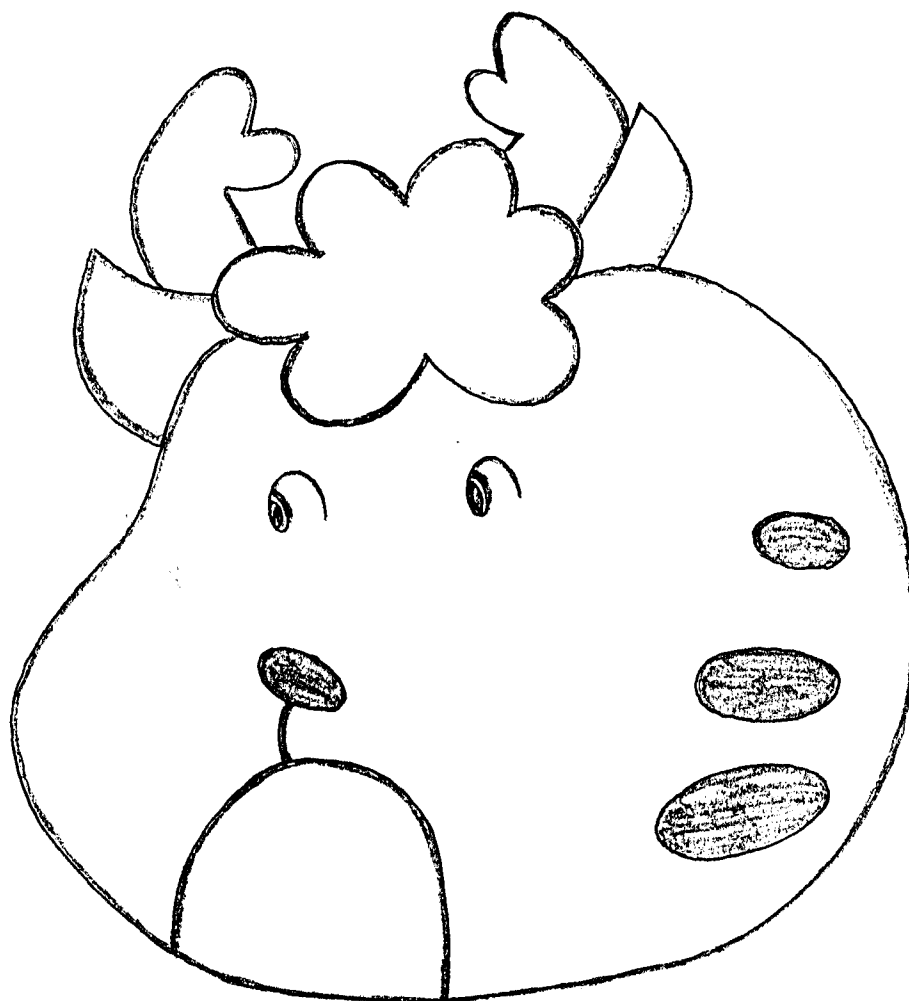
เขตบริเวณ ระหว่าง

บัตรคำถาม



1. พวกเด็ก ๆ ไม่ขายสิ่งประดิษฐ์ ที่ทำจากเปลือกหอยกัลปังหา และปะการัง เพราะอะไร
2. ทำไมเด็ก ๆ จึงขายผลไม้
3. ทำไมพวกเด็ก ๆ จึงขายดี
4. ประโยชน์ที่ได้จากการขายของคืออะไร
5. ทำไมพ่อแม่ของกานแก้วจึงอนุญาตให้ไปช่วยอรรถ วัชร และส่งგრანด์ขายของ

บัตรคำถาม



บัตรที่ 1 เด็กทั้ง 3 คนคิดขายผลไม้เป็นความคิดที่ดีหรือไม่อย่างไร

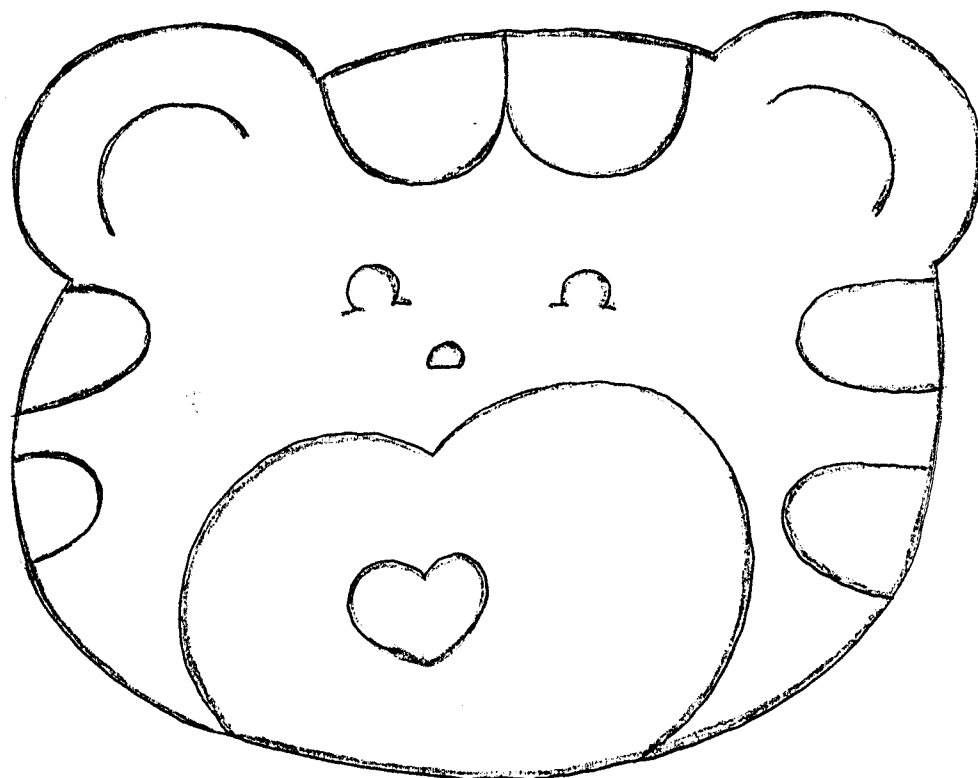
บัตรที่ 2 ถ้าเด็ก ๆ คิดงานประดิษฐ์จากเปลือกหอยมาขายแก่นักท่องเที่ยวจะเกิดผลเสียอย่างไร

บัตรที่ 3 เพราะเหตุใดวันแรกจึงขายผลไม้ไม่ได้และทำไมวันต่อมาจึงขายผลไม้ได้ดีขึ้น

บัตรที่ 4 นักเรียนเคยคิดขายของช่วยเหลือครอบครัวหรือไม่ถ้าเคยคิดต้องการขายอะไร เพราะอะไร

บัตรที่ 5 นักเรียนรู้สึกอย่างไรหากสามารถขายของได้กำไรมาก ๆ และนักเรียนจะนำเงินไปทำอะไรบ้าง

บัตรคำถาม



เรื่องนี้ให้ข้อคิดอะไร

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 25 ครั้งที่ 4 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (ประโยชน์ความรวม) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การมีความรู้ความเข้าใจเรื่องประโยชน์พื้นฐานที่จำเป็นในการเขียน <u>จุดประสงค์</u> 1. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถบอกความหมาย ลักษณะ และข้อสังเกตเกี่ยวกับประโยชน์ความรวมได้ 2. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถแต่งประโยชน์ความรวมที่มีใจความลักษณะต่าง ๆ โดยใช้คำเชื่อมได้ถูกต้องเหมาะสม	ประโยชน์ความรวม -ความหมาย -ลักษณะของประโยชน์ -ข้อสังเกตประโยชน์ -การแต่งประโยชน์	<u>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</u> ครูให้นักเรียน 3-4 คน ออกมาเขียนประโยชน์ตามความต้องการ คนละ 1 ประโยค แล้วครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับประโยชน์ต่าง ๆ ที่นักเรียนเขียน <u>ขั้นสอน</u> 1. ครูให้นักเรียนอ่านความรู้ทางหลักภาษาเรื่องประโยชน์ความรวมจากหนังสือภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เล่ม 2 หน้า 40 - 41 2. ครูให้นักเรียน บอกลักษณะประโยชน์ความรวมจากการอ่านและเขียนประโยชน์ บนกระดานดำ	1. เกมเก็บผลไม้ใส่ตะกร้า 2. บัตรคำถาม 3. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป. 5 4. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป. 5	1. สังเกตการสรุปหลักเกณฑ์เรื่องประโยชน์ความรวมของนักเรียน 2. สังเกตการแต่งประโยชน์ความรวมของนักเรียนแต่ละกลุ่ม 3. สังเกตการตอบคำถามจากบัตรคำถาม 4. ตรวจแบบฝึกหัดภาษาไทย

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 25 ครั้งที่ 4 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (ประโยชน์ความร่วมมือ) เวลา 3 คาบ

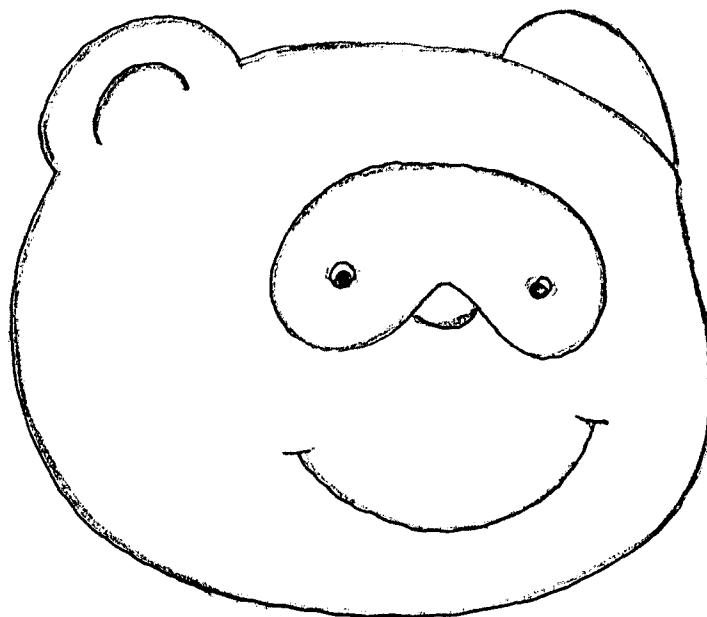
สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วัดผล/ประเมินผล
		<u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน เล่นเกมผลไม้ไล่ตะกร้า 2. แต่ละกลุ่มช่วยกันแต่งประโยคความรวมที่มีความคล้องจองกัน ชัดแจ้งกัน เป็นเหตุเป็นผล เลือกอย่างใดอย่างหนึ่งมาอย่างละ 1 ประโยค แล้วนำไปใส่ในตะกร้าให้ถูกต้องทีละใบ 3. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาแยกประโยคในตารางบนกระดานดังนี้		

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 25 ครั้งที่ 4 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (ประโยชน์ความรวม) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน				สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		ประโยชน์ ความรวม	สถานการณ์	ประโยชน์ ย่อย	ใจความ		
		<u>ขั้นสรุป</u> 1.ให้นักเรียนตอบคำถามจากบัตรคำถาม ที่ละคนแล้วให้จดหลักเกณฑ์ต่างลงสมุด 2.ทำแบบฝึกหัดที่ 7 ข้อที่ 5					

บัตรคำถาม



1. "ผู้ปกครองกับครูต้องร่วมมือกัน" เป็นประโยค

ก. จัดแย้งกัน	ข. คล้อยตามกัน
ค. เป็นเหตุเป็นผลกัน	ง. เลือกเอาอย่างใดอย่างหนึ่ง
2. "คนส่วนใหญ่ออกเดินทางเวลา 6.00 น. ดังนั้นการจราจรเกิดการติดขัดมาก" ข้อใดเป็นคำสันธาน

ก. คนส่วนใหญ่	ข. ออกเดินทาง
ค. ดังนั้น	ง. การจราจร
3. สดุดีต้องหักผ่อนมาก ๆ _____ สดุดีจะไม่หายป่วย

ก. เพราะ	ข. มิฉะนั้น
ค. เพราะว่า	ง. ดังนั้น
4. "เรารับประทานขนมขณะที่ขับรถกลับบ้าน" ข้อใดเป็นประโยคย่อย

ก. เรารับประทาน, เราขับรถ	ข. เรารับประทานขนม, เราขับรถกลับ
ค. เรารับประทานขนม, เราขับรถกลับบ้าน	
ง. เรารับประทานขนม, ขณะที่เราขับรถกลับบ้าน	
5. ข้อใดเป็นสันธานทั้งหมด

ก. และ แล้ว หลัง	ข. ขณะที่ แต่ จึง
ค. มิฉะนั้น ราวกับว่า เปรียบประดุจ	ง. หากว่า หรือ เพราะ

แผนการสอนกลุ่มทดลอง
 วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 26 ครั้งที่ 1 บทที่ 7 เรื่องร้านคำรันทอง (การเขียนย่อความ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
สาระสำคัญ การเขียนย่อความที่ดีผู้เขียนจะต้องอ่านเรื่องให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้อง และจับประเด็นสำคัญมาเรียบเรียงใหม่ด้วยถ้อยคำสำนวนของตนเอง	-การเขียนย่อความ -วิธีเขียนย่อความ	<u>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</u> ครูนำตัวอย่างการเขียนย่อความ มาให้นักเรียนอ่านแล้วสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการเขียนย่อความ <u>ขั้นสอน</u> 1. ครูให้นักเรียนอ่านความรู้เรื่อง การเขียนย่อความจากหนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 หน้า 41 - 42 2. ครูให้นักเรียนช่วยกันเขียน วิธีการเขียนย่อความลงบนกระดานดำ 3. ครูนำแผนภูมิการเขียนย่อความมาติดบนกระดานดำให้นักเรียนอ่าน	1. เกมเย็บรอรางวัล 2. บัตรคำถาม 3. ตัวอย่างการเขียนย่อความ 4. แผนภูมิเขียนขั้นตอนย่อความ 5. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 6. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตความสนใจ ร่วมกิจกรรมของนักเรียน 2. สังเกตการตอบคำถามของนักเรียน 3. ตรวจการย่อความ ของนักเรียนแต่ละกลุ่ม 4. ตรวจแบบฝึกหัดภาษาไทย

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 26 ครั้งที่ 1 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การเขียนย่อความ) เวลา 3 คาบ

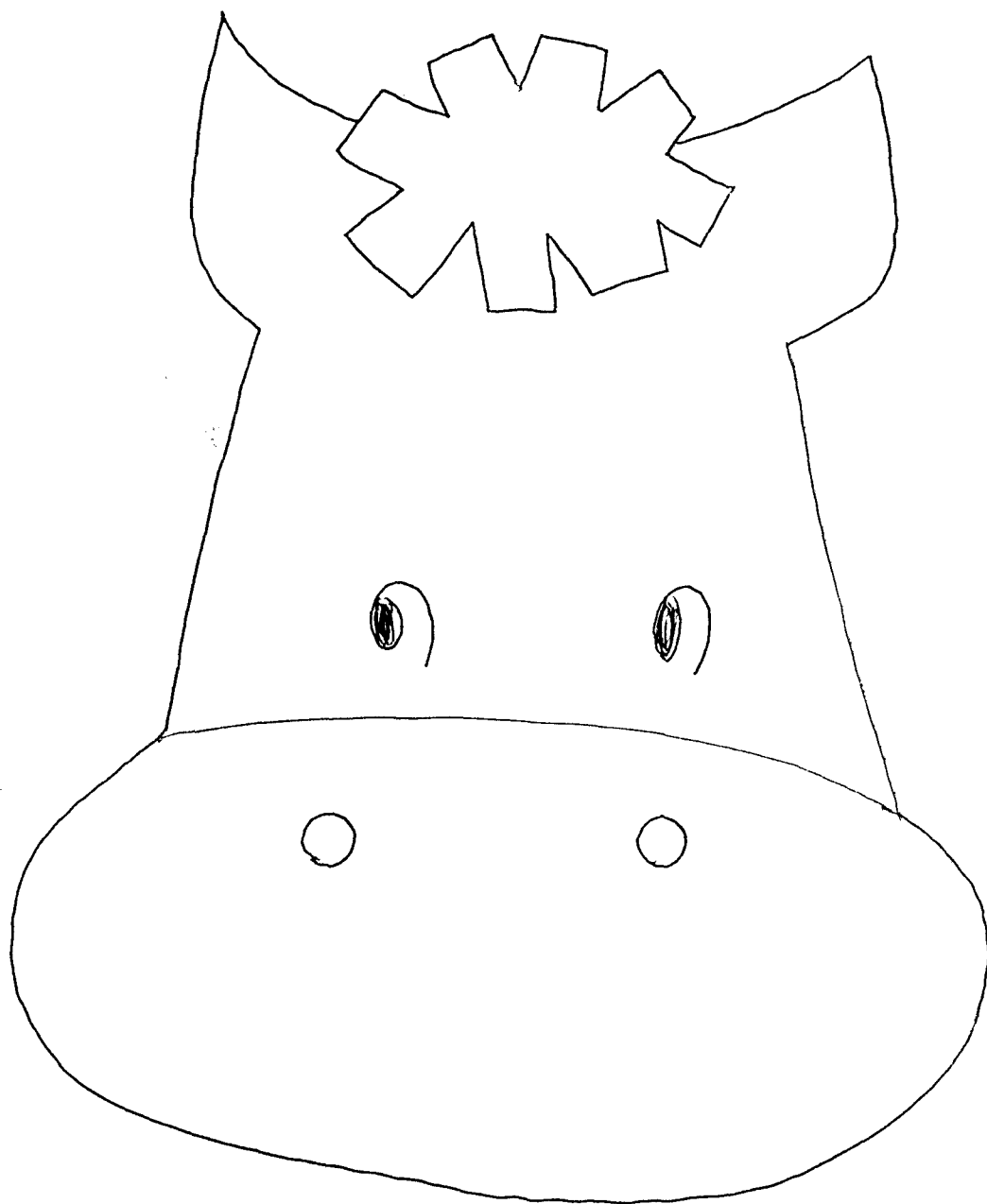
สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		4. ให้นักเรียนอ่านตัวอย่างย่อความเรื่องกั๊กจากหนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 หน้า 42 - 43 และให้นักเรียนสังเกตวิธีการนำใจความสำคัญของแต่ละย่อหน้ามาเรียบเรียงเป็นย่อความ <u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งให้นักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้เล่นเกมย่ออรรถาวัล เรื่องร้านค้าริมทาง 2. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนเสนอผลงานหน้าชั้น แล้วจดลงสมุดส่งครู		

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 26 ครั้งที่ 1 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การเขียนย่อความ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		<u>ขั้นสรุป</u> ครูสรุปผลการย่อความ ของนักเรียนแต่ละกลุ่มว่าย่อความได้ใจความหรือไม่อย่างไร แล้วให้นักเรียนตอบคำถามจากบัตรคำถาม และทำแบบฝึกหัดที่ 7 ข้อ 6		

บัตรคำถาม



1. การย่อความคืออะไร
2. ทำม้วิธีการย่อความอย่างไร
3. จงบอกประโยชน์ของการย่อความ

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 26 ครั้งที่ 2 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การแสดงบทบาทสมมติ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การเขียนเรื่องและการแสดงบทบาทสมมติตามเรื่อง นอกจากจะทำให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์แล้วยังเป็นคนกล้าแสดงออกด้วย <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนเรื่องที่แสดงบทบาทสมมติตามเรื่องที่เรียนได้	การเขียนเรื่อง และการแสดงบทบาทสมมติจากเรื่องร้านค้าริมทาง	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องประโยชน์ของการแสดงบทบาทสมมติและวิธีการแสดงบทบาทสมมติที่น่าสนใจ เพื่อเป็นแนวทางในการแสดงบทบาทสมมติ ขั้นสอน 1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันคิดหาหัวข้อที่จะนำมาแสดงบทบาทสมมติ โดยหัวข้อนั้นจะต้องมีอยู่ในเรื่อง "ร้านค้าริมทาง"	1. เกมยอดนักพูด 2. บัตรคำเกม 3. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป. 5 4. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบ การแสดงบทบาทสมมติของนักเรียน	1. สังเกตการร่วมกิจกรรมของนักเรียนแต่ละคน 2. สังเกตการเตรียมความพร้อมด้านอุปกรณ์สำหรับ การแสดงบทบาทสมมติ 3. สังเกตการตอบคำถามจากบัตรคำถาม

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 26 ครั้งที่ 2 วันที่ 7 เรื่อง ร้านค้าริมทาง (การแสดงบทบาทสมมติ) เวลา 3 คาบ

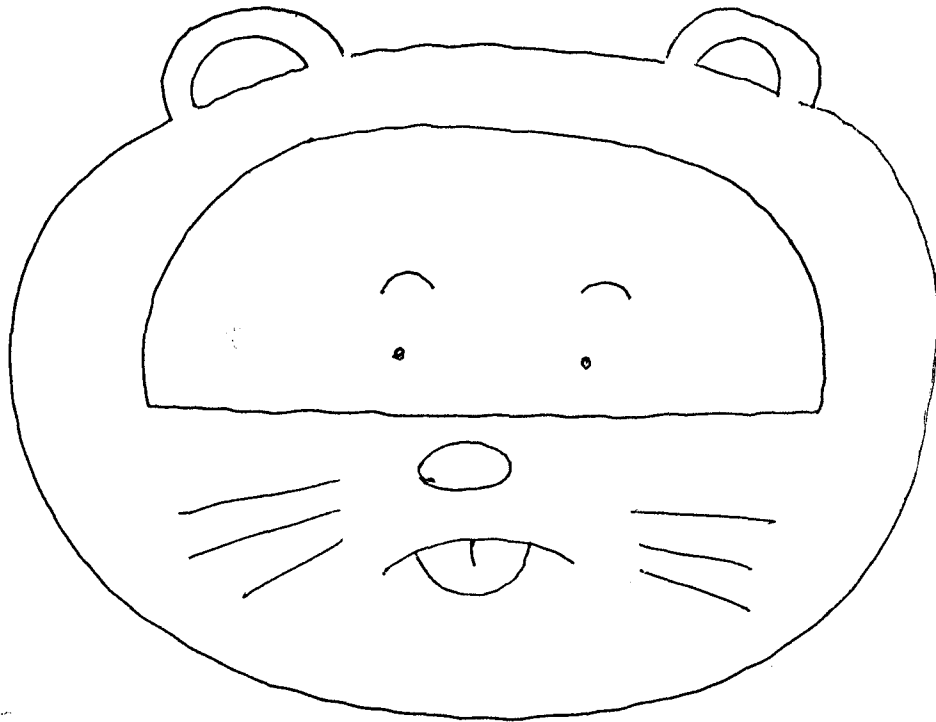
สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		2. เมื่อแต่ละกลุ่มได้หัวข้อแล้ว ให้ออกมาเขียนหัวข้อที่จะแสดงบทบาทสมมติบนกระดานดำ เพื่อไม่ให้หัวข้อซ้ำกัน <u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. ให้แต่ละกลุ่มเล่นเกมยอคนกันแข่งขันกันว่ากลุ่มใดจะใช้สำนวนภาษาในการสนทนาโต้ตอบซึ่งกันและกันได้ดี โดยสมาชิกในกลุ่มต้องช่วยกันวางโครงเรื่องเขียนเรื่อง กำหนดตัวละคร เตรียมอุปกรณ์ประกอบการแสดง และฝึกซ้อมการแสดงบทบาทสมมติกันเองภายในเวลาที่กำหนด		4. ตรวจสำนวนภาษาของเรื่องที่จะนำมาแสดงบทบาทสมมติทุกกลุ่ม 5. สังเกตการวิจารณ์ของผู้ชม

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 26 ครั้งที่ 2 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การแสดงบทบาทสมมติ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		2.กำหนดเวลาให้แต่ละกลุ่ม ออกมาแสดงบทบาทสมมติให้เพื่อนดูโดยจับฉลาก เมื่อแสดงแล้วให้ส่งเรื่องที่ครูและผู้ชมวิจารณ์การแสดง ขั้นสรุป 1.ครูสรุปผลการแสดงบทบาทสมมติของนักเรียนแต่ละกลุ่มพร้อมเติมให้ข้อเสนอแนะ 2.ให้นักเรียนตอบคำถามจากบัตรคำถามที่ละคน		

บัตรคำถาม



- จงบอกประโยชน์ของการแสดงบทบาทสมมติ และวิธีแสดงบทบาทสมมติที่น่าสนใจ

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 26 ครั้งที่ 3 วันที่ 7 เรื่อง รำลึกทาง (การได้ว่าที่) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
สาระสำคัญ การได้ว่าที่เป็นการพูดโต้แย้งกัน อย่างมีเหตุผลในหัวข้อใดหัวข้อหนึ่ง ของคนสองฝ่ายซึ่งต่างฝ่ายต่างหา เหตุผลมาสนับสนุน ข้อเสนอของฝ่ายตน และหาเหตุผล มาหักล้างข้อเสนองของฝ่ายตรงข้าม จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถอธิบาย องค์ประกอบและขั้นตอนต่าง ๆ ในการได้ว่าที่ได้	การได้ว่าที่ -ความหมาย -จุดมุ่งหมาย -องค์ประกอบ -วิธีการและขั้นตอน	<u>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</u> ครูให้นักเรียนชมวีดิทัศน์การได้ว่าที่ 2 - 3 นาที แล้วสนทนากับนักเรียน เรื่องการได้ว่าที่ <u>ขั้นสอน</u> ให้นักเรียนอ่านความรู้เรื่องการได้ว่าที่ จากหนังสือเรียนภาษาไทย หน้า 45 - 47 <u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้แต่ละกลุ่มเล่นเกมรวมพลัง โดย สมาชิกในกลุ่มต้องช่วยกันสรุปตามหัวข้อ การได้ว่าที่ดังนี้	1. เกมรวมพลัง 2. บัตรคำถาม 3. วีดิทัศน์ 4. แผนภูมิขั้นตอนในการ ได้ว่าที่ 5. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตการร่วม กิจกรรมของ นักเรียน 2. สังเกตการอ่าน ความรู้ เรื่อง การได้ว่าที่ และ ความตั้งใจในการฟัง การได้ว่าที่ จาก เครื่องบันทึกเสียง หรือวีดิทัศน์ 3. สังเกตการช่วยกัน สรุปถึงวิธีการ และ ขั้นตอนในการได้ว่าที่

แผนการสอนกลุ่มทดลอง
 วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 26 ครั้งที่ 3 วันที่ 7 เรื่อง รำคำรันทง (การได้วาท) เวลา 3 คาบ

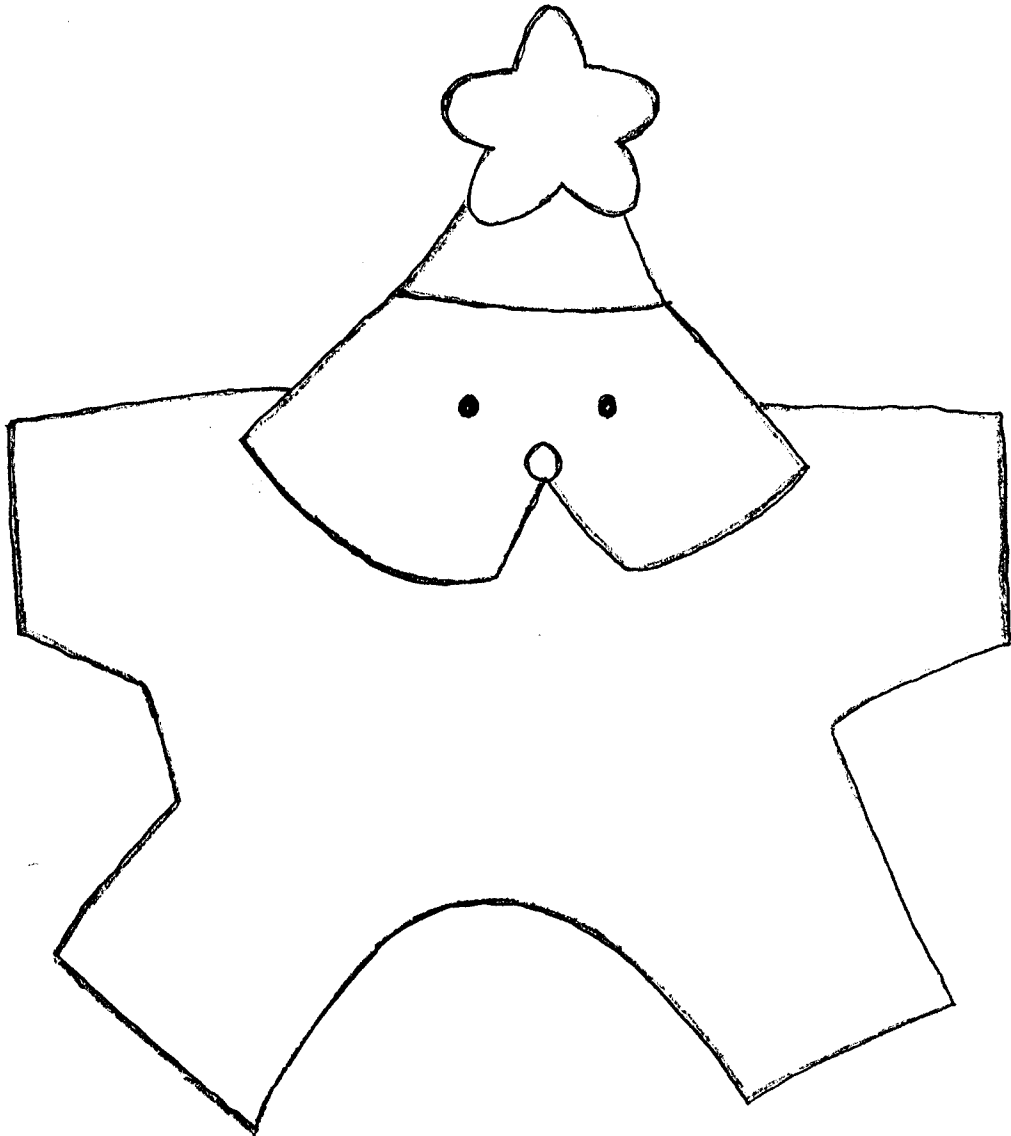
สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		-ความหมาย -จุดมุ่งหมาย -องค์ประกอบ -วิธีการและขั้นตอน 2.แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน 3.ครูใช้แผนภูมิสรุปวิธีการ และขั้นตอนต่าง ๆ ในการได้วาทให้นักเรียนฟังอีกครั้งหนึ่ง เพื่อให้นักเรียนเข้าใจอย่างชัดเจน 4.ครูให้นักเรียนร่วมตัดสินการได้วาทจนจบ		ของนักเรียน 4.สังเกตการตอบคำถามจากบัตรคำถาม

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 26 ครั้งที่ 3 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การโต้วาที) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		<u>ขั้นสรุป</u> ครู และนักเรียนช่วยกันสรุปขั้นตอนในการโต้วาทีตั้งแต่ต้นจนจบอีกครั้ง โดยให้นักเรียนตอบคำถามจากใบคำถามที่ถามทีละคน		

บัตรคำถาม



1. การได้วาที่หมายถึงอะไร
2. จงบอกจุดประสงค์ของการได้วาที่
3. องค์ประกอบของการได้วาที่มีอะไรบ้าง
4. การได้วาที่มีวิธีการและขั้นตอนในการดำเนินการอย่างไร

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 26 ครั้งที่ 4 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การไต่ถาม) เวลา 3 คาบ

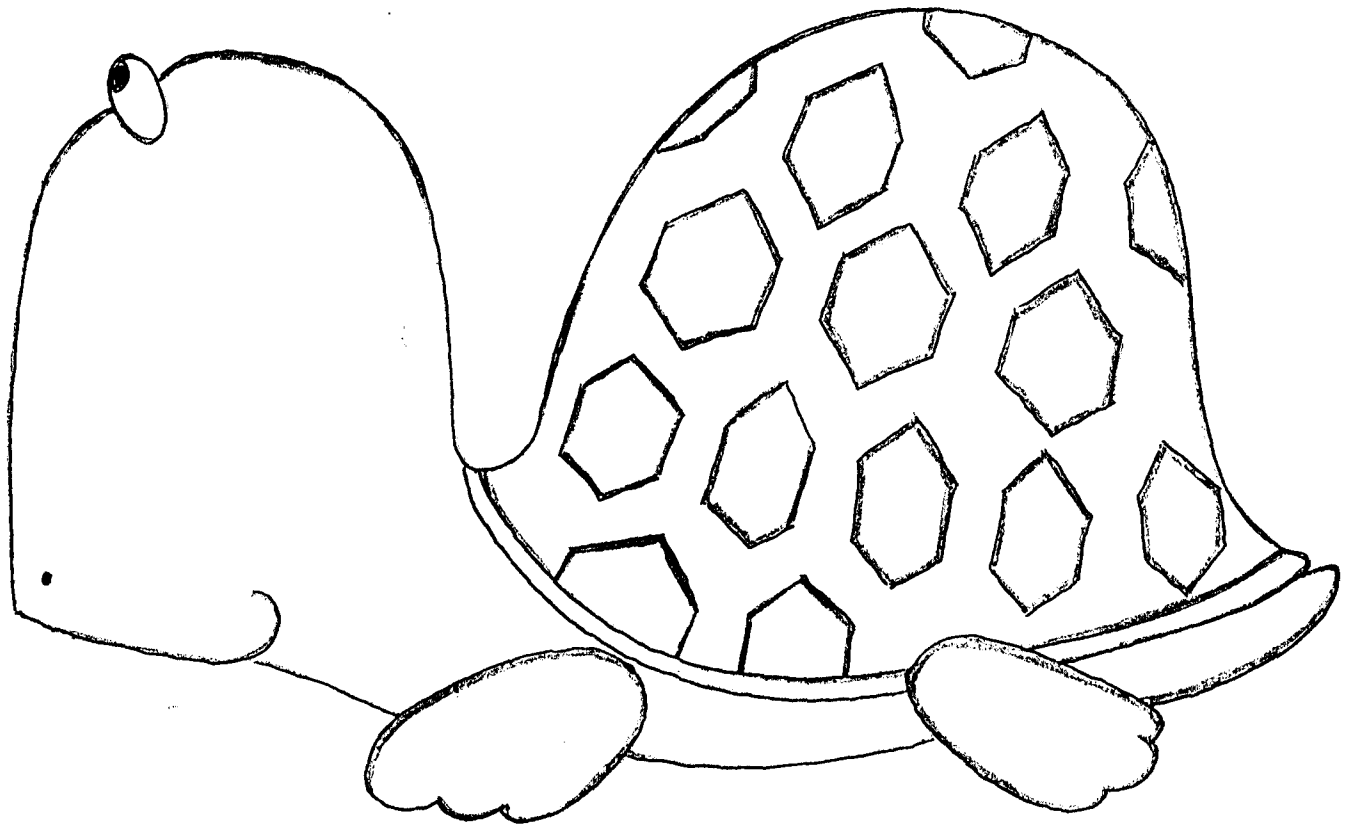
สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การไต่ถามเป็นการพูดโต้แย้งกัน อย่างมีเหตุผลในหัวข้อใดหัวข้อหนึ่งของคนสองฝ่าย ซึ่งต่างฝ่ายต่างหาเหตุผลมาสนับสนุน ข้อเสนอของฝ่ายตนและหาเหตุผลมาหักล้างข้อเสนอของฝ่ายตรงข้าม <u>จุดประสงค์</u> 1. เพื่อให้นักเรียนสามารถจัดทำแผนการไต่ถามตามวิธีการ และขั้นตอนในการไต่ถามได้อย่างถูกต้อง	การไต่ถาม (ต่อ) - จัดดำเนินการไต่ถามตามหัวข้อที่นักเรียนสนใจ	<u>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</u> ครูทบทวนความรู้จากการเรียนเรื่องการไต่ถามเมื่อครั้งก่อนโดยให้นักเรียนตอบคำถามจากบัตรคำถามที่ละคน <u>ขั้นสอน</u> ให้นักเรียนเสนอผู้คิดหรือหัวข้อที่จะไต่ถาม เมื่อตกลงกันได้แล้ว ให้เขียนผู้คิดหรือหัวข้อดังกล่าวบนกระดานดำ (อาจตกลงหัวข้อหรือผู้คิดกันได้ตั้งแต่เมื่อครั้งที่แล้ว)	1. เกมเห็นด้วยค่ะเห็นด้วยครับ 2. บัตรคำถาม 3. เครื่องบันทึกเสียง 4. แท่นหรือโต๊ะสำหรับยืนพูด 5. ระฆังหรือกระดิ่งให้สัญญาณ	1. สังเกตการร่วมกิจกรรมของนักเรียน 2. สังเกตการตอบคำถามจากบัตรคำถาม คำถาม 3. สังเกตการดำเนินการไต่ถามว่าถูกต้องเรียบร้อยหรือไม่เพียงไร

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 26 ครั้งที่ 4 วันที่ 7 เรื่อง รำลึกทาง (การได้วาท) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
2. เพื่อให้ นักเรียนสามารถได้วาทได้ทั้งมีมารยาทในการฟังและการพูด	<u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ทีมคือทีมชาย กับหญิงแต่ละทีมส่งตัวแทนออกมาเล่นเกม เห็นด้วยค่ะ เห็นด้วยครับทีมละ 4 คน 2. ให้นักเรียนแต่ละทีมช่วยกัน จัดสถานที่ให้เรียบร้อย เริ่มดำเนินการตามวิธีการ และขั้นตอนที่ได้ศึกษามาแล้วตั้งแต่ต้นจนจบ ให้นักเรียนบันทึกเสียงการได้วาทที่ไว้ด้วย เพื่อเป็นตัวอย่างในการเรียนครั้งต่อไป) <u>ขั้นสรุป</u> ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผล การดำเนินการได้วาทที่ของนักเรียน			4. สังเกตการพูด ได้วาทที่ของนักเรียน ทั้งสองฝ่าย ว่าพูดได้แย่งได้ตามหลักเกณฑ์ การได้วาทที่หรือไม่ 5. สังเกตมารยาทในการพูดของนักเรียนแต่ละคน

บัตรคำถาม



จงอธิบายความหมายของคำต่อไปนี้

- ความหมาย
- จุดมุ่งหมาย
- องค์ประกอบ
- วิธีการและขั้นตอน

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 27 ครั้งที่ 1 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การเขียนเรียงความ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การเขียนโครงเรื่องเป็น สิ่งสำคัญมากต่อการเขียน เรียงความ เพราะเป็นการกำหนด ความคิดที่จะเขียน เพื่อให้ความคิด เป็นระเบียบไม่สับสน <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียน โครงเรื่อง และเขียน แผนภาพโครงเรื่อง ตามเรื่องที่ กำหนดให้ได้	การเขียนเรียงความ -การเขียนโครงเรื่อง -การเขียนแผนภาพ โครงเรื่อง	<u>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</u> ครูนำตัวอย่าง แผนภาพโครงเรื่องมา ติด บนกระดานดำให้นักเรียนดูและอ่าน แล้วครูสนทนากับนักเรียน เรื่องการเขียน เรียงความ <u>ขั้นสอน</u> ครูกำหนดหัวข้อที่จะเขียนเรียงความ ให้นักเรียนเลือกโดยกำหนดกว้างๆเช่น เรื่องเกี่ยวกับสัตว์ พืช ผัก ผลไม้ ดอกไม้ ฯลฯ ให้นักเรียนเลือก 1 อย่าง	1. เกมต่อเนื่องเรื่องราว 2. บัตรคำเกม 3. ตัวอย่างแผนภาพ โครงเรื่อง 4. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตการร่วม กิจกรรมของ นักเรียน 2. สังเกตการตอบ คำถามจากบัตร คำถาม 3. สังเกตการเลือก เรื่องและความ สนใจในการค้นหา ความรู้ของนักเรียน

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 27 ครั้งที่ 1 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การเขียนเรียงความ) เวลา 3 คาบ

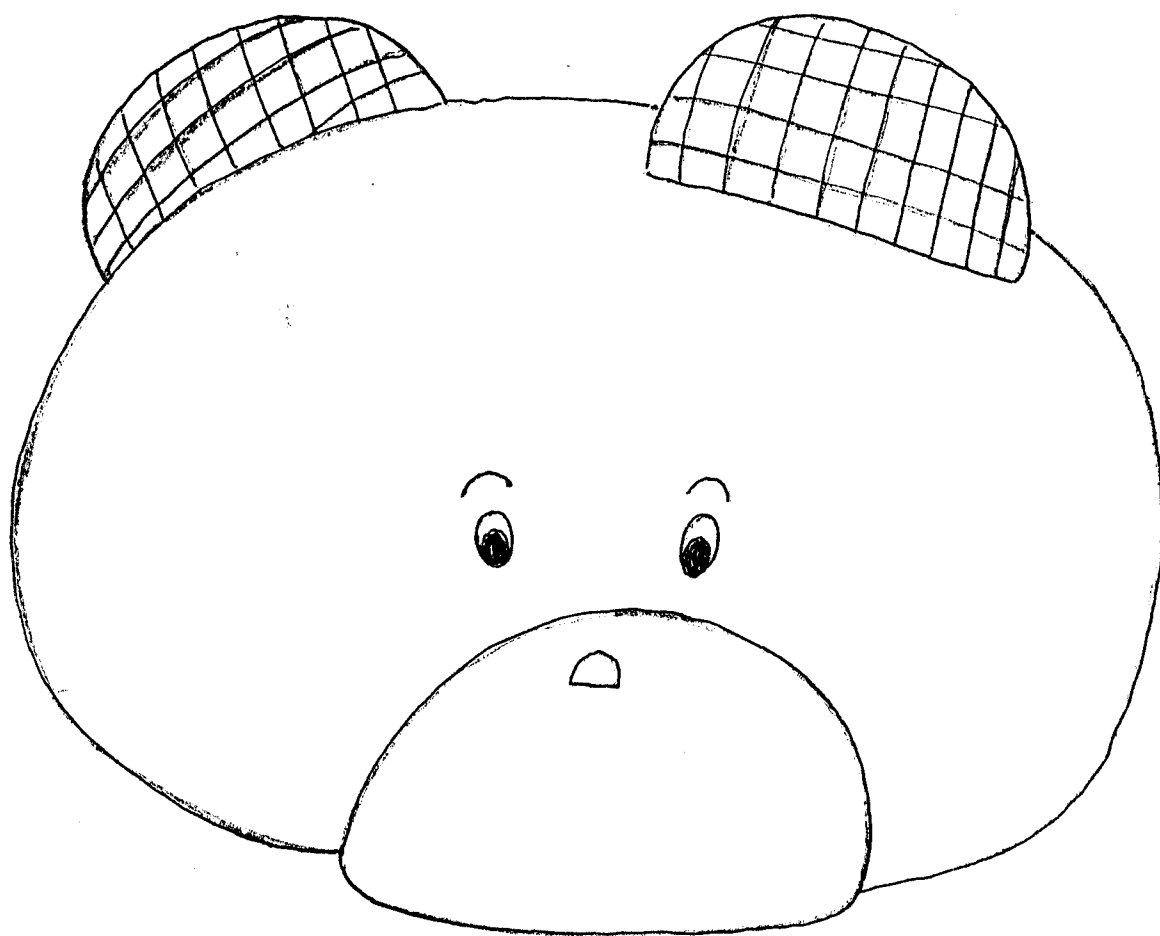
สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		<u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน เพื่อเล่นเกมต่อเนื้อเรื่องเรื่องราว โดยให้สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มช่วยกันค้นหาความรู้เกี่ยวกับหัวข้อที่จะเขียน 2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม นำความรู้มาเขียนเป็นข้อย่อๆ ให้ความสัมพันธ์กัน และแต่ละข้อย่อๆ ให้เขียนรายละเอียดคร่าวๆ เพื่อเป็นแนวทางในการเขียน (ตัวอย่างจากหนังสือเรียนภาษาไทยชั้น ป. 5 หน้า 45) 3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสร้างแผนภาพโครงเรื่อง หรือแผนภาพหัวข้อเรื่อง		4. ตรวจแผนภาพโครงเรื่องของนักเรียน

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 27 ครั้งที่ 1 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การเขียนเรียงความ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		ดูตัวอย่างจากหนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 หน้า 45) 4. ให้แต่ละกลุ่มนำหัวข้อ และแผนภาพ หัวข้อเรื่องเสนอหน้าชั้นเรียนแล้วนำมา ส่งครู ขั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนสรุปเนื้อหาด้วยกัน โดย ให้นักเรียนตอบคำถามจากบัตรคำถามที่ ละคน 2. ครูตรวจจุดการเรียนรู้หัวข้อ และ การเขียนแผนภาพหัวข้อ เรื่อง ของ นักเรียนแต่ละคนพร้อมแก้ไขเพิ่มเติม เพื่อนำไปเขียนเรียงความต่อไป		

บัตรคำถาม



1. การเขียนโครงเรื่องหมายความว่าอย่างไร
2. จุดประสงค์ของการเขียนโครงเรื่องมีอะไรบ้าง
3. วิธีการเขียนโครงเรื่องมีลำดับขั้นตอนอย่างไรบ้าง
4. การเขียนโครงเรื่องมีประโยชน์อย่างไร

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

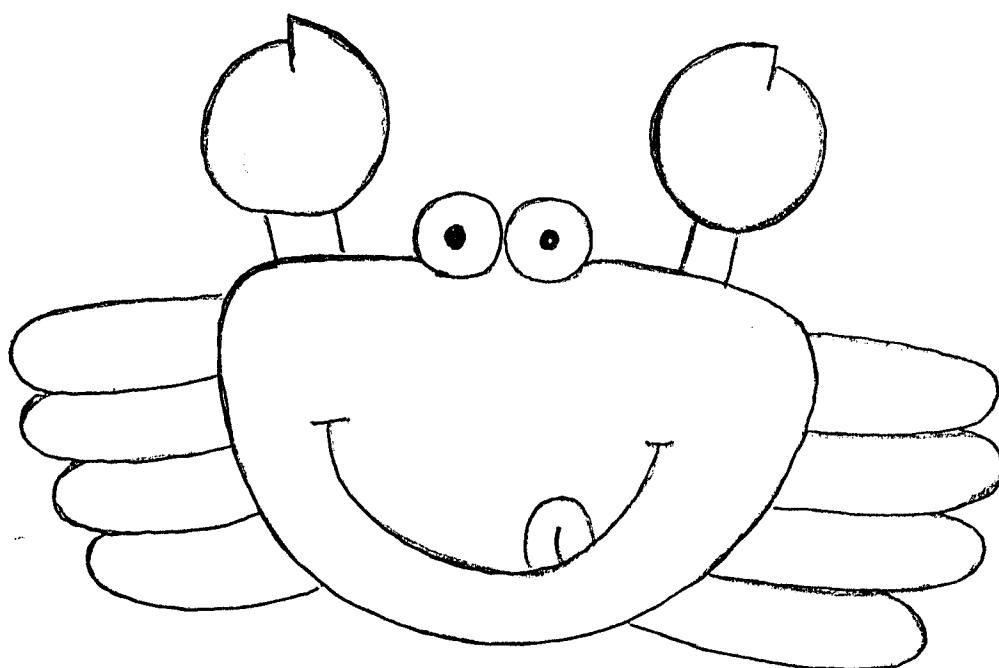
วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 27 ครั้งที่ 2 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การเขียนเรียงความ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การเขียนเรียงความตามแผนภาพโครงเรื่องเป็นการแสดงความสามารถในเชิงการเขียนอย่างแท้จริง เพราะผู้เขียนจะต้องนำความรู้ทางภาษาไทยทั้งหมดมาใช้ <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเขียนเรียงความตามหัวข้อที่กำหนดให้ได้	การเขียนเรียงความ (ต่อ) -การเขียนเรียงความตามแผนภาพโครงเรื่อง	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูนำแผนภาพโครงเรื่อง "ย่อ.สมุนไพรชาวบ้าน" มาติดบนกระดานดำ แล้วสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการเขียนเรียงความตามแผนภาพโครงเรื่อง ขั้นสอน 1. ให้นักเรียนเขียนเรียงความตามแผนภาพโครงเรื่อง จากที่ได้วางไว้ตั้งแต่เมื่อครั้งที่แล้ว โดยทำเป็นต้นร่างก่อน 2. ให้นักเรียนอ่านต้นร่างอีกครั้งเป็นการทบทวนสำนวนภาษาว่าถูกต้องหรือไม่ ครูจะเพิ่มเติมหรือแก้ไขตรงส่วนใด	1. เกมภาพนิ่ง 2. บัตรคำถาม 3. แผนภาพโครงเรื่อง "ย่อ.สมุนไพรชาวบ้าน" 4. แผนภาพโครงเรื่องที่ให้นักเรียนแต่ละคนเขียนขึ้น 5. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตความสนใจในการร่วมกิจกรรมของนักเรียน 2. สังเกตการตอบคำถามจากบัตรคำถาม 3. ตรวจการเขียนเรียงความของนักเรียน 4. ตรวจแบบฝึกหัดภาษาไทย

แผนการสอนกลุ่มทดลอง
 วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 27 ครั้งที่ 2 วันที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การเขียนเรียงความ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		<u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน แต่ละกลุ่มเล่นเกมภาพนิ่ง 2. นักเรียนช่วยกันอ่านเรียงความที่เขียนเสร็จแล้วบนกระดานคำพร้อมกัน 3. ให้นักเรียนเขียนเรียงความที่ถูกต้องสมบูรณ์ที่สุดลงสมุดคนละ 1 เรื่อง แล้วนำมาส่งครู <u>ขั้นสรุป</u> 1. ครูสรุปผลการเขียนเรียงความของนักเรียนแต่ละคน แล้วให้นักเรียนตอบคำถามจากใบคำถาม 2. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ 7 ข้อ 9		

บัตรคำถาม



1. เหตุใดก่อนเขียนเรียงความจึงต้องเขียนแผนภาพโครงเรื่องก่อน
2. การเขียนเรียงความเป็นกลุ่มหรือเดี่ยวมีข้อดีและข้อเสียต่างกันอย่างไร

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 27 ครั้งที่ 3 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การเขียนโครงเรื่อง) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การเขียนโครงเรื่องจากเรื่องความที่กำหนดให้เป็นการจับเอาแต่ประเด็นสำคัญๆ ของเรื่องเท่านั้นมาเป็นโครงเรื่องโดยเลือกตัดคำอธิบายขยายความ และรายละเอียดเล็กน้อยต่างออกไป <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้นักเรียนเขียนโครงเรื่องจากเรื่องความที่กำหนดให้ได้	การเขียนโครงเรื่อง -ตั้งชื่อเรื่อง -เขียนโครงเรื่องจากเรื่องความที่กำหนดให้	นำเสนอเข้าสู่บทเรียน ครูนำตัวอย่างการเขียนโครงเรื่องจากเรื่องความเรื่องใดเรื่องหนึ่งมาติดบนกระดานดำให้นักเรียนอ่านแล้วสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการเขียนโครงเรื่อง นำเสนอ ให้นักเรียนพิจารณาเรียงความที่ครูเลือกมาให้อ่านว่ามีโครงเรื่องประกอบด้วยเรื่องอะไรบ้าง และควรตั้งชื่อเรื่องว่าอย่างไร	1. เกมเดิมนักให้เต็ม 2. บัตรคำถาม 3. ตัวอย่างการเขียนโครงเรื่องจากเรียงความ 4. โครงเรื่องของนักเรียนแต่ละกลุ่ม นักเรียนแต่ละกลุ่ม คำถามจากบัตรคำถาม 4. ตรวจโครงเรื่อง ของนักเรียนแต่ละกลุ่ม	1. สังเกตความสนใจในการร่วมกิจกรรมของนักเรียน 2. สังเกตการนำเสนอโครงเรื่อง นักเรียนแต่ละกลุ่ม 3. สังเกตการตอบคำถามจากบัตรคำถาม 4. ตรวจโครงเรื่อง ของนักเรียนแต่ละกลุ่ม

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 27 ครั้งที่ 3 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การเขียนโครงเรื่อง) เวลา 3 คาบ

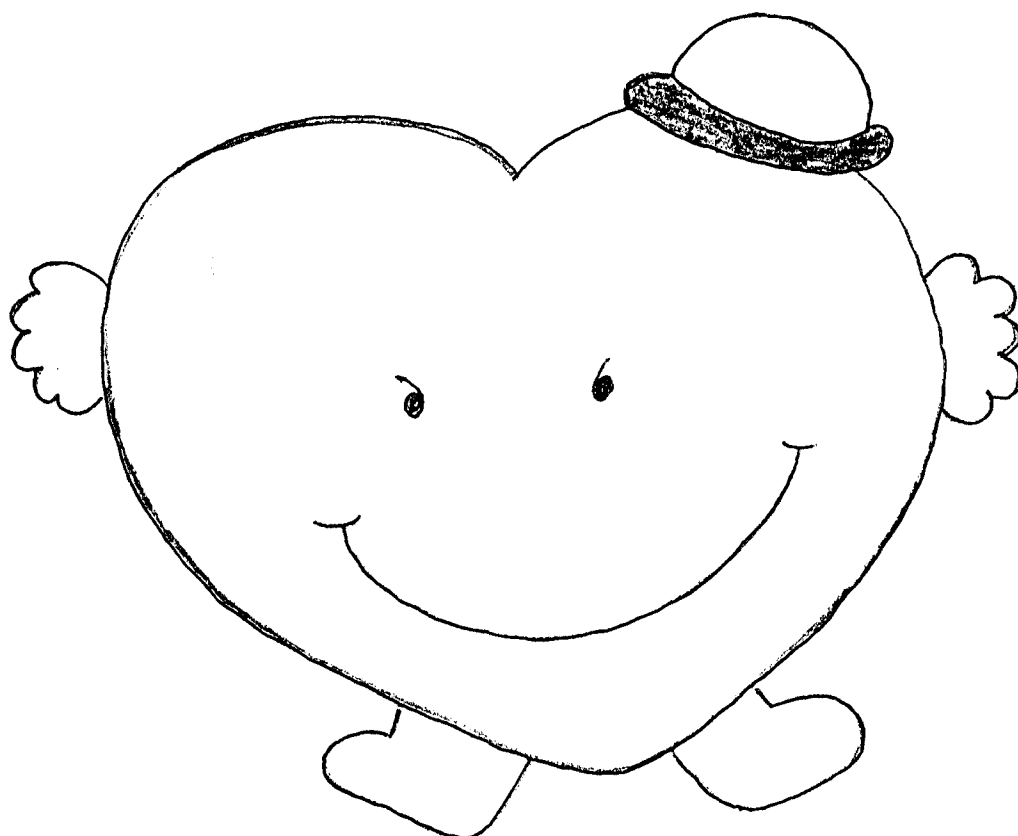
สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		<u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้แต่ละกลุ่มเล่นเกมเติมฉันทอิม โดยให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันเขียนโครงเรื่องและตั้งชื่อเรื่องที่อ่าน 2. ให้แต่ละกลุ่มเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนเพื่อพิจารณาเปรียบเทียบกันว่า กลุ่มใดเขียนโครงเรื่อง ได้ตรงกับใจความสำคัญมากที่สุด โดยแต่ละกลุ่มอภิปรายแสดงความคิดเห็นกันอย่างกว้างขวาง 3. ให้แต่ละกลุ่มปรับปรุงแก้ไขโครงเรื่องให้ถูกต้องเหมาะสมแล้วนำมาส่งครู		

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 27 ครั้งที่ 3 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การเขียนโครงเรื่อง) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		<u>ขั้นสรุป</u> 1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงชื่อเรื่องที่ เหมาะสมตรงกับเรื่องมากที่สุดและสรุป โครงเรื่องที่ได้อใจความครอบคลุมเนื้อหา <u>ทั้งหมด</u> 2. ให้แต่ละกลุ่มตอบคำถามจากบัตรคำถาม		

บัตรคำถาม



1. นักเรียนคิดว่าการเขียนเรียงความและแผนภาพโครงเรื่องอย่างใดเขียนยากกว่ากัน เพราะเหตุใด
2. นักเรียนชอบอ่านเรียงความหรือแผนภาพโครงเรื่องหรือไม่ ถ้าชอบชอบชนิดใดมากกว่ากัน เพราะเหตุใด

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

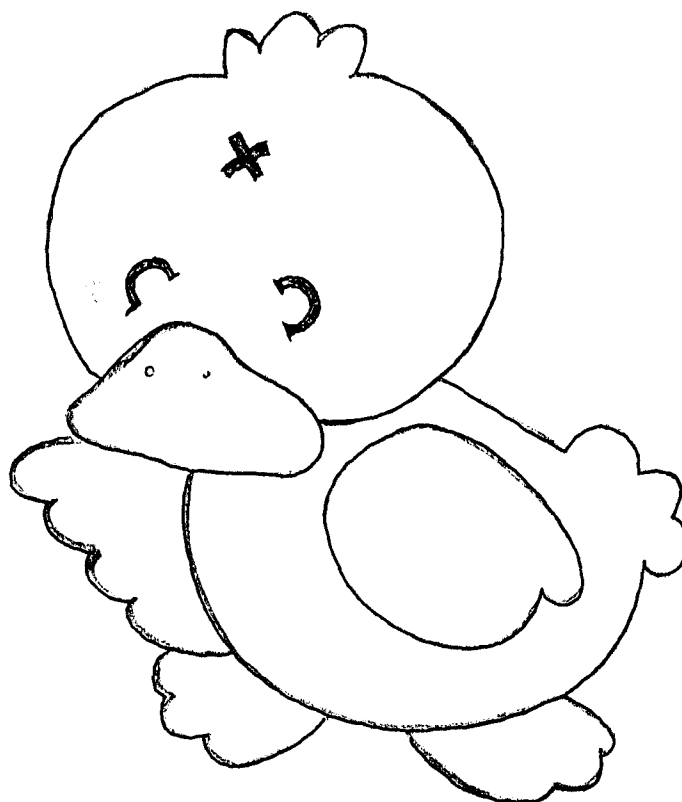
วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 27 ครั้งที่ 4 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การอภิปราย) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การอภิปรายเป็นการแสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เพื่อหาข้อสรุปในเรื่องนั้นอย่างมีเหตุผล เป็นการระดมความคิดเห็นด้วยวิธีหนึ่ง <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้ นักเรียนสามารถหาข้อคิดจากบทเรียน เรื่องร้านค้าริมทางได้	การอภิปรายหาข้อคิดจากบทเรียน เรื่องร้านค้าริมทาง	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูให้นักเรียนตอบคำถามจากบัตรคำถามทีละคน เพื่อทบทวนเนื้อหา ขั้นสอน ครูนำเครื่องบันทึกเสียง มาเปิดการอภิปรายแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง "ความขยัน" ให้นักเรียนฟัง แล้วสนทนากับนักเรียน เรื่องการอภิปราย ขั้นฝึกทักษะ 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้เล่นเกมท่านถามเราตอบ เพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อคิดที่ได้จากเรื่องร้านค้าริมทาง ภายในเวลาที่กำหนด	1. เกมท่านถามเราตอบ 2. บัตรคำถาม 3. เครื่องบันทึกเสียงและแถบบันทึกเสียง การอภิปราย 4. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตความสนใจในการร่วมกิจกรรมของนักเรียน 2. สังเกตการนำเสนอข้อคิดที่ได้รับจากเรื่อง ของตัวแทนกลุ่มแต่ละกลุ่ม 3. สังเกตการตอบคำถามจากบัตรคำถาม 4. ตรวจสอบสมุดบันทึกของนักเรียนทุกคน

แผนการสอนกลุ่มทดลอง
 วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 27 ครั้งที่ 4 วันที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การอภิปราย) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		2. ให้แต่ละกลุ่ม ส่งตัวแทนออกมาร่วมอภิปรายเป็นคณะ เพื่อเสนอข้อคิดที่ได้รับจากเรื่องร้านค้าริมทางของกลุ่มตนเองที่ประชุม แล้วสรุปเป็นข้อคิดที่ได้จากบทเรียนทั้งหมด โดยเขียนเป็นข้อบก กระดานดำ ขั้นสรุป ครูให้นักเรียนอ่านข้อคิดที่ได้รับจากบทเรียน เรื่องร้านค้าริมทางพร้อมๆกัน และจดลงสมุดแล้วนำมาส่งครู		

บัตรคำถาม



1. เหตุใดเด็ก ๆ จึงขายผลไม้ มีข้อดีและข้อเสียหรือไม่เพราะอะไร
2. ทำไมนักท่องเที่ยวจึงซื้อผลไม้จากพวกเด็ก ๆ
3. นักเรียนเคยคิดขายของหารายได้พิเศษหรือไม่เพราะอะไร
4. หากเป็นนักเรียน คิดว่าจะขายอะไร เพราะอะไร

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 28 ครั้งที่ 1 วันที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การเขียน-คัดลายมือ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> 1. การเขียนตามคำบอกนอกจากจะเป็นการทดสอบว่านักเรียนเขียนหนังสือได้ถูกต้องหรือไม่แล้วยังช่วยให้ให้นักเรียนสามารถจำคำที่เขียนได้แม่นยำขึ้นด้วย 2. การคัดลายมือ เป็นการฝึกให้นักเรียนทำงานอย่างเป็นระเบียบเรียบร้อยและประณีต <u>จุดประสงค์</u> 1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนคำตามคำบอกจากคำในบทเรียน เรื่องร้านค้าริมทาง ได้อย่างถูกต้อง	-การเขียนคำตามคำบอก -การคัดลายมือ	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่อง การเขียนตามคำบอกและการคัดลายมือ ขั้นสอน ครูให้นักเรียนอ่านบทร่ายกรอง ที่ครูกำหนดแล้วช่วยกันอธิบายความหมาย คำศัพท์ ขั้นฝึกทักษะ 1. ครูให้นักเรียนเล่นเกมแด่ผู้โชคดี โดยให้นักเรียนเขียนคำบอก จาก เรื่องร้านค้าริมทางประมาณ 30 คำ แล้วเปลี่ยนกันตรวจครูเฉลยโดยใช้บัตรคำ เสียบ ในกระเป๋ามั่งทีละคำ	1. เกมแด่ผู้โชคดี 2. บัตรคำถาม 3. บัตรคำ 4. กระเป๋ามั่ง 5. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตความสนใจในการร่วมกิจกรรมของนักเรียน 2. สังเกตการเขียนตามคำบอกของนักเรียน แต่ละคนว่าเขียนได้ถูกต้อง และมีขอบพู่ร่งอย่างไร 3. สังเกตการตอบคำถามจากบัตรคำถาม

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

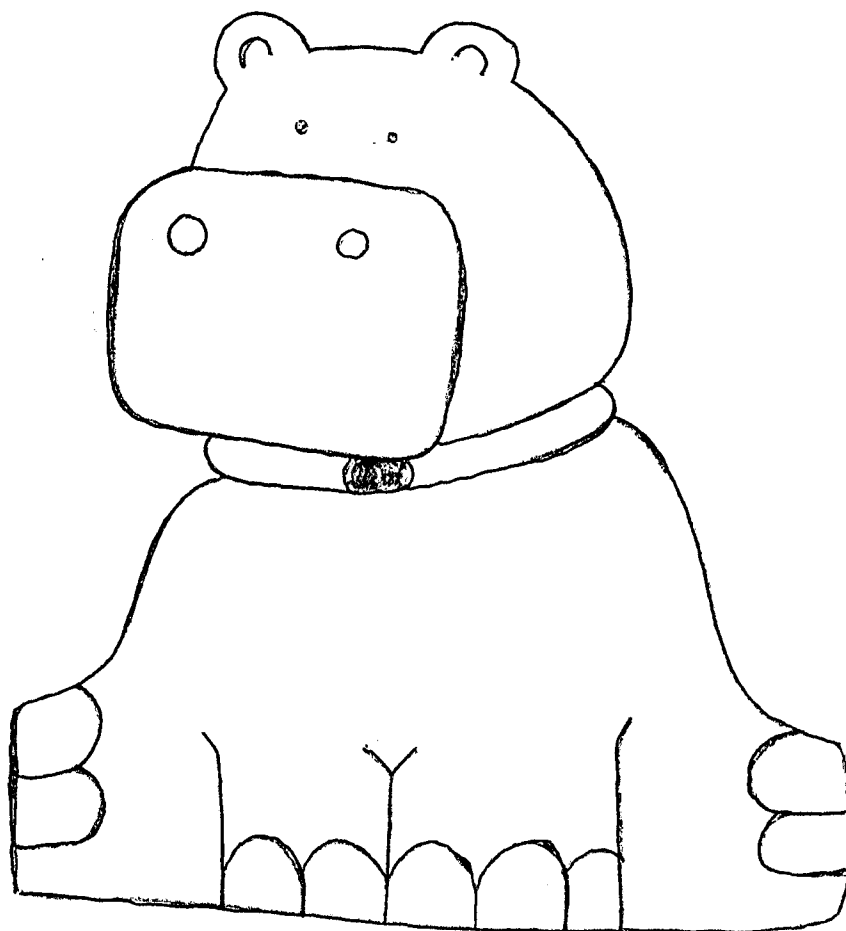
วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 28 ครั้งที่ 1 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การเขียน-คัดลายมือ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
2. เพื่อให้ นักเรียนคัดลายมือได้ถูกต้องสวยงามมากขึ้น		2. ให้นักเรียนแก้คำที่เขียนผิด โดยให้เขียนคำที่ถูกต้อง 3. ให้นักเรียนเลือกคัดข้อความตอนใดตอนหนึ่ง ที่นักเรียนประทับใจจากเรื่องร้านค้าริมทาง โดยคัดตัวบรรจง ครึ่งบรรทัดมาส่งครู 4. ครูตรวจสอบการเขียนคำตามคำบอก และตรวจสอบคัดลายมือของนักเรียน แล้วมอบรางวัลแด่ผู้โชคดี แก่นักเรียนคนเก่ง ขั้นสรุป 1. ครูสรุปเนื้อหาพร้อมกันกับนักเรียน โดยให้นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับคำถามที่ละคน		

แผนการสอนกลุ่มทดลอง
 วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 28 ครั้งที่ 1 วันที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การเขียน-คัดลายมือ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วัดผล/ประเมินผล
		2.ครูสรุปผลการเขียนคำ ตามคำบอกของนักเรียนแต่ละคนว่าเขียนได้ถูกต้องมากน้อยเพียงใด และสรุปผลการคัดลายมือของนักเรียนแต่ละคนว่าคัดได้ถูกต้องสวยงามและรวดเร็วเพียงใด		

บัตรคำถาม



1. ทำอย่างไรจึงจะคัดลายมือได้ถูกต้องสวยงาม
2. วิธีที่จะช่วยให้เขียนคำได้ถูกต้องมีอะไรบ้าง

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 28 ครั้งที่ 2 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การใช้พจนานุกรม) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> พจนานุกรม เป็นหนังสือสำหรับค้นคว้าความรู้เกี่ยวกับคำในภาษาไทย การใช้พจนานุกรม นอกจากจะเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองแล้วยังช่วยให้นักเรียนใช้ภาษาไทย ทั้งในการพูดการอ่าน และการเขียน ได้ถูกต้องด้วย <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้ นักเรียนสามารถหาคำ ชนิดของคำและความหมายของคำต่าง ๆ จากพจนานุกรม ได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว	การใช้พจนานุกรมหาคำอ่าน ความหมาย และชนิดของคำในบทเรียน เรื่อง ร้านค้าริมทาง	<u>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</u> ครูนำบัตรคำต่อไปนี้เขียนในกระดานดำ "ปริศนา" "ธนาคาร" "อนุรักษ์" "อุปกรณ" แล้วให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมๆกัน จากนั้นครูสุ่มถามักนักเรียนถึงความหมายของคำดังกล่าว <u>ขั้นสอน</u> 1. ครูให้นักเรียนช่วยกันบอกคำอื่นๆในบทเรียนแล้วนำมาเขียนบนกระดานดำ 2. ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำยากตามครู <u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม ๆ ละ 6 คน ให้แต่ละกลุ่มเล่นเกมชิงเอ้าย	1. เกมชิงเอ้าย 2. บัตรคำถาม 3. บัตรคำ 4. กระดาษแผ่น 5. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตความตั้งใจและความร่วมมือในการทำงาน ของนักเรียนแต่ละกลุ่ม 2. สังเกตการตอบคำถามจากบัตรคำถาม 3. ตรวจผลงานของนักเรียนแต่ละกลุ่ม

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 28 ครั้งที่ 2 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การใช้พจนานุกรม) เวลา 3 คาบ

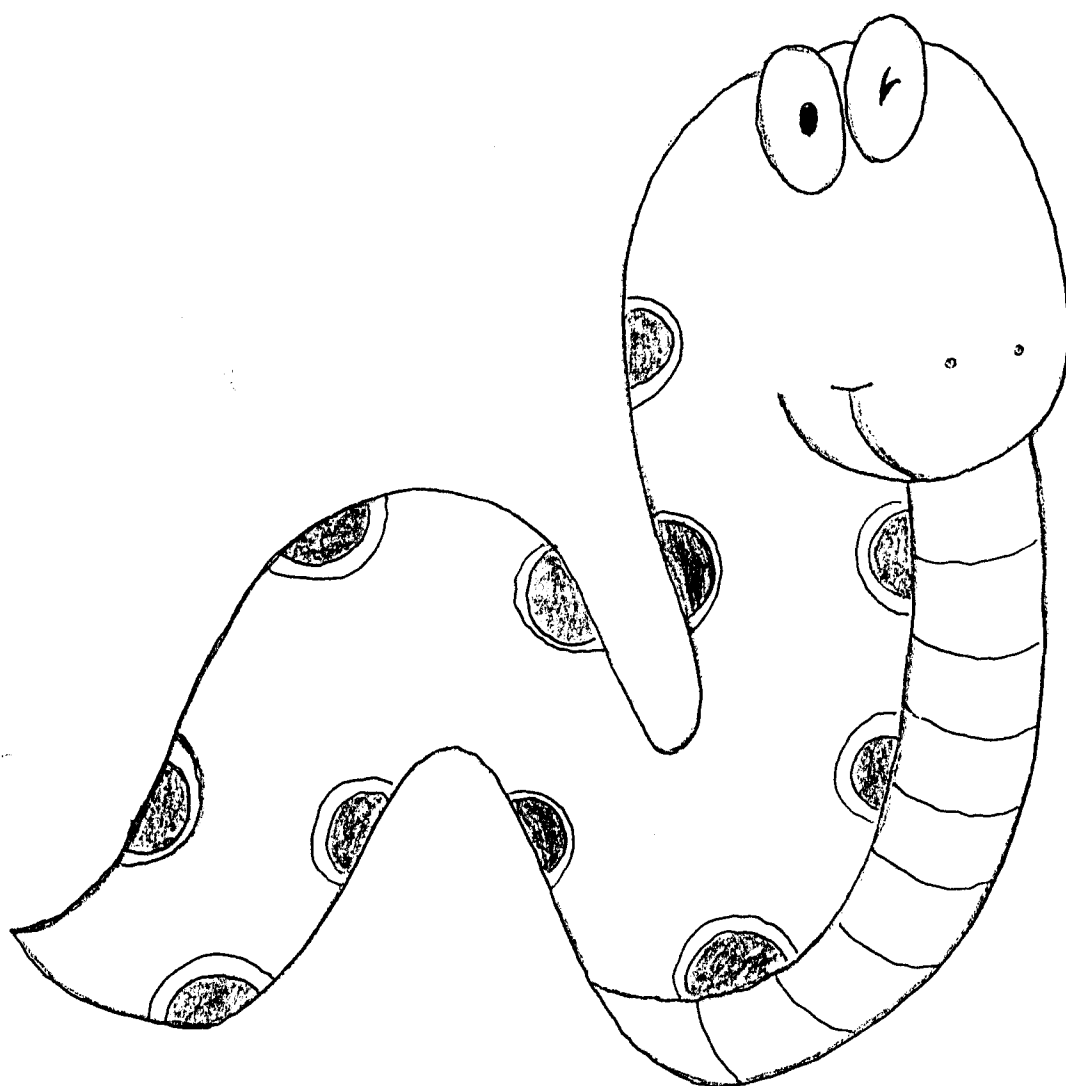
สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล										
		2. ให้แต่ละกลุ่มรับซองบัตรคำแล้วช่วยกันค้นหาคำอ่านชนิดของคำ ความหมาย และแต่งประโยค กลุ่มละ 2 คำแล้วเขียนลงในตารางดังนี้ <table border="1"> <tr> <td>คำ</td><td>คำอ่าน</td><td>ชนิดของคำ</td><td>ความหมาย</td><td>ตัวอย่างประโยค</td></tr> <tr> <td>1. อุปกรณ์-กรรม-ปะ-กอน</td><td>นาม</td><td>เครื่องมือ</td><td>สงกรานต์ใช้ส้อมเป็นอุปกรณ์ในการชดุดม</td><td></td></tr> </table>	คำ	คำอ่าน	ชนิดของคำ	ความหมาย	ตัวอย่างประโยค	1. อุปกรณ์-กรรม-ปะ-กอน	นาม	เครื่องมือ	สงกรานต์ใช้ส้อมเป็นอุปกรณ์ในการชดุดม			
คำ	คำอ่าน	ชนิดของคำ	ความหมาย	ตัวอย่างประโยค										
1. อุปกรณ์-กรรม-ปะ-กอน	นาม	เครื่องมือ	สงกรานต์ใช้ส้อมเป็นอุปกรณ์ในการชดุดม											

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 28 ครั้งที่ 2 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การใช้พจนานุกรม) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		3. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน 4. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำผลงานมารวมกัน เพื่อใช้เป็นพจนานุกรมประจำชั้นต่อไป <u>ขั้นสรุป</u> 1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปคำที่เขียนยากในบทเรียน โดยให้นักเรียนอ่านบัตรคำพร้อมกัน 2. ให้นักเรียนตอบคำถามจากบัตรคำถามทีละคน		

บัตรคำถาม



1. จงบอกคำยากมาอย่างน้อย 5 คำ
2. ควรทำอย่างไรจึงจะเขียนคำยากได้ถูกต้อง
3. จงบอกข้อดีของการรู้ความหมายของคำ
4. นักเรียนสามารถแต่งประโยคได้ถ้ารู้อะไรก่อน

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 28 ครั้งที่ 3 วันที่ 7 เรื่อง รื่นคำรามทาง (การอ่านบทร้อยกรอง) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การอ่านบทร้อยกรองนอกจากจะช่วยให้เด็กเรียนรู้เห็นความงามของภาษาแล้ว ยังเป็นการปลูกฝังให้นักเรียนมีนิสัยรักใคลงกลอนด้วย <u>จุดประสงค์</u> 1. เพื่อให้เด็กเรียนสามารถอ่านบทร้อยกรองเรื่องชนนกได้ 2. เพื่อให้เด็กเรียนสามารถอธิบายความหมายบทร้อยกรองเรื่องชนนกได้	อ่านบทร้อยกรองเรื่อง "ชนนก" จากหนังสือเรียนภาษาไทยหน้า 49	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูเปิดเครื่องบันทึกเสียงการอ่านทำนองเสนาะบทร้อยกรอง ของนักเรียนจากการเรียนครั้งที่แล้วให้นักเรียนฟังแล้วสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องการทำนองเสนาะ ขั้นสอน 1. ครูและนักเรียนช่วยกันแบ่งช่วงการหยุดหรือจังหวะในการอ่านบทร้อยกรองเรื่อง "ชนนก" 2. ให้นักเรียนคนใดคนหนึ่งอ่านออกเสียงบทร้อยกรองตามจังหวะการหยุด เป็นเสียงธรรมชาติให้เพื่อนฟัง	1. เกมมกนอยร้อยกรอง 2. บัตรคำถาม 3. เครื่องบันทึกเสียงและแถบบันทึกเสียงการอ่านทำนองเสนาะ 4. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตการฝึกอ่านทำนองเสนาะของนักเรียนแต่ละกลุ่ม 2. สังเกตการอ่านทำนองเสนาะของนักเรียนแต่ละกลุ่ม 3. สังเกตการตอบคำถามจากบัตรคำถาม 4. ตรวจสอบฝึกหัดภาษาไทย

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 28 ครั้งที่ 3 บทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง (การอ่านบรรยาย) เวลา 3 คาบ

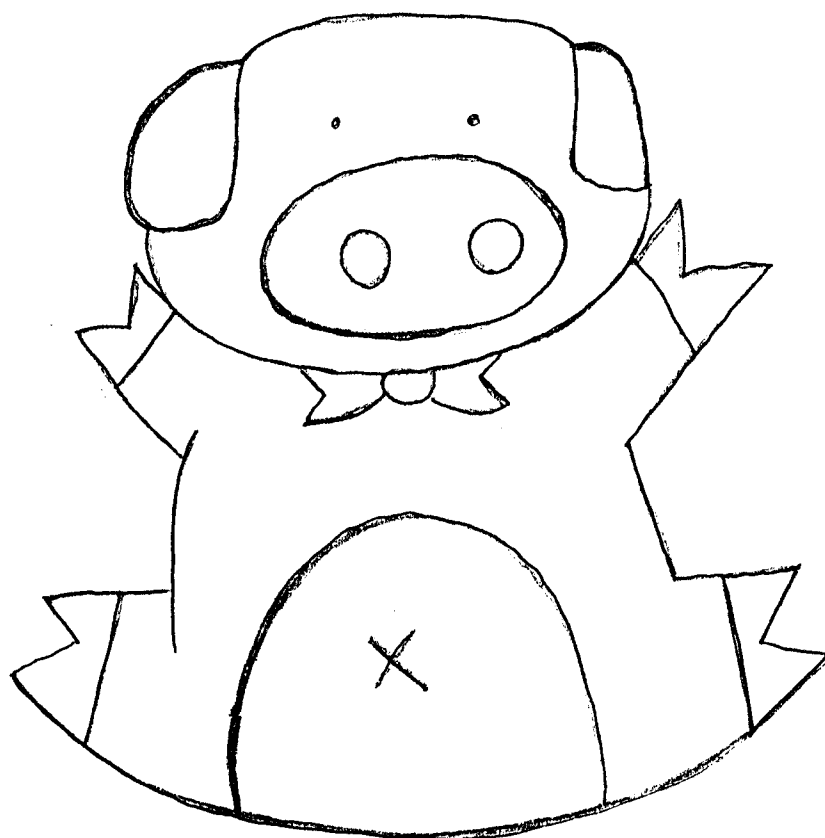
สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		3. ให้นักเรียนทุกคนอ่านออกเสียงบทบรรยาย เป็นเสียงธรรมดาพร้อมกัน 4. ครูอ่านบทบรรยายเรื่อง "ชนบท" เป็นทำนองเสนาะให้นักเรียนฟัง 5. ให้นักเรียนอ่านทำนองเสนาะตามครู แต่ละ 4 วรรค หรือจนจบทั้ง 4 บท <u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้เล่นเกมทายร้อยกรอง โดยสมาชิกในกลุ่มช่วยกันโยงสัมผัส 2. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มอ่านทำนองเสนาะบทบรรยายเรื่อง "ชนบท" ให้ครู และเพื่อน ๆ ฟัง		

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 28 ครั้งที่ 3 บทที่ 7 เรื่อง ร้านค้าริมทาง (การอ่านบรรยายกรอง) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		3. ครูและนักเรียนช่วยกันอธิบายความหมายของบทบรรยายกรอง "ซมก" <u>ขั้นสรุป</u> 1. ครูสรุปผลการอ่านทำนองเสนาะของแต่ละกลุ่ม 2. ให้นักเรียนตอบคำถามจากบัตรคำถาม 3. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ 7 ข้อ 11-12		

บัตรคำถาม



1. จากบทร้อยกรองมีนกกี่ชนิด
2. บทร้อยกรองนี้ไพเราะ เพราะเหตุใด
3. นกชนิดใดชอบอยู่ตามหนองน้ำ
4. นกชนิดใดอยู่ตามท้องนา
5. อ่านบทร้อยกรองแล้วรู้สึกอย่างไร

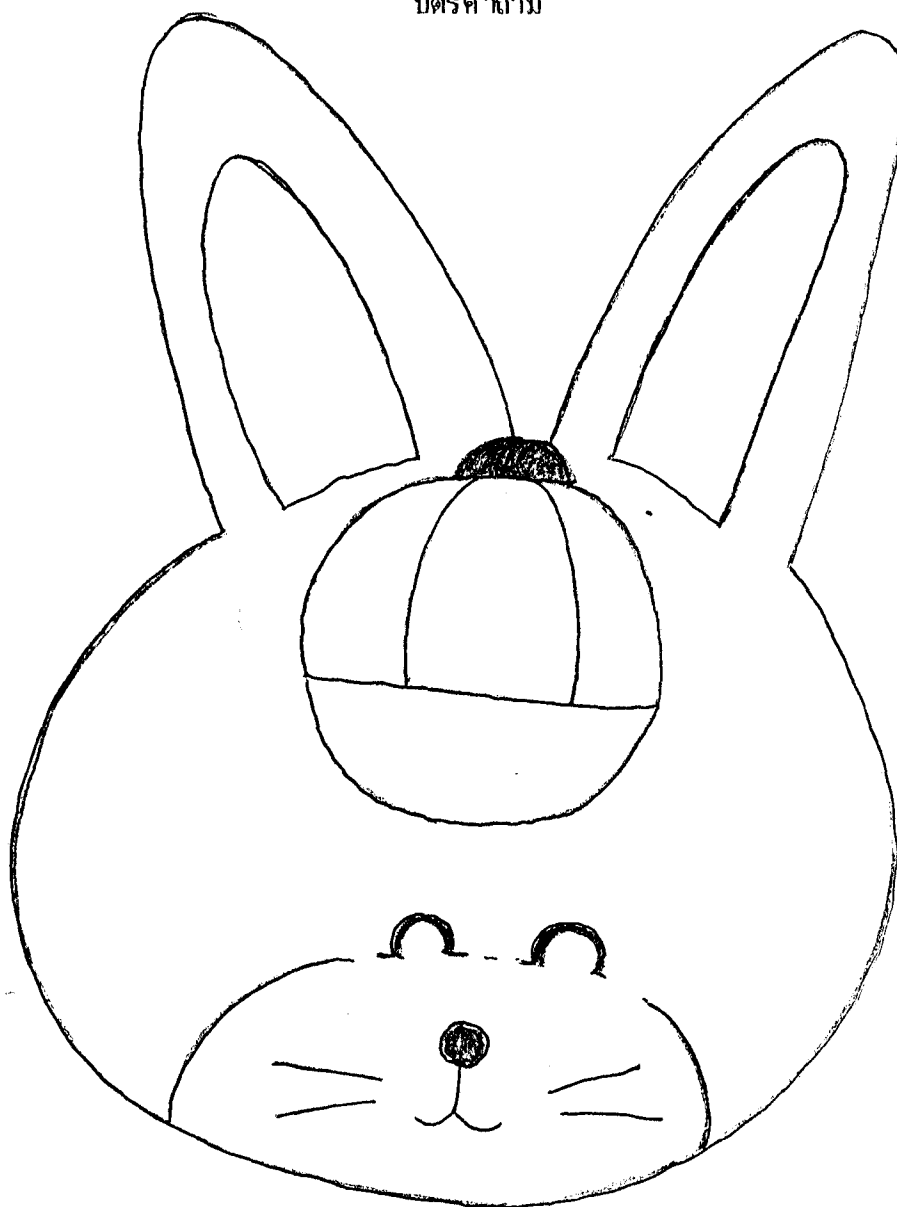
แผนการสอนกลุ่มทดลอง
 วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 28 ครั้งที่ 4 วันที่ 7 เรื่องอ่านคำรันทาง (การอ่านสัรบทเรียน) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
สาระสำคัญ การอ่านสัรบทเรียนนอกจาก จะทำให้นักเรียนรู้จักศึกษา หาความรู้ด้วยตนเองแล้วยังเป็น การปลูกฝังให้นักเรียนมีนิสัย รักการอ่านด้วย	อ่านบทอ่านสัร บทเรียนเรื่อง "ผู้ชนะใจตนเอง" จากหนังสือเรียน ภาษาไทยชั้น ป.5 หน้า 50 - 51	ช้ ให้นำเข้าสัรบทเรียน ครูให้นักเรียนดูภาพจากหนังสือเรียน ภาษาไทยหน้า 50 แล้วสนทนากับนักเรียน เกี่ยวกับภาพนั้น ช้ ้นสอน	1. เกมดอกไม้อัรติสนา 2. บัตรคำถาม 3. หนังสือเรียนภาษาไทย ช้ ้น ป.5 4. แบบฝึกหัตภาษาไทย ช้ ้น ป.5	1. สังเกตการทำ กิจกรรมของ นักเรียนแต่ละกลุ่ม 2. สังเกตการตอบ คำถามจากบัตร คำถาม 3. ตรวจผลงานของ นักเรียนแต่ละกลุ่ม 4. ตรวจแบบฝึกหัต ภาษาไทย
จุดประสงค์ 1. เพื่อให้นักเรียน อ่าน เรื่อง ผู้ชนะใจตนเอง แล้วสามารถ เขียนคำถามและตอบคำถามได้		ครูกำหนดเวลาให้นักเรียนอ่านในใจ เรื่องผู้ชนะใจตนเองจากหนังสือเรียน ภาษาไทย ช้ ้น ป.5 หน้า 50 -51 ช้ ้นฝึกหัตทักษะ	1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ำให้เล่นเกมดอกไม้อัรติสนา	

แผนการสอนกลุ่มทดลอง
 วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 28 ครั้งที่ 4 บทที่ 7 เรื่อง รานคำรันทาง (การอ่านสันทเพรียน) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
2. เพื่อให้รียน เชนประโยค ใจความสำคัญและย่อเรื่องได้ 3. เพื่อให้รียนสรุบข้อคิดที่ได้ จากการอ่านเรื่องได้ถูกต้อง		2. ให้รียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอ กิจกรรมที่กลุ่มตนทำหน้าชั้นรียน แล้วนำ ผลงานมาส่งครู ชื่นสรุบ 1. ครูสรุบผลการทำกิจกรรมของรียนรียน แต่ละกลุ่ม โดยให้รียนรียนตอบคำถามจาก บัตรคำถาม 2. ให้รียนรียนทำแบบฝึกหัดที่ 7 ข้อ 13		

บัตรคำถาม



1. น้อยเป็นเด็กอย่างไร
2. โต้งเป็นเด็กอย่างไร
3. นักเรียนคิดว่าใครเป็นแบบอย่างที่ดีได้ เพราะอะไร
4. เหตุใดน้อยจึงไม่หยิบเงินของแม่ทั้งที่ไม่มีใครเห็น
5. นักเรียนคิดว่าโต้งหยิบเงินแม่ไปแล้วจะเกิดผลเสียอย่างไรบ้าง

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 29 ครั้งที่ 1 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราชตอนสังพระรามอาสา
(การอ่าน-เขียนและอภิปรายความหมายของคำ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การอ่าน เขียน และอธิบาย ความหมายของคำจากบทเรียน เป็นพื้นฐานที่สำคัญในการอ่านเรื่อง <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้ นักเรียนสามารถอ่าน เขียน และอธิบายความหมายของ คำที่ใช้ในบทเรียน เรื่องราชาธิราช ตอนสังพระรามอาสาได้	อ่าน เขียนและ อธิบายความหมายของ คำจากบทเรียน เรื่องราชาธิราช ตอนสังพระรามอาสา จากหนังสือเรียน ภาษาไทย หน้า 62-68	<u>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</u> ครูนำบัตรคำยาก ในบทเรียนมาเสียบ ในกระเป๋าน้ำแข็ง ให้นักเรียนอ่าน เช่น พงศาวดาร ธรรมยุตต์ ศฤกษ <u>ขั้นสอน</u> 1. ครูให้นักเรียนหาคำยากอื่นๆจาก บทเรียนแล้วนำมาเขียนบนกระดานดำ 2. ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำยากตามครู	1. เกมรวมพลัง 2. บัตรคำศัพท์ 3. พจนานุกรม 4. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป. 5 5. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป. 5	1. สังเกตการร่วม กิจกรรมของ นักเรียน 2. สังเกตการรายงาน การค้นหาคำศัพท์ และ ความหมาย ของ นักเรียนแต่ละกลุ่ม ว่าหาได้ถูกต้อง และครบถ้วนหรือไม่

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 29 ครั้งที่ 1 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราชตอนสมเด็จพระรามอาสา
(การอ่าน-เขียนและอภิปรายความหมายของคำ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		<u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้แต่ละกลุ่มเล่นเกมรวมพลัง หาคำศัพท์ที่ไม่เข้าใจความหมาย โดยแบ่งเนื้อหาบทเรียนออกเป็นตอนๆ ให้เท่ากับจำนวนกลุ่ม 2. แต่ละกลุ่มเขียนคำศัพท์และความหมายลงในบัตรที่ครูกำหนด 3. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน <u>ขั้นสรุป</u> ครูให้นักเรียนจดศัพท์ลงสมุด แล้วทำแบบฝึกหัดที่ 8 ข้อ 1		3. ตรวจสมุดจดคำศัพท์ของนักเรียน 4. ตรวจแบบฝึกหัดภาษาไทย

เกมรวมพลัง

อุปกรณ์ บัตรคำศัพท์ 5 ใบ

คำศัพท์		ความหมาย
	→	
	→	
	→	
	→	
	→	
	→	
	→	
	→	

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. ให้แต่ละกลุ่มหาคำศัพท์ที่ไม่เข้าใจความหมายกลุ่มละ 1 ตอน
3. ให้ช่วยกันเขียนคำศัพท์และความหมายลงในบัตรที่ครูกำหนดกลุ่มละไม่ต่ำกว่า 7 คำ
4. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมารายงานการค้นหาคำศัพท์หน้าชั้นเรียน

แผนการสอนกลุ่มควบคุม
วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 29 ครั้งที่ 2 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา (การอ่านในใจ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การอ่านในใจ ผู้อ่านจะต้องจับใจความสำคัญ และลำดับเหตุการณ์ของเรื่องได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้ นักเรียนอ่านในใจแล้วตอบคำถามบอกที่มาของเรื่อง และบอกเหตุการณ์ของเรื่องได้ตามลำดับ	อ่านในใจบทที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา จากหนังสือเรียนภาษาไทย หน้า 52-68	<u>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</u> ครูนำหนังสือเรื่องราชาธิราช เล่มสมบูรณ์มาให้นักเรียนดูแล้วสนทนากับนักเรียนเรื่องราชาธิราช <u>ขั้นสอน</u> ครูเล่าเรื่องราชาธิราช ให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนตอบคำถามทีละคน <u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้นักเรียนแต่ละคนเก่งเก่งหา โดยให้แต่ละกลุ่มอ่านเรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสาในใจ	1. เกมคนเก่งเก่งหา 2. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 3. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตความตั้งใจในการอ่านของนักเรียน 2. สังเกตพฤติกรรมการเรียงลำดับเหตุการณ์ของเรื่อง 3. ตรวจสอบแบบฝึกหัดภาษาไทย

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 29 ครั้งที่ 29 ครั้งที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสา (การอ่านในใจ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		2. เมื่ออ่านจบแล้วให้นักเรียนเล่าเรื่องที่อ่านต่อกันจนจบ 3. ให้นักเรียนฝึกหัดที่ 8 ข้อ 2 - 4 <u>ขั้นสรุป</u> ครูให้นักเรียนช่วยกันเรียงลำดับเหตุการณ์ ของเรื่องบนกระดานดำ		

เกมคนเก่ง รุ่งทนาย

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. แต่ละกลุ่มอ่านเรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสาในใจ
3. ให้เล่าเรื่องที่อ่านต่อกันจนจบ
4. ให้ตอบคำถามจากบัตรคำถามกลุ่มใดก็ได้คะแนนมากกว่าชนะ

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 29 ครั้งที่ 3 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสา (การเขียนแผนภาพโครงเรื่อง) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การทำแผนภาพโครงเรื่อง จะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่อง และ จำเรื่องที่อ่านได้รวดเร็ว <u>จุดประสงค์</u> 1. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถเขียน แผนภาพโครงเรื่อง เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสาได้ 2. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถ เล่าเรื่องและเขียนเรื่องตาม แผนภาพโครงเรื่อง เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสาได้	-การเขียนแผนภาพ โครงเรื่องจาก เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสา -เล่าเรื่องตามแผนภาพ โครงเรื่อง เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสา -เขียนเรื่องใหม่ตาม แผนโครงเรื่อง เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสา 1. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถเขียน แผนภาพโครงเรื่อง เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสาได้ 2. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถ เล่าเรื่องและเขียนเรื่องตาม แผนภาพโครงเรื่อง เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสาได้	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวน เรื่อง เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสา โดย ให้นักเรียนตอบคำถามจากบัตรคำถาม เมื่อเสร็จที่แล้ว ขั้นสอน ครูนำแผนภาพโครงเรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสาติดบนกระดานดำ แล้วอธิบายให้นักเรียนฟัง ขั้นฝึกทักษะ 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้แต่ละกลุ่มเล่นเกมเรียงกันทบทวน ต่อกันหน่อย	1. เกมเรียงกันทบทวน น้อย 2. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป. 5 3. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป. 5	1. สังเกตการร่วม กิจกรรมของ นักเรียนแต่ละกลุ่ม 2. สังเกตการเล่า เรื่องตามแผนภาพ โครงเรื่อง 3. ตรวจผลงาน การเขียนเล่าเรื่องตามแผนภาพโครงเรื่องของนักเรียน 4. ตรวจแบบฝึกหัดภาษาไทย

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 29 ครั้งที่ 3 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา (การเขียนแผนภาพโครงเรื่อง) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเสนอผลการทำแผนภาพโครงเรื่องหน้าชั้น 3. ให้นักเรียนเล่าเรื่องตามแผนภาพโครงเรื่อง กลุ่มละ 1 คน <u>ขั้นสรุป</u> ครูและนักเรียนช่วยกันเล่าเรื่องราวราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสาอีกครั้ง ให้นักเรียนเขียนด้วยภาษาของตนเองลงสมุด แล้วนำมาส่งครู และให้ทำแบบฝึกหัดที่ 8 ข้อ 5 - 6		

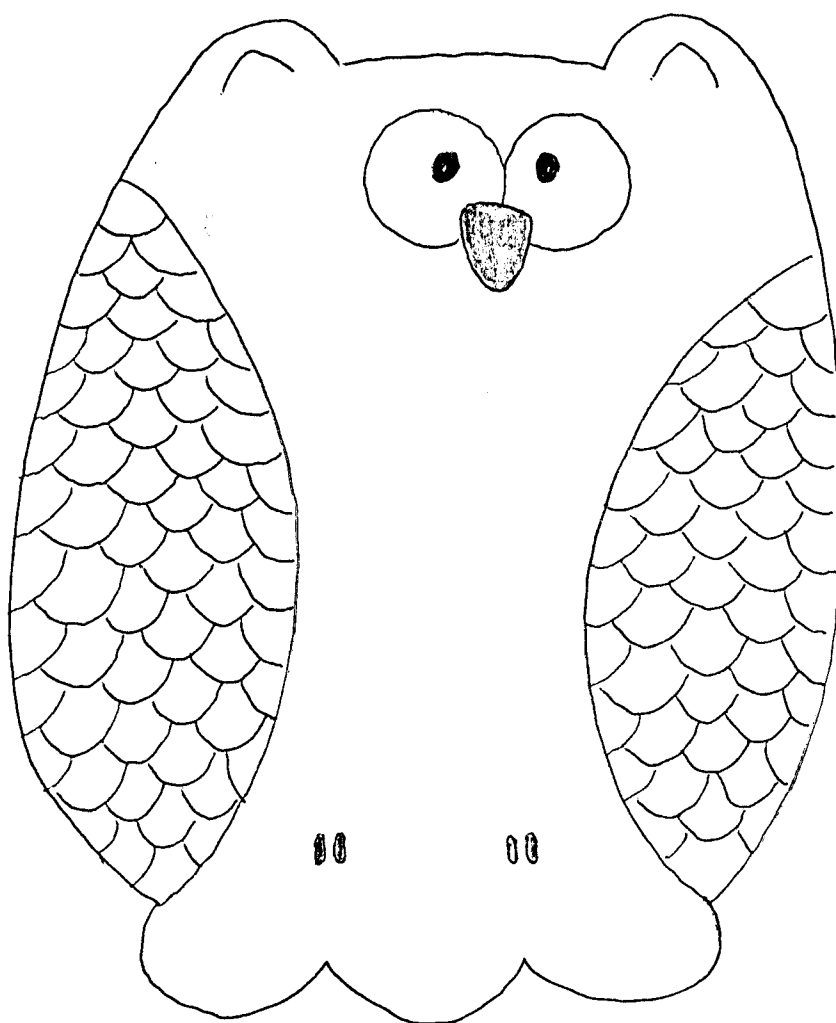
เกมเรียงกันหนอดอกกันหน้อย

อุปกรณ์ บัตรนกยูง จำนวน 35 ใบ

1. พระเจ้ากรุงต้าฉิง พระเจ้าฝรั่งมังฆ้อง กามะนี สมิงพระราม
2. โจเปี้ยว หมิงม่าย โหร ผู้คุมสมิงพระราม นายทัพ นายกอง เสนาบดี
3. กรุงจีน กรุงรัตนบุระอังวะ
4. พระเจ้ากรุงจีนอยากเห็นกามะนี ซึ่งเป็นทหารเอกประลองฝีมือกับทหารของกรุงรัตนบุระอังวะและกรุงหงสาวดี
5. กรุงหงสาวดี กรุงรัตนบุระอังวะ เมืองพระลิ้ม เมืองทรางทวย พระเจ้าฝรั่งมังศรีจะวา พระเจ้าราชาธิราช พระเจ้าฝรั่งมังฆ้อง เจ้าเมือง พระลิ้ม เจ้าเมืองทรางทวย มังรายกรยอละวา สมิงพระราม
6. พระเจ้าฝรั่งมังศรีจะวาต้องการแผ่ราชอาณาจักรได้ยกทัพไปตีกรุงหงสาวดี โดยถือสาเหตุที่พระเจ้าราชาธิราชประหารเจ้าเมือง พระลิ้ม เพราะแข็งเมือง และถูกเจ้าเมืองทรางทวย จับตัวส่งให้พระเจ้าราชาธิราช ท้าพม่าแตกพ่ายกลับมา พระราชโอรส คือ พระเจ้าฝรั่งมังฆ้องจึงทำสงครามกับพระเจ้าราชาธิราชยึดเอื้อมมาเป็นเวลานานนักปี
7. พระเจ้ากรุงหงสาวดี และพระเจ้ากรุงรัตนบุระอังวะ ต้องทำสงครามต่อกันมาเป็นเวลานาน และครั้งหนึ่งทหารเอกของพระเจ้าราชาธิราช คือ สมิงพระราม ถูกจับไปเป็นเชลย

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. แต่ละกลุ่มช่วยกันเรียงข้อความจากบัตรให้ถูกต้องตามแผนภาพโครงเรื่อง
3. ทุกกลุ่มส่งตัวแทนเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน
4. เขียนแผนภาพโครงเรื่องลงสมุดด้วยภาษาของตนเอง



"เสียใจพ่อย่าเสียสัจย์" นักเรียนมีความคิดเห็นต่อข้อความนี้อย่างไร

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 29 ครั้งที่ 4 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสา (การอ่าน ออกเสียง) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การอ่านออกเสียงเป็นคำอ่านให้ผู้ฟัง ผู้อ่านจะต้องอ่านให้คล่อง อ่านให้ถูกต้องชัดเจน รู้จักแบ่งวรรคตอน และเน้นเสียงหนักเบาให้เป็นไปตามเนื้อเรื่อง จึงจะสื่อความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสาให้ผู้ฟังได้ อย่างถูกต้องตามหลักเกณฑ์การอ่านออกเสียงที่ดี	อ่านออกเสียง บทที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสา จากหนังสือเรียน ภาษาไทย หน้า 52-68	ผู้นำเข้าสู่บทเรียน ครูนำบัตรคำที่อ่านออกเสียงยาก จากบทเรียนมาให้ให้นักเรียนอ่านประมาณ 10 คำ เพื่อเป็นการทบทวนการออกเสียงของนักเรียน นำเสนอ 1. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนหลักเกณฑ์การอ่านออกเสียงที่ดี เช่น อ่านคล่อง ถูกต้อง ชัดเจน น้ำเสียงพูดเว้นวรรคตอน ถูกต้อง ไม่อ่าน ตก-เติม และตัดตัว 2. ครูเปิดเครื่องบันทึกเสียง การอ่านออกเสียง ของนักเรียน เรื่อง "บึงนกน้ำ" ให้นักเรียนฟัง	1. เกมรวมใจ 2. บัตรคำยาก 3. เครื่องบันทึกเสียงและแถบบันทึกเสียง 4. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป. 5	1. สังเกตความตั้งใจในการฝึกอ่าน ออกเสียงของนักเรียนแต่ละกลุ่ม 2. สังเกตการอ่านออกเสียงของนักเรียนแต่ละกลุ่มว่าเป็นไปตามหลักเกณฑ์การอ่านที่ดีหรือไม่

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 29 ครั้งที่ 4 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะรามอาสา (การอ่าน ออกเสียง) เวลา 3 คาบ

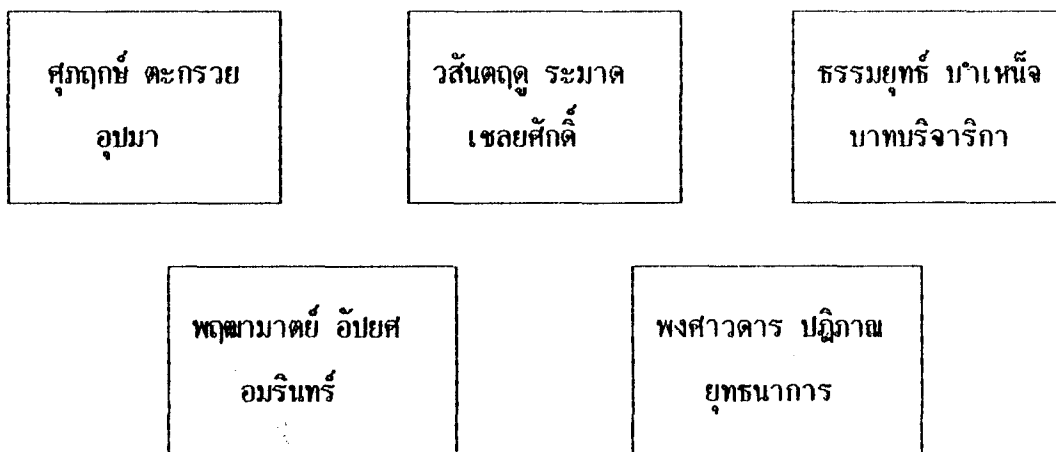
สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		<u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้เล่นเกมร่วมมือ โดยแบ่งหน้าที่กันเป็นผู้อ่านบทบรรยายเรื่อง และบทของตัวละครตามเนื้อเรื่องจนจบเรื่อง 2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาอ่านให้เพื่อนฟังหน้าชั้นเรียน โดยแบ่งกันอ่านเป็นตอน ๆ 3. ให้นักเรียนร่วมวิจารณ์การอ่านของแต่ละกลุ่มตามหลักเกณฑ์การอ่านออกเสียง <u>ขั้นสรุป</u> ครูสรุปการอ่านออกเสียง ของนักเรียนแต่ละกลุ่ม		

ตารางอ่านคำยาก

คำยาก	คำอ่าน
บ้าเหี้ย	บ้า-เหี้ย
พงศาวดาร	พง-สาว-วะ-ดาน
ครหานินทา	คอ-ระ-หา-นิน-ทา
สรวรรค	สะ-ห้วน-นะ-คค
เสวยราชสมบัติ	สะ-เหวย-ราด-ชะ-สมบัติ
พระราชสาส์น	พระ-ราด-ชะ-सान
วสันตฤดู	วะ-สัน-ตะ-รี-ดู
พลพยุหเสนา	พน-พะ-ยุ-หะ-เส-นา
เครื่องราชบรรณาการ	เครื่อง-ราด-ชะ-บัน-นา-กาน
สมณชีพราหมณ์	สะ-มะ-นะ-ชี-พราม
ประชากรราษฎร	ประ-ชา-ราด
ผ้าสักหลาด	ผ้า-สัก-กะ-หลาด
เสนาพยุมาตย์	เส-นา-พรีด-ทา-มาด
ราชปโรหิต	ราด-ชะ-ปะ-โร-หิต
ยศถาบรรดาศักดิ์	ยด-ถา-บัน-ดา-สัก
อัยย	อับ-ปะ-ยด
ศิลปศาสตร์	สิน-ละ-ปะ-สาด
ตะกรวย	ตะ-กรวย
ธรรมยุท	ทา-มะ-ยุด
สมเด็จพระนรินทร	สม-เด็ค-อา-มะ-ริน

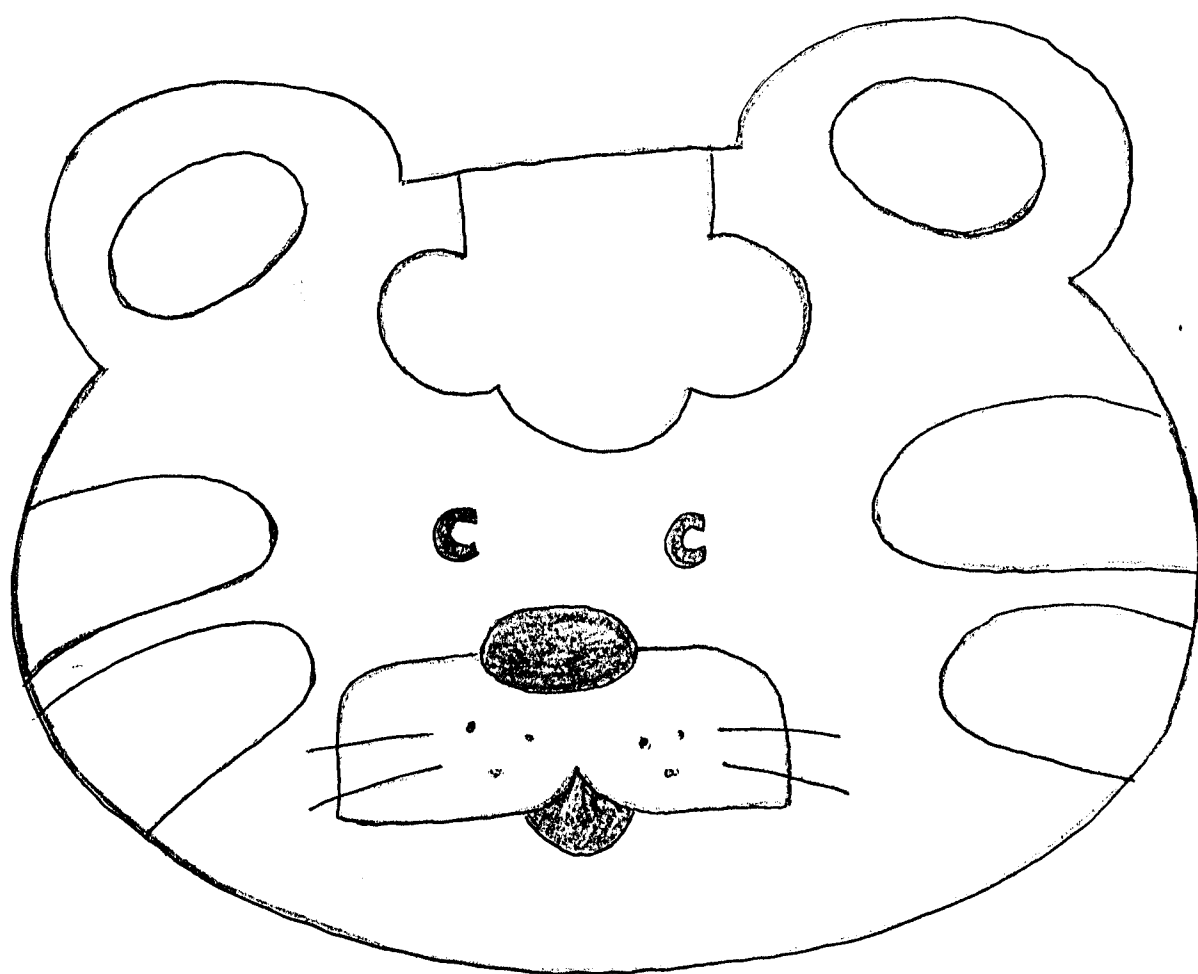
เกมร่วมใจ

อุปกรณ์ บัตรคำ 5 บัตร



วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. แจกบัตรคำให้กลุ่มละ 1 บัตร
3. สมาชิกในกลุ่มร่วมใจกันอ่านคำยากกลุ่มละ 3 คำ
4. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาเขียนคำอ่านลงในตาราง
5. อ่านออกเสียงพร้อมกันแล้วจดลงสมุด



แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 30 ครั้งที่ 1 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราชตอนสี่พระรามอาสา (การเว้นวรรคตอนและเครื่องหมายวรรคตอน)

เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การเขียนเว้นวรรคต้นหรือใช้เครื่องหมายวรรคตอนเพื่อความหมายของข้อความ หรือประโยคอาจเปลี่ยนจุดประสงค์ 1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนเว้นวรรคได้ถูกต้อง	การเว้นวรรคตอน และเครื่องหมายวรรคตอน	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูเขียนประโยคที่เว้นวรรคตอนผิด 2-3 ประโยคให้นักเรียนอ่าน เช่น ครูใช้ปากกาปลอกทองเหลืองวาววับ, นายกรัฐมนตรีมาเป็นประธานในพิธีเททองหล่อพระพุทธรูป, แรงเหมือนเมฆ อดเหมือนนกกล่าเหมือนหญิง ฯลฯ และให้นักเรียนเว้นวรรคให้ถูกต้อง	1. เก็บผลไม้ใส่ตะกร้า 2. ข้อความที่ครูเตรียมไว้ให้นักเรียนแบ่งตอน 3. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตความตั้งใจในการอ่านความรู้ทางภาษาของนักเรียน 2. ตรวจการแบ่งวรรคตอนของนักเรียนแต่ละกลุ่ม 3. สังเกตการออกมารายงานผลของนักเรียนแต่ละกลุ่ม

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 30 ครั้งที่ 1 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราชตอนสิงพระรามอาสา (การเว้นวรรคตอนและเครื่องหมายวรรคตอน)

เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
2. เพื่อให้ นักเรียนสามารถเขียนเครื่องหมายวรรคตอนได้ถูกต้อง	ชั้นสอน 1. ครูให้นักเรียนอ่านความรู้ทางภาษาเรื่องการเว้นวรรคตอน และการใช้เครื่องหมายวรรคตอนจากหนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 หน้า 69 - 71 2. ให้นักเรียนตอบคำถามที่ละคน ชั้นฝึกทักษะ 1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้แต่ละกลุ่มเล่นเกมกับผลไม้ได้ตะกร้า โดยช่วยกันแบ่งวรรคตอนข้อความที่ครูกำหนด แล้วนำไปใส่ตะกร้า หน้าชั้นเรียน			4. ตรวจแบบฝึกหัดภาษาไทย

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

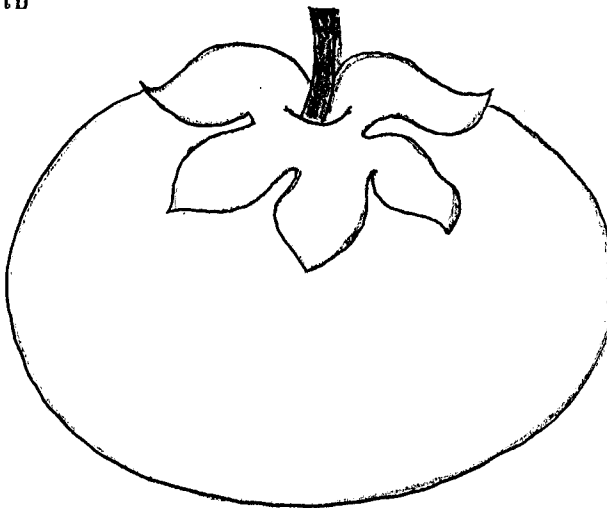
วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 30 ครั้งที่ 1 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราชตอนสี่งพระรามอาสา (การเว้นวรรคตอนและเครื่องหมายวรรคตอน)

เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		2.แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนเสนอหน้าชั้นเรียน <u>ขั้นสรุป</u> ครูให้นักเรียนอธิบายหลักการเว้นวรรคตอนและวิธีการใช้เครื่องหมายวรรคตอนต่าง ๆ ที่ละคนแล้วให้ทำแบบฝึกหัดที่ 8 ข้อ 7-8		

เกมเก็บผลไม้ใส่ตะกร้า

อุปกรณ์ บัตรผลไม้ จำนวน 5 ใบ



หลักในการคบเพื่อนนั้นเมื่ออยู่ว่าเราต้องคบกันเป็น 3 ระยะ คือระยะที่ 1 คบไว้ในฐานะรู้จักกันในระยะนี้ต้องไม่คบให้สนิทนัก ให้คบกันเพียงพูดจาทักทายปราศรัยกันเมื่อพบเห็นเท่านั้น อย่าถึงกับ กินด้วยกัน นอนด้วยกัน ในขณะที่เดียวกันก็ต้องคอยสังเกตนิสัยใจคอ และความประพฤติของเขาไปด้วย ถ้าเห็นว่าเขาเป็นคนเลวไม่มีใครนิยมรักใคร่ก็ให้คบเขาไว้เพียงคนรู้จักกันเท่านั้น อย่าดีตัวเราให้สนิทไปกว่านี้แต่ถ้าเห็นว่าเขาดีพอสมควรไม่เป็นที่ตำหนิตติฉินแก่คนทั้งหลายเราก็คบเขาไว้เป็นเพื่อนระยะที่ 2 คือ เพื่อนเล่นไปเที่ยวด้วยกันกินด้วยกันนอนด้วยกันเป็นครั้งคราว ต่อไปเมื่อคบกันนานปีเข้า ได้เห็นอกเห็นใจกันดี รักใคร่กันดี สามารถเสียสละให้กันได้ ประกอบกับเขาเป็นคนมีนิสัยดีก็ให้คบเขาไว้เป็นเพื่อนระยะที่ 3 คือ เพื่อนแท้

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. แจกบัตรผลไม้กลุ่มละ 4 ใบ
3. สมาชิกในกลุ่มช่วยกันแบ่งวรรคตอนข้อความที่ครูกำหนดให้ แล้วนำผลไม้ไปใส่ตะกร้าหน้าชั้นเรียน
4. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมาเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน
5. เฉลยบัตรบนกระดานดำ แล้วจดลงสมุดสังครู

แผนการสอนกลุ่มควบคุม
 วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 30 ครั้งที่ 2 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราชตอนสมเด็จพระนารายณ์ (การพูดใจ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การพูดใจเป็นการพูดเพื่อ ปลุกใจหรือจูงใจให้ผู้ฟังเห็นคล้อย ตามความคิดเห็นของตน หรือ ปลุกเร้าอารมณ์ให้เกิดกำลังใจ ในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง <u>จุดประสงค์</u> 1. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถบอก หลักในการพูดใจได้ 2. เพื่อให้นักเรียนสามารถพูดใจ ได้อย่างถูกต้อง	การพูดใจ -หลักในการพูดใจ -ฝึกปฏิบัติพูดใจ	<u>ขั้นนำ</u> เข้าสู่เรียน ครูนำเครื่องบันทึกมาเปิดการพูดใจ เรื่องใดเรื่องหนึ่งให้นักเรียนฟังแล้ว สอนให้นักเรียน เรื่องการพูดใจ <u>ขั้นสอน</u> 1. ให้นักเรียนอ่านความรู้เรื่องการ พูดใจ จากหนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 หน้า 71-72 2. ให้นักเรียนอธิบายหลักการพูดใจ ที่ละคน 3. ครูให้นักเรียนฟังตัวอย่างการพูดใจ จากเครื่องบันทึกเสียง	1. เกมยอดนักพูด 2. เครื่องบันทึกเสียงและ แถบบันทึกเสียง การพูดใจ 3. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 4. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตการพูดใจ ของนักเรียนแต่ละ กลุ่ม 2. ตรวจเนื้อหาที่ ให้นักเรียนใช้ พูดใจ 3. ตรวจแบบฝึกหัด ภาษาไทย

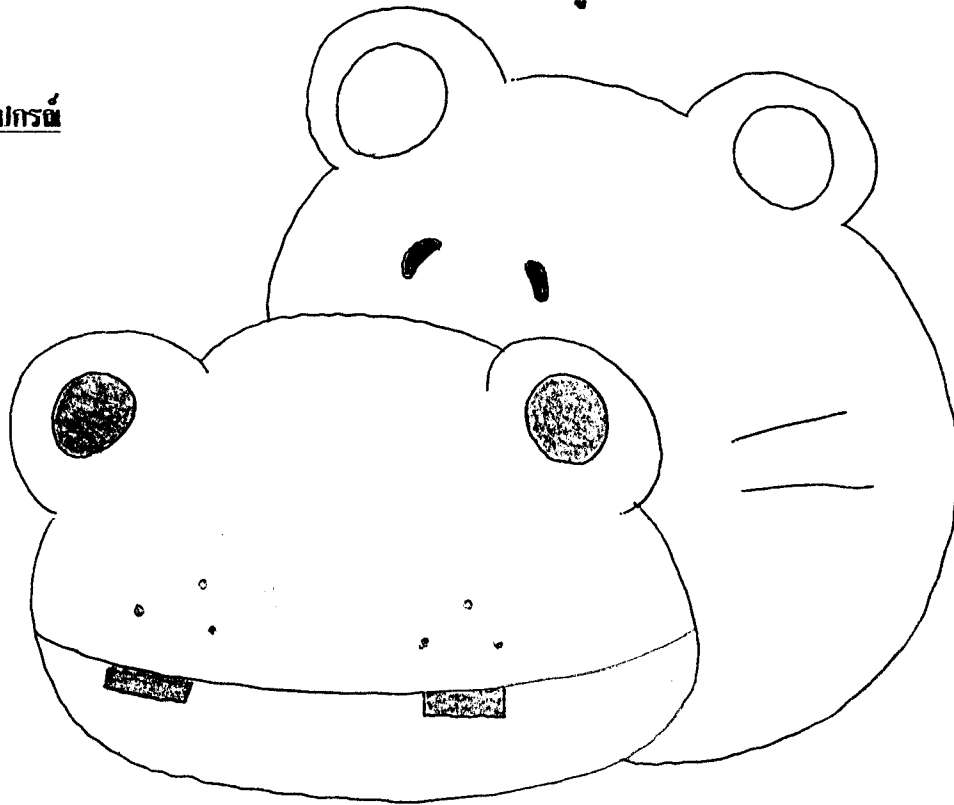
แผนการสอนกลุ่มคาบคุณ

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 30 ครั้งที่ 2 วันที่ 8 เรื่องราชวิธีราชตยณสมิงพระรณาสำ (การพุดจูงใจ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		<u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน 2. ให้แต่ละกลุ่ม เล่นเกมยอนักพุด โดยส่งตัวแทนออกมาพุดจูงใจให้เพื่อนฟัง คนละ 1 หัวข้อใช้เวลาพุดประมาณ 3-5 นาที <u>ขั้นสรุป</u> ครูวิจารณ์การพุดของนักเรียนแต่ละกลุ่ม และสรุปผลการพุดของนักเรียนทั้งหมด แล้วให้ทำแบบฝึกหัดที่ 8 ข้อ 9		

เกมยอดนักพูด

อุปกรณ์



- ความกล้าหาญ
- ความกตัญญู
- ความปลอดภัย
- ความซื่อสัตย์
- ความจงรักภักดีต่อชาติ

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน แต่ละกลุ่มรับบัตรการ์ตูนจากครู กลุ่มละ 1 ใบ
2. แต่ละกลุ่มช่วยกันเขียนเรื่องที่จะพูดจูงใจให้เพื่อนฟัง กลุ่มละ 1 หัวข้อ ตามที่ครูกำหนด
3. ใช้เวลาในการพูดกลุ่มละ 3 - 5 นาที
4. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนพูดหน้าชั้นเรียน
5. ให้แต่ละกลุ่มเขียนเนื้อหาของกลุ่มตนเองลงสมุดแล้วนำมาส่งครู

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 30 ครั้งที่ 3 วันที่ 8 เรื่องราชพิธีราชตอนสมเด็จพระนารายณ์ (การเขียนบัตรเชิญ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> บัตรเชิญ เป็นบัตรที่ส่งถึงผู้ใดคนหนึ่ง เพื่อเชิญไปในงานใดงานหนึ่ง ซึ่งใช้กันทั่วไปในสังคมปัจจุบัน จึงจำเป็นต้องเขียนให้ถูกต้อง และเหมาะสม <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนบัตรเชิญในงานต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม	การเขียนบัตรเชิญในงานต่าง ๆ	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูนำบัตรเชิญต่าง ๆ 4-5 ใบมาให้นักเรียนดูและอ่าน แล้วสนทนากับนักเรียนเรื่องการเขียนบัตรเชิญ ขั้นสอน ให้นักเรียนอ่านความรู้ เรื่องการเขียนบัตรเชิญจากหนังสือภาษาไทยชั้น ป.5 หน้า 73	1. เกมต่อเนื่องเรื่องราว 2. ตัวอย่างบัตรเชิญในงานต่าง ๆ 3. หนังสือเรียนภาษาไทยชั้น ป.5	1. สังเกตความร่วมมือในการทำงานของนักเรียนแต่ละกลุ่ม 2. ตรวจการเขียนบัตรเชิญของนักเรียนแต่ละกลุ่ม

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 30 ครั้งที่ 3 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราชตอนผจญพระรามอาสา (การเขียนบัตรเชิญ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		<u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้นักเรียนเล่นเกมต่อเรื่องเรื่องราว โดยให้ช่วยกันเขียนเนื้อความในบัตรเชิญให้สมบูรณ์ กลุ่มละ 1 บัตร เช่น งานมงคลสมรส อุปสมบท ขึ้นบ้านใหม่ ฯลฯ 2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมารายงานหน้าชั้นเรียนแล้วนำบัตรเชิญมาส่งครู <u>ขั้นสรุป</u> ครูสรุปผลการเขียนบัตรเชิญของนักเรียนแต่ละกลุ่ม		

เกมต่อเนื่องเรื่องราว

- อุปกรณ์**
1. กระดาษ A4 1 แผ่น
 2. หัวข้อสำหรับเขียนบัตรเชิญ

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. ให้นักเรียนจับสลากหัวข้อสำหรับเขียนบัตรเชิญ เช่น งานมงคลสมรส งานวันเกิด งานขึ้นบ้านใหม่
3. สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มช่วยกันเขียนบัตรให้ถูกต้อง
4. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 30 ครั้งที่ 4 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราชตอนสมเด็จพระรามอาสา (การเขียนบรรยายพร) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> บรรยายพร เป็นบทร้อยกรองที่ผู้เขียนเขียนบรรยายหรือเขียนแสดงความยินดีกับบุคคลหนึ่งเนื่องในโอกาสสำคัญต่าง ๆ ซึ่งใช้กันทั่วไปในสังคมปัจจุบันจึงจำเป็นต้องเขียนให้ถูกต้องและเหมาะสม <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเขียนบรรยายพรในโอกาสต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม	การเขียนบรรยายพร	<u>ขั้นนำสู่บทเรียน</u> ครูนำบรรยายพร ในโอกาสต่าง ๆ มาให้นักเรียนดูแล้วสนทนากับนักเรียนเรื่องการเขียนบรรยายพร <u>ขั้นสอน</u> 1. ครูให้นักเรียนอ่านความรู้เรื่องการเขียนบรรยายพรจากหนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 หน้า 74 2. ให้นักเรียนดูตัวอย่างบรรยายพรในโอกาสต่าง ๆ ที่ครูและนักเรียนนำมา	1. เกมเติมคำให้เต็ม 2. บรรยายพรในโอกาสต่าง ๆ 3. บรรยายพรที่นักเรียนเขียน 4. กระดาษหน้าขาว หลังเทพื้นใหญ่ 5. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 6. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตความร่วมมือในการทำงานของนักเรียนแต่ละกลุ่ม 2. ตรวจผลงานการเขียนบรรยายพรของนักเรียนแต่ละกลุ่ม 3. ตรวจแบบฝึกหัดภาษาไทย

แผนการสอนกลุ่มควบคุม
 วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 30 ครั้งที่ 4 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราชตอนสี่งพระรามอาสา (การเขียนบรรยายพร) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		<u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้นักเล่นเกมเติมคำให้เต็ม ให้แต่ละกลุ่มเขียนข้อความลงในบัตรบรรยายพร ให้นักเรียนส่งบัตรมากลุ่มละ 1 ใบ 2. ให้แต่ละกลุ่มออกมาแสดงผลงานลงในกระดานหน้าชาวลึงเท้าแผ่นใหญ่ <u>ขั้นสรุป</u> ครูสรุปผลการเขียนบรรยายพร ของนักเรียนแต่ละกลุ่มแล้วให้ทำแบบฝึกหัดที่ 8 ข้อ 10		

เกมเติมคำให้เต็ม

อุปกรณ์ บัตรอวยพรในงานต่าง ๆ จำนวน 5 ใบ

เนื่องในโอกาสศุภวารดิถีขึ้นปีใหม่ ขออาราธนาคุณพระศรีรัตนตรัย _____ จงดลบันดาลให้ _____ ประสบแต่ความสุข _____ จาก _____
--

เนื่องในโอกาสครบรอบวันเกิด ขออวยพรให้ _____ มีความสุข _____ จาก _____
--

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. แต่ละกลุ่มช่วยกันเติมข้อความลงในบัตรอวยพรให้ถูกต้อง
3. ทุกกลุ่มส่งตัวแทนเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน
4. ครูอธิบายเพิ่มเติมแล้วให้นักเรียนเขียนลงในสมุดคนละ 1 บัตร

แผนการสอนกลุ่มควบคุม
 วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 31 ครั้งที่ 1 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราชตอนสี่มิ่งพระรามอาสา (การเขียนคำขวัญ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> คำขวัญ เป็นข้อความสั้น ๆ ซึ่งมีความหมายและให้ข้อคิดเตือนใจแก่ผู้อ่าน <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนคำขวัญธรรมรงค์เรื่องต่าง ๆ ได้	การเขียนคำขวัญ	นำเข้าสู่บทเรียน 1.ครูนำแถบคำขวัญติดไปนั้นมาให้นักเรียนอ่าน "ต้นไม้ คือ เพื่อนชีวิต ช่วยกรรองคว้นพิษให้แก่มนุษย์" "ยาบ้าเป็นยาเสพติดเป็นอันตรายต่อชีวิต เป็นพิษต่อชาติ" "การออกกำลังกายช่วยให้พลานามัยแข็งแรง" 2.ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องคำขวัญ <u>ขั้นสอน</u> 1.ครูอธิบายความหมายของคำว่า "คำขวัญ" ให้นักเรียนฟังว่าหมายถึง คำที่แต่งขึ้นเพื่อเป็นเครื่องเตือนใจ หรือให้ข้อคิดต่าง ๆ	1.เกมภาพวัง 2.บัตรคำขวัญ 3.แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป.5	1.สังเกตการช่วยกันเขียนคำขวัญของนักเรียน แต่ละกลุ่ม 2.ตรวจคำขวัญของนักเรียนแต่ละกลุ่ม 3.ตรวจแบบฝึกหัดภาษาไทย

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 31 ครั้งที่ 1 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราชตอนสมเด็จพระรามอาสา (การเขียนคำขวัญ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		2. ให้นักเรียนช่วยอภิปรายลักษณะของคำขวัญที่ดีว่าควรมีลักษณะอย่างไรบ้าง ใช้คำดี-มีสัมผัส-สั้นกระชับ-ได้ใจความ จดจำง่าย ฯลฯ <u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้นักเรียนเล่นเกมภาพวัง โดยให้แต่ละกลุ่มเรียงมาเขียนข้อความต่อจากคำขวัญที่ครูกำหนดเกี่ยวกับเรื่องต่อไปนี้ - การต่อต้านยาบ้า ยาเสพติด - การรักษาความสะอาด - การปลูกต้นไม้		

แผนการสอนกลุ่มควบคุม
วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 31 ครั้งที่ 1 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราชตอนสมเด็จพระนารายณ์ (การเขียนคำขวัญ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		-การใช้สีน้ำ -การใช้ไฟฟ้า -การรักษาทรัพยากรธรรมชาติ 2. ครูเขียนคำขวัญที่นักเรียนแต่งได้ถูกต้องที่สุดบนกระดานดำแล้วให้นักเรียนอภิปรายแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับคำขวัญแล้ว จดลงสมุด ขั้นสรุป ครูให้นักเรียนอธิบายความหมายคำขวัญและอ่านคำขวัญที่ขอบมาคนละ 1 คำขวัญแล้วทำแบบฝึกหัดที่ 8 ข้อ 14		

เกมภาพวัง

อุปกรณ์ บัตรคำขวัญ จำนวน 5 ใบ

1. ไฟฟ้ามีค่าหลาย_____

2. _____ พืชความสะอาด

3. น้ำน้อยใช้สอยประหยัด_____

4. ทรัพยากรธรรมชาติมีค่ายิ่ง

4. ต้นไม้ให้ความสุข_____

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. แต่ละกลุ่มวิ่งมาเขียนข้อความต่อจากคำขวัญที่ครูกำหนดบนกระดานดำ
ได้ถูกต้องและรวดเร็วตรงตามความหมายที่สุดเป็นผู้ชนะ
3. ให้แต่ละกลุ่มเขียนคำขวัญที่ได้ลงสมุดแล้วนำมาส่งครู

แผนการสอนกลุ่มคาบคุณ
 วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 31 ครั้งที่ 2 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราชตอนสมเด็จพระรามอาสา (การอภิปรายกลุ่ม) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การอภิปรายเป็นการแสดงความคิดเห็นในเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างมีเหตุผล เพื่อหาข้อสรุปหรือแนวปฏิบัติที่เป็นประชาธิปไตย	อภิปรายและสรุปข้อคิดจากบทเรียน เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา	<u>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</u> ครูให้นักเรียนเล่าเรื่องที่ตนเองเพื่อพบพานเนื้อหา เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา	1. เกมผ่านเกมเราตอบ 2. เครื่องบันทึกเสียงและแถบบันทึกเสียง การอภิปราย 3. แบบฝึกหัดภาษาไทย	1. สังเกต การอภิปรายหาข้อคิดเห็นจากบทเรียนของนักเรียนแต่ละกลุ่ม 2. สังเกตการตอบคำถามจากบัตรคำถาม 3. ตรวจแบบฝึกหัด
<u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้นักเรียนสามารถอภิปรายเรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา และหาข้อคิดจากเรื่องได้		ครูเปิดเครื่องบันทึกเสียง การอภิปราย แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง "คำขวัญกล้า" ให้นักเรียนฟังแล้วสนทนา กับนักเรียน เรื่องการอภิปราย <u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้เล่นเกม ผ่านเกมเราตอบ	1. เกมผ่านเกมเราตอบ 2. เครื่องบันทึกเสียงและแถบบันทึกเสียง การอภิปราย 3. แบบฝึกหัดภาษาไทย	1. สังเกต การอภิปรายหาข้อคิดเห็นจากบทเรียนของนักเรียนแต่ละกลุ่ม 2. สังเกตการตอบคำถามจากบัตรคำถาม 3. ตรวจแบบฝึกหัด

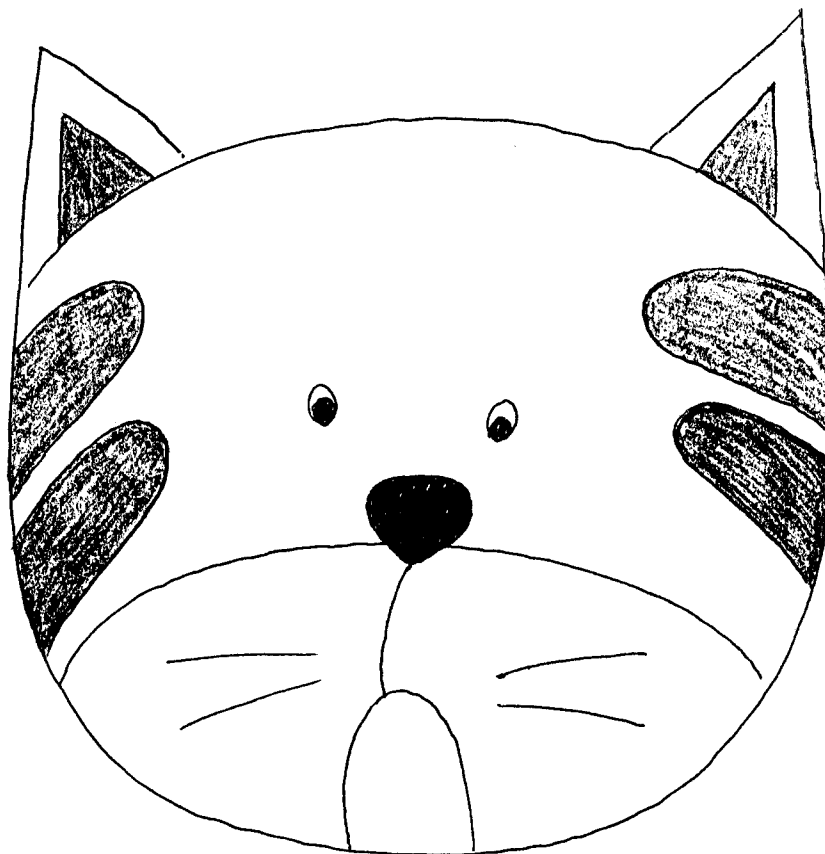
แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 31 ครั้งที่ 2 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราชตอนสังฆะรามอาสา (การอภิปรายกลุ่ม) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		2. ให้แต่ละกลุ่ม ส่งตัวแทนมา เสนอผลงานของกลุ่มตนหน้าชั้นเรียน โดยให้นักเรียนคนใดคนหนึ่งมา เป็นผู้ดำเนิน การอภิปรายเป็นกลุ่ม เพื่อหาข้อคิดที่ได้จากบทเรียน 3. ให้นักเรียนช่วยกัน เขียนข้อคิด ที่ได้จากการอภิปราย เป็นกลุ่มบนกระดานดำ แล้วจดข้อคิดดังกล่าวลงสมุด ขั้นสรุป ให้นักเรียนอ่านสรุปข้อคิดที่ได้จากการอภิปรายพร้อม ๆ กันแล้วทำแบบฝึกหัดที่ 8 ข้อ 15		

เกมทำนถามเราตอบ

อุปกรณ์ บัตรคำถาม 5 ใบ



วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. แต่ละกลุ่มช่วยกันคิดคำถามจากเนื้อหากลุ่มละ 5 ข้อ แล้วเขียนคำตอบลงในกระดาษที่ครูกำหนด
3. ช่วยกันหาข้อคิดที่ได้จากเนื้อเรื่อง
4. ส่งตัวแทนเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน
5. ครูอธิบายเพิ่มเติม แล้วให้นักเรียนเขียนลงสมุด

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 31 ครั้งที่ 3 วันที่ 8 เรื่องราชวิธีราชดอนส้มพระราชอาสาร (การเขียน-คัดลายมือ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนรู้การสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> 1. การเขียนตามคำบอก นอกจากเป็นการทดสอบว่านักเรียนเขียนหนังสือได้ถูกต้องหรือไม่ แล้วยังช่วยให้เด็กเรียนรู้สามารถจำคำที่เขียนได้แม่นยำขึ้นอีกด้วย 2. การคัดลายมือ เป็นการฝึกให้นักเรียนทำงานเป็นระเบียบเรียบร้อยและประณีต	-เขียนตามคำบอก -คัดลายมือ	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูนำบัตรคำยาก 4-5 คำมาให้นักเรียนอ่านสะกดคำ ขั้นสอน 1. ครูให้นักเรียนสังเกตคำต่าง ๆ ในบทเรียนอีกครั้งหนึ่ง เป็นการทบทวนก่อนที่จะเขียนตามคำบอก 2. ครูคัดเลือกคำจากบทเรียนประมาณ 30-40 คำมาบอกให้นักเรียนเขียนตาม	1. เกมแม่ผู้โชคดี 2. บัตรคำสำหรับเขียนตามคำบอก 3. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 4. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป.5	1. ตรวจการเขียนตามคำบอกของนักเรียน 2. ตรวจสมุดคัดลายมือของนักเรียน 3. ตรวจแบบฝึกหัดภาษาไทย

คำบอกที่จะคำ

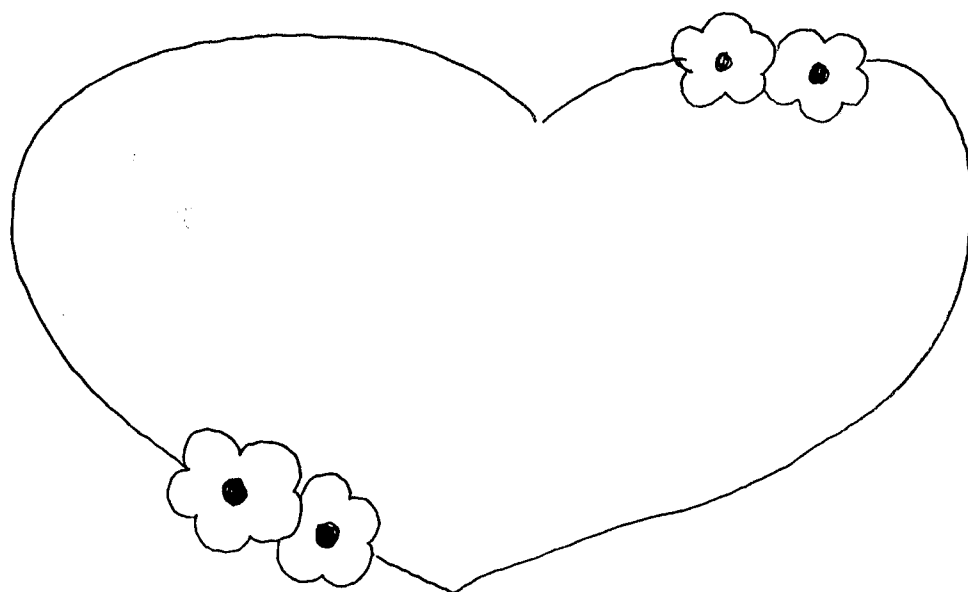
แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 31 ครั้งที่ 3 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราชตอนสังฆะรามอาสา (การเขียน-คัดลายมือ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>จุดประสงค์</u> 1. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถเขียนคำในบทเรียนเรื่องราชาธิราชตอนสังฆะรามอาสา ตามคำบอกได้อย่างถูกต้อง 2. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถคัดลายมือตัวบรรจงครึ่งบรรทัดได้อย่างถูกต้องสวยงาม	เนื้อหา	<u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน 2. ให้นักเรียนเล่นเกมเดาผู้ใช้คดี โดยเขียนคำตามคำบอกจำนวน 30 คำ 3. นำสมุดส่งครู คำใดที่เขียนผิดให้แก้ไข โดยคัดคำนั้นตัวบรรจงครึ่งบรรทัด แล้วนำมาส่งครูอีกครั้ง 4. นักเรียนใดเขียนคำได้ถูกต้องมากที่สุดจะได้รับบัตรผู้ใช้คดีจากครู ซึ่งมีทั้งหมดจำนวน 10 ใบ <u>ขั้นสรุป</u> ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ 8 ข้อ 13 - 14		

เกมแต่ผู้โชคดี

อุปกรณ์ บัตรแต่ผู้โชคดี จำนวน 10 ใบ



วิธีเล่น

1. ครูให้นักเรียนทุกคนเขียนคำตามคำบอก 30 คำ
2. เสร็จคำที่ถูกต้องบนกระเปาะผนัง
3. แจกบัตร "แต่ผู้โชคดี" แก่ผู้ที่เขียนถูกต้อง 25 - 30 คำ
4. แก้วคำที่ผิดลงสมุดส่งครูทุกคน

แผนการสอนกลุ่มควบคุม
 วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 31 ครั้งที่ 4 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราชตอนสมเด็จพระรามอาสา (การใช้พจนานุกรม) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> พจนานุกรมเป็นหนังสือสำหรับ ค้นคว้าหาความรู้เกี่ยวกับคำที่ใช้ใน ภาษาไทย การใช้พจนานุกรม เป็น การส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักค้นคว้า หาความรู้ ด้วยตนเอง <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้นักเรียนสามารถ ใช้ พจนานุกรมหาคำอ่านชนิดของคำ และความหมายของคำที่มีใน บทเรียนได้	การใช้พจนานุกรมหาคำ อ่าน ชนิดของคำและ ความหมายของคำที่มีใน บทที่ 8 เรื่อง ราชาธิราช ตอนสัง พระรามอาสา	<u>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</u> ครูเขียนคำว่า ธรรมยุทธ์ พุทธเสนา ศุภฤกษ์ บนกระดานให้นักเรียนอ่าน พร้อมสนทนาเกี่ยวกับความหมายของคำ <u>ทั้งสาม</u> <u>ขั้นสอน</u> 1. ให้นักเรียนช่วยกันหาคำศัพท์ จากบทเรียน โดยเขียนบนกระดานคำ 2. ให้นักเรียนช่วยกันเรียงลำดับคำ ตามลำดับอักษร <u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้เล่นเกมชิงเอาชัย	1. เกมชิงเอาชัย 2. กระดาษตารางที่ครู แจกให้นักเรียน 3. พจนานุกรม 4. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตการค้นหาคำ ของนักเรียน 2. ตรวจตารางการหา คำอ่านชนิดของคำ ความหมายและ ประโยคของ นักเรียน

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 31 ครั้งที่ 4 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราชตอนสังฆะรามอาสา (การใช้พจนานุกรม) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		โดยให้แต่ละกลุ่มเดิมคำลงในตารางที่กำหนดให้ดังนี้		
		ลำดับ คำ คำอ่าน ชนิด ความหมาย ประโยค		
		1 กวี กะวี นาม ผู้เชี่ยวชาญ เป็น กวี เอก ของ ไทย		

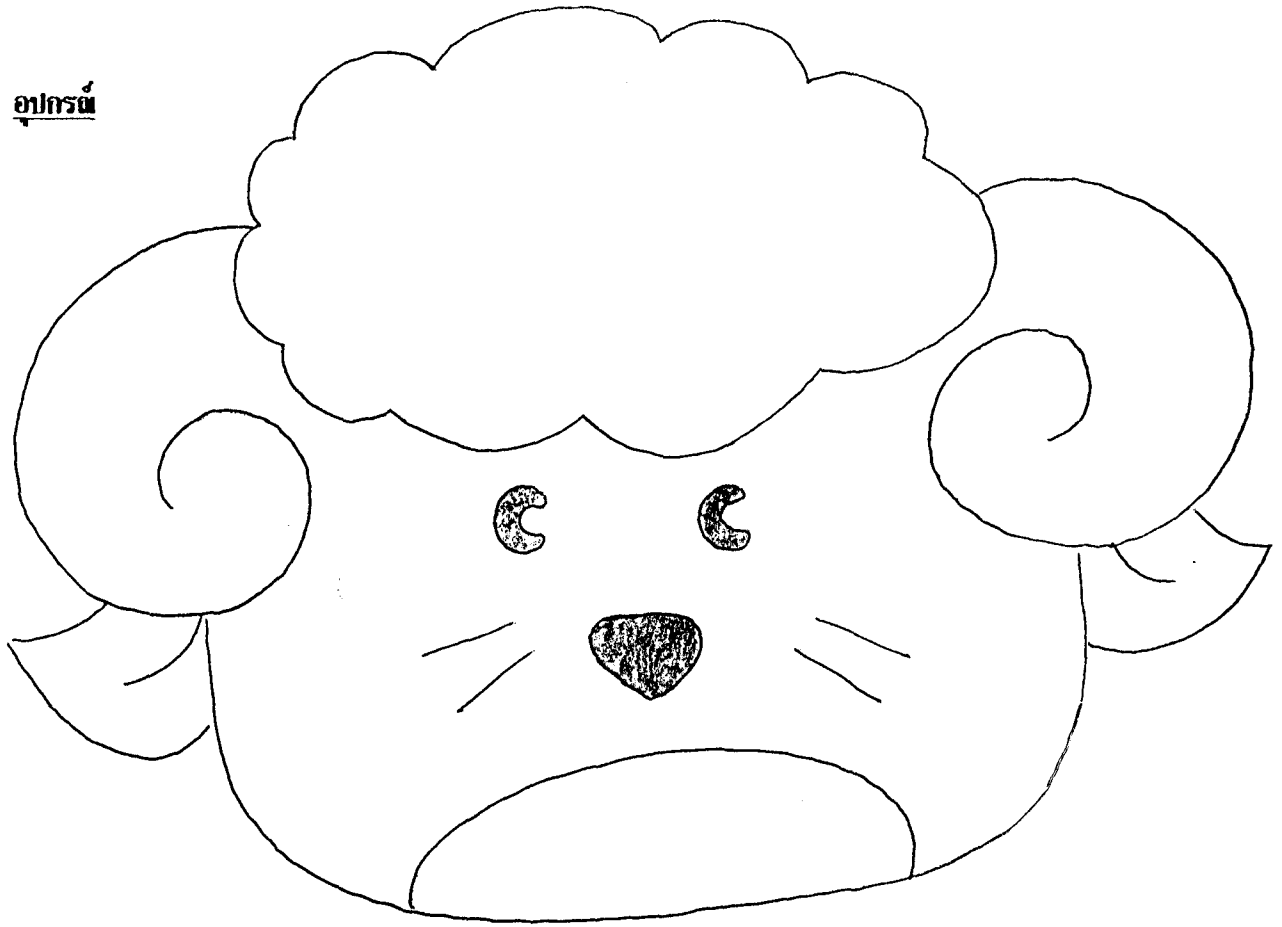
แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 31 ครั้งที่ 4 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราชตอนสังฆะระมาสา (การใช้พจนานุกรม) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		2. ให้แต่ละกลุ่มนำตารางมาติดบนกระดานแล้วอ่านให้เพื่อนฟัง ให้จดตารางของทุกกลุ่มลงสมุด <u>ขั้นสรุป</u> ครูตรวจตารางของแต่ละกลุ่มและนำมารวมเป็นเล่มเพื่อใช้เป็นพจนานุกรมประจำชั้นต่อไป		

เกมหิ่งห้อย

อุปกรณ์



- พงศาวดาร, ทแก๊วทหาร
- บาทบริจาริกา, บาเพ็ญ
- เครื่องราชบรรณาการ, ล่าม
- วสันตฤดู, ตะกรวย
- พุทธมามาย, เซลยศักดิ์

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. แต่ละกลุ่มรับบัตรคำกลุ่มละ 1 ใบ (ใบละ 2 คำ)
3. สมาชิกในกลุ่มช่วยกันค้นหาคำอ่านชนิดของคำความหมายและแต่งประโยคกลุ่มละ 2 คำ แล้วนำมาเขียนลงในตารางบนกระดาน
4. ให้นักเรียนอ่านตารางพร้อมกันแล้วเขียนลงสมุด

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 32 ครั้งที่ 1 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา (การใช้สำนวน) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> สำนวน เป็นถ้อยคำที่กะทัดรัดคมคายมีความหมายแฝงลึกซึ้งกินใจ และมีความหมายเชิงเปรียบเทียบ การรู้สำนวนเป็นพื้นฐานสำคัญในการใช้ภาษาไทย <u>จุดประสงค์</u> 1. เพื่อให้นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของสำนวนต่าง ๆ ได้ 2. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำสำนวนต่าง ๆ ไปแต่งประโยคได้	การใช้สำนวน	<u>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</u> ครูเปิดเรื่องบันทึกเสียงคำอธิบายสำนวนไทยต่าง ๆ ให้นักเรียนฟังแล้วสนทนากับนักเรียนเรื่องการใช้สำนวน <u>ขั้นสอน</u> ให้นักเรียนอ่านเรื่องการใช้สำนวนจากหนังสือเรียนภาษาไทยชั้น ป.5 หน้า 75 - 76 <u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้เล่นเกมดอกไม้ปริศนา โดยแต่ละกลุ่มหาสำนวนจากดอกไม้ปริศนาแล้วส่งตัวแทนออกมาเสนอผลงาน	1. เกมดอกไม้ปริศนา 2. ตารางสำนวน 3. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5	1. ตรวจตารางสำนวนของนักเรียนแต่ละกลุ่ม 2. ตรวจเรื่องที่นักเรียนแต่ละกลุ่มแต่ง 3. ตรวจแบบฝึกหัดภาษาไทย

ลงในตาราง

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 32 ครั้งที่ 1 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระวรมหาสา (การใช้สำนวน) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		บนกระดานดำ เช่น		
		ลำดับที่ สำนวน ความหมาย ประโยค		
		3. ให้แต่ละกลุ่มนำตารางมาอธิบายให้เพื่อนฟัง และติดบนกระดานดำหน้าชั้น 4. ให้แต่ละกลุ่มเลือกสำนวน จากที่ทุกกลุ่มรายงานมา 5 -6 สำนวน แล้วนำสำนวนที่เลือกนำมาแต่งประโยค		

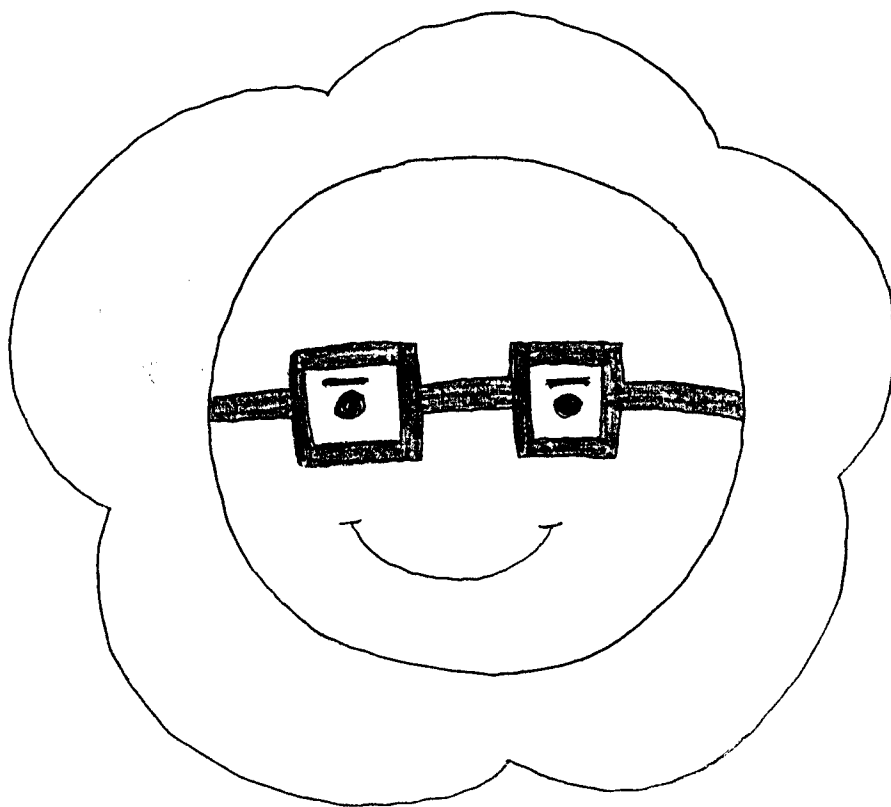
แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 32 ครั้งที่ 1 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสังพระรามอาสา (การใช้สำนวน) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		โดยผู้ให้ เป็น เรื่องเดียวกันและออกมา อ่านให้เพื่อนฟังแล้วนำมาส่งครู ชั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนช่วยกันสังเกตุว่ากลุ่มใดสามารถนำสำนวนมาแต่งเป็นเรื่องราวได้อย่างถูกต้อง และได้ เนื้อหาดีที่สุด 2. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ 8 ข้อ 11		

เกมดอกไม้ปริศนา

อุปกรณ์ บัตรดอกไม้ปริศนา จำนวน 10 ใบ



- | | |
|-----------------------------|-------------------|
| 1. เห็นช้าง_____ขี่ตาม_____ | 4. ตัดหาง_____วัด |
| 2. ยื่น_____ยื่น_____ | 5. สุกเอา_____กิน |
| 3. ขวาน_____ซาก | |

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. ให้แต่ละกลุ่มหาสำนวนจากดอกไม้ปริศนาให้ถูกต้อง
3. ทุกกลุ่มส่งตัวแทนเสนอผลงานลงตารางบนกระดานดำ
4. ครูอธิบายเพิ่มเติม แล้วให้นักเรียนเขียนสำนวนที่ถูกต้องลงสมุดส่งครู

แผนการสอนกลุ่มควบคุม
 วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 32 ครั้งที่ 2 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา (การเขียนอธิบาย) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล เป็นพื้นฐานที่สำคัญในการดำรงชีวิตอยู่ในสังคม	การเขียนอธิบาย ความคิดเชิงเหตุผล	นำเข้าสู่บทเรียน ครูให้นักเรียนตอบคำถามจากบัตรคำถามที่ละคน ขั้นสอน ครูนำตัวอย่างการเขียนอธิบายความคิดเชิงเหตุผลมาอ่านให้นักเรียนฟัง แล้วสนทนากับนักเรียนเรื่อง การเขียนอธิบายโดยใช้เหตุผล ขั้นฝึกทักษะ	1. เกมเห็นด้วยค่ะ เห็นด้วยครับ 2. ตัวอย่างการเขียนอธิบายเชิงเหตุผล 3. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป.5	1. ตรวจผลงาน การเขียนอธิบาย ความคิดเชิงเหตุผล ของนักเรียน 2. ตรวจแบบฝึกหัดภาษาไทย
<u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนอธิบายความคิดเห็นโดยใช้เหตุผลประกอบได้		1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 15 คน ให้เล่นเกมเห็นด้วยค่ะ เห็นด้วยครับ โดยให้ทั้ง 2 กลุ่ม ผลัดกันตั้งคำถามและตอบคำถามจากเรื่อง		

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 32 ครั้งที่ 2 บทที่ 8 เรื่องราชธานีราช ตอนสมเด็จพระรามาธิบดี (การเขียนอธิบาย) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		โดยใช้เหตุผล เช่น ถาม-ทำไมพระเจ้ากรุงธนบุรีจึงยกทัพมายัง กรุงรัตนบุรีองวะ ตอบ-เพราะพระเจ้ากรุงธนบุรีมีพระทัย ปรารถนาจะใคร่ชมฝีมือทหารฝ่าย พม่าซึ่งมีราชนักรบผู้กล้าหาญ พระองค์ด้วงศ์ 2. การตั้งคำถามและตอบคำถาม ให้ทำ ตั้งแต่เริ่มเรื่องจนจบเรื่อง 3. ให้นักเรียนทุกคนเขียนอธิบาย ความคิดเห็นในหัวข้อต่อไปนี้ โดยใช้ เหตุผลประกอบเช่น		

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 32 ครั้งที่ 2 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสา (การเขียนอธิบาย) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		"เสียทรัพย์ดีกว่าเสียสัตย์" "ทำกำบ้านด้วยตนเองดีกว่าไปลอกเพื่อน" "คิดก่อนทำ ดีกว่าทำก่อนคิด" 4.เมื่อเขียนเสร็จแล้วให้นำมาส่งครู <u>ขั้นสรุป</u> ครูสรุปผลการเขียนอธิบายความคิดเชิงเหตุผลของนักเรียนแต่ละคน แล้วให้ทำแบบฝึกหัดที่ 8 ข้อ 16		

เกมเห็นด้วยค่ะ เห็นด้วยครับ

อุปกรณ์ กระดาษ A4 จำนวน 5 ใบ

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 15 คน
2. ให้พลัดกันตั้งคำถามและตอบคำถามจากเรื่องโดยใช้เหตุผล
3. ให้สลับกันถามตอบจนจบเรื่อง
4. แต่ละคนตอบคำถามจากบัตรคำถาม

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 32 ครั้งที่ 3 บทที่ 8 เรื่องราชอิศราฯ ตอนสังฆะพระรามอาสา (การอ่านพ้อยกรอง) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
สาระสำคัญ การอ่านบทพ้อยกรองนอกจากจะช่วยให้เด็กเรียนรู้เห็นความงามของภาษาเกิดความเพลิดเพลินแล้วยังอาจให้ข้อคิดแก่นักเรียนด้วย	การอ่านบทพ้อยกรอง "แม่น้อยของน้อยเอง" ของท่านผู้หญิงสมโรจน์ สวัสดิ์กุล อยุธยา จากหนังสือเรียนภาษาไทย ชั้นป.5 หน้า 76 - 77	ชื่นนำเข้าสู่บทเรียน ครูเปิดเครื่องบันทึกเสียงการอ่านทำนองเสนาะเมื่อครั้งที่แล้วให้นักเรียนฟังแล้วสนทนาเกี่ยวกับการอ่านทำนองเสนาะ	1. เกมหนูน้อยพ้อยกรอง 2. เครื่องบันทึกเสียงและแถบบันทึกเสียง การอ่านทำนองเสนาะ	1. สังเกตการอ่าน ทำนองเสนาะของนักเรียนแต่ละกลุ่มหรือแต่ละคน
จุดประสงค์ 1. เพื่อให้เด็กเรียนสามารถอ่านบทพ้อยกรองเรื่องแม่น้อยของน้อยเองได้อย่างไพเราะและถูกต้อง		1. ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำยากในบทพ้อยกรองจากบัตรคำ และช่วยกันหาความหมายของคำยากนั้นจากพจนานุกรม	3. บัตรคำยากจากบทพ้อยกรอง 4. พจนานุกรม 5. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5	2. สังเกตการอธิบายความหมาย และการสรุปข้อคิดที่ได้จากบทพ้อยกรอง 3. ตรวจสอบแบบฝึกหัด
2. เพื่อให้เด็กเรียนสามารถอธิบายและสรุปข้อคิดที่ได้จากการอ่านบทพ้อยกรองเรื่องแม่น้อยของน้อยเองได้		2. ครูและนักเรียนช่วยกันแบ่งช่วงการหยุดหรือจังหวะในการอ่านตั้งแต่ต้นจนจบ	6. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป.5	ภาษาไทย

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 32 ครั้งที่ 3 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา (การอ่านบรรยาย) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		3. ให้นักเรียนคนใดคนหนึ่ง อ่านออกเสียงบรรยายเป็นเสียงธรรมตามช่วงจังหวะหยุดให้เพื่อน ๆ ฟัง 4. ให้ทุกคนอ่านออกเสียงบรรยายเป็นเสียงธรรมตามช่วงจังหวะการหยุดพร้อม ๆ กัน 5. ครูอ่านบรรยายเป็นตนเองเสนอให้เพื่อนนักเรียนอ่านตามครูพร้อม ๆ กัน ทีละ 1 คำกลอนหรือทีละบทจนจบ 6. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ และให้อ่านตนเองเสนอทีละกลุ่ม ต่อกันจนจบหรืออ่านเป็นรายบุคคล		

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 32 ครั้งที่ 3 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสิ่งพระราชมหาสา (การอ่านบทร้อยกรอง) เวลา 3 คาบ

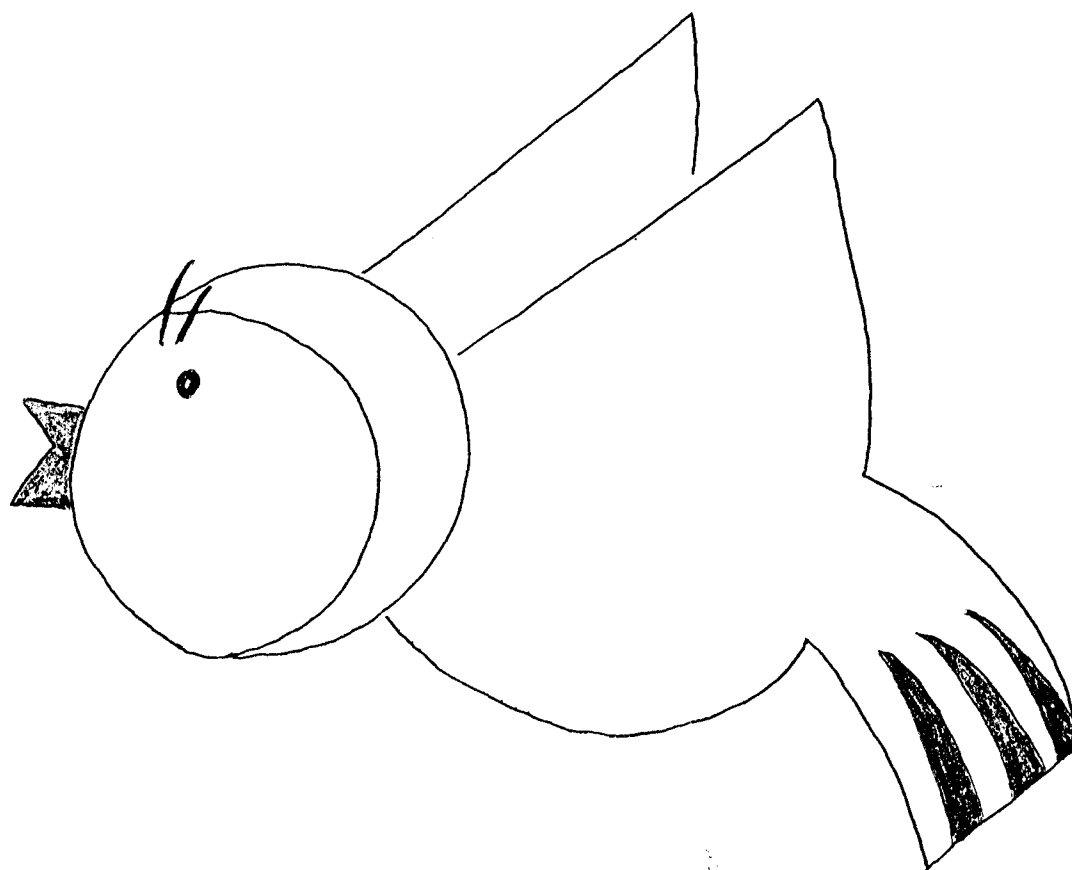
สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		<u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน 2. ให้แต่ละกลุ่มเล่นเกมบนกลอนร้อยกรอง 3. ให้ช่วยกันอธิบายความหมายแล้วโยงเส้นบทร้อยกรอง ในกลุ่มตนให้ถูกต้อง <u>ขั้นสรุป</u> ครูสรุปผลการอ่านตนเอง เสนาะของนักเรียนแล้วพาสาสมัครอ่าน		

แผนการสอนกลุ่มควบคุม
วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 32 ครั้งที่ 3 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา (การอ่านหรือยกรอง) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		ทำนองเสนาะให้เพื่อน ๆ ฟังและทำ แบบฝึกหัดที่ 8 ข้อ 17		

เกมกันน้อยร้อยกรอง

อุปกรณ์



วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. แต่ละกลุ่มช่วยกันอธิบายความหมายและโยงเส้นพ้อยกรองในกลุ่มตนให้ถูกต้อง
3. ส่งตัวแทนสรุปข้อคิดที่ได้จากบทพ้อยกรองหน้าชั้นเรียน

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 32 ครั้งที่ 4 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา (การอ่านเสริมบทเรียน) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การอ่านเสริมบทเรียนนอกจากจะเป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองแล้วยังเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนมีนิสัยรักการอ่านด้วย <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้ให้นักเรียนอ่านบทอ่านเสริมบทเรียนเรื่อง "ผลแห่งความดี" แล้วจับประเด็นของเรื่องได้	อ่านบทอ่านเสริมบทเรียนเรื่อง "ผลแห่งความดี" จากหนังสือเรียนภาษาไทย ชั้นป. 5 หน้า 77 - 79	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูให้นักเรียนดูรูปภาพจากหนังสือเรียนภาษาไทย หน้า 78 แล้วสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับรูปภาพนั้น ขั้นสอน ครูกำหนดเวลาให้นักเรียนอ่านเรื่อง "ผลแห่งความดี" ในใจ 5 นาที ขั้นฝึกทักษะ 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน เพื่อเล่นเกมหย่อนรอร่างวัลแล้วส่งตัวแทนออกมาเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน	1. เกมหย่อนรอร่างวัล 2. รูปภาพในหนังสือเรียนภาษาไทย ชั้นป. 5 หน้า 78 3. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป. 5	1. สังเกตการทำกิจกรรมของนักเรียนในเรื่องต่อไปนี้ - การร่วมมือกันในกลุ่ม - การรายงานผล การกระทำของกลุ่ม - ตรวจผลงานของนักเรียนแต่ละกลุ่ม 2. ตรวจแบบฝึกหัดภาษาไทย

แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 32 ครั้งที่ 4 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา (การอ่านเสริมบทเรียน) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		2. แต่ละกลุ่มจับฉลากเลือกหัวข้อดังนี้ กลุ่มที่ 1 เขียนเรื่องย่อ กลุ่มที่ 2 เขียนแผนภาพโครงเรื่อง กลุ่มที่ 3 เขียนประโยคใจความสำคัญของเรื่อง กลุ่มที่ 4 เขียนข้อคิดที่ได้จากเรื่อง กลุ่มที่ 5 วาดภาพและเขียนบรรยายประกอบภาพ 3. ให้เสนอผลงานหน้าชั้นแต่ละกลุ่ม		

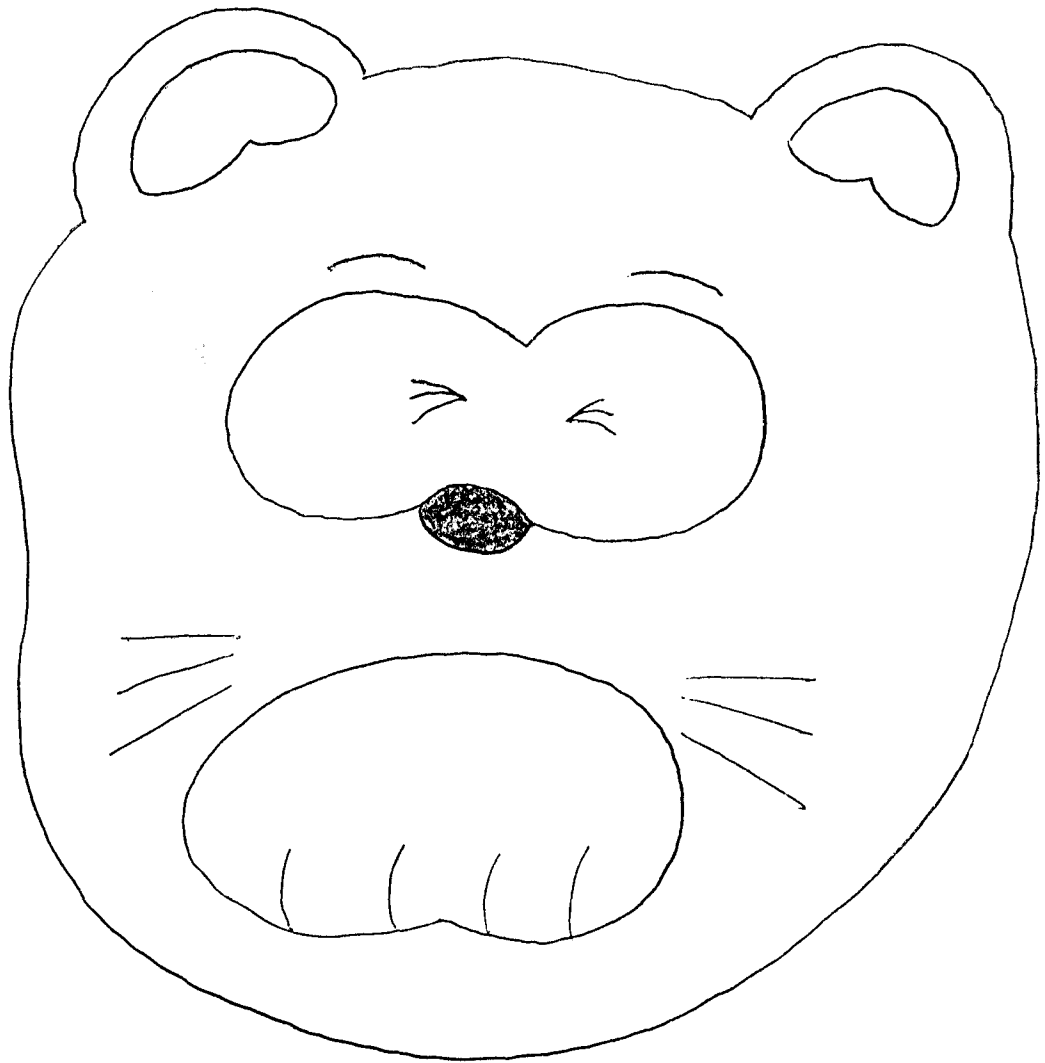
แผนการสอนกลุ่มควบคุม

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 32 ครั้งที่ 4 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระนารายณ์ (การอ่านเสริมบทเรียน) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		ขั้นสรุป ครูสรุปผลการทำกิจกรรมของ แต่ละกลุ่มแล้วทำแบบฝึกหัดที่ 8 ข้อ 18		

เก๋มย่นย่อรรอรางวัล

อุปกรณ์ บัตรเนื้อเรื่อง 5 ใบ



วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. ให้แต่ละกลุ่มอ่านเรื่องในใจจากบัตรที่ครูกำหนด
3. ช่วยกันตั้งคำถามและตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน กลุ่มละ 3 ข้อ
4. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน
5. ครูอธิบายเพิ่มเติม

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 29 ครั้งที่ 1 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา
(การอ่าน-เขียนและอธิบายความ หมายถึงคำ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
สาระสำคัญ การอ่านเขียน และอธิบาย ความหมายของคำจากบทเรียน เป็นพื้นฐานที่สำคัญ ในการอ่านเรื่อง จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่าน เขียน และอธิบายความหมายของ คำที่ใช้ในบทเรียน เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสาได้	อ่านเขียนและอธิบาย ความหมายของคำจาก บทเรียน เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา จากหนังสือเรียน ภาษาไทย หน้า 62-68	ชื่อนำเข้าสู่บทเรียน ครูนำบัตรคำยาก ในบทเรียนมาเสียบ ในกระเป๋านักเรียนให้นักเรียนอ่าน เช่น พงศาวดาร ธรรมยุตต์ ศุภฤกษ์ ชื่อนสอน 1. ครูให้นักเรียนหาคำยากอื่นจาก บทเรียนแล้วนำมาเขียนบนกระดานดำ 2. ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำยากตามครู ชื่อนฝึกทักษะ 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้นักเรียนรวมพลังหาคำศัพท์ ที่ไม่เข้าใจความหมาย โดยแบ่ง	1. เกมรวมพลัง 2. บัตรคำถาม 3. บัตรคำศัพท์ 4. พจนานุกรม 5. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 6. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตการร่วม กิจกรรมของนักเรียน 2. สังเกตการรายงาน การค้นหาคำศัพท์และ ความหมาย ของ แต่ละกลุ่มว่าหาได้ ถูกต้องและครบถ้วน หรือไม่ 3. สังเกตการตอบ คำถามจากบัตรคำถาม 4. ตรวจสมุดจดคำศัพท์ ของนักเรียน

แผนการสอนกลุ่มทดลอง
 วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 29 ครั้งที่ 1 บทที่ 8 เรื่องราชอิริราช ตอนสังฆะพระรามอาสา
 (การอ่าน-เขียนและอธิบายความ หมายถึงคำ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		เนื้อหาบทเรียนนอกเป็นตอนๆ ให้เท่ากับจำนวนกลุ่ม 2. แต่ละกลุ่มเขียนคำศัพท์และความหมายลงในบัตรที่ครูกำหนด 3. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน ขั้นสรุป ครูให้แต่ละกลุ่มตอบคำถามจากบัตรคำถามจุดคำศัพท์ลงสมุดและทำแบบฝึกหัดที่ 8 ข้อ 1		5. ตรวจแบบฝึกหัดภาษาไทย

บัตรคำบัตรความหมาย

พงศาวดาร	เรื่องราวเหตุการณ์เกี่ยวกับประเทศชาติหรือพระมหากษัตริย์
ธรรมเนียม	การรบกัันในทางธรรม
สุภฤกษ์	คราวหรือเวลาที่กำหนดหรือคาดว่าจะให้ผลดี
ตะกรวย	กรวยเช่นसानตะกร้อตะกรวยครอบศีรษะ
ทแกล้ว	ผู้กล้า ทหาร
พิทยาสรร	เทพบุตรพวกหนึ่งมีฐานะต่ำกว่า เทวดา มีหน้าที่เล่นดนตรีบนสวรรค์
พยุหเสนา	หมู่เสนา
กัลปาวสาน	ที่สุดแห่งระยะเวลาอันยาวนาน
วสันตฤดู	ฤดูใบไม้ผลิ
พันธนาการ	การจองจำ
บาทบริจาริกา	หญิงที่มีหน้าที่รับใช้ปฏิบัติพระเจ้าแผ่นดิน
พยุฆามาตย์	อาจารย์ผู้เฒ่า พราหมณ์ผู้เฒ่า
ระมาด	แรดสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมมีขนาดใหญ่ขึ้น
ล่าม	ผู้แปลคำพูดจากภาษาหนึ่งเป็นอีกภาษาหนึ่งโดยทันที

บัตรคำถาม

คำชี้แจง : จงระบายสีช่องตัวอักษรให้ได้คำตามความหมายที่กำหนดให้

1. ก พ ฌ ท ย ศ ำ ธ อ ร

เทพบุตรพวกหนึ่ง

2. บ ร ริ จ ะ ำ ริ ฌ ก ำ

หญิงรับใช้

3. พ ศ น ธ ำ น ำ ก ำ ร

การจองจำ

4. ป ก ล ป ำ ว ส ำ น พ

ที่สุดแห่งระยะเวลาอันยาวนาน

5. ธ ำ ร ร พ ม ก ย ท ธ

การรบกันในทางแข่งขันสร้าง
สิ่งใดสิ่งหนึ่ง

6. ต ำ ป ส ฎิ บ ก ติ ำ ฌ

เขาวัวในการเล่าแก่หรือ
โต้ตอบได้ฉับพลันทันที

7. อ ต ม ำ ริ ศ น ท ร์ ม

พระอินทร์

8. วิ พ ำ ำ น ป ะ ย อ ศ

เสื่อมเสียชื่อเสียง

คำอธิบาย

คำนี้แจ้ง : จงโยงเส้นคำศัพท์กับความหมายให้ถูกต้อง

ธรรมยุตต์

ฤดูใบไม้ผลิ

พจนานาถ

หญิงที่มีหน้าที่รับใช้ปฏิบัติพระเจ้าแผ่นดิน

บาทบริจาริกา

หมู่เสนา

วสันตฤดู

อาจารย์ผู้เล่า พราหมณ์ผู้เล่า

ศฤงฆ์

คราวหรือเวลาที่กำหนดหรือคาดว่าจะให้ผลดี

พยุหเสนา

การรบกันในทางธรรม

บัตรคำถาม

คำชี้แจง : จงเขียนเครื่องหมาย / ลงในช่องว่าง ถ้าคำนั้นอ่านถูก
และเขียนเครื่องหมาย X ถ้าคำนั้นอ่านผิด

_____ 1.	พงสาวดาร	อ่านว่า	พง-สา-วะ-ดาร์
_____ 2.	บ้ำเห้เจ้	อ่านว่า	บ้ำ-เห้-เจ้
_____ 3.	พระราชสาส์น	อ่านว่า	พระ-ราด-ชะ-सान
_____ 4.	วสันตฤดู	อ่านว่า	วะ-สัน-ตะ-ระ-ดู
_____ 5.	พลพยุหเสนา	อ่านว่า	พล-พระ-ยุ-หะ-เส-นา
_____ 6.	ศิลปศาสตร์	อ่านว่า	สิน-ละ-ปะ-สาต
_____ 7.	ธรรมยุท	อ่านว่า	ท่า-มะ-ยุต
_____ 8.	ฟ้าสักหลาด	อ่านว่า	ฟ้า-สัก-กะ-หลาด
_____ 9.	สมณีพราหมณ์	อ่านว่า	สะ-มะ-นะ-ชี-พราม
_____ 10.	เสนาพยุฆมายุ	อ่านว่า	เส-นา-พริด-ทา-มาด

แผนการสอนกลุ่มทดลอง
วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 29 ครั้งที่ 2 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามาธิบดี (การอ่านในใจ) เวลา 3 คาบ

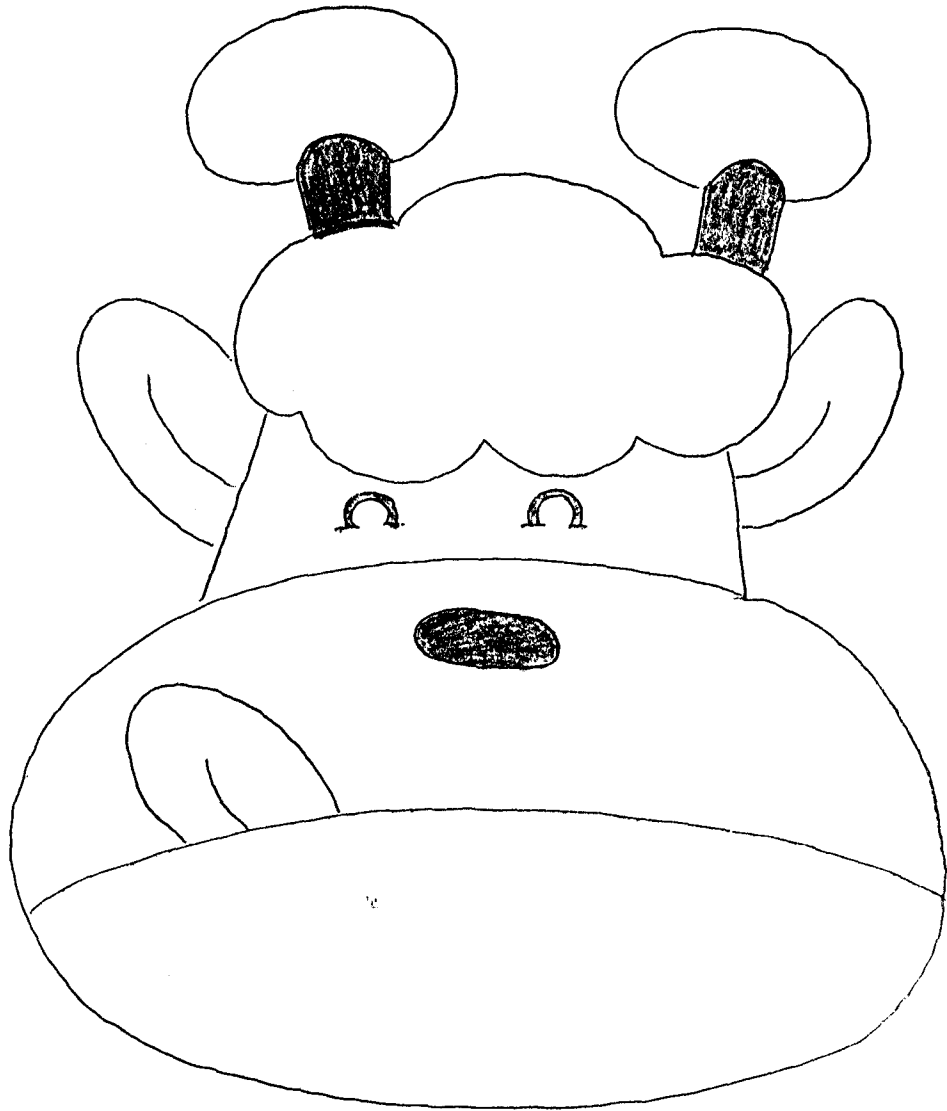
สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การอ่านในใจ ผู้อ่านจะต้องจับใจ ความสำคัญ และลำดับเหตุการณ์ ของเรื่อง ได้อย่างรวดเร็ว และถูกต้อง <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้ นักเรียนอ่านในใจแล้ว ตอบคำถามบอกที่มาของเรื่องและ บอกเหตุการณ์ของเรื่อง ได้ตามลำดับ	อ่านในใจบทที่ 8 เรื่อง ราชาธิราช ตอน สมเด็จพระรามาธิบดีจาก หนังสือเรียนภาษาไทย หน้า 52-68	<u>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</u> ครูนำหนังสือเรื่องราชาธิราชเล่ม สมบูรณ์มาให้นักเรียนดูแล้วสนทนากับ นักเรียนเรื่องราชาธิราช <u>ขั้นสอน</u> ครูเล่าเรื่องราชาธิราชให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนตอบคำถามที่ละคน <u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้เล่นเกมคนเก่งแห่งทาย โดย ให้แต่ละกลุ่มอ่านเรื่อง ราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามาธิบดีในใจ	1. เกมคนเก่งแห่งทาย 2. บัตรคำถาม 3. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 4. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตความตั้งใจ ในการอ่านของ นักเรียน 2. สังเกตการตอบ คำถามจากบัตร คำถาม 3. สังเกตการเรียง ลำดับเหตุการณ์ ของเรื่อง 4. ตรวจสอบฝึกหัด ภาษาไทย

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 29 ครั้งที่ 2 บทที่ 8 เรื่องราชวิธีราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา (การอ่านในใจ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		2. เมื่ออ่านจบแล้วให้นักเรียนเล่าเรื่องที่อ่านต่อกันจนจบ 3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มตอบคำถามจากบัตรคำถาม 4. ให้ทำแบบฝึกหัดที่ 8 ข้อ 2-4 <u>ขั้นสรุป</u> ครูให้นักเรียนช่วยกันเรียงลำดับเหตุการณ์ ของเรื่องบนกระดานดำ		

บัตรคำถาม



1. ผู้แต่งเรื่องราชาธิราชคือใคร
- 2.เค้าโครงเรื่องราชาธิราชได้มาจากเรื่องใด
3. เรื่องราชาธิราชชนชาติใดที่ทำสงครามติดต่อกันมาเป็นเวลานาน
4. ผู้จับสมเด็จพระรามได้คือใคร
5. สมิงพระรามอาสาออกไปสู้กับกามะนีเพราะอะไร

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 29 ครั้งที่ 3 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสา (การเขียนแผนภาพโครงเรื่อง) เวลา 3 คาบ

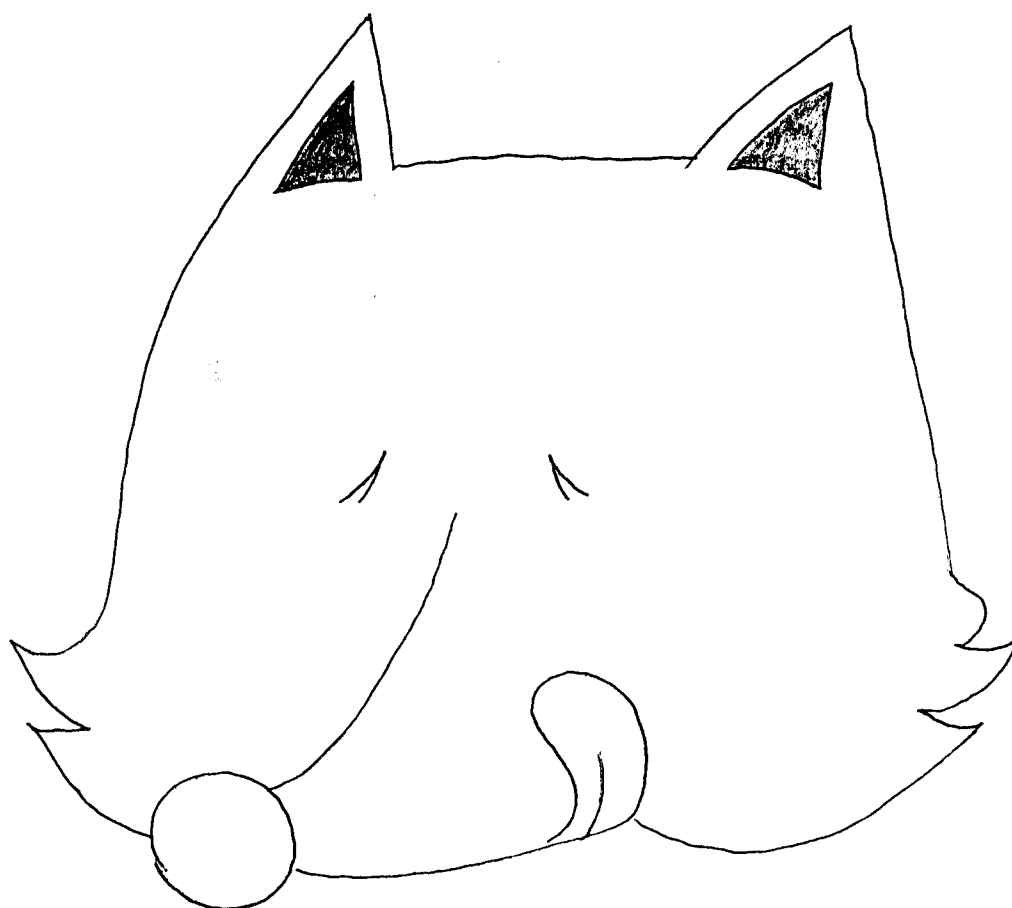
สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การทำแผนภาพโครงเรื่อง จะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องและจำเรื่องที่อ่านได้อย่างรวดเร็ว <u>จุดประสงค์</u> 1. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถเขียนแผนภาพโครงเรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสาได้ 2. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถเล่าเรื่องตามแผนภาพโครงเรื่อง เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสาได้	-การเขียนแผนภาพโครงเรื่อง เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสา -เล่าเรื่องตามแผนภาพโครงเรื่อง เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสา -เขียนเรื่องใหม่ตามแผนภาพโครงเรื่อง	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวน เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสา โดยให้นักเรียนตอบคำถามจากบัตรคำถามเมื่อครั้งที่แล้ว ขั้นสอน ครูนำแผนภาพโครงเรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสา มาคิดบนกระดานดำ แล้วอธิบายให้นักเรียนฟัง ขั้นฝึกทักษะ 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้แต่ละกลุ่มเล่นเกมเรียงกันหน่อตอกกันหน่อย	1. เกมเรียงกันหน่อตอกกัน น้อย 2. บัตรคำถาม 3. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 4. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตการร่วมกิจกรรมของนักเรียนแต่ละกลุ่ม 2. สังเกตการเล่าเรื่องจากแผนภาพโครงเรื่อง 3. สังเกตการตอบคำถามจากบัตรคำถาม 4. ตรวจผลงานการเขียนเล่าเรื่องตามแผนภาพโครงเรื่อง ของนักเรียน

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 29 ครั้งที่ 3 บทที่ 8 เรื่องราชอิริยาธ ตอนสังฆะพระรามอาสา (การเขียนแผนภาพโครงเรื่อง) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม เสนอผลการทำแผนภาพโครงเรื่องหน้าชั้นเรียน 3. ให้นักเรียนเล่าเรื่องตามแผนภาพโครงเรื่อง กลุ่มละ 1 คน 4. ให้แต่ละกลุ่มตอบคำถามจากบัตรคำถาม <u>ขั้นสรุป</u> ครูและนักเรียนช่วยกันเล่าเรื่องราวราชอิริยาธ ตอนสังฆะพระรามอาสาอีกครั้ง ให้นักเรียนเขียนด้วยภาษาของตนเองลงสมุด แล้วนำส่งครู และให้ทำแบบฝึกหัดที่ 8 ข้อ 5-6		5. ตรวจแบบฝึกหัดภาษาไทย

บัตรคำถาม



1. นักเรียนคิดว่าเนื้อเรื่องเหมาะสมหรือไม่ตอนใด
2. ตัวละครใดมีลักษณะนิสัยที่ตลกขบขันเป็นแบบอย่าง
3. ทำไมพระเจ้ากรุงต้าฉิงจึงยกทัพมายังกรุงรัตนบุรีอังวะ
4. ทำไมสมเด็จพระรามจึงออกรบทั้งที่ไม่ใช่ชาวพม่า
5. ทำไมพระเจ้าฝรั่งมังฆ้องจึงยอมยกพระราชธิดาให้สมเด็จพระราม

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 29 ครั้งที่ 4 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา (การอ่าน ออกเสียง) เวลา 3 คาบ

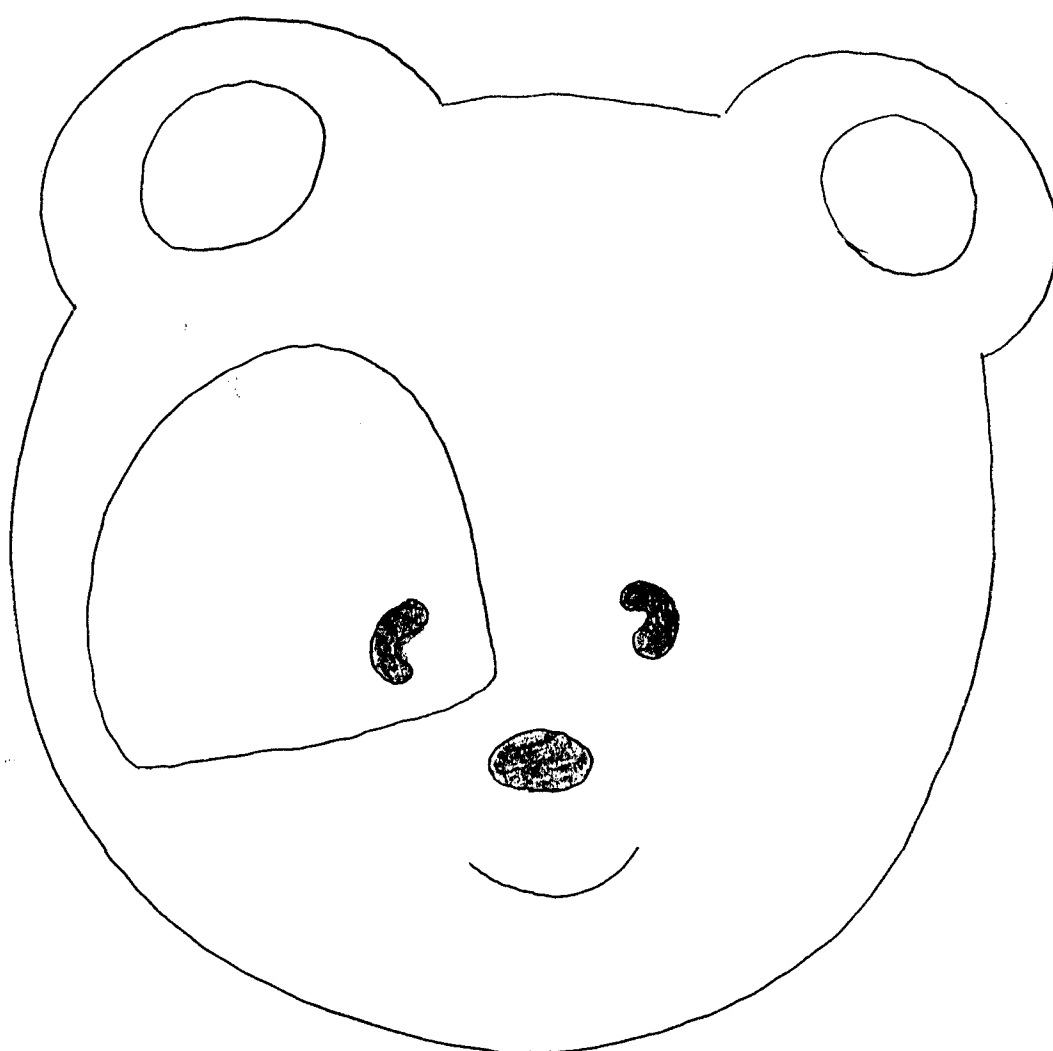
สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การอ่านออกเสียง เป็นการอ่านให้ผู้ฟัง ผู้อ่านจะต้องอ่านให้คล่อง อ่านให้ถูกต้องชัดเจน รู้จักแบ่งวรรคตอน และเน้นหนักเบาของเสียง ให้เป็นไปตามเนื้อเรื่อง จึงจะสื่อความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้ นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสาให้ผู้อื่นฟังได้อย่างถูกต้องตามหลักเกณฑ์	อ่านออกเสียง บทที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา จากหนังสือเรียนภาษาไทย หน้า 52-68	แนะนำเข้าสู่บทเรียน ครูนำบัตรคำยาก จากบทเรียนมาให้อ่าน 10 คำ สนทนา 1. ครูและนักเรียนช่วยกันทบทวนหลักเกณฑ์การอ่านออกเสียงที่ดี 2. ครูเปิดเครื่องบันทึกเสียง การอ่านออกเสียงเรื่อง "ปิ่นก่น้ำ" ให้ฟัง	1. เกมรวมใจ 2. บัตรคำถาม 3. บัตรคำยาก 4. เครื่องบันทึกเสียงและแถบบันทึกเสียง 5. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตความตั้งใจในการฝึกอ่านออกเสียงของนักเรียนแต่ละกลุ่ม 2. สังเกตการอ่านออกเสียงของนักเรียนแต่ละกลุ่มว่าเป็นไปตามหลักเกณฑ์การอ่านที่ดีหรือไม่ 3. สังเกตการตอบคำถามจากบัตรคำถาม

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 29 ครั้งที่ 4 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสา (การอ่าน ออกเสียง) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	วิธีวัดผล/ประเมินผล
การอ่านออกเสียงที่ดี		<u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนเป็น 5 กลุ่มกลุ่มละ 6 คน ให้เล่นเกมร่วมมือ โดยแบ่งหน้าที่กันเป็นผู้อ่านบทบรรยายเรื่อง และบทของตัวละครตามเนื้อเรื่องจนจบ 2. ให้แต่ละกลุ่มอ่านเรื่องให้เพื่อนฟัง 3. ให้นักเรียนร่วมกันวิจารณ์การอ่านของแต่ละกลุ่มตามหลักเกณฑ์ <u>ขั้นสรุป</u> ครูสรุปการอ่านออกเสียงของแต่ละกลุ่ม แล้วให้ตอบคำถามจากบัตรคำถามทีละคน		

บัตรคำถาม



1. เครื่องราชบรรณาการที่พระเจ้ากรุงจีนให้ขุนนางนำไปถวายพระเจ้าฝรั่งมังฆ้อง
ได้แก่ อะไร
2. เครื่องราชบรรณาการที่พระเจ้าฝรั่งมังฆ้องมอบให้โจเปียวนำไปถวาย
พระเจ้ากรุงจีน ได้แก่อะไร
3. ตัวละครในเนื้อเรื่องใครมีความยุติธรรมมากที่สุด เพราะเหตุใด

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 30 ครั้งที่ 1 บทที่ 8 เรื่องราชพิธีราช ตอนสังฆพระรามอาสา
(การเว้นวรรคตอนและเครื่องหมายวรรคตอน) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การเขียนเว้นวรรคผิดหรือใช้เครื่องหมายวรรคตอนผิดความหมายของข้อความหรือประโยคอาจเปลี่ยน <u>จุดประสงค์</u> 1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนเว้นวรรคได้ถูกต้อง 2. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนเครื่องหมายวรรคตอนได้ถูกต้อง	การเว้นวรรคตอนและเครื่องหมายวรรคตอน	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูเขียนประโยคที่เว้นวรรคตอนผิด 2-3 ประโยคให้นักเรียนอ่าน เช่น ครูใช้ปากกาเปลอกทองเงาเหลืองวาววับ, นายกรัฐมนตรีมาเป็นประธานในพิธีเททองหล่อพระพุทธรูป, แรงเหมือนมดอัดแน่นจนกา กล้าเหมือนหญิง ฯลฯ และให้นักเรียนอ่านเว้นวรรคให้ถูกต้อง ขั้นสอน 1. ครูให้นักเรียนอ่านความเรียงทางภาษาเรื่องการเว้นวรรคตอน และการใช้	1. เกมเก็บผลไม้ใส่ตะกร้า 2. บัตรคำถาม 3. ข้อความที่ครูเตรียมไว้ให้นักเรียนแบ่งตอน 4. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป. 5	1. สังเกตความตั้งใจในการอ่านความรู้ทางภาษาของนักเรียน 2. ตรวจการแบ่งวรรคตอนของนักเรียนในแต่ละกลุ่ม 3. สังเกตการออกมาทำงานผลของนักเรียนแต่ละกลุ่ม

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 30 ครั้งที่ 1 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระบรมอาสา
(การเว้นวรรคตอนและเครื่องหมายวรรคตอน) เวลา 3 คาบ

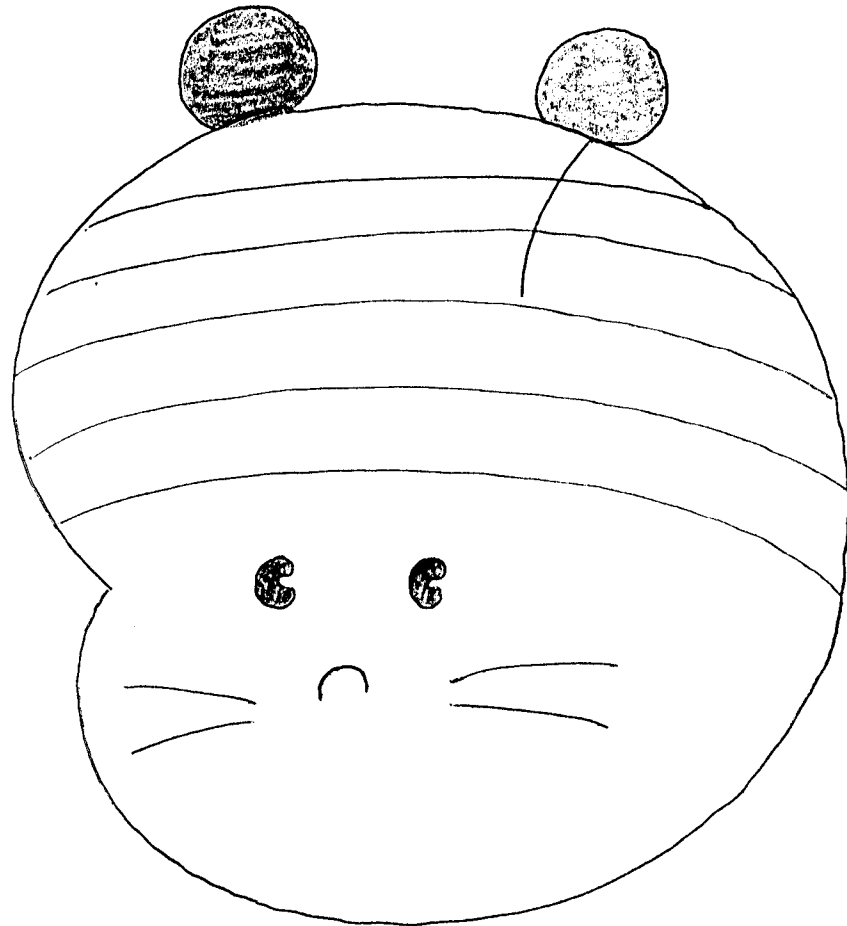
สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		เครื่องหมายวรรคตอนจากหนังสือเรียนภาษาไทยชั้น ป.5 หน้า 69-71 2. ให้นักเรียนตอบคำถามทีละคน <u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้แต่ละกลุ่มเล่นเกมเก็บผลไม้ใส่ตะกร้า โดยช่วยกันแบ่งวรรคตอนข้อความที่ครูกำหนดให้ แล้วนำผลไม้ออกไปใส่ตะกร้าหน้าชั้นเรียน		4. สังเกตการตอบคำถามจากบัตรคำถาม 5. ตรวจแบบฝึกหัดภาษาไทย

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 30 ครั้งที่ 1 บทที่ 8 เรื่องราชอิริยาธ ตอสมิงพระรามอาสา
(การเว้นวรรคตอนและเครื่องหมายวรรคตอน) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		2. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน <u>ขั้นสรุป</u> ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปหลักการเว้นวรรคตอนและวิธีการใช้เครื่องหมายวรรคตอนต่าง ๆ โดยการตอบคำถามจากบัตรคำถาม แล้วทำแบบฝึกหัดที่ 8 ข้อ 7-8		

บัตรคำถาม



จงเติมเครื่องหมายวรรคตอนให้ถูกต้อง

1. ร-ต-ล-เฉลิม อยู่บำรุง เป็น ส-ส-พรรคมวลชน
2. ช่วยด้วย-เด็กตกน้ำ
3. นกถามน้องว่า $125 + 307 = \underline{\hspace{2cm}}$
4. กรุงเทพฯ _____ เป็นเมืองหลวงของประเทศไทย

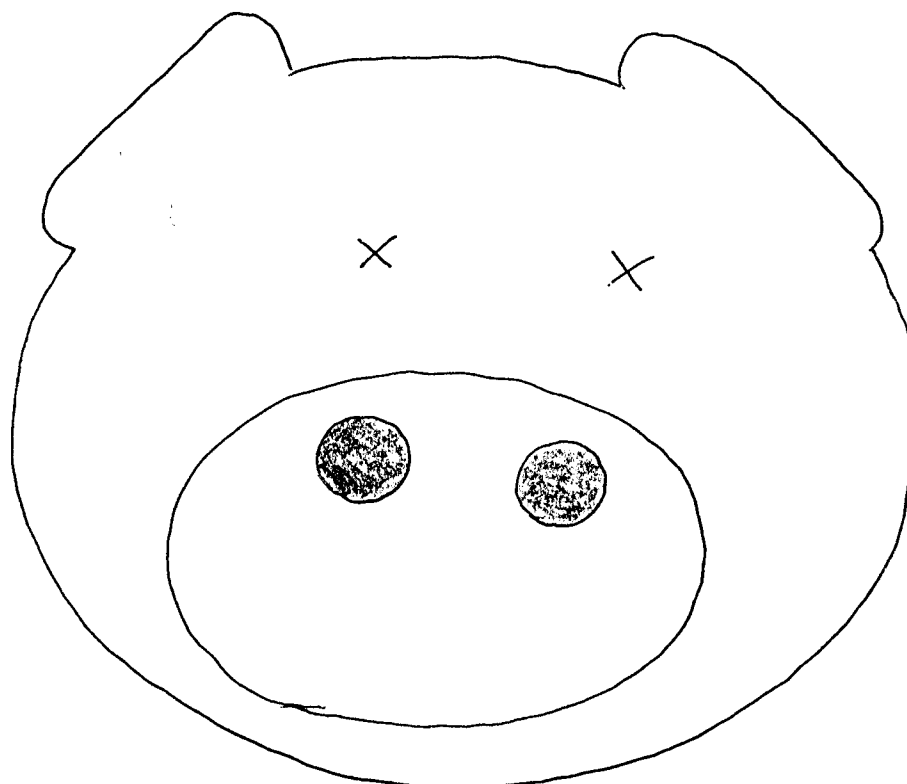
แผนการสอนกลุ่มทดลอง
วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 30 ครั้งที่ 2 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา (การพูดจูงใจ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนรู้การสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
สาระสำคัญ การพูดจูงใจ เป็นการพูดเพื่อ ปลุกใจหรือจูงใจให้ผู้ฟังเห็นคล้อย ตามความคิดเห็นของตนหรือ ปลุกเร้าอารมณ์ให้เกิดกำลังใจ ในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง จุดประสงค์ 1. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอก หลักในการพูดจูงใจได้ 2. เพื่อให้นักเรียนสามารถ พูดจูงใจได้อย่างถูกต้อง	การพูดจูงใจ -หลักในการพูดจูงใจ -ฝึกปฏิบัติพูดจูงใจ	ชื่นนำเข้าสู่บทเรียน ครูนำเครื่องบันทึกเสียงมาเปิดการ พูดจูงใจ เรื่องใดเรื่องหนึ่งให้นักเรียนฟัง แล้วสนทนากับนักเรียน เรื่องการพูดจูงใจ ชื่นสอน 1. ให้นักเรียนอ่านความรู้เรื่องการ พูดจูงใจ จากหนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 หน้า 71-72 2. ให้นักเรียนช่วยกันตอบคำถามจากบัตร คำถามที่ละคนและครูอธิบายเพิ่มเติม 3. ครูให้นักเรียนฟังตัวอย่างการพูดจูงใจ จากเครื่องบันทึกเสียง	1. เกมยอดนักพูด 2. บัตรคำถาม 3. เครื่องบันทึกเสียงและ แถบบันทึกเสียงการพูด จูงใจ 4. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 5. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตการพูดจูงใจ ของนักเรียนแต่ละ กลุ่ม 2. สังเกตการตอบ คำถามจากบัตร คำถาม 3. ตรวจเนื้อหาที่ นักเรียนใช้พูดจูงใจ 4. ตรวจแบบฝึกหัด ภาษาไทย

แผนการสอนกลุ่มทดลอง
วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 30 ครั้งที่ 2 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสา(การพูดใจ)เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		<u>ขั้นฝึกทักษะ</u> แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเล่นเกมยอดนักพูด โดยส่งตัวแทนออกมาพูดใจให้เพื่อนฟัง คนละ 1 หัวข้อ ใช้เวลาในการพูดประมาณ 3-5 นาที <u>ขั้นสรุป</u> ครูพิจารณาการพูดของนักเรียนแต่ละกลุ่ม และสรุปผลการพูดของนักเรียนทั้งหมด แล้วให้ทำแบบฝึกหัดที่ 8 ข้อ 9		

บัตรคำถาม



1. การพูดจูงใจ คืออะไร
2. หลักการพูดจูงใจ มีอะไรบ้าง

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

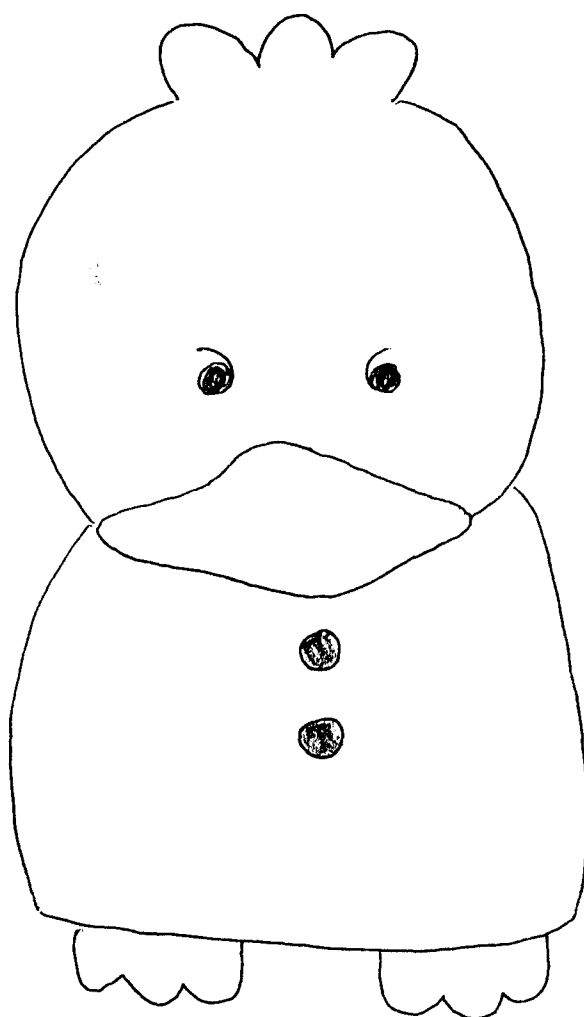
วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 30 ครั้งที่ 3 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระนเรศวรมหาราช(การเขียนบัตรเชิญ)เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> บัตรเชิญ เป็นบัตรที่ส่งถึงผู้ใดคนหนึ่ง เพื่อเชิญไปในงานใดงานหนึ่งซึ่งใช้กันทั่วไป ในสังคมปัจจุบัน จึงจำเป็นต้องเขียนให้ถูกต้อง และเหมาะสม <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนบัตรเชิญในงานต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง และเหมาะสม	การเขียนบัตรเชิญในงานต่างๆ	<u>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</u> ครูนำบัตรเชิญต่างๆ 4-5 ใบมาให้นักเรียนดูและอ่านแล้วสนทนากับนักเรียนเรื่องการเขียนบัตรเชิญ <u>ขั้นสอน</u> 1.ให้นักเรียนอ่านความรู้เรื่องการเขียนบัตรเชิญจากหนังสือเรียนภาษาไทยชั้นป.5 หน้า 73 2.ครูให้นักเรียนตอบคำถามจากบัตรคำถามทีละคน <u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1.แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม	1.เกมต่อเนื่องเรื่องราว 2.บัตรคำถาม 3.ตัวอย่างบัตรเชิญในงานต่างๆ 4.หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5	1.สังเกตความร่วมมือในการทำงานของนักเรียนแต่ละกลุ่ม 2.สังเกตการตอบคำถามจากบัตรคำถาม 3.ตรวจการเขียนบัตรเชิญของนักเรียนแต่ละกลุ่ม

แผนการสอนกลุ่มทดลอง
วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 30 ครั้งที่ 3 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสา (การเขียนบัตรเชิญ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		โดยให้ช่วยกันเขียนเนื้อความในบัตรเชิญให้สมบูรณ์ กลุ่มละ 1 บัตร เช่นงานมงคลสมรส อุปสมบท ขึ้นบ้านใหม่ ฯลฯ 2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมารายงานหน้าชั้นเรียนแล้วนำบัตรเชิญมาส่งครู <u>ขั้นสรุป</u> ครูสรุปผลการเขียนบัตรเชิญของนักเรียนแต่ละกลุ่ม		

บัตรคำถาม



1. บัตรเชิญ คืออะไร
2. ข้อความในบัตรเชิญประกอบด้วยอะไรบ้าง

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 30 ครั้งที่ 4 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสา (การเขียนบรรยายพร) เวลา 3 คาบ

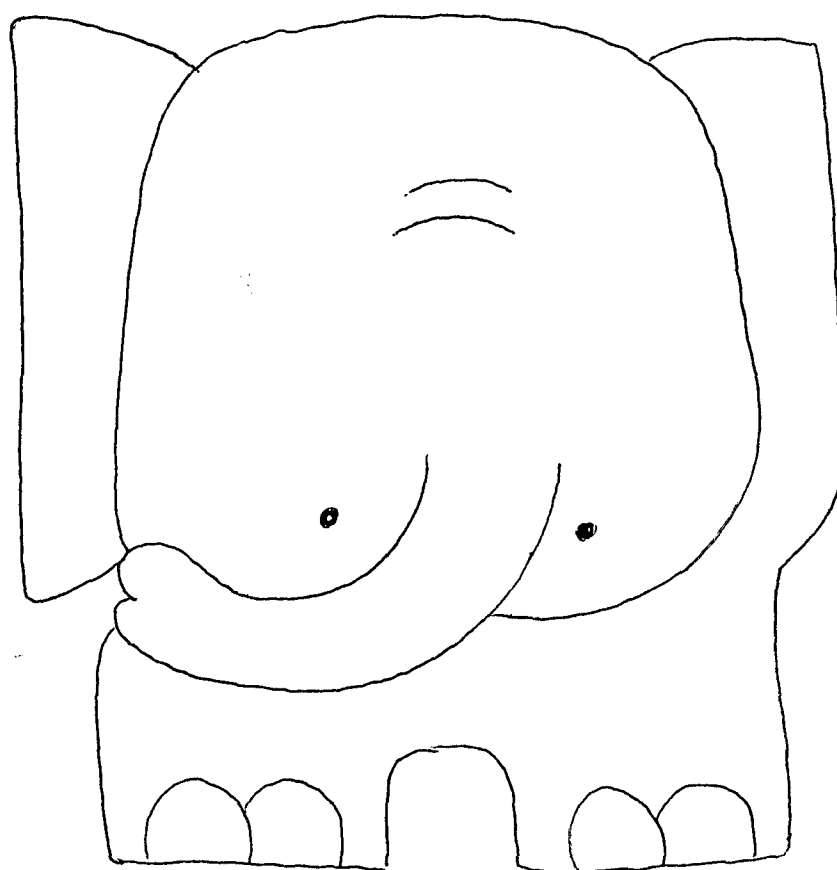
สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> บรรยายพร เป็นบทรูปที่ผู้เขียนเขียนบรรยายหรือเขียนแสดงความยินดีกับบุคคลหนึ่งเนื่องในโอกาสสำคัญต่างๆ ซึ่งใช้กันทั่วไปในสังคมปัจจุบันจึงจำเป็นต้องเขียนให้ถูกต้องและเหมาะสม <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเขียนบรรยายพรในโอกาสต่างๆ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม	การเขียนบรรยายพร	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูนำบรรยายพร ในโอกาสต่างๆ มาให้นักเรียนดูแล้วสนทนากับนักเรียน เรื่อง การเขียนบรรยายพร ขั้นสอน 1. ครูให้นักเรียนอ่านความรู้เรื่องการเรียนรู้บรรยายพรจากหนังสือเรียนภาษาไทย จากหนังสือภาษาไทย ชั้น ป.5 หน้า 74 2. ให้นักเรียนตอบคำถามจากใบตรคำถามที่ละคน 3. ให้นักเรียนดูตัวอย่างบรรยายพรในโอกาสต่างๆ ที่ครูและนักเรียนนำมา	1. เกมเติมคำให้เต็ม 2. ใบตรคำถาม 3. บรรยายพรในโอกาสต่างๆ 4. บรรยายพรที่นักเรียนเขียน 5. กระดาษหน้าขาว หลังเทปแผ่นใหญ่ 6. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 7. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตความร่วมมือในการทำงานของนักเรียนแต่ละกลุ่ม 2. สังเกตการตอบคำถามจากใบตรคำถาม 3. ตรวจผลงานการเขียนบรรยายพรของนักเรียนแต่ละกลุ่ม 4. ตรวจแบบฝึกหัดภาษาไทย

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 30 ครั้งที่ 4 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสา (การเขียนบรรยายพร) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		<u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้เล่นเกมเติมคำให้เต็ม ให้แต่ละกลุ่มเติมข้อความลงในบรรยายพรให้ถูกต้องสมบูรณ์มากที่สุด 1 ใบ 2. ให้แต่ละกลุ่มออกมาแสดงผลงานหน้าชั้นเรียน โดยเขียนผลงานลงในกระดาษหน้าขาวหลังเทาแผ่นใหญ่ <u>ขั้นสรุป</u> ครูสรุปผลการเขียนบรรยายพร ของนักเรียนแต่ละกลุ่มแล้วให้ทำแบบฝึกหัดที่ 8 ข้อ 10		

บัตรคำถาม



1. บัตรอวยพร คืออะไร
2. ข้อความในบัตรอวยพรประกอบด้วยอะไรบ้าง
3. หลักการเขียนบัตรอวยพรมีอะไรบ้าง

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 31 ครั้งที่ 1 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสา(การเขียนคำขวัญ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> คำขวัญเป็นข้อความสั้นๆ ซึ่งมี ความหมายและให้ข้อคิดข้อเตือนใจ แก่ผู้อ่าน <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียน คำขวัญรณรงค์ในเรื่องต่างๆได้	การเขียนคำขวัญ	<u>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</u> 1.ครูนำแถบคำขวัญตัวอย่างไปให้นักเรียน อ่าน "ต้นไม้คือเพื่อนชีวิต ช่วยกรองควันพิษ ให้แก่มนุษย์" "ยาบ้าเป็นยาเสพติด เป็น อันตรายต่อชีวิต เป็นพิษต่อชาติ" "การออกกำลังกาย ช่วยให้อายุยืนยาว" "แข่งแรง" 2.ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่อง คำขวัญ <u>ขั้นสอน</u> 1.ครูอธิบายความหมายของคำว่า "คำขวัญ"ให้นักเรียนฟังว่าหมายถึง คำที่แต่งขึ้นเป็นเครื่องหมายเตือนใจหรือ	1.เกมภาพวง 2.บัตรคำถาม 3.บัตรคำขวัญ 4.แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป.5	1.สังเกตการช่วยกัน เขียนคำขวัญของ นักเรียนแต่ละกลุ่ม 2.สังเกตการตอบ คำถามจากบัตร คำถาม 3.ตรวจคำขวัญของ นักเรียนแต่ละกลุ่ม 4.ตรวจแบบฝึกหัด ภาษาไทย

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 31 ครั้งที่ 1 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามาธิบดี (การเขียนคำขวัญ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		ให้ข้อคิดต่างๆ 2. ให้นักเรียนช่วยกันอภิปราย ลักษณะของคำขวัญที่ดีว่าควรมีลักษณะอย่างไรบ้าง - ใช้คำดี-มีสัมผัส-สั้นกระชับ-ได้ใจความ จดจำง่าย ๆ ละ <u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้เล่นเกมภาพวัง โดยให้แต่ละกลุ่มวังมาเขียนข้อความต่อจากคำขวัญที่ครูกำหนดเกี่ยวกับเรื่องต่อไปนี้ - การต่อต้านยาบ้า ยาเสพติด - การรักษาความสะอาด - การปลุกต้นไม้		

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 31 ครั้งที่ 1 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา(การเขียนคำขวัญ)เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		-การใช้น้ำ -การใช้ไฟฟ้า -การรักษาทรัพยากรธรรมชาติ 2.ครูเขียนคำขวัญที่นักเรียนแต่งได้ถูกต้องที่สุดบนกระดานดำแล้วให้นักเรียนอภิปรายแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับคำขวัญแล้ว จดลงสมุด ขั้นสรุป ครูให้นักเรียนตอบคำถามจากบัตรคำถามที่จะคนและยกตัวอย่างคำขวัญที่ขอบมาคนละ 1 คำขวัญ แล้วทำแบบฝึกหัดที่ 8 ข้อ 14		

บัตรคำถาม

คำชี้แจง : จงเลือกตัวอักษรทางขวามือเขียนลงในช่องว่างทางซ้ายมือให้สัมพันธ์กัน

- | | |
|-------------------|---|
| _____ 1. สำนวน | ก. ถ้อยคำที่หลักแหลมชวนให้คิด |
| _____ 2. ภาษิต | ข. ถ้อยคำที่เป็นแบบอย่าง |
| _____ 3. คำพังเพย | ค. ถ้อยคำคมคายมีความหมายเชิงเปรียบเทียบอาจ
รวมไปถึงภาษิต คำพังเพย คำคม ฯลฯ |
| _____ 4. คำคม | ง. คำที่กล่าวเป็นกลาง ๆ เพื่อตีความให้เข้ากับเรื่อง |
| _____ 5. คำขวัญ | จ. ถ้อยคำที่แต่งขึ้นเพื่อเตือนใจหรือให้เป็นสิริมงคล |
| _____ 6. คติพจน์ | ฉ. คำกล่าวที่เป็นคติสอนใจทั้งทางดีและทางไม่ดี |

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 31 ครั้งที่ 2 บทที่ 8 เรื่องราชอิริยาธ ตอมสิ่งมิ่งพระรามอาสา (การอภิปรายกลุ่ม) เวลา 3 คาบ

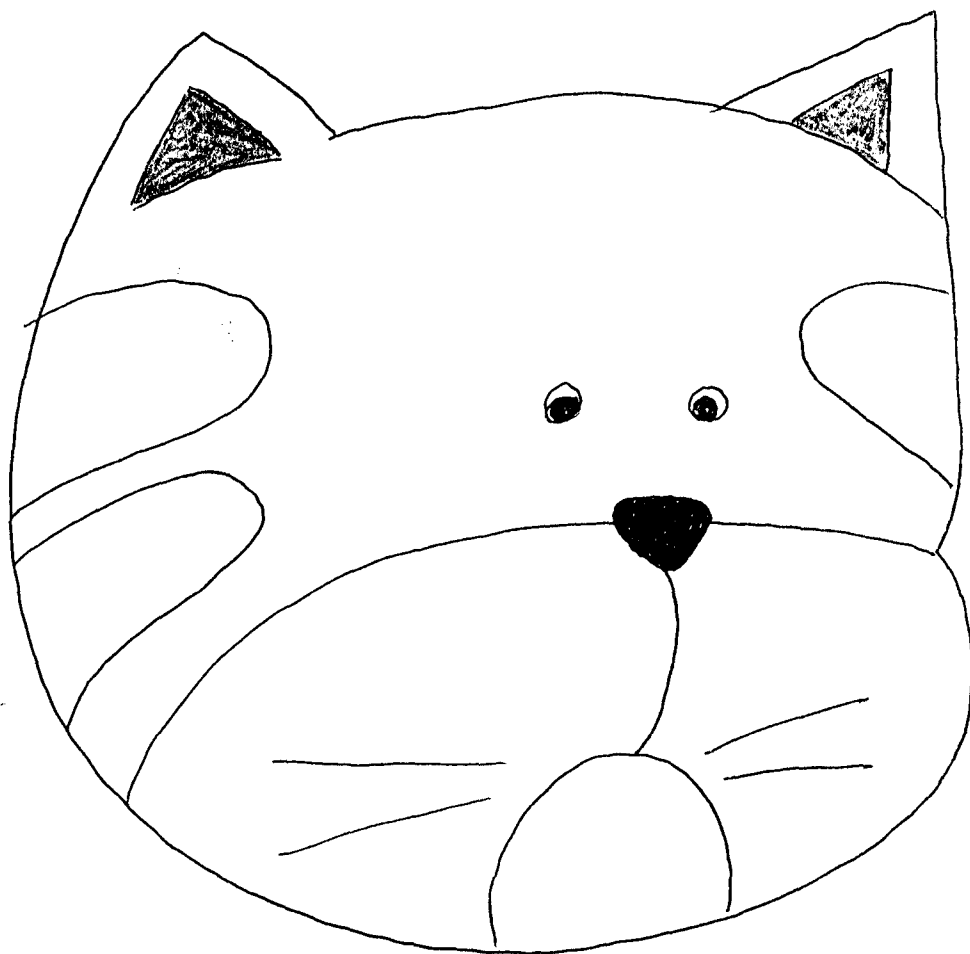
สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การอภิปรายเป็นการแสดงความคิดเห็นในเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างมีเหตุผล เพื่อหาข้อสรุปหรือแนวทางปฏิบัติที่เป็นประชาธิปไตย <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้นักเรียนสามารถอภิปรายเรื่องราชอิริยาธ ตอมสิ่งมิ่งพระรามอาสา และหาข้อคิดจากเรื่องได้	อภิปรายและสรุปข้อคิดจากบทเรียนเรื่องราชอิริยาธ ตอมสิ่งมิ่งพระรามอาสา	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูให้นักเรียนตอบคำถามจากบัตรคำถามทีละคนเพื่อหาคำว่าในเนื้อหาเรื่องราชอิริยาธ ตอมสิ่งมิ่งพระรามอาสา ขั้นสอน ครูเปิดเครื่องบันทึกเสียง การอภิปราย แสดงความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับเรื่อง "คำดาบกล้ำ" ให้นักเรียนฟัง แล้วสนทนากับนักเรียนเรื่องเรื่องการอภิปราย ขั้นฝึกทักษะ 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้แต่ละกลุ่มเล่นเกม ผ่านเกมเราตอบ	1. เกมผ่านเกมเราตอบ 2. บัตรคำถาม 3. เครื่องบันทึกเสียงและแถบบันทึกเสียง การอภิปราย 4. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตการอภิปรายหาข้อคิดเห็นจากบทเรียนของนักเรียนแต่ละกลุ่ม 2. สังเกตการตอบคำถามจากบัตรคำถาม 3. ตรวจแบบฝึกหัดภาษาไทย

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 31 ครั้งที่ 2 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา (การอภิปรายกลุ่ม) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		2. ให้แต่ละกลุ่ม ส่งตัวแทนมาเสนอผลงานของกลุ่มตนหน้าชั้นเรียน โดยให้นักเรียนคนใดคนหนึ่งมาเป็นผู้นำดำเนินการอภิปรายเป็นกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนช่วยกันเขียนข้อคิดที่ได้จากการอภิปรายเป็นกลุ่มบนกระดานดำ แล้วจัดข้อคิดดังกล่าวลงสมุด 3. ให้นักเรียนช่วยกันเขียนข้อคิดที่ได้จากการอภิปรายเป็นกลุ่มบนกระดานดำ แล้วจัดข้อคิดดังกล่าวลงสมุด ให้นักเรียนอ่านสรุปข้อคิดที่ได้จากการอภิปรายพร้อม ๆ กัน แล้วทำแบบฝึกหัดที่ 8 ข้อ 15		

บัตรคำถาม



1. นักเรียนชอบตัวละครใดมากที่สุด เพราะอะไร
2. พระเจ้าฟรังมั่งขังยกพระธิดาให้สมิงพระราม เพราะอะไร
3. ข้อคิดของเรื่อง คืออะไร

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 31 ครั้งที่ 3 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระนารายณ์ (การเขียน-คัดลายมือ) เวลา 3 คาบ

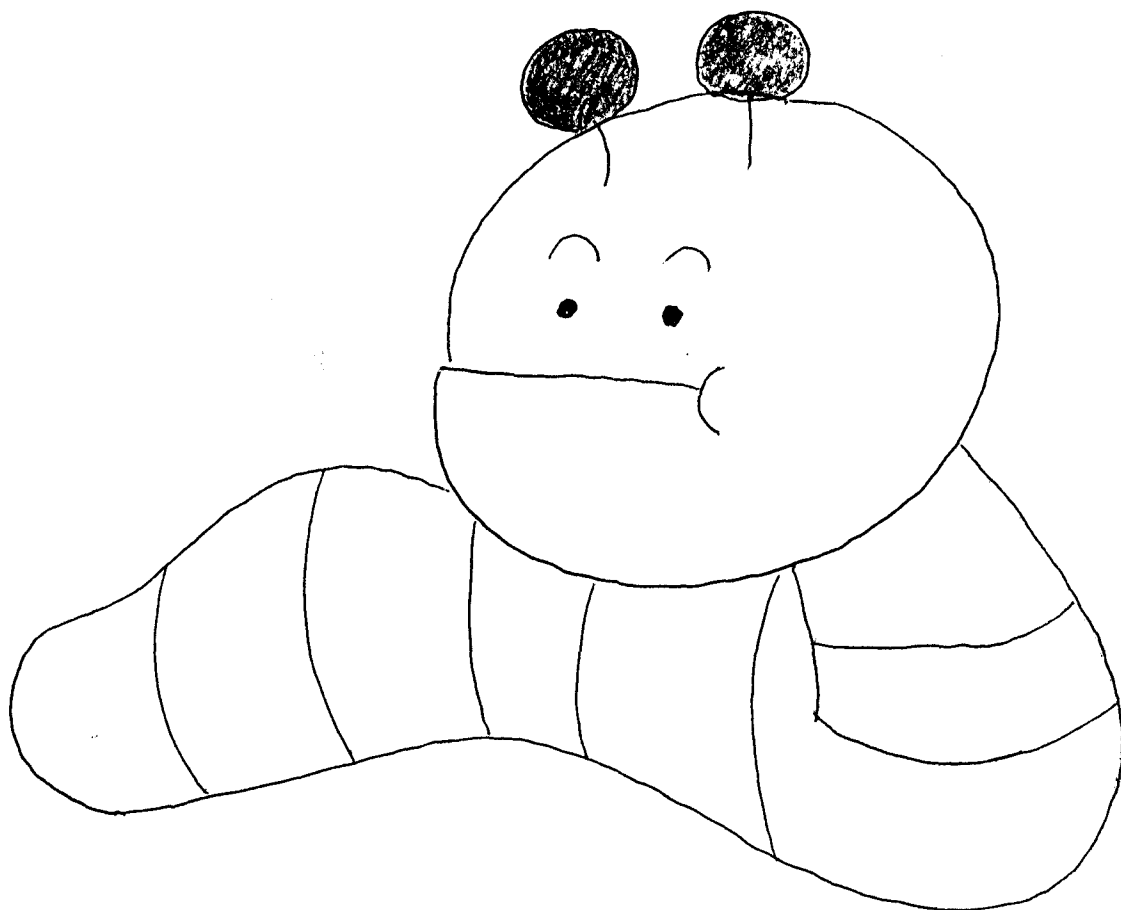
สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> 1. การเขียนตามคำบอกนอกจากเป็นการทดสอบว่านักเรียนเขียนหนังสือได้ถูกต้องหรือไม่ ยังช่วยให้ นักเรียนสามารถจำคำที่เขียนได้แม่นยำขึ้นด้วย 2. การคัดลายมือเป็นการฝึกให้นักเรียนทำงานเป็นระเบียบเรียบร้อยและประณีต <u>จุดประสงค์</u> 1. เพื่อให้ นักเรียนสามารถเขียนคำในบทเรียน เรื่องราชาธิราช	-เขียนตามคำบอก -คัดลายมือ	<u>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</u> ครูนำบัตรคำยาก 4-5 คำมาให้ นักเรียนอ่านสะกดคำ <u>ขั้นสอน</u> 1. ครูให้นักเรียนสังเกตคำต่างๆ ในบทเรียนอีกครั้งหนึ่ง เป็นการทบทวนก่อนที่จะเขียนตามคำบอก 2. ครูคัดเลือกคำจากบทเรียนประมาณ 30-40 คำมาบอกให้นักเรียนเขียนตามคำบอกทีละคำ <u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. ให้นักเรียนเล่นเกมเดาผู้โชคดี โดยเขียนคำตามคำบอกจำนวน 30 คำ	1. เกมเดาผู้โชคดี 2. บัตรคำยาก 3. บัตรคำสำหรับเขียนตามคำบอก 4. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 5. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตตอบคำถามจากบัตรคำยาก 2. ตรวจการเขียนตามคำบอกของนักเรียน 3. ตรวจสมุดคัดลายมือของนักเรียน 4. ตรวจแบบฝึกหัดภาษาไทย

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 31 ครั้งที่ 3 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามาธิบดี (การเขียน-คัดลายมือ) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	วิธีวัดผล/ประเมินผล
ตอน สมเด็จพระรามาธิบดีตามคำบอกได้อย่างถูกต้อง 2. เพื่อให้ นักเรียนสามารถคัดลายมือตัวบรรจงครึ่งบรรทัดได้อย่างถูกต้อง		2. นำสมุดงานมาส่งครู คำใดที่เขียนผิดให้แก้ไข โดยคัดคำนั้นตัวบรรจงครึ่งบรรทัดเสร็จแล้วนำมาส่งครูตรวจอีกครั้ง 3. นักเรียนใครคนใดเขียนคำได้ถูกต้องมากที่สุดจะได้บัตรแด่ผู้โชคดีจากครู ซึ่งทั้งหมดจำนวน 10 ใบ ขั้นสรุป ครูให้นักเรียนตอบคำถามจากบัตรคำถามทีละคน แล้วทำแบบฝึกหัดที่ 8 ข้อ 13-14		

บัตรคำถาม



- ทำอย่างไรจึงจะคัดลอกได้อย่างถูกต้องสวยงาม
- วิธีที่จะช่วยให้เขียนคำได้ถูกต้องมีอะไรบ้าง

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 31 ครั้งที่ 4 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา(การใช้พจนานุกรม)เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> พจนานุกรม เป็นหนังสือสำหรับค้นคว้าความรู้เกี่ยวกับคำที่ใช้ในภาษาไทย การใช้พจนานุกรม เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้ นักเรียนสามารถใช้พจนานุกรมหาคำอ่านชนิดของคำและความหมายของคำที่มีในบทเรียนได้	การใช้พจนานุกรมหาคำอ่านชนิดของคำและความหมายของคำที่มีในบทที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา	<u>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</u> ครูเขียนคำว่าธรรมยุทธ์ พยพเสนา ศฤกษะ บนกระดานให้นักเรียนอ่านพร้อมสนทนาเกี่ยวกับความหมายของคำทั้งสาม <u>ขั้นสอน</u> 1. ให้นักเรียนช่วยกันหาคำศัพท์ จากบทเรียน โดยเขียนบนกระดานคำ 2. ให้นักเรียนเรียงลำดับคำ ตามลำดับอักษร	1. เกมชิงเอายักษ์ 2. บัตรคำ 3. กระดาษตารางที่ครูแจกให้นักเรียน 4. พจนานุกรม 5. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตการค้นหาคำของนักเรียน 2. สังเกตการตอบคำถามจากบัตรคำถาม 3. ตรวจตารางการหาคำอ่าน ชนิดของคำ ความหมาย และประโยชน์ของนักเรียน

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 31 ครั้งที่ 4 บทที่ 8 เรื่องราชวิธีราช ตอนสมเด็จพระรามาธิบดี(การใช้พจนานุกรม)เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		<u>ขั้นผู้ฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้เล่นเกมชิงเอ้าชี่ โดยให้แต่ละกลุ่มเติมคำลงในตารางที่กำหนดให้ดังนี้		

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 31 ครั้งที่ 4 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสังหารวานอาสา(การใช้พจนานุกรม)เวลา 3 คาบ

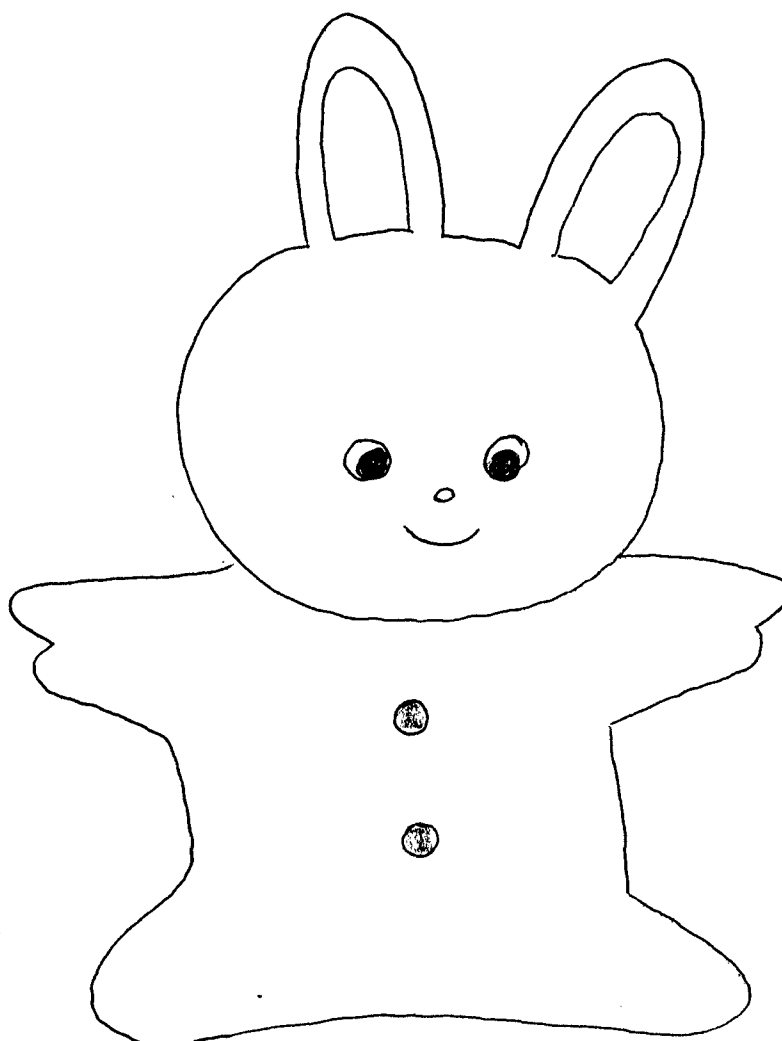
สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน						สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		ลำดับ ที่	คำ อ่าน	คำ ของ	ชนิด คำ	ความ หมาย	ประ โยค		
		1	กวี กะ-วี	นาม	ผู้ เขียน	ชา ตุใน การ ประ พันธ์ บท ร้อย กรอง	สน- ท ร ภ เป็น กวี เอก ของ ไทย		

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 31 ครั้งที่ 4 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสา (การใช้พจนานุกรม) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		2. ให้แต่ละกลุ่มนำตารางมาติดบนกระดานแล้วอ่านให้เพื่อนฟัง ให้จดตารางของทุกกลุ่มลงสมุด <u>ขั้นสรุป</u> ครูตรวจตาราง ของนักเรียนแต่ละกลุ่ม และนำมารวมเป็นเล่ม เพื่อให้ใช้เป็นพจนานุกรมประจำชั้นต่อไป แล้วตอบคำถามจากบัตรคำถาม		

บัตรคำถาม



1. จงบอกคำยากอย่างน้อย 5 คำ
2. ควรทำอย่างไรจึงจะเขียนคำยากได้ถูกต้อง
3. จงบอกข้อดีของการรู้ความหมายของคำ
4. จงนำคำต่อไปนี้มาแต่งเป็นประโยค
 - ปฏิภาณ
 - ทวน
 - กวี

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 32 ครั้งที่ 1 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา (การใช้สำนวน) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> สำนวน เป็นถ้อยคำที่กระชับรัดกุมตามมีความหมายแฝงลึกซึ้งกินใจ และมีความหมายเชิงเปรียบเทียบ การรู้สำนวนเป็นพื้นฐานสำคัญในการใช้ภาษาไทย <u>จุดประสงค์</u> 1. เพื่อให้นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของสำนวนต่าง ๆ ได้ 2. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำสำนวนต่างๆ ไปแต่งประโยคได้	การใช้สำนวน	<u>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</u> ครูเปิดเครื่องบันทึกเสียงคำอธิบายสำนวนไทยต่างๆ ให้นักเรียนฟังแล้วสนทนากับนักเรียน เรื่องการใช้สำนวน <u>ขั้นสอน</u> ให้นักเรียนอ่านเรื่องการใช้สำนวนจากหนังสือเรียนภาษาไทยชั้น ป.5 หน้า 75-76 <u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้เล่นเกมดอกไม้อัปราคา โดยแต่ละกลุ่มหาสำนวนจากดอกไม้อัปราคา แล้วส่งตัวแทนออกมาเสนอผลงานลงในตารางบนกระดานดำ เช่น	1. เกมดอกไม้อัปรราคา 2. บัตรคำถาม 3. ตารางสำนวน 4. หนังสือเรียนภาษาไทยชั้น ป.5	1. สังเกตการตอบคำถามจากบัตรคำถาม 2. ตรวจตารางสำนวนของนักเรียนแต่ละกลุ่ม 3. ตรวจเรื่องที่นักเรียนแต่งแต่ละกลุ่ม 4. ตรวจแบบฝึกหัดภาษาไทย

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 32 ครั้งที่ 1 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา (การใช้สำนวน) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน				สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		ลำดับที่	สำนวน	ความหมาย	ประโยค		
		3. ให้แต่ละกลุ่มนำตารางมาอธิบายให้เพื่อนฟัง และปิดไว้บนกระดานดำหน้าชั้น					
		4. ให้แต่ละกลุ่มเลือกสำนวน จากที่ทุกกลุ่มรายงานมา 5-6 สำนวน แล้วนำสำนวนที่เลือกนำมาแต่งประโยค โดยผู้ให้เป็น					

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 32 ครั้งที่ 1 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสมัยพระราชนิพนธ์ (การใช้สำนวน) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		เรื่องเดียวกันและออกมาอ่านให้เพื่อนฟัง แล้วนำมาส่งครู ขั้นสรุป 1. ครูและนักเรียนช่วยกันสังเกตรวบรวมได้ สามารถนำสำนวนมาแต่งเป็นเรื่องราวได้อย่างถูกต้อง และได้เนื้อความดีที่สุดในใจ 2. นักเรียนตอบคำถามจากใบคำถามทีละคน และทำแบบฝึกหัดที่ 8 ข้อที่ 11		

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 32 ครั้งที่ 2 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะรามอาสา (การเขียนอธิบาย) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล เป็นพื้นฐานที่สำคัญในการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมประชาธิปไตย <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนอธิบายความคิดเห็นโดยใช้เหตุผลประกอบได้	การเขียนอธิบายความคิดเห็นเชิงเหตุผล	<u>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</u> ครูให้นักเรียนตอบคำถามจากบัตรคำถามที่ละคน <u>ขั้นสอน</u> ครูนำตัวอย่างการเขียนอธิบายความคิดเห็นเชิงเหตุผลมาอ่านให้นักเรียนฟัง แล้วสนทนากับนักเรียนเรื่อง การเขียนอธิบายโดยใช้เหตุผล <u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 15 คน ให้เล่นเกมเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยด้วย โดยให้ทั้ง 2 กลุ่มผลัดกันตั้งคำถาม และตอบคำถามจากเรื่อง โดยใช้เหตุผล เช่น	1. เกมเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยครับ 2. บัตรคำถาม 3. ตัวอย่างการเขียนอธิบายเชิงเหตุผล 4. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตการตั้งคำถาม และตอบคำถามของนักเรียน 2. ตรวจผลงานการเขียนอธิบายความคิดเห็นเชิงเหตุผลของนักเรียน 3. ตรวจแบบฝึกหัดภาษาไทย

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 32 ครั้งที่ 2 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสา (การเขียนอธิบาย) เวลา 3 คาบ

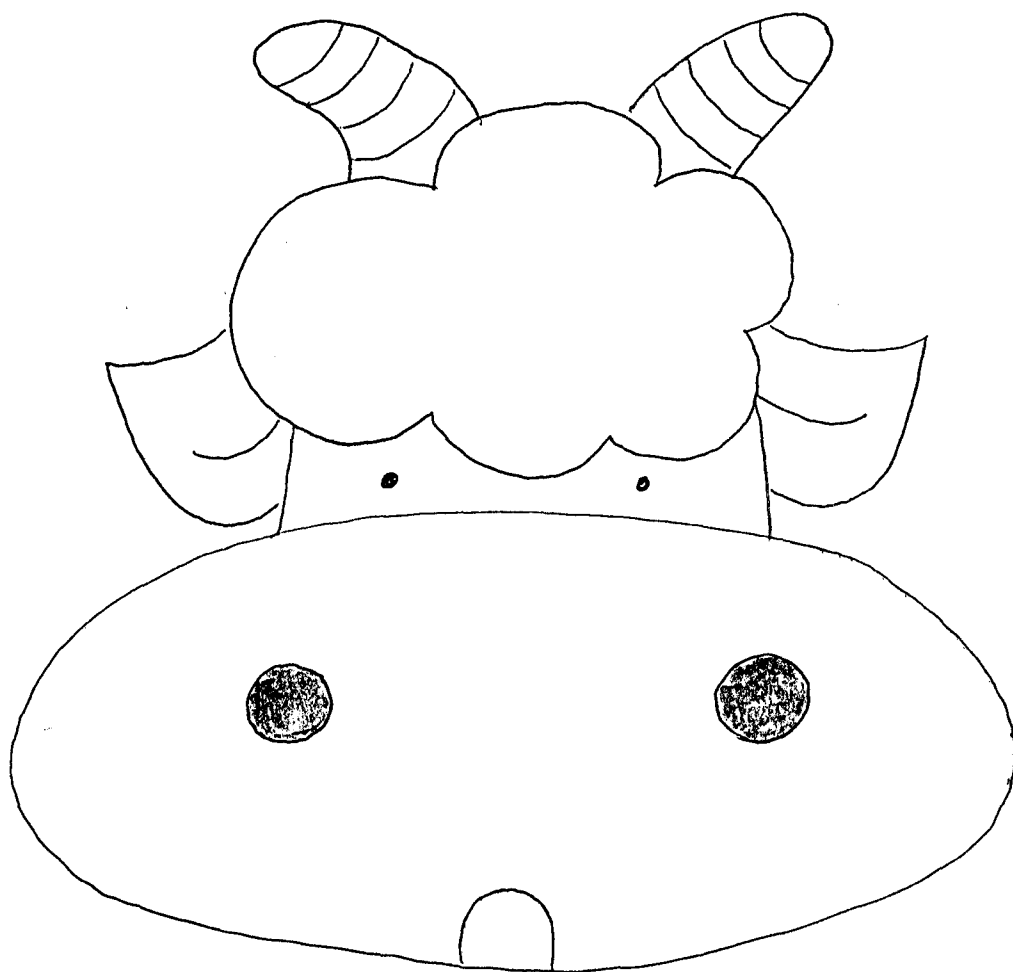
338

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 32 ครั้งที่ 2 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสา (การเขียนอธิบาย) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		"คิดก่อนทำ ดีกว่าทำก่อนคิด" 4. เมื่อเขียนเสร็จแล้วนำมาส่งครู <u>ขั้นสรุป</u> ครูสรุปผลการเขียนอธิบายเชิงเหตุผล ของนักเรียนแต่ละคน และให้นักเรียนตอบ คำถามจากบัตรคำถาม แล้วให้ทำ แบบฝึกหัดที่ 8 ข้อ 16		

บัตรคำถาม



"เสียชีพอ่าเสียสัตย์" นักเรียนมีความคิดเห็นต่อข้อความนี้อย่างไร

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 32 ครั้งที่ 3 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสา (การอ่านพ้อยกรรอน) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	วิธีวัดผล/ประเมินผล
สาระสำคัญ การอ่านบทพ้อยกรรอนนอกจากจะช่วยให้นักเรียนเห็นความงามของภาษาเกิดความรักเลื่อมใสแล้ว ยังให้ข้อคิดแก่นักเรียนด้วย จุดประสงค์ 1. เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านบทพ้อยกรรอนเรื่องแม่นน้อยของช้อยเอง ได้อย่างไพเราะและถูกต้อง 2. เพื่อให้นักเรียนสามารถอธิบายความหมายและสรุปข้อคิดที่ได้จากการอ่านบทพ้อยกรรอน	อ่านบทพ้อยกรรอน "แม่นน้อยของช้อยเอง" ของท่านผู้หญิงสมใจจรูญ สวัสดิ์ดิษฐ์ อยุธยา จากหนังสือเรียนภาษาไทย ชั้นป.5 หน้า 76 - 77	<u>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</u> ครูเปิดเครื่องบันทึกเสียงการอ่านทำนองเสนาะเมื่อครั้งที่แล้วให้นักเรียนฟังแล้วสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่อง การอ่านทำนองเสนาะ <u>ขั้นสอน</u> 1. ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำยากในบทพ้อยกรรอนจากบัตรคำ และให้ช่วยกันค้นหาความหมายของคำศัพท์ที่เป็นคำยาก 2. ครูและนักเรียนช่วยกันแบ่งช่วงการพ้อย หรือแบ่งจังหวะในการอ่านบทพ้อยกรรอน <u>ขั้น</u> <u>ตั้งแต่ต้นจนจบ</u>	1. เกมนกน้อยพ้อยกรรอน 2. เครื่องบันทึกเสียงและแถบบันทึกเสียง การอ่านทำนองเสนาะ 3. บัตรคำยากจากบทพ้อยกรรอน 4. พจนานุกรม 5. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 6. แบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตการอ่าน ทำนองเสนาะของนักเรียนแต่ละกลุ่มหรือแต่ละคน 2. สังเกตการอธิบายความหมาย และการสรุปข้อคิดที่ได้จากบทพ้อยกรรอนของนักเรียน 3. ตรวจแบบฝึกหัดภาษาไทย

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 32 ครั้งที่ 3 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสังฆะพระรามอาสา (การอ่านบรรยาย) เวลา 3 คาบ

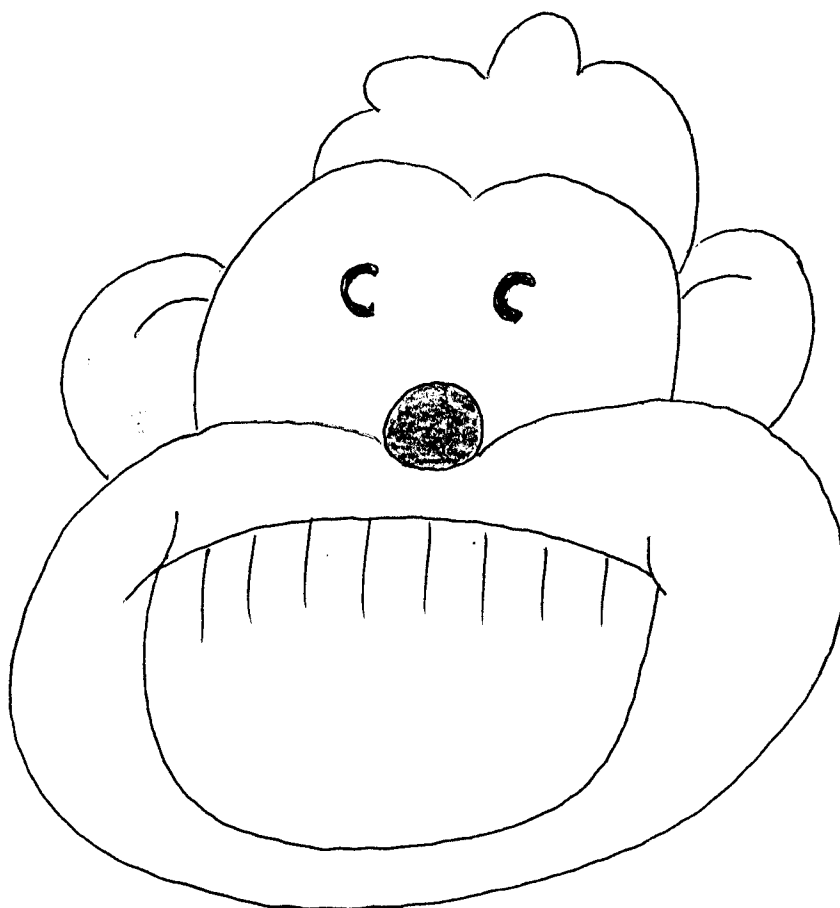
สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		3. ให้นักเรียนคนใดคนหนึ่ง อ่านออกเสียงบทบรรยายเป็นเสียงธรรมดาตามช่วงจังหวะหยุดให้เพื่อนฟัง 4. ให้นักเรียนทุกคนอ่านออกเสียงบทบรรยาย เป็นเสียงธรรมดาตามช่วงจังหวะการหยุดพร้อมกัน 5. ครูอ่านบทบรรยายเองเป็นตนเอง สอนให้นักเรียนฟังแล้วนักเรียนอ่านตามครูพร้อมกันทีละ 1 คำกลอนหรือทีละบทจนจบ 6. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม และให้อ่านตนเอง สอนทีละกลุ่มต่อกันจนจบหรืออ่านเป็นรายบุคคล		

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 32 ครั้งที่ 3 บทที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา (การอ่านหรือยกรอง) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนรู้การสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		<u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน 2. ให้แต่ละกลุ่มเล่น เกมออกนอกรอบหรือยกรอง 3. ให้ช่วยกันอธิบายความหมายแล้วโยงเส้นบทร้อยกรองในกลุ่มคนให้ถูกต้อง <u>ขั้นสรุป</u> 1. ครูสรุปผลการอ่านทำนองเสนาะของนักเรียนแล้วหาอาสาสมัครอ่านทำนองเสนาะให้เพื่อน ๆ ฟังและทำแบบฝึกหัดที่ 8 ข้อ 17 2. ให้ตอบคำถามจากบัตรคำถามทีละคน		

บัตรคำถาม



จงหาความหมายของคำต่อไปนี้

- | | |
|------------|------------|
| 1. ข้อย | 6. ลาวัณย์ |
| 2. ราตรี | 7. สะเวง |
| 3. พินิจ | 8. คาสตล |
| 4. นิทรา | 9. ทานมัย |
| 5. เครื่อง | 10. พัทธ์ |

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 32 ครั้งที่ 4 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระรามอาสา (การอ่านเสริมบทเรียน) เวลา 3 คาบ

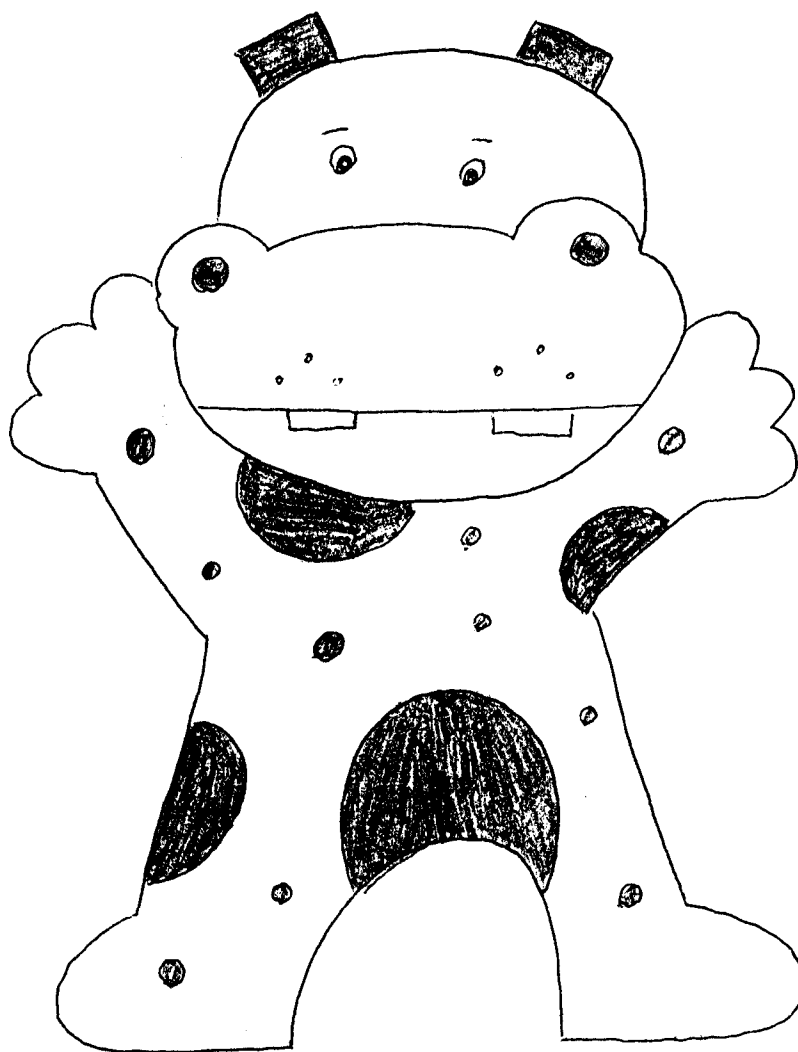
สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
<u>สาระสำคัญ</u> การอ่านเสริมบทเรียนนอกจากจะเป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองแล้วยังเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนมีนิสัยรักการอ่านด้วย <u>จุดประสงค์</u> เพื่อให้นักเรียนอ่านบทอ่านเสริมบทเรียนเรื่อง "ผลแห่งความดี" แล้วจับประเด็นของเรื่องได้	อ่านบทอ่านเสริมบทเรียนเรื่อง "ผลแห่งความดี" จากหนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 หน้า 77-79	<u>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</u> ครูให้นักเรียนดูรูปภาพจากหนังสือเรียนภาษาไทย หน้า 78 แล้วสนทนาเกี่ยวกับรูปภาพนั้น <u>ขั้นสอน</u> ครูให้นักเรียนอ่านเรื่อง "ผลแห่งความดี" ในใจ 5 นาที <u>ขั้นฝึกทักษะ</u> 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน เพื่อเล่นเกมหย่อนรอรางวัล แล้วส่งตัวแทนออกมาเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน	1. เกมหย่อนรอรางวัล 2. รูปภาพในหนังสือเรียนภาษาไทย ชั้น ป.5 หน้า 78 3. บัตรคำถามแบบฝึกหัดภาษาไทย ชั้น ป.5	1. สังเกตการทำกิจกรรมของนักเรียนในเรื่องต่อไปนี้ - การร่วมมือกันในกลุ่ม - การรายงานผล การกระทำของกลุ่ม - ตรวจผลงานของนักเรียนแต่ละกลุ่ม 2. ตรวจแบบฝึกหัดภาษาไทย

แผนการสอนกลุ่มทดลอง

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สัปดาห์ที่ 32 ครั้งที่ 4 วันที่ 8 เรื่องราชาธิราช ตอนสมเด็จพระนารายณ์ (การอ่านเสริมบทเรียน) เวลา 3 คาบ

สาระสำคัญ/จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	สื่อการเรียนการสอน	วิธีวัดผล/ประเมินผล
		2. แต่ละกลุ่มจับฉลากเลือกหัวข้อดังนี้ กลุ่มที่ 1 เขียน ร้อยกรอง กลุ่มที่ 2 เขียนแผนภาพโครงเรื่อง กลุ่มที่ 3 เขียนประโยชน์ใจความสำคัญของเรื่อง กลุ่มที่ 4 เขียนข้อคิดที่ได้จากเรื่อง กลุ่มที่ 5 วาดภาพและเขียนบรรยายประกอบภาพ 3. ให้เสนอผลงานหน้าชั้นที่ละกลุ่ม ขั้นสรุป ครูสรุปผลการทำกิจกรรมของแต่ละกลุ่มแล้วทำแบบฝึกหัดที่ 8 ข้อ 18		3. สังเกตการตอบคำถามจากบัตรคำถาม

บัตรคำถาม



1. วิภาคืนเงินให้เจ้าของเพราะเหตุใด
2. วิภาได้รับเงินคืนเช่นกันเธอรู้สึกละอย่างไร
3. เรื่องนี้ให้ข้อคิดอะไร

ภาคผนวก ข

1. ผลการวิเคราะห์ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยบทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง และบทที่ 8 เรื่องราชาธิราช(ตอนสมิงพระรามอาสา)
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทยบทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง และบทที่ 8 เรื่องราชาธิราช(ตอนสมิงพระรามอาสา)
3. แบบวัดความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทย

ตาราง 4 คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของกลุ่มควบคุม ที่ได้รับการฝึกด้วย
เกมกับกลุ่มทดลอง ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกันก่อนและหลังทดลอง

นักเรียน	กลุ่มควบคุม		กลุ่มทดลอง	
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง
1	41	47	37	39
2	42	51	35	50
3	47	38	39	53
4	45	42	33	33
5	27	34	26	30
6	53	49	43	43
7	39	35	41	50
8	56	63	35	46
9	38	40	72	71
10	21	33	46	59
11	35	36	67	67
12	25	24	27	33
13	32	45	36	31
14	25	29	25	27
15	25	35	29	30
16	27	37	30	27
17	24	28	31	34
18	30	30	31	36

ตาราง 4 (ต่อ)

นักเรียน	กลุ่มควบคุม		กลุ่มทดลอง	
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง
19	43	34	47	53
20	44	56	35	54
21	43	45	45	37
22	46	43	57	58
23	70	72	46	40
24	36	50	46	47
25	43	29	28	42
26	27	44	39	42
27	44	42	45	44
28	41	40	41	45
29	36	45	38	43
30	56	58	52	55
รวม	1161	1254	1202	1319

ตาราง 5 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ของกลุ่มควบคุม ที่ได้รับการฝึกด้วยเกม กับกลุ่มทดลอง ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกันก่อนและหลังการทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง	N	ก่อน		หลัง		t
		$\bar{X}$	S.D	$\bar{X}$	S.D	
กลุ่มควบคุม	30	38.70	11.15	41.80	10.70	2.37
กลุ่มทดลอง	30	40.07	11.07	43.97	11.24	1.64

ตาราง 6 คะแนนความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยของกลุ่มควบคุม ที่ได้รับการฝึกด้วย
เกมและกลุ่มทดลอง ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกันก่อนและหลังทดลอง

นักเรียน	กลุ่มควบคุม		กลุ่มทดลอง	
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง
1	3.40	3.68	3.06	4.30
2	3.42	3.70	3.80	4.72
3	3.12	3.62	4.04	4.26
4	3.30	3.32	3.52	3.78
5	2.82	3.00	3.16	3.80
6	3.36	3.42	3.66	3.84
7	3.10	3.58	3.18	3.30
8	3.02	3.42	3.90	3.96
9	3.04	3.04	2.98	3.08
10	3.32	3.40	4.52	4.58
11	2.86	3.12	3.98	4.02
12	3.00	3.20	3.80	3.86
13	2.60	3.32	3.02	3.34
14	3.20	3.66	3.34	3.80
15	3.52	3.64	3.16	3.48
16	3.34	3.62	3.10	4.02
17	3.18	3.22	3.44	3.78
18	3.36	3.46	3.88	4.24

ตาราง 6 (ต่อ)

นักเรียน	กลุ่มควบคุม		กลุ่มทดลอง	
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง
19	3.34	3.90	3.58	4.40
20	3.94	4.00	3.94	4.30
21	3.10	3.60	3.56	3.84
22	3.54	3.60	3.12	3.62
23	3.56	3.76	3.28	3.32
24	3.16	3.18	3.06	3.42
25	3.30	3.68	3.80	4.02
26	2.29	3.30	3.52	4.14
27	3.58	4.06	3.04	3.82
28	4.52	4.60	3.06	4.54
29	2.86	4.02	3.56	4.54
30	3.36	3.36	4.24	4.52
รวม	98.14	106.48	105.30	118.64

ตาราง 7 แสดงค่าความยากง่าย (p) ค่าจํานนถ (r) และค่าความยากมาตรฐาน (Δ)
ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยบทที่ 7 เรื่องร้านค้าริมทาง

ข้อ	p	r	Δ	ข้อ	p	r	Δ
1	.25	.22	15.7	21	.50	.77	13.0
2	.41	.22	13.9	22	.38	.21	14.0
3	.38	.21	14.2	23	.41	.22	13.9
4	.40	.50	14.0	24	.31	.23	15.0
5	.31	.23	15.0	25	.40	.50	14.0
6	.22	.23	16.1	26	.44	.48	13.6
7	.36	.51	14.4	27	.48	.67	13.2
8	.44	.62	13.6	28	.32	.54	14.8
9	.62	.47	11.8	29	.34	.23	14.6
10	.70	.32	10.9	30	.38	.21	14.2
11	.44	.48	13.6	31	.70	.59	10.9
12	.27	.26	15.5	32	.73	.70	10.6
13	.36	.68	14.4	33	.64	.59	11.5
14	.38	.54	14.2	34	.34	.23	14.6
15	.32	.54	14.8	35	.32	.54	14.8
16	.44	.62	13.6	36	.27	.26	15.5
17	.44	.48	13.6	37	.22	.23	16.1
18	.57	.68	12.3	38	.31	.23	15.0
19	.70	.32	10.9	39	.25	.22	15.7
20	.62	.47	11.8	40	.21	.20	16.3

ตาราง 7 (ต่อ)

ข้อ	p	r	Δ	ข้อ	p	r	Δ
41	.41	.22	13.9	51	.69	.74	11.0
42	.25	.31	15.7	52	.44	.48	13.6
43	.31	.23	15.0	53	.31	.23	15.0
44	.50	.77	13.0	54	.41	.22	13.9
45	.38	.21	14.2	55	.38	.21	14.2
46	.44	.62	13.6	56	.50	.77	13.0
47	.22	.23	16.1	57	.41	.22	13.9
48	.66	.30	11.3	58	.25	.22	15.7
49	.65	.49	11.5	59	.23	.27	15.9
50	.59	.42	12.1	60	.41	.22	13.9

ตาราง 8 แสดงค่าความยากง่าย (p) ค่าจํานนเก (r) และค่าความยากมาตรฐาน (Δ)
 ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยบทที่ 8 เรื่องราชาธิราช
 (ตอนสังเิงพระรามอาสา)

ข้อ	p	r	Δ	ข้อ	p	r	Δ
1	.22	.23	16.1	21	.31	.23	15.0
2	.27	.46	15.4	22	.38	.21	14.2
3	.31	.23	15.0	23	.44	.48	13.6
4	.41	.22	13.9	24	.40	.50	14.0
5	.22	.23	16.1	25	.27	.26	15.5
6	.50	.77	13.0	26	.21	.20	16.3
7	.38	.21	14.2	27	.38	.54	14.2
8	.21	.34	16.2	28	.41	.22	13.9
9	.23	.27	15.9	29	.48	.67	13.2
10	.31	.23	15.0	30	.70	.32	10.9
11	.40	.50	14.0	31	.69	.74	11.0
12	.44	.48	13.6	32	.62	.47	11.8
13	.62	.47	11.8	33	.44	.62	13.6
14	.70	.63	10.9	34	.48	.67	13.2
15	.50	.77	13.0	35	.36	.51	14.4
16	.57	.68	12.3	36	.62	.47	11.8
17	.44	.48	13.6	37	.32	.54	14.8
18	.69	.74	11.0	38	.25	.31	15.7
19	.36	.51	14.4	39	.27	.26	15.5
20	.38	.54	14.2	40	.22	.23	16.1

ตาราง 9 เปรียบเทียบความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยของกลุ่มควบคุม ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมกับกลุ่มทดลอง ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกันก่อนและหลังการทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง	N	ก่อน		หลัง		t
		$\bar{X}$	S.D	$\bar{X}$	S.D	
กลุ่มควบคุม	30	3.27	0.36	3.55	0.34	4.79
กลุ่มทดลอง	30	3.51	0.40	3.95	0.42	6.51

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2
ปีการศึกษา 2540 เรื่องร้านค้าริมทาง และบทอ่านเสริมบทเรียน เรื่องผู้ชนะใจตนเอง
จำนวน 60 ข้อ 30 คะแนน

คำชี้แจง : เขียนเครื่องหมาย X ทับตัวอักษร ก ข ค หรือ ง หน้าคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้อง?
 - ก. อรรถ วิฑูร และสงกรานต์ บ้านอยู่ใกล้กัน
 - ข. พ่อ แม่ ของอรรถ วิฑูร สงกรานต์ และกานแก้วเป็นชาวสวน
 - ค. อรรถ วิฑูร และสงกรานต์ ช่วยกันจัดร้านผลไม้
 - ง. อรรถ วิฑูร และสงกรานต์ รวมทุนขายผลไม้ช่วงปิดเทอม
2. ลูกพี่ช่วยเด็ก ๆ ทำอะไร?
 - ก. หาเงินมาลงทุนขายผลไม้
 - ข. สร้างป้ายโฆษณาเชิญชวนลูกค้า
 - ค. ตัดไม้ไผ่ในสวน มาทำเป็นเพิง
 - ง. สร้างเพิงเป็นร้านขายผลไม้
3. ข้อใดไม่ใช่คุณธรรมของผู้ขายทั้งหมด?
 - ก. ความอดทน ความขยันหมั่นเพียร
 - ข. ความซื่อสัตย์ ความตระหนี่
 - ค. ความเป็นมิตร ความเมตตา
 - ง. ความเอื้อเฟื้อ ความรับผิดชอบ
4. ข้อใดไม่ใช่ข้อคิดที่ได้จากเรื่อง?
 - ก. การพัฒนาตนเอง และสังคมให้เจริญก้าวหน้า
 - ข. การคิดจะทำอะไร ต้องคำนึงถึงการอนุรักษ์ธรรมชาติ
 - ค. การจัดตกแต่งร้านให้น่าสนใจ จะทำให้ค้าขายดีขึ้น
 - ง. การหาเงินใช้เองเป็นสิ่งที่ลำบาก

5. "ผมเพิ่งจะรู้ว่าภาระการเงินใช้เองนั้นช่างลำบากเสียจริง ๆ" ผู้พูดมีความรู้สึกอย่างไร?
 - ก. เหนื่อย ท้อแท้
 - ข. ผิดหวัง หมดกำลังใจ
 - ค. ภาควมีใจในตนเอง
 - ง. เห็นคุณค่าของเงิน
6. ข้อใดคือความหมายของคำสันธาน?
 - ก. เป็นคำสมประโยคความเดียวเข้าด้วยกัน
 - ข. เป็นคำต่อประโยคความเดียวเข้าด้วยกัน
 - ค. เป็นคำรวมประโยคความเดียวเข้าด้วยกัน
 - ง. เป็นคำเชื่อมประโยคความเดียวเข้าด้วยกัน
7. ข้อใดเป็นประโยคความเดียว?
 - ก. ฉันไปเที่ยวทะเลกับคุณแม่
 - ข. ตำรวจวิ่งจับคนร้าย
 - ค. ขณะที่เขาร้องเพลงเขาเดินไปด้วย
 - ง. เพราะว่าเขาจนจึงต้องลำบาก
8. ข้อใดเป็นประโยคความเดียว?
 - ก. พ่อและฉันตื่นแต่เช้า
 - ข. ฉันมาถึงที่พักตอนเย็น
 - ค. เราควรรายของที่ประดิษฐ์จากเปลือกหอยหรือปะการัง
 - ง. เด็ก ๆ ตกแต่งที่วางขายของ ยังไม่ทันเสร็จก็มีคนมาซื้อผลไม้
9. ข้อใดไม่เป็นประโยคความเดียว?
 - ก. สมฤดีไม่ออกไปทำงานเพราะฝนตกหนัก
 - ข. อรรถพลไม่ชอบดูละครเรื่องทศดาบุษยา
 - ค. พวกเราย่าไปทะเลาะกับเขาเลย
 - ง. วารินทร์ทำการบ้านถูกหมดทุกข้อ

10. ข้อใดเป็นประโยคความรวม?
- อย่าออกไปข้างนอกนะ จะบอกให้
 - ฉันรักพ่อแม่จึงให้ทุกอย่างแก่ท่าน
 - เขาไปทำงานตั้งแต่เช้า
 - โปรดถาม หากมีข้อสงสัย
11. ข้อใดเป็นประโยคความรวม?
- วิฑูร กับสงกรานต์เดินข้ามถนน
 - เด็ก ๆ นำเงินไปซื้อผลไม้ให้พ่อแม่
 - อรรถเคยมาที่บ้านของกาบแก้วครั้งหนึ่ง
 - ครอบครัวของกาบแก้วมีฐานะยากจน
12. ประโยคความรวม คือ ข้อใด?
- กว่าเด็กทั้งสองจะติดป้ายโฆษณาเสร็จก็จวนบ่ายแล้ว
 - ฉันมองเห็นร้านค้าแต่ไกล
 - ผู้คนมากมายมาซื้อของที่ร้านค้าริมทาง
 - ปัจจุบันบ้านเมืองเราเศรษฐกิจไม่ค่อยดี
13. ประโยคความรวมที่มีใจความแตกต่างจากข้ออื่นคือข้อใด?
- นิดเรียนหนังสือเก่ง เพราะตั้งใจเรียนอย่างสม่ำเสมอ
 - หน้อยชอบพาหน้องอ จึงไม่มีใครอยากคุยด้วย
 - น้อยต้องออกกำลังกายทุกวัน มิฉะนั้นน้ำหนักจะไม่ลด
 - เพราะว่าโหม่งตื่นสาย จึงไปไม่ทันเวลานัด
14. ข้อใดมีใจความคล้ายตามกัน?
- เขารักกันมากเพราะอยู่ใกล้กัน
 - เขารักกันและจะแต่งงานกันเร็ว ๆ นี้
 - เขารักกันจึงแต่งงานกันใหญ่โต
 - เขารักกันจริงหรือถึงแต่งงานกัน

15. ข้อใดมีใจความเป็นเหตุเป็นผลกัน?
- เพราะ เธอคนเดียวฉันจึงเป็นเช่นนี้
 - เพราะ เขาเป็นลูกเศรษฐีที่ร่ำรวยที่สุด
 - เพราะ เธอเป็นคนมีเหตุมีผล
 - เพราะ เขามาสายแท้ ๆ
16. ข้อใดมีใจความให้เลือกเอาอย่างใดอย่างหนึ่ง?
- ฉันรักทั้งพี่และน้องแต่พี่ใจดีกับฉันมากกว่า
 - คุณเดินไปก่อนดีไหม เดี่ยวฉันตามไป
 - เธอจะดูหนังสือหรือฟังเพลง
 - หล่อนจะเลือกเขาหรือเปล่า
17. ประโยคใดเป็นประโยคที่มีความขัดแย้ง?
- ฉันรู้ว่าฉันเป็นคนซี้ซลาดมาก
 - หนูนับตั้งแต่เข้ามิดเพื่อไปทักทายกับคุณแม่
 - มีน้ำ เล่าจึงไม่ต้องใช้มือคืบให้เสียเวลา
 - มีรถพิทักษ์ที่เคลื่อนที่จ่ออยู่แต่ไม่ได้เปิดให้ชม
18. ประโยคใดเป็นประโยคความที่เลือกเอาอย่างใดอย่างหนึ่ง?
- นกหรือไก่จะไปกับคุณพ่อ
 - ดำกับแดงไปเที่ยวบ้านคุณย่า
 - กวาดบ้านเสร็จแล้วจึงอาบน้ำ
 - ฉันทำการบ้านเสร็จแล้วแต่ลืมส่งครู
19. ข้อใดอ้างเหตุผลให้คล้อยตาม?
- วันนี้ท้องฟ้าปลอดโปร่งแต่ฝนตก
 - เมื่อทุกคนอิ่มหมีพีมันแล้วจึงทำงานต่อไป
 - เขามีลูกศิษย์ลูกหามากมาย จะมาหาในวันนี้
 - ชาวบ้านช่วยเหลือมากมายเพราะกานันมีวิชาดี

20. ข้อใดเป็นเหตุเป็นผลกัน?

- ก. รอเวลาฝนหยุดตกแล้วจะได้กลับบ้าน
- ข. กินกันจนอิ่มแล้วจึงช่วยกันเก็บเศษอาหาร
- ค. เมฆฝนแผ่กระจายอย่างรวดเร็วเพราะลมแรง
- ง. เขาและเพื่อน ๆ ถึงที่พักแสนวิเศษของพวกเขา

ข้อ 21 – 25 ประโยคในข้อใดเป็นเหตุเป็นผลต่อกัน

- 21. ก. ป่าไม้ถูกทำลายทุกวัน
- ข. ฝนไม่ตกดินจึงแห้งแล้ง
- ค. รัฐบาลทำเขื่อนไม่เพียงพอ
- ง. ชาวนาไม่รู้จักเก็บน้ำไว้ใช้
- 22. ก. ปลาตัวนี้ตายนานแล้ว
- ข. แม่ฉันทายของที่ตลาด
- ค. เขาเกียจคร้านจึงยากจน
- ง. ครูสั่งให้นักเรียนกลับบ้าน
- 23. ก. ปีนี้ผลไม้ราคาดี
- ข. หมูตัวนี้มีน้ำหนักมาก
- ค. น้ำท่วมกรุงเทพฯ ทุกปี
- ง. สโมสรอ้วนเพราะเขากินจุ
- 24. ก. ครูมาโรงเรียนแต่เช้า
- ข. เขากับฉันเป็นเพื่อนกัน
- ค. งูเห่าตัวนี้มีพิษร้ายมาก
- ง. อากาศหนาวจึงสวมเสื้อหนา ๆ
- 25. ก. เขานอนดึกจึงตื่นสาย
- ข. ในตอนเช้าอาการสดชื่นดี
- ค. ถ้าฉันจะไปด้วยคงไม่เป็นไร
- ง. ฉันไม่ชอบให้ใครรบกวนเวลาทำงาน

26. พ่อและแม่ไม่อยู่บ้าน "มีใจความอย่างไร"?
- คล้อยตามกัน
 - เป็นเหตุเป็นผลกัน
 - ขัดแย้งกัน
 - เลือกเอาอย่างใดอย่างหนึ่ง
27. คำที่ขีดเส้นใต้ข้อใดเป็นคำสันธาน?
- แม้แต่พูดอยู่นั้นแหละ ก็เดี๋ยวก็ไม่ทันรถหรอก
 - ถึงแม้ไว้ศีลก็สิ้นสวย
 - เขาจึงข้อมาให้หล่อน
 - ฉันก็รักเธอเหมือนกัน
28. จากประโยค "ตำรวจวิ่งตามจับคนร้ายแต่จับไม่ได้" คำสันธานคือข้อใด?
- วิ่ง
 - ตาม
 - แต่
 - จับ
29. "_____เขาป่วย เขา_____ไปงานลูกชาย" สันธานที่เหมาะสมคือข้อใด?
- แต่, ก็
 - ขณะที่, จึง
 - ถึงแม้ว่า, ก็
 - แต่, เพราะว่า
30. จงเรียงข้อความต่อไปนี้ให้ถูกต้องสมบูรณ์?
- | | |
|---------------|-----------------------|
| 1. ขณะที่ | 2. และร้องเพลงไปด้วย |
| 3. เขาฟังเพลง | 4. เขาอาบน้ำในห้องน้ำ |
- 1 2 3 4
 - 3 2 4 1
 - 4 3 2 1
 - 1 4 3 2

31. ข้อใดคือการย่อความ?
- การเขียนจากการอ่านเก็บใจความ
 - การรวบรวมใจความที่อ่านแล้วนำมาเขียนใหม่
 - การรวบรวมถ้อยคำภาษาแล้วนำมาเขียนใหม่
 - การเก็บใจความสำคัญแล้วนำมาเขียนให้ถูกต้องตามรูปแบบ
32. ข้อใดเป็นเป้าหมายหลักการย่อความที่ดี?
- คงลักษณะคำประพันธ์ของต้นฉบับไว้
 - คงสัทวนโวหารของผู้เขียนไว้ทุกประการ
 - คงรูปแบบของงานประพันธ์ที่เป็นต้นฉบับไว้
 - ใช้สัทวนโวหารของผู้ย่อโดยคงใจความเดิมไว้
33. ข้อใดไม่ใช่วิธีการเขียนย่อความ?
- อ่านเรื่องที่จะย่อให้ตลอดอย่างน้อย 2 ครั้ง
 - บันทึกใจความสำคัญเป็นถ้อยคำของผู้เขียนย่อความ
 - นำใจความสำคัญมาเขียนเรียบเรียงใหม่
 - คัดลอกข้อความที่ใช้ภาษาสละสลวย
34. การเขียนย่อความได้ดี ต้องคำนึงถึงข้อใดก่อน?
- การเรียบเรียงถ้อยคำ
 - การจับใจความสำคัญ
 - การบันทึกใจความสำคัญ
 - เขียนให้ถูกต้องตามแบบฟอร์ม
35. ข้อใดไม่ควรใช้ในการย่อความ?
- อ่านเนื้อเรื่องให้ละเอียด
 - ไม่ใช้สรรพนามบุรุษที่ 1 และ 2
 - ใช้อักษรย่อเพื่อความสะดวก
 - ตัดข้อความที่ซ้ำซ้อนออก

36. ข้อความในข้อใด นามาเขียนย่อความได้?
- เธออยากรู้ไหมว่า ฉันได้เงินมาจากไหน
 - เขาซื้อผลไม้ 3 ก.ก. เป็นเงิน 150 บาท
 - เด็ก ๆ คิดว่าในอนาคตเขาจะมีอาชีพที่ช่วยตนเองและครอบครัว
 - ดูทุ่งกว้างบางเวกหมอกเมฆมีตบรรพตพิศมูพนาสน์
37. ข้อใดเขียนย่อความได้ถูกต้องตามรูปแบบของย่อความ?
- ย่อนิทาน ดนตรี เรื่อง ควายหางงับกับผักหวานป่า ของจรัส มโนเพ็ชร จากหนังสือ นิทาน ดนตรี 4 ภาค ความว่า
 - ย่อข่าวเรื่องน้ำท่วมจังหวัดพิจิตร จากหนังสือพิมพ์มติชน ฉบับวันจันทร์ที่ 14 ตุลาคม 2539 ความว่า
 - ย่อบทความเรื่องสิ่งของเครื่องสักการะในพิธีไหว้ครูของชมรมพุทธศาสตร์ 9 สถาบัน จากหนังสือไหว้ครู ความว่า
 - ย่อจดหมายถึง บัญกรัก โดยทวี บุญเกตุ จากหนังสือพ่อสอนลูก เมื่อวันที่ 5 พฤษภาคม 2539 ความว่า
38. ข้อใดเขียนแบบขึ้นต้นย่อความจากข้อความที่กำหนดได้ถูกต้อง "จากหนังสืออ่านนิทาน สุภาพิต ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ เรื่องม้าอารี"?
- นิทานเรื่องม้าอารีจากหนังสืออ่านนิทานสุภาพิต ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ ความว่า
 - หนังสืออ่านนิทานสุภาพิต เรื่องม้าอารี ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ ความว่า
 - หนังสืออ่านนิทานสุภาพิต ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ เรื่องม้าอารี ความว่า
 - นิทานเรื่องม้าอารี ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ จากหนังสือ นิทานสุภาพิต ความว่า

43. 1. นั่งใกล้จะคะคุณสมศรี 2. ทำทางจะคอยใครคนหนึ่งอยู่
3. กำลังยืนอยู่ใต้ต้นมะขาม 4. ที่นั้นเคยเล่าให้ฟัง
- ก. 1 3 2 4
ข. 1 3 4 2
ค. 1 4 2 3
ง. 1 4 3 2
44. ข้อความใดควรอยู่ในลำดับที่ 2?
ก. มีปัจจัยหลาย ๆ อย่างที่เราต้องช่วยกันสร้างขึ้นเป็นส่วนประกอบ
ข. ปัจจัยอย่างหนึ่งก็คือ
ค. ความมั่นคงของชาติ
ง. สังคมภายในชาติของเรา
45. ข้อความใดควรอยู่ในลำดับที่ 4?
ก. สนามม้าเป็นแหล่งทำลายเศรษฐกิจ
ข. ทำให้เกิดการกู่ทั่วยิมสินรีดดอกเบียและโจรกรรม
ค. ทั้งทางตรงและทางอ้อม
ง. เพื่อนำมาแทงม้าซึ่งมีกลโกงอยู่ตลอดเวลา
46. ข้อความใดควรอยู่ในลำดับแรก?
ก. อย่างไรก็ดีตามถึงแม้ว่าจะเป็นนักเรียนนอก
ข. นั่นคือความเป็นคนเจ้าบทเจ้ากลอน
ค. คึกฤทธิ์ชอบไปอังกฤษเพราะเขาเติบโตขึ้นมาจากที่นั่น
ง. แต่เขามีลักษณะอย่างหนึ่งซึ่งนักเรียนนอกทั่วไปไม่มี
47. ข้อใดเรียงลำดับคำไม่ถูกต้อง?
ก. เขาทานเจกกันหลดจากมือแตกสองใบ
ข. นกสองตัวไข่นให้กันอยู่กันถึงไม้
ค. ลมพัดแรงจนกิ่งไม้ไหว
ง. หนังสือหายไปในลิ้นชัก

48. ข้อใดแต่งประโยคได้ถูกต้อง?
- ทุกคนพร้อมกันร่วมทานอาหารเย็น
 - ทุกคนจะร่วมทานอาหารเย็นพร้อมกัน
 - อาหารเย็นรับประทานทุกคนพร้อมกัน
 - ทุกคนจะร่วมรับประทานอาหารเย็นพร้อมกัน
49. ประโยคใดใช้ภาษาถูกต้อง?
- เธอปรากฏกายด้วยเสื้อผ้าชุดสีชมพู
 - เธอสวมชุดสีชมพู
 - เธอสวมใส่ด้วยอาภรณ์ชุดสีชมพู
 - เธอแต่งกายด้วยชุดสีชมพู
50. ประโยคใดถูกต้องและสละสลวยเป็นภาษาเขียนที่ดี?
- เขาอยู่บ้านในเวลากลางคืน
 - หล่อนมาในชุดราตรีสีขาว
 - พอปลายเดือนเราก็ก็นเป็นโรคทรัพย์จาง
 - ข้อสอบยากเราก็กทำไม่ได้ ข้อสอบง่ายก็ไม่วสมศักดิ์ศรี
51. การได้วาที เป็นการพูดแบบใด?
- การอภิปราย
 - การสรุปความคิดเห็น
 - การแสดงความคิดเห็น
 - การพูดโต้แย้งอย่างมีเหตุผล
52. ข้อใดกล่าวถึงวิธีการได้วาที ไม่ถูกต้อง?
- ต้องมีหัวข้อเรื่องที่จะพูดเรียกว่าฉันทติ เช่น คนไทยควรรักชาติ
 - การได้วาทีต้องมีผู้พูด 2 ฝ่าย คือ ฝ่ายเสนอ และฝ่ายค้าน
 - แต่ละฝ่ายจะต้องพูดขึ้นประเด็นสำคัญ และโต้แย้งประเด็นสำคัญของอีกฝ่าย
 - ฝ่ายที่พูดได้วาทีได้อย่างมีเหตุผลและมีผู้ยอมรับถือว่าเป็นฝ่ายชนะ

53. ข้อใดเป็น "อุตติ"?

- ก. ความเป็นอยู่ในชนบทและในเมือง
- ข. มีทรัพย์ดีกว่ามีความรู้
- ค. เขาขยันจึงเรียนเก่ง
- ง. นักเรียนมีหน้าที่ศึกษาหาความรู้

54. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะของผู้พูดได้วาทีที่ดี?

- ก. คั่นคว้า เตรียมเรื่องที่จะพูดเกี่ยวกับอรรถาธิบายนั้น ๆ มาอย่างดี
- ข. ตั้งใจฟัง จับประเด็นสำคัญของอีกฝ่ายและเตรียมข้อมูลที่จะพูดโต้แย้งอย่างมีเหตุผล
- ค. ใช้คำพูดที่สุภาพ และรักษาเวลาในการพูด
- ง. ควรดูนาฬิกาเสมอ ๆ เพื่อไม่ให้เกินเวลาที่กำหนด

55. ข้อใดเป็นการพูดคัดค้านที่เหมาะสมที่สุด?

- ก. ตามที่คุณวิทย์ กล่าวมานั้น ผมไม่เห็นด้วยเพราะดูไม่ค่อยจะดีสักเท่าไรนัก
- ข. ตามที่คุณวิไล กล่าวมานั้นดิฉันไม่เห็นด้วยเพราะคำพูดของคุณวิไล ไม่น่าเชื่อถือ
- ค. ตามที่คุณฉัตร กล่าวมานั้น ผมไม่เห็นด้วยผมคิดว่าความคิดของผมนั้นดีกว่า
- ง. ตามที่คุณพจน์ กล่าวนั้น เป็นเรื่องที่น่าสนใจแต่ดิฉันคิดว่าเราควรคำนึงถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นด้วย

คำสั่ง : อ่านข้อความต่อไปนี้ แล้วตอบคำถามข้อ 56 –58

"ในเดือนปลายปีหน้า น้ำลดแม่น้ำหน้าบ้านฉันดูแห้งไปนิดตา
 หน้าข้าวประมงก็คัก เพราะจับปลาได้มาก หนองบึงตาม
 ท้องนาก็เริ่มแห้งปลาที่ตกคัก ที่ติดอยู่ตามแอ่งน้ำถูกจับตากแห้ง
 เก็บไว้กินแต่ถ้าเหลือมากก็ใส่เรือพายไปขายที่ตลาดสัตว์น้ำ
 หน้าพ่อแกือกุลรายได้ชาวบ้านรึมน้ำได้ไม่เบาทีเดียว"

56. "ในเดือนปลายปี" ข้อความนี้ควรจะหมายถึงเดือนใด?
- ก. มีนาคม
 - ข. เมษายน
 - ค. ธันวาคม
 - ง. พฤศจิกายน
57. สัตว์น้ำหน้าพ่อแกือกุลรายได้ชาวบ้านรึมน้ำได้ไม่เบาทีเดียวอาชีพหลักของชาวบ้านรึมน้ำตามข้อความนี้ ควรจะเป็นอาชีพอะไร?
- ก. ทานา
 - ข. รับจ้าง
 - ค. ค้าขาย
 - ง. ประมง
58. ข้อคิดที่ได้จากข้อความนี้ คืออะไร?
- ก. ชีวิตอนิจจัง
 - ข. ชีวิตคือการต่อสู้
 - ค. มนุษย์ คือผู้ทำลายธรรมชาติ
 - ง. น้ำมาปลากินมด น้ำลดมดกินปลา

คำชี้แจง : อ่านข้อความต่อไปนี้แล้วตอบคำถาม ข้อ 59 – 60

ยิ่งเรียนมาก ยิ่งรู้มาก ยิ่งหนักหนา
ยิ่งไฝ่หา ยิ่งริเริ่ม ยิ่งศักดิ์ศรี
หมั่นพากเพียร เขียนอ่าน การกวี
จะได้ดี มีความรู้ คู่ตัวเรา

59. จากบทความนี้ผู้เขียนมีจุดประสงค์ตามข้อใด?
- การพักผ่อน
 - การศึกษาค้นคว้าความรู้
 - การดำรงชีวิต
 - การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
60. ความคิดเห็นของผู้เรียน ต้องการให้ผู้อ่านทราบตามข้อใด?
- เรียนหนังสือแล้วมีความรู้
 - เรียนหนังสือมีศักดิ์ศรี
 - เรียนหนังสือแล้วได้เป็นกวี
 - เรียนหนังสือแล้วไม่เป็นคนโง่

เฉลยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน บทที่ 7

1. ข	21. ข	41. ง
2. ง	22. ค	42. ง
3. ข	23. ง	43. ง
4. ก	24. ง	44. ก
5. ง	25. ก	45. ง
6. ง	26. ก	46. ค
7. ข	27. ข	47. ง
8. ข	28. ค	48. ง
9. ก	29. ค	49. ข
10. ข	30. ง	50. ก
11. ก	31. ง	51. ง
12. ก	32. ง	52. ค
13. ค	33. ง	53. ก
14. ข	34. ข	54. ง
15. ก	35. ค	55. ง
16. ค	36. ค	56. ค
17. ง	37. ข	57. ก
18. ก	38. ก	58. ข
19. ง	39. ก	59. ข
20. ค	40. ก	60. ก

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2
ปีการศึกษา 2540 เรื่อง ราชาราช (ตอนสมเด็จพระรามอาสา) และบทอ่านเสริมบทเรียน
เรื่องพลแห่งความดี จำนวน 40 ข้อ 20 คะแนน

คำชี้แจง : เขียนเครื่องหมาย X ทับตัวอักษร ก ข ค หรือ ง หน้าคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. ข้อใดเขียนผิด?
 - ก. ทแกลั่วทหาร
 - ข. ตระกรวย
 - ค. สุกฤกษ์
 - ง. วสันตฤดู
2. ข้อคิดที่ได้จากการอ่านเรื่องราชาราช (ตอนสมเด็จพระรามอาสา) ได้แก่?
 - ก. คนเราควรรู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
 - ข. เราควรมีความกล้าหาญ และมีความกตัญญูต่อชาติบ้านเมือง
 - ค. การปฏิบัติตนตามกฎกติกาของสังคม และเป็นคนที่มีระเบียบวินัยทำให้ประเทศเจริญก้าวหน้าอยู่อย่างสงบสุข
 - ง. บ้านเมืองที่มีกษัตริย์ปกครองด้านทศพิศราชธรรม ย่อมทำให้ประชาชนอยู่อย่างผาสุก
3. ข้อใดเว้นวรรคตอนได้ถูกต้อง?
 - ก. เรื่องราชาราช ให้ข้อคิดและเจตคติสอนใจเช่น ความเป็นผู้นำ ความซื่อสัตย์
 - ข. ครั้งพระเจ้ากรุงจีน ให้ตั้งค่ายมั่นคงแล้วก็ให้แต่งพระราชสาส์นฉบับหนึ่ง
 - ค. พระเจ้าฝรั่งมังฆ้องทรงให้จัดเครื่องราชบรรณาการ ผ้าสักหลาดยี่สิบพับ นอระมด ห้าสิบยอด น้ำดอกไม้วีเทศสามสิบเต้า
 - ง. สมิงพระรามคำว่า ถ้าจะสู้กันอยู่จะเห็นจะเอาชัยชนะยากด้วยม้ากำมะนี่ ก็ยังมีถอยกำลัง
4. ข้อใดเขียนเว้นวรรคได้ถูกต้อง?
 - ก. จำโหลง เมื่อเห็นเช่นนั้น ก็วิ่ง ตรงไปที่ ดันไม้ใหญ่
 - ข. จำโหลงเมื่อ เห็นเช่นนั้น ก็ วิ่งตรง ไปที่ดันไม้ใหญ่
 - ค. จำโหลงเมื่อเห็น เช่นนั้นก็ วิ่งตรงไป ที่ดันไม้ใหญ่
 - ง. จำโหลงเมื่อเห็นเช่นนั้น ก็วิ่งตรงไปที่ดันไม้ใหญ่

5. ข้อใดใช้เครื่องหมายวรรคตอนถูกต้อง?
- มาลีพูดว่า (ฉันอยากไปเที่ยวทะเล)
 - มาลีพูดว่า ฉันอยากไปเที่ยวทะเล
 - มาลีพูดว่า "ฉันอยากไปเที่ยวทะเล"
 - มาลีพูดว่า ฉันอยากไปเที่ยวทะเล ะ
6. ข้อใดใช้เครื่องหมายวรรคตอนไม่ถูกต้อง?
- ใครอยากจะไปไหนทำอะไรก็เชิญเลย?
 - สุชาติ (โต้ง) เป็นหัวหน้าชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/6
 - ดอกไม้ที่มีกลิ่นหอมเช่น กุหลาบ มะลิ พิกุล ฯลฯ
 - คุณพ่อสอนว่า "ความรู้เป็นทรัพย์อันมีค่ายิ่งต้องขวนขวายหาไว้แต่วัยเด็ก"
7. เครื่องหมายและชื่อเครื่องหมายที่ถูกต้องคือข้อใด?
- มหัพภาค
 - ! ประศนี
 - () อัญประกาศ
 - " " สัญลักษณ์
8. "ตายจริง ! ฉันลืมประวัติของเจ้าพระยาพระคลัง (หน) มาให้เธอ" ข้อความนี้เครื่องหมายกำกับคำหรือข้อความอะไรบ้าง?
- มหัพภาค ประศนี นลิจิต
 - อัญประกาศ อัศเจรีย์ นลิจิต
 - สัญลักษณ์ ประศนี อัศเจรีย์
 - นลิจิต มหัพภาค อัญประกาศ
9. ข้อใดใช้เครื่องหมาย ได้ถูกต้อง?
- ใคร! มาหาฉัน
 - ฉันชอบน้ำเย็น ะ
 - คุณพ่อไม่อยู่ครับ?
 - เขามีความ "ซาบซึ้งใจ"

10. ข้อใดใช้เครื่องหมาย อัศเจรีย์ (!) ไม่ถูกต้อง
- ไอ้โฮ! มีมากขนาดนี้เชียวนะหรือ
 - คุณพระช่วย! เขาตกไปแล้ว
 - อ้ายตาย! ไม่คิดว่าเธอจะมา
 - หยุด! เดี่ยวนี้ละ
11. ข้อใดต้องใช้เครื่องหมายยมก (๗)
- ครูให้นักเรียนไปพบที่ ที่ทำงาน
 - คุณพ่อจะไปอำเภอโพธาราม วันนี้
 - มานี่ซื้อดินสอ 4 แท่ง แท่งละ 2 บาท
 - มานะขอบทานผลไม้ชนิดต่างๆ
12. ข้อใดใช้เครื่องหมาย ยมก (๗) ไม่ถูกต้อง?
- สมชายชอบสวมเสื้อสีแดง ๆ
 - ทั้ง ๆ ที่คิดถึงแต่ยังไปหาเธอไม่ได้
 - คุณพ่อไปซื้อที่ ที่จังหวัดสุพรรณบุรี
 - คุณแม่แบ่งขนมให้ลูก ๆ เท่า ๆ กัน
13. ข้อใดใช้เครื่องหมายกำกับคำหรือข้อความ ไม่ถูกต้อง?
- ทำไมลูกไม่เชื่อฟังพ่อแม่?
 - การโต้วาทีต้องมีหัวข้อเรื่องที่จะพูดเรียกว่าญัตติ
 - นิคเรียนอาจารย์ว่า "คุณแม่จะมาพบพรุ่งนี้ละ"
 - ราชาธิราชเป็นพงสาวดารของชาติรามัญ (มอญ)
14. คำพูดจงใจในข้อใดทำให้ผู้ฟังเกิดกำลังใจ ในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง?
- ขณะนี้พวกเราไม่ค่อยจะช่วยกันรักษาความสะอาดห้องเรียน
 - เพื่อน ๆ หลายคนไม่รับผิดชอบทำความสะอาดห้อง
 - เพื่อน ๆ ทุกคนควรร่วมมือกันรักษาความสะอาดเพื่อห้องเรียนของเราได้น่าอยู่
 - บางคนเห็นเศษกระดาษก็ทำเฉย บางคนก็ทิ้งเศษกระดาษได้โต๊ะ

15. ข้อใดเป็นลักษณะการพูดจูงใจ?
- ก. จินตวิสัยภูมิใจ ในแผ่นดินไทย
 - ข. เราไปซื้อขนมแห้ง ๆ ที่เขาบรรจุงดุงมาขายดีไหม
 - ค. พวกเราช่วยกันบริจาคหนังสือคนละ เล็กน้อยก็จะทำให้เด็ก ๆ ในชนบทมีหนังสืออ่านกัน
 - ง. ลูกจะไปไหนควรบอกแม่ให้ทราบก่อนล่วงหน้าเสมอ
16. ข้อใดเหมาะสมสำหรับใช้เป็นบัตรอวยพร?
- ก. มีลวดลายและสีสวยงาม
 - ข. มีสีอ่อน
 - ค. ควรใช้สีเข้ม ๆ เพื่อความชัดเจน
 - ง. สีใดก็ได้ตามความเหมาะสม
17. ข้อใดกล่าวถึงการเขียนบัตรอวยพรได้ถูกต้อง?
- ก. เขียนด้วยลายมือแบบใดก็ได้ แล้วแต่ความถนัด
 - ข. เลือกบัตรอวยพรที่มีสีเด่น ๆ เช่น สีแดง สีดำ
 - ค. เขียนชื่อผู้อวยพรก่อนชื่อผู้ที่เราอวยพรให้
 - ง. เด็ก ๆ ควรใช้คำว่า "ขออาราธนาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ทั้งหลายในสากลโลกจงดลบันดาลให้ _____" กับผู้ใหญ่
18. ข้อความใดเหมาะสมที่จะใช้อวยพรให้ผู้ใหญ่?
- ก. ขออาราธนาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ทั้งหลายในสากลโลก
 - ข. ขออวยพรให้ท่านประสบแต่ความสุขความสมหวัง
 - ค. ขอให้มีความสุข ความเจริญ มีอายุยืนนาน
 - ง. ขอให้อยู่อย่างร่มเย็นเป็นสุข คิดสิ่งใดขอให้สมความปรารถนา
19. ข้อใดเป็นข้อความแรกของการเขียนบัตรเชิญ?
- ก. จุดประสงค์ของการเชิญ
 - ข. สถานที่
 - ค. ผู้เชิญ
 - ง. วันเวลาที่เชิญ

20. ข้อความใดไม่จำเป็นต้องเขียนในบัตรเชิญก็ได้?

- ก. ผู้เชิญ จุดประสงค์ของการเชิญ
- ข. วันเวลาที่เชิญ
- ค. สถานที่ ผู้รับเชิญ
- ง. การแต่งกาย การต้อนรับ

21. ข้อใดใช้อักษรย่อได้ถูกต้อง?

- ก. เมษายน - ม.ย.
- ข. เฮลิคอปเตอร์ - ฮอ.
- ค. ดอกเตอร์ - ดร.
- ง. กิโลเมตร - กม.

22. ข้อใดไม่ถูกต้องเกี่ยวกับการใช้อักษรย่อ?

- ก. พระราชบัญญัติ - พ.ร.บ.
- ข. ตำรวจ - ตร.
- ค. จ้าสิบโท - จ.ส.ท.
- ง. เมษายน - เม.ย

23. อักษรย่อข้อใดไม่ถูกต้อง?

- ก. ร.ร. - โรงเรียน
- ข. พ.ร.บ. - พระราชบัญญัติ
- ค. พ.ศ. - พุทธศักราช
- ง. ก.ม. - กิโลเมตร

24. ม.ล.อ่านว่าอย่างไร?

- ก. หม่อมหลวง
- ข. มัลลลิตร
- ค. เมืองหลวง
- ง. มาลี

25. พ.ศ. 2540 อ่านให้ถูกต้อง อ่านอย่างไร?
- พอ-สอ-สอง-พัน-ห้า-ร้อย-สี่-ศูนย์
 - พอ-สอ-สอง-พัน-ห้า-ร้อย-สี่-สิบ
 - พุด-ทะ-สัก-กะ-หรวด-สอง-ห้า-สี่-ศูนย์
 - พุด-ทะ-สัก-กะ-หรวด-สอง-พัน-ห้า-ร้อย-สี่-สิบ
26. "เรารักสัตย์ ยิ่งกว่าทรัพย์ อย่างว่าแต่สมบัติมนุษย์นี้เลย ถึงท่านจะเอาทรัพย์สมบัติของสมเด็จพระนรินทรมัยกให้เรา เราก็มิได้ปรารถนา" ข้อความนี้จัดอยู่ในประเภทใด?
- สุภาษิต
 - คำคม
 - คติพจน์
 - คำพังเพย
27. คำที่เป็นคติพจน์นำมาปฏิบัติคือข้อใด?
- พรุ่งนี้ต้องดีกว่าวันนี้
 - รู้รักษาตัวรอดเป็นยอดดี
 - รู้ไว้ไว้ว่า ใส่บาตบวช
 - รักดีห้ามจู้ รักชั่วห้ามเสา
28. ข้อใดจับคู่ถูกต้อง?
- สุภาษิต - คนรักเท่าผืนหนัง คนชังเท่าผืนเสื่อ
 - คำพังเพย - บุตรที่เนรคุณบิดา มารดาอย่าอมไม่เจริญ
 - คำคม - เด็กดีเป็นศรีแก่ชาติ เด็กฉลาดชาติเจริญ
 - คติพจน์ - ทานุญชาโท
29. ข้อใดจับคู่ไม่ถูกต้อง?
- สุภาษิต - เบี่ยน้อยหยอน้อย
 - สุภาษิต - รู้ไว้ไว้ว่า ใส่บาตบวช
 - คำพังเพย - ความรู้คู่คุณธรรม
 - คำขวัญ - ครอบครัวปลอดภัย ถิ่นแห่งไกลเอตส์

30. ลักษณะของคำขวัญได้แก่ข้อใด?
- ก. ทิ้งขยะไม่เลือกที่ ทำให้บ้านเมืองสกปรก
 - ข. ท่านทิ้งขยะ เราเป็นฝ่ายเก็บกวาด
 - ค. ทิ้งขยะถูกที่ เป็นศรีแก่บ้านเมือง
 - ง. มนุษย์ทำให้เกิดขยะ มนุษย์จึงต้องรับผิดชอบ
31. "คนที่ทำในสิ่งที่สำเร็จได้ยาก" ตรงกับคำพังเพยว่าอย่างไร?
- ก. ฟ้าช่างจับตักแตน
 - ข. ละเลงขนมเบื้องด้วยปาก
 - ค. งมเข็มในมหาสมุทร
 - ง. เจ้นครกขี้เณรเขา
32. "เธอนั้นแต่พูดไม่เห็นลงมือทำเสียที" คำที่ขีดเส้นใต้ตรงกับสัทภาพข้อใด?
- ก. หวานเป็นลมขมเป็นยา
 - ข. มือไม่พายเอาเท้าราน้ำ
 - ค. ปลาหมอตายเพราะปาก
 - ง. ละเลงขนมเบื้องด้วยปาก
33. สำนวนเปรียบเทียบกับความเกียจคร้านได้แก่ข้อใด?
- ก. ตัวเป็นเกลียว
 - ข. หาเข้ากินคำ
 - ค. ไม่ลืมหูลืมตาล
 - ง. ตัวเป็นขน
34. ทาอะไรเอาเปรียบผู้อื่น ตรงกับข้อใด?
- ก. นำเงินให้รับดัก
 - ข. อิ่มก่อนดูโชนดูหนัง
 - ค. ช้า ๆ ได้พร้าเล่มงาม
 - ง. เดินตามหลังผู้ใหญ่นมาไม่กัด

35. สำนวนไทยที่หมายถึง จะลงมือทำต่อเมื่อจวนตัวคือข้อใด?
- ก. กินแกงร้อน
 - ข. กระต่ายตื่นตูม
 - ค. คอขาดบาดตาย
 - ง. หาเข้ากินเล่า
36. ความหมายซึ่งตรงกับสำนวนที่ว่า "กวนน้ำให้ขุ่น" คือข้อใด?
- ก. ตกใจ ใจหายเมื่อเกิดเรื่องราวที่ตื่นเต้น
 - ข. มีเงินน้อย มีไม่มากแต่ใช้จ่ายฟุ่มเฟือย
 - ค. หลบหลีกไปได้คล่องจนจับไม่ติดน้ำจึงขุ่น
 - ง. ทำเรื่องราวที่สงบอยู่แล้วให้เกิดความวุ่นวายขึ้นมาอีก
37. สำนวนเปรียบเทียบกับแสดงถึงความกลัว ไม่แก่สำนวนในข้อใด?
- ก. มีดฟ้ามีดดิน
 - ข. วังหางจุกตุค
 - ค. หนีเสือปะจระเข้
 - ง. เสือฟังป่า
38. ข้อใดไม่ได้แสดงถึงความพยายาม?
- ก. พายเรือทวนน้ำ
 - ข. ปิดทองหลังพระ
 - ค. เข็นครกขึ้นภูเขา
 - ง. ฝนทั่งให้เป็นเข็ม
39. สำนวนว่า "ก่ายหน้าผาก" หมายถึงข้อใด?
- ก. ไม่ลงรอยกัน
 - ข. ใจแล้วยังอวดดี
 - ค. มีประสบการณ์มากกว่า
 - ง. คิดหนัก เป็นทุกข์กังวล

40. คำที่อ่านถูกต้องอยู่ในข้อใด?

- ก. พงสาวดาร อ่านว่า พง-สาว-วะ-ดาน
- ข. พระราชสาส์น อ่านว่า พระ-ราด-ชะ-สาด
- ค. กัลปาวสาน อ่านว่า กัน-ละ-ปาว-วะ-सान
- ง. บาทบริจาริกา อ่านว่า บาท-บอ-ริ-จา-ริ-กา

เฉลยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน บทที่ 8

-
- | | |
|-------|-------|
| 1. ข | 21. ค |
| 2. ข | 22. ง |
| 3. ก | 23. ก |
| 4. ก | 24. ก |
| 5. ค | 25. ง |
| 6. ก | 26. ข |
| 7. ก | 27. ก |
| 8. ข | 28. ค |
| 9. ข | 29. ค |
| 10. ง | 30. ค |
| 11. ง | 31. ค |
| 12. ง | 32. ง |
| 13. ข | 33. ง |
| 14. ค | 34. ข |
| 15. ค | 35. ก |
| 16. ข | 36. ง |
| 17. ง | 37. ข |
| 18. ค | 38. ข |
| 19. ค | 39. ง |
| 20. ง | 40. ก |

แบบวัดความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

คำชี้แจง

1. ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ในช่องหลังข้อความที่ตรงกับความรู้สึกที่แท้จริง
 ของนักเรียนเพียงช่องเดียว คำตอบที่นักเรียนตอบนั้นไม่มีถูกหรือผิด เพราะแต่ละคนย่อมมี
 ความรู้สึกที่แตกต่างกันไป
2. ในแต่ละช่องที่แสดงความรู้สึกมีความหมายดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	แสดงว่า นักเรียนชอบทำสนใจที่จะทำตามข้อนั้นมากที่สุด
เห็นด้วย	แสดงว่า นักเรียนชอบทำสนใจที่จะทำตามข้อนั้นมาก
รู้สึกเฉย ๆ	แสดงว่า นักเรียนชอบทำสนใจที่จะทำตามข้อนั้นปานกลาง
ไม่เห็นด้วย	แสดงว่า นักเรียนไม่ค่อยชอบทำไม่สนใจที่จะทำตามข้อนั้น
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	แสดงว่า นักเรียนไม่ชอบทำไม่สนใจที่จะทำตามข้อนั้นเลย

ตัวอย่าง

ลำดับ	ข้อความ	ความรู้สึก				
		เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	รู้สึกเฉย ๆ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
1	ข้าพเจ้าชอบเรียนวิชาภาษาไทย มากกว่าวิชาอื่น					✓
2	ข้าพเจ้าชอบเล่นเกมภาษาไทย	✓				

ข้อ (1) แสดงว่า นักเรียนไม่ชอบวิชาภาษาไทย

ข้อ (2) แสดงว่า นักเรียนชอบเล่นเกม

ลำดับ	ข้อความ	ความรู้สึก				
		เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	รู้สึก เฉยๆ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
1	ข้าพเจ้าชอบเรียนวิชาภาษาไทย มากกว่าวิชาอื่น					
2	ข้าพเจ้าชอบเล่นเกมภาษาไทย					
3	ข้าพเจ้าชอบอ่านหนังสือ ภาษาไทย					
4	ข้าพเจ้าไม่สนุกกับการเรียน วิชาภาษาไทย					
5	ข้าพเจ้าชอบอ่านป้ายชื่อสินค้า ที่เป็นภาษาไทย					
6	ข้าพเจ้าเบื่อหน่ายเมื่อมี การบ้านวิชาภาษาไทย					
7	ข้าพเจ้ารู้สึกว่าวิชาภาษาไทย เป็นวิชาที่น่าเบื่อ ไม่น่าเรียนเลย					
8	ข้าพเจ้าไม่เคยที่จะเตรียมตัว ก่อนเรียนภาษาไทย					
9	ข้าพเจ้าชอบเล่นกับเพื่อน ๆ เสมอขณะที่ครูสอนภาษาไทย ..					
10	ข้าพเจ้ารู้สึกพอใจถ้าครูไม่เข้า ห้องสอนวิชาภาษาไทย					
11	ข้าพเจ้ารู้สึกสนุกสนานที่ได้ ค้นหาคำตอบจากเนื้อเรื่องที่อ่าน					

ลำดับ	ข้อความ	ความรู้สึก				
		เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	รู้สึก เฉยๆ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
12	เมื่อหมดชั่วโมงเรียนแล้ว ข้าพเจ้าไม่เคยนำวิชาภาษาไทย มาอ่านเลย					
13	ข้าพเจ้ารู้สึกเสียเวลาในการ เล่นเกม					
14	ข้าพเจ้าชอบที่จะร่วมกิจกรรม ต่าง ๆ ในการเรียนวิชา ภาษาไทย					
15	เมื่ออยู่นอกห้องเรียนข้าพเจ้า ไม่ชอบคิดเรื่องเกี่ยวกับวิชา ภาษาไทย					
16	ข้าพเจ้าชอบศึกษาค้นคว้า เกี่ยวกับวิชาภาษาไทย เพิ่มเติมเสมอ					
17	ข้าพเจ้าไม่ชอบเรียนวิชา ภาษาไทยเพราะยาก เรียนแล้วไม่เข้าใจ					
18	ภาษาไทยเป็นวิชาที่สำคัญที่สุด วิชาหนึ่งควรจัดให้มีเวลาเรียน ที่โรงเรียนมากขึ้น					

ลำดับ	ข้อความ	ความรู้สึก				
		เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	รู้สึกเฉยๆ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
19	ข้าพเจ้าไม่ชอบเรียน วิชาภาษาไทยและเรียนวิชานี้ ให้น้อยที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ ในชั้นต่อ ๆ ไป					
20	ข้าพเจ้ารู้สึกพอใจที่ได้ตอบ คำถามวิชาภาษาไทยเสมอ					
21	ข้าพเจ้ารู้สึกง่วงนอนทุกครั้ง ที่เรียนวิชาภาษาไทย					
22	ข้าพเจ้าสามารถนำความรู้ที่ได้ จากการเรียนภาษาไทยไปใช้ ในชีวิตประจำวันได้					
23	เมื่อถึงชั่วโมงภาษาไทย ข้าพเจ้ามีความกระตือรือร้น ที่จะเรียน					
24	ภาษาไทยเป็นวิชาที่เรียนรู้ ได้ยากมาก					
25	ข้าพเจ้ามีความตั้งใจมากใน ขณะที่เรียนวิชาภาษาไทย					
26	วิชาภาษาไทยมีความสำคัญ น้อยที่สุด					
27	วิชาภาษาไทยให้ทั้งความรู้ และความเพลิดเพลิน					

ลำดับ	ข้อความ	ความรู้สึก				
		เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	รู้สึก เฉยๆ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
28	ภาษาไทยมีคุณค่าควรแก่การศึกษา					
29	ข้าพเจ้ารู้สึกกังวลใจทุกครั้ง ที่เรียนภาษาไทย					
30	การเรียนวิชาภาษาไทยช่วยให้ ข้าพเจ้าเป็นคนช่างสังเกต มากขึ้น					
31	การเรียนวิชาภาษาไทยเป็น รากฐานสำคัญในการเรียน กลุ่มวิชาอื่น					
32	ข้าพเจ้าไม่อยากมาโรงเรียน เพราะต้องเรียนวิชาภาษาไทย					
33	เมื่อมีเวลาว่างข้าพเจ้าจะ ทบทวนภาษาไทย					
34	ข้าพเจ้าไม่สนใจจะ ศึกษาค้นคว้าเลย					
35	ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการเรียน วิชาภาษาไทยเป็นการ เสียเวลาเปล่า					
36	ข้าพเจ้าไม่เคยเข้าอ่าน หนังสือในห้องสมุด					

ลำดับ	ข้อความ	ความรู้สึก				
		เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	รู้สึก เฉยๆ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
37	การเรียนรู้วิชาภาษาไทย ทำให้ข้าพเจ้ามีความรู้ กว้างขวาง					
38	การเรียนรู้วิชาภาษาไทยทำให้ ข้าพเจ้าพูดคุยกับคนอื่น ๆ ได้ดี					
39	ข้าพเจ้าชอบแสดงในกิจกรรม ภาษาไทย					
40	การเรียนรู้วิชาภาษาไทยช่วย เสริมสร้างบุคลิกการเป็นผู้นำ ..					
41	การเล่นเกมในวิชาภาษาไทย ก่อให้เกิดความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์					
42	ข้าพเจ้ามีความเชื่อมั่นใน ตนเองมากขึ้นเมื่อได้เล่นเกม ..					
43	การตอบคำถามวิชาภาษาไทย ทำให้ข้าพเจ้าได้แสดงความ คิดเห็น					
44	ข้าพเจ้าอยากให้มีการเล่นเกม และตอบคำถามในวิชาภาษาไทย ทุกวัน					

ลำดับ	ข้อความ	ความรู้สึก				
		เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	รู้สึกเฉยๆ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
45	ข้าพเจ้าชอบแสดงความคิดเห็น และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ขณะเรียนวิชาภาษาไทย					
46	ข้าพเจ้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ใน การเรียนวิชาภาษาไทยด้วย ความสบายใจ					
47	ข้าพเจ้าภูมิใจที่ได้เป็นตัวแทน ของกลุ่มออกมาเสนอความคิดเห็น หน้าชั้นเรียน					
48	การพูดแสดงความคิดเห็นช่วย ส่งเสริมการใช้ภาษาของข้าพเจ้า					
49	ข้าพเจ้าสนใจและติดตาม กิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับ ภาษาไทยทางโทรทัศน์เสมอ					
50	ข้าพเจ้ารู้สึกไม่พอใจที่ถูก เพื่อน ๆ เลือกเป็นตัวแทนพูด แสดงความคิดเห็นหน้าชั้นเรียน					

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ นางสาวพรพิศ เกื้อมนนเจียร
 วันเดือนปีเกิด วันที่ 6 เดือน มีนาคม พุทธศักราช 2509
 สถานที่เกิด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม
 สถานที่อยู่ปัจจุบัน บ้านเลขที่ 44/15 ถนนเสือป่า อำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี 70000
 โทรศัพท์ (032) 315369
 สถานที่ทำงาน โรงเรียนเทศบาล 5 (พลโยธินรามินทร์ภักดี) ถนนเพชรเกษม
 อำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี 70000
 โทรศัพท์ (032) 338604

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2530 ศศ.บ. มหาวิทยาลัยรามคำแหง
 พ.ศ. 2536 ค.บ.สถาบันราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง ราชบุรี
 พ.ศ. 2541 กศ.ม. (วิชาเอกการประถมศึกษา)
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

การศึกษามลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทย
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน

บทคัดย่อ

ของ

พรพิศ เกื้อมนมเจียร

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการประถมศึกษา

มกราคม 2542

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2540 โรงเรียนเทศบาล 5 (พหลโยธินรามินทรภักดี) อำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 30 คน สุ่มตัวอย่างอย่างง่ายเป็นกลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลอง ด้วยการจับสลาก โดยกลุ่มควบคุม ได้รับการฝึกด้วยเกมกลุ่มทดลอง ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกันใช้เวลาในการทดลอง 96 คาบ คาบละ 20 นาที สัปดาห์ละ 15 คาบ เป็นเวลา 6 สัปดาห์

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบวัดความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทย การวิจัยครั้งนี้ใช้ randomized control-group pretest posttest design ใช้สถิติการแจกแจงของ t-test แบบ independent ในรูปของ difference scores

ผลการศึกษาพบว่า

1. นักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมกับนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยไม่แตกต่างกัน
2. นักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมกับนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน มีความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 โดยนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกันมีความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกม

A STUDY OF PRATHOMSUKSA V STUDENTS' THAILANGUAGE ACHIEVEMENT
AND INTEREST IN LEARNING THAILANGUAGE USING GAMES WITH
DIFFERENT QUESTIONS

AN ABSTRACT

BY

PORNPIT TEENMONTEAN

Presented in partial fulfillment of the requirements for the
Master of Education degree in Elementary Education
at Srinakharinwirot University

January 1999

The purposes of this study was to study Prathomsuksa V students' learning achievement and the interest in learning Thai language using games with different questions. The subjects were Prathomsuksa V students at Municipal school (Phaholyothinramindrapakdi), Amphoe Muang, Changwat Ratchaburi during the second semester of 1997 academic year. Two classes were simply randomized into two experimental groups with 30 students in each group. Both groups were taught by researcher for 6 weeks. This study was designed by using the randomized control group pretest-posttest. The data were statistically analyzed by using the t-test difference scores.

The findings were as follows :

1. There was no significantly different in learning achievement between two experimental groups.
2. The students' interest in learning Thai language between two experimental groups was significantly different at the level of .05.