

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติ

สารนิพนธ์
ของ
ไศภิต รุ่งทอง

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษา
พฤษภาคม 2549
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผศ.ดร.จิรา
พรทิพย์
จิรา

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติ

บทคัดย่อ
ของ
โสภิต รุ่งทอง

25 ก.ค. 2549

เสนอตอบบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษา

พฤษภาคม 2549

๒ ๒๘๔๖๕

โคกิต รุ่งทอง (2549) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติ สารนิพนธ์ กศ ม (การมัธยมศึกษา) กรุงเทพฯ
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุมานัน รุ่งเรืองธรรม

การวิจัยครั้งนี้ มีความมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน กับการสอนแบบปกติ และเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนแบบปกติ

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 โรงเรียนธัญรัตน์ อำเภอธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี รวม 100 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 50 คน กลุ่มควบคุม 50 คน สุ่มตัวอย่างโดยวิธีสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย และแบบสอบถามวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ t-test for Dependent และ t-test for Independent

ผลการวิจัยปรากฏว่า

- 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนก่อนการทดลองและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 01
- 2 เจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนก่อนการทดลองและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 01
- 3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติก่อนการทดลองและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 01
- 4 เจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติก่อนการทดลองและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 01
- 5 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนแบบปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 01
- 6 เจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนแบบปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 01

A COMPARISON OF MATHAYOMSUKSA III STUDENTS' ACHIEVEMENT
AND ATTITUDE TOWARD THAI GRAMMAR THROUGH GAMES
AND TRADITIONAL METHOD OF TEACHING

AN ABSTRACT
BY
SOPIT RUNGTHONG

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Master of Education degree in Secondary Education
at Srinakharinwirot University
May 2006

Sopit Rungthong (2006) *A Comparison of Mathayomsuksa III Student's*

Achievement and Attitude Toward Thai Grammar Through Games and Traditional Method of Teaching Master's Project, M Ed (Secondary Education)

Bangkok Graduate School, Srinakharinwirot University Project Advisor Assist Prof Sumanin Rungruangtham

The purpose of this study was to compare Mathayom Suksa III achievement and attitude toward Thai grammar through games and traditional method of teaching

The sample used in study were 2 classes of 100 Mathayom Suksa III students, at Thanyarat School, Amphoe Thanyaburi, Patumthani Province in the second semester of 2005 academic year They were selected by cluster random sampling into experimental group and control group with 50 students in each

The instruments used in this study were the lesson plans The Thai grammar achievement test and the attitude toward Thai language questionnaire The t-test independent and dependent were used statistically data analysis

The results of the study indicated that

1 The Thai grammar achievement of the experimental group before and after the experiment was significantly different at the 01 level

2 The attitude toward Thai language of the experimental group before and after the experiment was significantly different at the 01 level

3 The Thai grammar achievement of the control group before and after the experiment was significantly different at the 01 level

4 The attitude toward Thai language of the control group before and after the experiment was significantly different at the 01 level

5 The Thai grammar achievement between the experimental group and the control group was significantly different at the 01 level

6 The attitude toward Thai language of the experimental group and the control group was significantly different at the 01 level

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร และคณะกรรมการสอบ ได้พิจารณาสารนิพนธ์เรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและเจตคติต่อการเรียน วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติ ของ ไชยสิทธิ์ รุ่งทอง ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษา มหบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

สมานิน รุ่งเรืองธรรม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สมานิน รุ่งเรืองธรรม)

ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

สมานิน รุ่งเรืองธรรม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สมานิน รุ่งเรืองธรรม)

คณะกรรมการสอบ

สมานิน รุ่งเรืองธรรม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สมานิน รุ่งเรืองธรรม)

ประธาน

บังอร พานทอง
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. บังอร พานทอง)

กรรมการสอบสารนิพนธ์

ขจรศรี ชาทิกานนท์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ขจรศรี ชาทิกานนท์)

กรรมการสอบสารนิพนธ์

อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

(รองศาสตราจารย์ ดร. สมชาย ชูชาติ)

วันที่ 13 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2549

ประกาศคุณูปการ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่ง ของผู้ช่วย-ศาสตราจารย์ สุมานัน รุ่งเรืองธรรม อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ที่ได้อบรมสั่งสอน ให้คำแนะนำ ข้อคิดเห็นต่างๆ ด้วยเมตตาจิตและความโอบอ้อมอารี ตลอดจนตรวจแก้สารนิพนธ์ให้สมบูรณ์ และดียิ่งขึ้น ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงยิ่ง

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร บัณฑิต พานทองที่กรุณาตรวจแก้ไขข้อและบทคัดย่อภาษาอังกฤษของสารนิพนธ์ฉบับนี้ กราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์อัจฉรา สุขารมณ์ ที่ได้อบรมสั่งสอนด้วยเมตตาธรรม และแนะนำวิธีการทางสถิติ และสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัยในทุกเรื่องเสมอมา ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ขจรศรี ชาทิกานนท์ ที่ได้ให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการตรวจแก้สารนิพนธ์นี้ ด้วยความรักและห่วงใยตลอดเวลา

ท้ายนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณคุณพ่อคุณแม่อย่างสุดซึ้ง ที่ได้ให้ความสำคัญและรอคอยความสำเร็จการศึกษาของผู้วิจัย ขอบขอบคุณพี่ๆ หลานๆ กัลยาณมิตรเพื่อนครูอาจารย์ ในหน่วยงานบางท่าน ขอบขอบคุณเพื่อนต่างหน่วยงาน อ สุขฤทัย เสาะหาหยิ่ง กัลยาณมิตรเพื่อนๆ ที่กำลังศึกษาต่อปริญญาโทกลุ่มการสอนภาษาไทย กลุ่ม 8 คน ที่ดูแลเรื่องอันเป็นธุระของผู้วิจัยตลอดระยะเวลาที่ผู้วิจัยศึกษาอยู่ จนกระทั่งทำสารนิพนธ์ฉบับนี้ลุล่วงด้วยดี

โสภิต รุ่งทอง

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	3
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	4
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	5
สมมติฐานของการวิจัย	7
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนหลักภาษาไทย	8
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมและการใช้เกมประกอบการสอน	10
ความหมายของเกม	10
ชนิดและประเภทของเกม	11
หลักในการเลือกเกม	13
วิธีใช้เกมประกอบการสอน	15
ความสำคัญของเกมที่มีต่อการเรียนการสอน	16
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมประกอบการสอน	19
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเจตคติ	23
ความหมายของเจตคติ	23
องค์ประกอบของเจตคติ	25
ลักษณะสำคัญของเจตคติ	26
สาเหตุของการเกิดเจตคติ	26
การเปลี่ยนแปลงเจตคติ	27
ประโยชน์ของเจตคติ	28
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเจตคติต่อการเรียนภาษาไทย	29
3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	30
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	30
เนื้อหาและระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	30
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	31
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	31

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 (ต่อ)	36
แบบแผนการวิจัย	36
การดำเนินการศึกษาค้นคว้า และการเก็บรวบรวมข้อมูล	37
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	41
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	48
ความมุ่งหมายสมมติฐาน และวิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า	48
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า	51
อภิปรายผล	52
ข้อเสนอแนะ	57
บรรณานุกรม	58
ภาคผนวก	64
ประวัติย่อของผู้วิจัย	228

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 เกมที่ใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	33
2 แบบแผนการวิจัย	36
3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียน กลุ่มทดลองก่อนและหลังการทดลอง	42
4 ผลการเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียน กลุ่มทดลองก่อนและหลังการทดลอง	43
5 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียน กลุ่มควบคุมก่อนและหลังการทดลอง	44
6 ผลการเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียน กลุ่มควบคุมก่อนและหลังการทดลอง	45
7 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียน กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม	46
8 ผลการเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียน กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม	47
9 แสดงค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยจำนวน 40 ข้อ	194
10 แสดงค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบสอบถามวัดเจตคติต่อการเรียนวิชา ภาษาไทย	195

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ภาษามีความสำคัญต่อมนุษย์ ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารระหว่างกันใช้ในการศึกษาเล่าเรียน การถ่ายทอดความคิด วัฒนธรรม และความเจริญจากชนรุ่นหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่ง ภาษาไทยมีความสำคัญต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ภาษาไทยมีความสำคัญกว่าภาษาอื่น เป็นภาษาที่เราใช้ตลอดชีวิต ภาษาไทยจึงเป็นวิชาที่สำคัญที่สุดสำหรับเด็กไทย จะต้องเอาใจใส่ฝึกฝนให้เกิดการเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด และในการเรียนวิชาอื่นๆ ผู้เรียนจะสามารถนำความรู้จากวิชาภาษาไทยไปใช้ประโยชน์ได้เพียงไร ขึ้นอยู่กับครูผู้สอนภาษาไทยจะใช้วิธีสอนที่เหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย และนำทักษะไปใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ได้มากที่สุด

ปัจจุบันสังคมไทยเข้าสู่ยุคการปฏิรูปการศึกษา โดยมุ่งปฏิรูปการเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 หมวด 4 ได้กล่าวถึงการจัดการศึกษาว่าต้องยึดหลักผู้เรียนทุกคน มีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการเรียนรู้ต้องจัดเนื้อหากิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจ ความถนัด และความแตกต่างของผู้เรียน ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญ สถานการณ์ และประยุกต์ใช้ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียน อำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544 ในด้านการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยนั้น สิ่งที่ถือว่าสำคัญ คือ การสอนให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และสามารถนำสาระการเรียนรู้ทั้ง 5 สาระ อันได้แก่ สาระการฟัง ดู พูด สาระการอ่าน สาระการเขียน สาระหลักและการใช้ภาษา สาระวรรณคดีและวรรณกรรม ไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง การมุ่งพัฒนาการเรียนรู้ทางภาษาไทยทั้ง 5 สาระของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพ สาระหลักภาษาเป็นสาระที่มีความสำคัญยิ่งเป็นเครื่องมือในการสื่อความหมายได้คงทนและปรากฏเป็นหลักฐานได้ดีกว่าสาระอื่น จึงต้องจัดกระบวนการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับหลักการที่ว่ายึดหลักผู้เรียนทุกคน มีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ ยึดหลักจัดกระบวนการเรียนรู้โดยจัดเนื้อหากิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจ ฝึกทักษะกระบวนการคิด และผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สื่อการเรียนที่อำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

หลักภาษาไทย คือ ระเบียบแบบแผนภาษาไทยที่มีไว้เพื่อให้ผู้ใช้ถือเป็นหลักร่วมกันในการใช้ภาษาได้ถูกต้อง (ฐะปะนีย์ นาครทรรพ 2512 5) หลักภาษาไทยช่วยอนุรักษ์ภาษาไทยอันเป็นเอกลักษณ์ของชาติให้คงอยู่ตลอดไป อีกทั้งช่วยให้ภาษาองกามอย่างมีระเบียบแบบแผน (สุจิตต์ เพียรชอบ, และสายใจ อินทร์ทรัพย์ 2522 168-169) หากขาดหลักภาษาเสียแล้วก็เท่ากับขาดบรรทัดฐานของภาษา จนเป็นเหตุให้ใช้ภาษาบกพร่อง ผิดพลาด และไขว่ไขว นานไปจะทำให้ภาษาเสื่อมไปได้ (ฐะปะนีย์ นาครทรรพ 2512 5)

การเรียนการสอนวิชาภาษาไทยมีความสำคัญมาก ครูมีบทบาทสำคัญที่จะให้ความรู้ทางภาษาไทยแก่นักเรียน เพื่อนักเรียนจะได้ใช้เป็นแนวทางในการใช้ภาษาอย่างถูกต้องต่อไป การสอนนักเรียนให้มีความรู้ทางภาษาไทยดีนั้น ครูควรสอนให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะของภาษาไทย ตลอดจนกฎเกณฑ์ต่างๆ ของภาษาไทยเพื่อให้ผู้เรียนยึดเป็นหลักในการใช้ภาษาไทย ซึ่งเรียกว่า หลักภาษาไทย (สมพล ฐูปูชา 2524 4)

ปัจจุบันนักเรียนส่วนใหญ่มีความบกพร่องในการเรียนรู้หลักภาษาไทย จากผลงานการศึกษาวิจัยของนักวิจัยหลายท่านเกี่ยวกับการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ยังไม่เข้าใจเนื้อหาวิชาหลักภาษา นักเรียนไม่ชอบเนื้อหาหลักภาษาไทย ไม่สามารถนำความรู้จากการเรียนรู้ไปขยายความรู้ และขาดทัศนคติที่ดีในการเรียนภาษาไทย ซึ่งข้อบกพร่องนี้ ผู้วิจัยหลายท่านได้พยายามแก้ไขปัญหาดังกล่าวอยู่ตลอดเวลา แต่ดูเหมือนว่าจะเป็นปัญหาที่ยืดเยื้อไม่จบสิ้น

การเรียนการสอนวิชาภาษาไทยเท่าที่ผ่านมา ไม่ประสบผลสำเร็จตามความมุ่งหมายเท่าที่ควร มีปัญหาหลายประการที่ทำให้ครูและนักเรียนเกิดทัศนคติที่ไม่ดีต่อวิชานี้ โดยเฉพาะเกี่ยวกับวิธีสอน ครูมักเน้นความรู้ให้นักเรียนท่องจำหลักเกณฑ์ข้อบังคับต่างๆ มากเกินไปโดยไม่คำนึงถึงบรรยากาศในการเรียน ทำให้นักเรียนเห็นว่าหลักภาษาเป็นวิชาที่ไม่น่าเรียน (สมพล ฐูปูชา 2524 4) และผลการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย พบว่าครูใช้วิธีสอนแบบบรรยายมากที่สุด ขาดเทคนิคที่น่าสนใจในการสอน นักเรียนต้องการให้ครูจัดกิจกรรมประกอบการเรียนและกิจกรรมเสริมหลักสูตรให้มากขึ้น ครูบางคนสอนโดยไม่คำนึงถึงความแตกต่างของนักเรียนแต่ละคน ใช้วิธีสอนเหมือนกันทุกห้อง ทำให้นักเรียนมองไม่เห็นความสำคัญและประโยชน์ของการเรียนภาษาไทย (สมพล ฐูปูชา 2524 5) ซึ่งจะเป็นผลทำให้เกิดความบกพร่องในการเรียนรู้ ครูควรพยายามสร้างบรรยากาศในการเรียนจัดกิจกรรมต่างๆ ที่น่าสนใจและสนุกสนาน ทั้งนี้เพื่อปลูกฝังให้นักเรียนมีใจรักและศรัทธาในการเรียนวิชาหลักภาษาไทย นักเรียนก็จะตั้งใจเรียนร่วมกิจกรรมเป็นอย่างดี และเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง (กรมวิชาการ 2521 1)

การแก้ไขปัญหารื่องการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียน นอกจากจะแก้ที่ตัวนักเรียนแล้ว ยังต้องพิจารณาที่ตัวครูผู้สอนและกลวิธีการสอนของครู กล่าวคือครูควรแสวงหาแนวทางการสอน และจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้หลากหลายรูปแบบ เพื่อพัฒนาการ

เรียนรู้หลักภาษาไทยของนักเรียน รวมทั้งส่งเสริมให้นักเรียนเห็นความสำคัญและสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้หลักภาษาไทยของนักเรียน

การจัดการเรียนการสอนใช้เกมประกอบการสอน ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยการกระทำ ช่วยพัฒนาความคิดของนักเรียน ส่งเสริมทักษะ การใช้ภาษา ช่วยฝึกทักษะทางภาษา และทบทวนเนื้อหาวิชาต่างๆ ใช้ประเมินผลการเรียนการสอน ใช้นำเข้าสู่วิธีเรียนเสริมบทเรียน ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและเพลิดเพลิน (อัจฉรา ชีวพันธ์ 2521 3)

การใช้เกมประกอบการสอน เป็นวิธีสอนภาษาไทยที่ช่วยให้นักเรียนสนุกสนานไม่เบื่อหน่ายในการเรียน ให้ความรู้โดยไม่รู้สึกตัว จูงใจให้นักเรียนสนใจเรียนโดยครูไม่ต้องบังคับ การใช้เกมประกอบการสอนส่งเสริมให้นักเรียนลงมือกระทำเอง ส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกับเพื่อน ได้ปรึกษาหารือและช่วยเหลือกัน ได้แสดงออกตามความสามารถ และเป็นวิธีสอนที่สอดคล้องกับธรรมชาติของเด็ก (ละเมียด ลิมอักษร 2518 3-4) และการเล่นเกมที่ช่วยให้เด็กมีความเจริญงอกงามในทุกๆ ทาง คือทางร่างกาย ทางจิตใจ ทางสติปัญญา ทางอารมณ์ และทางเจตคติ (ชัยรัตน์ พุทธิชาติ 2507 150) การใช้เกมประกอบการสอนเป็นแนวทางหนึ่งที่ทำให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีในการเรียนวิชาภาษาไทยก่อให้เกิดความสนใจในการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาเป็นช่วงวัยรุ่น ผู้เรียนไม่ชอบอยู่นิ่ง ชอบและสนใจเข้าร่วมกิจกรรมที่สนุกสนาน แปลกใหม่ ท้าทายความสามารถ (มหาวิทยาลัยสุโขทัย ธรรมาธิราช 2524 67) นับว่าการใช้เกมประกอบการเรียนการสอน เป็นกลวิธีการสอนที่น่าสนใจและเหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการเรียนการสอน เพราะเป็นแรงจูงใจให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ สนุกสนาน ไม่เบื่อหน่าย ในการเรียน ทำให้บรรยากาศในการเรียนดีขึ้น ทำให้การเรียนการสอนประสบผลสำเร็จได้เป็นอย่างดี เพื่อเป็นการพัฒนาการสอนหลักภาษาไทยให้น่าสนใจและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำการใช้เกมมาประกอบการสอนหลักภาษาไทย เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียน

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

- 1 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง
- 2 เพื่อเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง
- 3 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนแบบปกติ ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

4 เพื่อเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนแบบปกติ ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

5 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม กับการสอนแบบปกติ

6 เพื่อเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติ

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

ผลของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ทำให้ได้วิธีการสอนหลักภาษาไทย โดยใช้เกมประกอบการสอน อันจะเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนนำไปใช้พัฒนากระบวนการเรียนการสอนหลักภาษาไทย ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น และสร้างเจตคติที่ดีต่อนักเรียน

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า เป็นนักเรียนที่กำลังเรียนอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 โรงเรียนธัญรัตน์ อำเภอธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี จำนวน 13 ห้องเรียน 650 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า เป็นนักเรียนที่กำลังเรียนอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 โรงเรียนธัญรัตน์ อำเภอธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี จำนวน 100 คน ด้วยวิธีสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มควบคุม จำนวน 50 คน และกลุ่มทดลอง จำนวน 50 คน

ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 กำหนดเวลาเรียนกลุ่มละ 18 คาบ คาบละ 60 นาที กลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง ใช้เวลาสอนสัปดาห์ละ 4 คาบ รวมเวลาที่ใช้ทดลองสอนทั้งสิ้น 4 สัปดาห์ มีการทดสอบก่อนและหลังเรียน 2 คาบ รวมเวลาทั้งหมด 18 คาบ

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า เป็นเนื้อหาหลักภาษาไทย ช่วงชั้นที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 เรื่อง แบบสร้างของคำ ได้แก่ คำมูล คำประสม คำซ้อน คำซ้ำ คำสมาส และคำสมาสด้วยวิธีการสนธิ

ตัวแปรที่ศึกษา

- 1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ วิธีสอน 2 วิธี คือ
 - 1.1 การสอนโดยใช้เกม
 - 1.2 การสอนแบบปกติ
- 2 ตัวแปรตาม ได้แก่
 - 2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย
 - 2.2 เจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1 เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อกระตุ้น หรือเร้าใจให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนาน และเกิดความสนใจในบทเรียน โดยกำหนดจุดประสงค์การเล่นและวิธีการแข่งขันที่แน่นอนทั้งรายบุคคลและกลุ่ม เกมที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้เปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนแสดงความสามารถ และมีส่วนร่วมในกิจกรรม มีข้อมูลย้อนกลับ ส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักตัดสินใจแน่นอนในเวลาจำกัด

2 การสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน หมายถึง การนำเอาเกมมาใช้เป็นกิจกรรมประกอบการเรียนสอนในเนื้อหาวิชาหลักภาษาไทย ช่วงชั้นที่ 3 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง แบบสร้างของคำ ได้แก่ คำมูล คำประสม คำสมาส และคำสมาสด้วยวิธีการสนธิ ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน ผู้วิจัยเลือกเกมที่สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังเหมาะสมกับเนื้อหาสาระ ความสามารถ ความสนใจของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากเกม เกมที่นำมาใช้ได้พัฒนารูปแบบมาจากเกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนในเนื้อหาวิชาภาษาไทยในระดับช่วงชั้นอื่นๆ มีการฝึกการทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม ซึ่งมีลำดับขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ชื่นนำเข้าสู่บทเรียน โดยการ บัตรคำ รูปภาพ ที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่ผู้เรียนรู้จัก สนใจ และเหมาะสม แล้ววิเคราะห์อภิปราย เพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อหาที่เรียน และการสนทนาทบทวนความรู้เดิมเพื่อเชื่อมโยงความรู้เดิมเข้าสู่เนื้อหาที่เรียน

ขั้นที่ 2 ขั้นตอนการเรียนการสอน เป็นขั้นของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้น

ผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้เกมประกอบการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมและได้แสดงออกถึง ความรู้ ความเข้าใจ ความคิด ในการแก้ปัญหาที่มีการแข่งขัน มีกติกาการเล่นที่เร้าความสนใจ มีการแข่งขันเป็นกลุ่ม ฝึกความสามัคคี ความพร้อมเพรียงในหมู่คณะของผู้เรียน ผู้เรียนเกิดความรู้และความเพลิดเพลินในการเรียนรู้

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป เป็นการสังเคราะห์สาระสำคัญของเนื้อหาที่เรียนจากกิจกรรมเกมจากการสรุปในใบงาน และการทำแบบฝึกหัด

ขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผล โดยการสังเกตจากการแสดงออกของผู้เรียน จากการสนทนาซักถาม และการตอบคำถามของผู้เรียน การปฏิบัติงานกลุ่ม และการนำเสนอผลงาน ความกล้าแสดงออกในการเข้าร่วมกิจกรรม ความสนใจ ความกระตือรือร้นในการเล่น การตรวจผลงานจากใบงานที่ให้ปฏิบัติจากกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งกิจกรรมเสริมที่กำหนดให้ผู้เรียนทำนอกเวลาทั้งรายบุคคลและกลุ่ม ซึ่งทำให้ผู้สอนทราบถึงพัฒนาการของผู้เรียนด้านความรู้ ความเข้าใจ และเจตคติของผู้เรียน ตลอดจนทราบปัญหาและอุปสรรค ในการเรียนการสอน เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขต่อไป

3 การสอนแบบปกติ หมายถึง การสอนหลักภาษาไทยที่ผู้วิจัยใช้รูปแบบการสอนและแผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนธัญรัตน์ จังหวัดปทุมธานี โดยใช้วิธีสอนแบบบรรยาย แบบอภิปราย แบบตัวอย่างไปหากฎเกณฑ์ แบบกฎเกณฑ์ไปหาตัวอย่าง และแบบแบ่งกลุ่ม ในการจัดการเรียนรู้

4 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ ความสามารถของนักเรียนที่จะแสดงพฤติกรรมตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544 ภายหลังสิ้นสุดการเรียนการสอน ซึ่งสามารถสังเกตและวัดได้จากคะแนนของนักเรียนในการทำแบบทดสอบและจากการตรวจแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย ช่วงชั้นที่ 3 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง แบบสร้างของคำ ได้แก่ คำมูล คำประสม คำซ้อนคำซ้ำ คำสมาส และคำสมาสด้วยวิธีการสนธิที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยผ่านการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพ ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นแล้ว จำนวน 40 ข้อ

5 เจตคติต่อการเรียนภาษาไทย หมายถึง แนวความคิด ความคิดเห็น หรือความรู้สึกของนักเรียนต่อการเรียนภาษาไทย การที่ผู้เรียนแสดงออกถึงความรับผิดชอบ พอใจในวิธีสอนภาษาไทย เอาใจใส่ต่อการเรียนภาษาไทย และตั้งใจร่วมกิจกรรมต่างๆ ทางภาษาไทย ซึ่งวัดได้จากแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยผ่านการวิเคราะห์หาอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นแล้ว จำนวน 20 ข้อ

สมมติฐานการวิจัย

- 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้เกมประกอบการสอนก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกัน
- 2 เจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้เกมประกอบการสอนก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกัน
- 3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกัน
- 4 เจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติก่อน และหลังการทดลองแตกต่างกัน
- 5 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนแบบปกติแตกต่างกัน
- 6 เจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนแบบปกติแตกต่างกัน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ทฤษฎีต่างๆ ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อทำความเข้าใจในหลักการ ทฤษฎี และผลการวิจัยต่างๆที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ซึ่งจะได้กล่าวถึงเอกสารและงานวิจัยตามหัวข้อต่อไปนี้

- 1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนหลักภาษาไทย
- 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมและการใช้เกมประกอบการสอน
- 3 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเจตคติต่อการเรียนภาษาไทย

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนหลักภาษาไทย

สภาพปัญหาในการเรียนการสอนหลักภาษาไทย เกิดขึ้นด้วยเหตุผลหลายประการได้มีครูผู้สอนและนักศึกษาได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนการสอนหลักภาษาไทยหลายท่าน เช่น

ประสิทธิ์ กาพย์กลอน (2519 : 19) เขียนไว้ว่า นักเรียนไม่ชอบ เรียนหลักภาษาไทย เพราะเนื้อหาเต็มไปด้วยกฎเกณฑ์ ต้องท่องจำรายละเอียดต่าง ๆ และอีกสาเหตุหนึ่งก็คือ ครูสอนแต่เนื้อหาหลักภาษาล้วนๆ นักเรียนไม่ทราบว่าจำเนื้อหาไปใช้ในการแสดงออกได้อย่างไร

สุเจตน์ (2520 : 31) แสดงความคิดเห็นว่า ปัญหาที่นักเรียนเกลียดหลักภาษาไทย เพราะมีทัศนคติไม่ดีต่อตำราหลักภาษาไทย ซึ่งมีรายละเอียดชื่อต่างๆใช้แต่ภาษาบาลี สันสกฤต บางตอนเป็นหลักภาษาอังกฤษ ชื่อแขก เช่น กาล มาลา วาจก วิธีการสร้างคำก็เป็นการสร้างคำของภาษาอื่น เป็นต้น ทำให้หลักภาษาไทยน่าเบื่อสำหรับคนไทย เพราะส่วนใหญ่มิใช่หลักภาษาไทยโดยตรง ซึ่งสอดคล้องกับความคิดของ ดวงมน ปริบูรณ์ (2517 : 38-40) ที่ว่า เนื้อหาหลักภาษาไทยเกิดจากความเข้าใจผิดว่า ภาษาไทยไม่มีไวยากรณ์ หรือถึงมีก็เป็นเพราะอิทธิพลของภาษาอื่น แท้จริงแล้วภาษาแต่ละภาษาย่อมมีระบบระเบียบของตนเอง ทำให้เกิดปัญหาความเข้าใจผิดในหลักวิชาและไม่ทราบจุดประสงค์ที่แน่นอนของการเรียนการสอนเนื้อหา

สุจิต เพียรชอบ และ สายใจ อินทร์พรหม (2522 : 171) สรุปปัญหาเกี่ยวกับการเรียนการสอนและความคิดเห็นของนักเรียนต่อวิชาภาษาไทยจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทำให้ทราบปัญหาเกี่ยวกับหลักภาษาไทยมากมายดังนี้คือ

- 1 ครูชอบเนื้อหาหลักภาษาไทยน้อยกว่าเนื้อหาอื่น ๆ ในวิชาภาษาไทยด้วยกัน
- 2 ครูมีความคิดเห็นว่า เนื้อหาหลักภาษาไทยสอนยาก

3 อุปกรณ์และตำราประกอบการสอนมีไม่เพียงพอ

4 ครูใช้วิธีสอนแบบเดิม คือ อธิบายแล้วบอกนักเรียนให้จด ไม่ใคร่ได้ทำกิจกรรม
ประกอบการสอนหลักภาษาไทย

5 ครูเกิดความท้อแท้ใจ เพราะไม่ได้รับการยกย่องจากผู้บริหาร เพื่อนครู และนักเรียน

6 เนื้อหาที่ปรากฏในหลักสูตรและแบบเรียน มีความซ้ำซ้อนกันในทุกๆระดับชั้น ทำให้
เกิดความซ้ำซากน่าเบื่อหน่าย

7 เนื้อหาหลักภาษาไทยยาก และไม่ใคร่เป็นประโยชน์ต่อการใช้ภาษาในชีวิต-
ประจำวันของนักเรียน

8 นักเรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อวิชา และไม่ชอบเรียนหลักภาษาไทยมากที่สุด

9 นักเรียนมีความคิดเห็นว่า เนื้อหาที่เรียนในวิชาหลักภาษาไทยยาก เรียนยาก
ไม่สนุก และไม่น่าสนใจ เมื่อเปรียบเทียบกับเนื้อหาอื่นในวิชาภาษาไทย นักเรียนสนใจเรียน
เนื้อหาอื่น เช่น วรรณคดีมากกว่า

จากสภาพปัญหาต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้น ในการเรียนการสอนหลักภาษาไทย ควรที่จะ
พัฒนาปรับปรุงการเรียนการสอนหลักภาษาไทยให้ดีขึ้น เพื่อที่จะเป็นหลักร่วมกันในการใช้
ภาษาอย่างถูกต้องตามระเบียบแบบแผน ซึ่งถือว่าเป็นการช่วยอนุรักษ์ภาษาอันเป็นเอกลักษณ์
ของชาติ ได้มีผู้เสนอช่องทางในการพัฒนาการเรียนการสอนหลักภาษาไทยดังนี้คือ

ฐะปะนีย์ นาครทรรพ (2523 1-2) ได้อธิบายในหนังสือคู่มือครูวิชาหลักภาษาไทย
ว่า ได้ระบุจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนเกิดความพอใจกับภาษาของตนเองยิ่งขึ้น และให้เกิด
สมรรถภาพเชิงสังเกตที่จะให้บรรลุวัตถุประสงค์ข้อนี้ ครูจะต้องปรับปรุงวิธีการสอน โดยทำให้
บรรยากาศในห้องเรียนเอื้ออำนวยต่อการที่นักเรียนจะเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง หลีกเลี่ยงในสิ่งที่จะ
ทำให้นักเรียนงุนงง ครูจำเป็นที่ต้องรู้วัตถุประสงค์ของการสอนแต่ละเรื่องให้ดี เพื่อที่จะได้จัด
กิจกรรมให้ตรงตามวัตถุประสงค์ ครูมีความมั่นใจในการสอน โดยศึกษาคู่มือครูเป็นการเสริม
ความรู้ของตนให้กว้างขวาง

แนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนหลักภาษาไทยที่น่าสนใจ และมีความหมาย
ต่อตัวเด็กนั้น ควรทำให้เด็กเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่ควบคู่ไปกับการเรียนรู้ที่ได้รับ
ดังนั้นการสอนแบบเล่นปนเรียน จัดกิจกรรมหรือเกมประกอบการสอน จึงเป็นวิธีการ
หนึ่งที่จะทำให้การเรียนการสอนวิชาหลักภาษาไทยได้ผลดียิ่งขึ้น ทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่าย
เกิดทัศนคติที่ดีในการเรียน ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญกับ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพราะทัศนคติที่ดีในการเรียนเป็นรากฐานที่สำคัญของการเรียน เป็น
แนวทางที่จะทำให้นักเรียนเกิดความตั้งใจเรียน อยากรู้ อยากเห็นในวิชาที่เรียนและเอาใจใส่
นึกถึงการเรียนอย่างแท้จริง นอกจากนี้ยังทำให้นักเรียนเกิดความพอใจ ขวนขวายพยายาม
ค้นคว้าหาความรู้ เตรียมพร้อมที่จะแก้ไขอุปสรรคต่าง ๆ ให้ผ่านพ้นไป เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์

ที่วางไว้ (นภาพร เมษรักชาวนิช 2515 : 52) ซึ่งศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างนิสัยในการเรียนทัศนคติในการเรียนกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ว่ามีความสัมพันธ์ในทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 01

2 ทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม

ความหมายของเกม

เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎเกณฑ์ มีกติกาบุคคลส่วนมากต้องเคยเล่นเกมกันมาแล้ว ซึ่งมีทั้งเกมเฉื่อยและเกมที่ต้องใช้ความไว ประเภทของเกมต่าง ๆ เหล่านี้ขึ้นอยู่กับทักษะ ความว่องไว และความแข็งแรง การเล่นเกมนี้ มีทั้งคนเล่นคนเดียว สองคน สามคน หรือเล่นเป็นกลุ่มที่มีจำนวนมาก ๆ บางเกมก็ให้ประโยชน์เพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดและสนุกสนาน แต่บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะ บางส่วนของร่างกาย จิตใจ และสมองเป็นพิเศษ ซึ่งได้มีผู้ให้ความหมายของเกมไว้ดังนี้

อาร์โนลด์ (Arnold 1965 : 110-113) ให้ความหมายว่า เกมคือการเล่น ซึ่งอาจมีเครื่องเล่นหรือไม่มีเครื่องเล่นก็ได้ เกมเป็นสิ่งที่อาจกล่าวได้ว่ามีความใกล้ชิดกับเด็กมาก มีความสัมพันธ์กับชีวิต และพัฒนาการของเด็กมาตั้งแต่เกิด จนทำให้เกือบลืมไปว่า การเล่นสำหรับเด็กนั้น มีส่วนช่วยในการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กเป็นอย่างมาก

ใน Encyclopedia Dictionary and Directory of Education ให้ความหมายของเกมว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่ประกอบด้วยกฎเกณฑ์ที่แน่นอน มีกำหนดเวลา และเป็นกิจกรรมที่มีการแข่งขัน เกมช่วยให้ผู้เล่นมีโอกาสดูแลความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันรู้จักควบคุมตัวเอง และมีความยุติธรรม เกิดทักษะ และคุณลักษณะที่ดีในตัวผู้เล่น เช่น ความสำนึก การพิจารณาไตร่ตรอง การตัดสินใจ และความกล้าหาญ บิवास และแอกการ์วอล (Biwas, & Aggarqwal 1971 : 69) กล่าวว่า เกมทำให้ร่างกายได้ออกกำลังกาย ก่อให้เกิดความบันเทิง และในขณะเดียวกันก็ปลูกฝังความมีน้ำใจนักกีฬา

ใน New Standard Encyclopedia (1969 G-2) ให้ความหมายไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎเกณฑ์กติกา ซึ่งมีทั้งเกมที่เล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็เล่นเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด เพื่อความสนุกสนาน บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของจิตใจเป็นพิเศษ

บูคอด (Boocok 1971 : 106-108) กล่าวว่า เกมการสอน เป็นกิจกรรมการเล่นซึ่งมีมาแต่เดิมและมีการเล่นที่สร้างขึ้นใหม่ในสังคมและพลศึกษา รวมทั้งเกมการจำลองสภาพแวดล้อมกิจกรรมประกอบการสอน แบ่งเป็น 3 ชนิดได้แก่ เกม สถานการณ์จำลอง และบทบาทสมมติ และได้ให้ความหมายของเกมว่าเกมนั้นหมายถึง กิจกรรมที่ก่อให้เกิดความ

สนุกสนาน ซึ่งมีการแข่งขันกันอย่างมีจุดหมาย และมีกฎเกณฑ์ ส่วนประกอบที่สำคัญคือ ผู้เล่น จุดมุ่งหมาย และกฎเกณฑ์

จรินทร์ ธานีรัตน์ (2524 : 1) กล่าวว่าเกมมีความหมายหลายอย่าง เช่น หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ไม่มีกติกาซับซ้อนมากนัก เป็นการเล่นที่ส่งเสริมให้เกิดทักษะการเคลื่อนไหว ขั้นมูลฐาน อาจได้แก่การเล่นเพื่อทดสอบสมรรถภาพตนเอง การเล่นเพื่อเลียนแบบสัตว์ หรือเครื่องจักร การเล่นประกอบเสียงเพลง การเล่นเพื่อความสนุกสนาน เป็นต้น นอกจากนี้ เกม อาจหมายถึง การแข่งขันกีฬาในการเฉลิมฉลองหลายประเภท เช่น การแข่งขันกีฬาโอลิมปิก การแข่งขันกีฬาภาพพื้นเอเชีย เป็นต้น หรืออาจหมายถึงการเล่นกีฬาบางประเภทก็ได้

วิมลศิริ ร่วมสุข (2525 : 68) ให้ความหมายว่าเกม หมายถึง ระบบการแข่งขันที่มีผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ผู้เล่นจะต้องเล่นตามกฎเกณฑ์ที่กำหนด และเมื่อสิ้นสุดลงแล้ว ก็จะมีการตัดสินแพ้ ชนะ วิธีสอนด้วยเกมหมายถึงวิธีการสอนที่นำเอาเกมการแข่งขันต่าง ๆ มาใช้ประกอบการสอน เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและสนุกสนานไปกับบทเรียน

ทิศนา ขัมณี และคนอื่น ๆ (2522 : 20) อธิบายว่า เกมเป็นวิธีการหนึ่งซึ่งสามารถนำมาใช้ในการสอนได้ดี โดยครูผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมติขึ้นให้ผู้เรียนลงเล่นด้วยตนเอง ภายใต้อัตนัย ข้อตกลง หรือกติกาอย่างใดอย่างหนึ่งที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่งอันจะมีผลออกมาในรูปของการแพ้ชนะ วิธีการนี้ช่วยให้ผู้เรียนวิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิด และพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจและนอกจากนี้ ยังช่วยให้ผู้เรียนเกิด ความสนุกสนานในการเรียนอีกด้วย

สมพล รูปนุชา (2524 : 14) ให้ความหมายว่า เกมการสอน หมายถึง กิจกรรมในการเรียนการสอนที่ใช้วิธีการของเกมมาเป็นหลัก มีจุดมุ่งหมายที่สำคัญ คือ ให้เด็กเกิดการ เรียนรู้จากเกม

ชัยพร รูปน้อย (2540 : 80) ให้ความหมายของเกมว่า เกม หมายถึง กิจกรรมทางพลศึกษาที่เล่นโดยไม่มีกติกาที่สลับซับซ้อน ผู้เล่นเกิดความสุขสนุกสนานพึงพอใจ พัฒนา ทักษะการเคลื่อนไหว และพัฒนาสติปัญญา รวมทั้งปฏิภาณไหวพริบในการแข่งขัน

จึงอาจกล่าวโดยสรุปว่า การสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน หมายถึง กิจกรรมในการเรียนการสอนที่ผู้เรียนมีการแข่งขันกันอย่างมีจุดหมาย และมีกฎเกณฑ์เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในเรื่องที่เรียน และสนุกสนานไปกับบทเรียนนั้น ๆ

ชนิดและประเภทของเกม

สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และลออ ชุตินทร (2525 : 226-232) แบ่งเกมสำหรับเด็กตามประโยชน์ที่ผู้รับจะได้รับเป็นส่วนใหญ่ได้ 3 ประเภท

1 เกมเพื่อความสนุกเพลิดเพลิน เป็นเกมประเภทหนึ่ง ซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีเล่นและสิ่งประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่น แต่เน้นเพื่อความเพลิดเพลินเป็นส่วนใหญ่

2 เกมเสริมทักษะการเคลื่อนไหว เป็นเกมซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่นและสิ่งประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่น แต่เน้นการเสริมทักษะการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อใหญ่ เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่วว่องไว และมีกติกาการเล่นง่าย ๆ เกมเสริมทักษะการเคลื่อนไหวส่วนมากมีดนตรี เพลงคำคล้องจองและคำถาม คำตอบ ประกอบในวิธีเล่นด้วย

3 เกมเสริมทักษะการเรียนรู้ เป็นเกมซึ่งมีจุดมุ่งหมาย จำนวนผู้เล่น มีกติกาการเล่นเล็กน้อยและมีสิ่งประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่น แต่เกมเสริมบทเรียน ส่วนมากจะเป็นเกมในร่ม และมีจุดมุ่งหมายเน้นการแข่งขันเสริมการเรียนรู้มากกว่าการออกกำลังกาย

สำหรับชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2521 : 78) แบ่งเกมฝึกทักษะไว้ 6 ประการ คือ

1 เกมฝึกทักษะการฟังและระยาะความสนใจ เกมประเภทนี้ควรเริ่มในระยะแรก ๆ ที่เด็กเข้าเรียนใหม่ ๆ เพื่อให้เด็กเป็นผู้ฟังที่ดี และมีความสนใจต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดนานขึ้น ครูอาจเลือกเกมที่มี ผู้รู้จักดี แล้วอ่านให้นักเรียนฟังหลายครั้งจนแน่ใจว่านักเรียนทุกคนคุ้นกับเรื่องดีพอ จากนั้นครูลองอ่านเรื่องนั้นใหม่ แล้วใส่ตัวละครให้ผิด ๆ ถูก ๆ ให้นักเรียนฟังและคอยหาที่ผิด บางครั้งครูอาจเปลี่ยนทั้งข้อหรือเรียงลำดับเรื่องผิดจากที่อ่านให้นักเรียนฟังมาแล้ว เพื่อให้เด็กช่วยกันแก้ไขให้ถูกต้อง

2 เกมฝึกการปฏิบัติตามคำสั่ง มีลักษณะคล้ายเกมฝึกการฟัง คือ เด็กต้องฟังเสียก่อน แล้วปฏิบัติตามเช่น การสั่งให้เด็กไปแตะเก้าอี้ โต๊ะ แล้วกลับมาในที่ ครูเพิ่มจำนวนสิ่งของมากขึ้น

3 เกมสำหรับสอนมโนทัศน์ เกี่ยวกับจำนวนได้แก่ การท่องคำคล้องจองของจำนวน

4 เกมฝึกการฟังเสียง เด็กชอบฟังเสียงและชอบส่งเสียง เด็กจะเรียนรู้ว่ารูปภาพจะต้องมีชื่อ เช่น รูปภาพที่เป็นชื่อของเด็ก และอักษรที่ออกเสียงเป็นชื่อของตน การสอนให้รู้จักภาพชื่อของตนโดยให้เด็กนั่งติวงษ์บัตรชื่อตน ครูจะถือบัตรแบบเดียวกัน เมื่อครูชูบัตรชื่อใครขึ้นเด็กจะต้องทราบดีแล้วจะได้รับอนุญาตให้ทำอะไรอย่างหนึ่ง เป็นรางวัล

5 เกมฝึกการรู้จักอักษรจะช่วยให้เด็กจำได้ว่าชื่อใดใช้อักษรใด เช่น ครูเรียกชื่อ "ปรีชา" ให้เด็กบอกเสียงอักษรหน้า และหาว่าเสียงของในห่องมีอะไรที่ขึ้นต้นด้วยอักษรตัวนี้ ครูจะเรียกชื่อสิ่งของนั้นให้ฟัง หรือทำอักษรขนาดใหญ่เท่าตัวเด็กวางไว้รอบห้อง เมื่อครูออกเสียงประจำตัวนักเรียนคนใดนักเรียนคนนั้น ก็วิ่งไปในช่องตัวอักษรนั้น

6 เกมฝึกสมองและร่างกาย ซึ่งมีขอบเขตกว้างมาก เกมที่ได้กล่าวมาแล้วก็ต้องใช้สมองและร่างกายรวมด้วยทั้งนั้น เกมที่ฝึกจินตนาการและสมองโดยตรง เช่น เกมที่ทำให้เด็กคุ้นกับคำแรก-กลาง-สุดท้าย อาจให้เด็กเข้าแถวตามความสูงไปหาต่ำ แล้วให้นักเรียนคนหนึ่งหาคนวางอยู่ที่ใด

ชัยพร รูปน้อย (2540 : 37) กล่าวว่า เกมมีหลายประเภทด้วยกัน ซึ่งแบ่งได้ดังนี้

- 1 เกมทั่วไป หมายถึงเกมทั่วไปที่เล่นเป็นรายบุคคล หรือเล่นจำนวนมาก
- 2 เกมแบบผลัด แข่งขันกันระหว่างกลุ่ม มีอุปกรณ์ช่วย
- 3 เกมทดสอบเกี่ยวกับบทเรียนในหลักสูตร ใช้เล่นนำเข้าสู่บทเรียนประกอบบทเรียน หรือสรุปบทเรียนก็ได้

4 เกมทดสอบประสาท ใช้ฝึกประสาททำให้เกิดความว่องไว ปฏิบัติได้ตอบที่รวดเร็ว ผู้นำเกมจะต้องมีเทคนิคในการสร้างบรรยากาศให้สนุกสนาน

- 5 เกมเล่นเป็นทีม อาจแบ่งเป็น 2 ทีม หรือมากกว่าก็ได้
- 6 เกมเงียบ อาจใช้แข่งขันคนเดียวหรือเป็นหมู่ ห้ามใช้เสียง
- 7 เกมการเคลื่อนไหวประกอบเพลง

จากชนิดและประเภทของเกมดังกล่าว ผู้วิจัยนำเกมประเภทเสริมทักษะการเรียนรู้เน้นการคิดแก้ปัญหา พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และฝึกปฏิภาณไหวพริบของผู้เรียน ซึ่งอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย และเป็นเกมที่รู้จักกันดีทางโทรทัศน์ ซึ่งมีลักษณะของการเสี่ยงโชคผสมอยู่ด้วย

โคลัมบัส (เยาพา เดซาคุปต์ 2525 : 54, อ้างอิงจาก Columbus 1979 : 141) ได้แบ่งเกมออกเป็น 6 ประเภท คือ

- 1 เกมฝึกการกระทำ
- 2 เกมการศึกษา
- 3 เกมการฝึกทักษะทางกาย
- 4 เกมฝึกทักษะทางภาษา
- 5 เกมทายบัตร
- 6 เกมพิเศษต่าง ๆ

สมพล รูปบูชา (2524 : 15) ได้แบ่งเกมภาษาไทยออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

- 1 เกมการสอนวรรณคดี เช่น การแข่งขันจับคู่ตัวละครในวรรณคดี การแข่งขันหาคำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกัน เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดี
- 2 เกมการใช้ภาษา เช่น การแข่งขันเขียนคำ การแข่งขันอ่านคำ เกมเปิดพจนานุกรม เกมหาคำตรงกันข้าม เกมเรียงประโยค เป็นต้น
- 3 เกมหลักภาษา เช่น เกมคำเป็นคำตาย เกมลักษณะนาม เกมวรรณยุกต์ เกมอักษรนำ เกมเรียงคำ เกมคำประสม เป็นต้น

หลักในการเลือกเกม

การใช้เกมประกอบการสอนจะส่งผลต่อการเรียนรู้และความสามารถของนักเรียนหรือไม่ ขึ้นอยู่กับการเลือกเกมของครูว่าตรงกับความสนใจของนักเรียน ตรงตามจุดประสงค์

หรือไม่ หากครูเลือกเกมโดยไม่คำนึงถึงความต้องการของผู้เรียน จุดประสงค์การเรียนรู้ และความสามารถของผู้เรียนแล้ว การใช้เกมก็ไม่ส่งผลต่อการเรียนรู้เลย กลับจะทำให้เสียเวลาในการเรียนมากยิ่งขึ้น ทูบลัดและซาโบ (Trublood, & Szabo 1977 35-40) เสนอหลักการคัดเลือกเกมประกอบการสอนดังนี้

- 1 เหมาะสมกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้
- 2 เหมาะสมกับวัย ความสามารถ ความสนใจ และวุฒิภาวะของนักเรียน
- 3 นักเรียนส่วนมากหรือทั้งหมดมีโอกาสได้ร่วมกิจกรรมนั้น
- 4 เป็นเกมที่มีกฎ กติกาการเล่นง่าย ๆ แต่ซับซ้อนในตัวเอง
- 5 อุปกรณ์การเล่นหาง่าย ทำง่ายหรือมีราคาไม่แพง
- 6 เป็นเกมที่มีลักษณะของการเสี่ยงโชคสมอยู่บ้าง เพราะจะทำให้นักเรียนทุกระดับ
- 7 ความสามารถมีโอกาสแพ้-ชนะพอ ๆ กัน อันจะทำให้เกมสนุกสนานมากยิ่งขึ้น

ในการเลือกเกมมาจัดเป็นกิจกรรมการสอนนั้น นิตยา ฤทธิ์โยธี (2514 16) ได้เสนอแนะหลักการเลือกเกมไว้ ดังนี้

- 1 เกมนั้นจะต้องช่วยให้การสอนเกิดผลสัมฤทธิ์ตามจุดมุ่งหมาย
- 2 เกมนั้นจะต้องเป็นประโยชน์ตามที่ครูต้องการ กล่าวคือ เกมจะช่วยให้เด็กได้ฝึกเรื่องที่เรียนอยู่ เด็กสามารถประเมินผลตนเองได้ ทำให้เด็กมีความก้าวหน้าในด้านทักษะและความสามารถของตนเอง ช่วยฝึกความมีน้ำใจเป็นนักกีฬาและช่วยให้ครูสังเกตเด็ก ศึกษาเด็กแต่ละคนเพื่อที่จะหาวิธีปรับปรุงและส่งเสริมเด็กต่อไป
- 3 เกมนั้นจะต้องเหมาะสมกับเด็ก กล่าวคือ จะต้องมีการอธิบายการเล่นอย่างชัดเจน เกมไม่ยากเกินไป มิฉะนั้นเด็กอาจจะเบื่อ ครูควรเลือกเกมให้เหมาะสมกับเด็กกลุ่มเก่งและกลุ่มอ่อน และควรเปิดโอกาสให้เด็กกลุ่มอ่อนชนะบ้าง เพื่อส่งเสริมกำลังใจและก่อให้เกิดความรู้สึกสัมฤทธิ์ผล อันจะก่อให้เกิดเจตคติต่อการเรียน
- 4 เกมนั้นจะต้องใช้เวลาและสถานที่ที่เหมาะสม เกมที่ใช้เวลานานเกินไป จะทำให้เด็กหมดความสนใจและได้ผลต่อการเรียนน้อย ครูจึงต้องกำหนดเวลาและตกลงกับนักเรียนให้แน่ชัด นอกจากนี้หากเกมใดก่อให้เกิดเสียงรบกวนห้องข้างเคียงมากเกินไป ควรจะงดใช้เกมนั้น
- 5 รูปแบบของเกมเป็นที่น่าสนใจ หากเกมใดต้องใช้อุปกรณ์การเล่น อุปกรณ์การเล่นนั้นควรทำด้วยฝีมือพอสมควรเพื่อให้เป็นที่สนใจของเด็ก เช่น มีสีสะดุดตา สวยงาม และครูอาจให้เด็ก ช่วยคิดเกมที่น่าสนใจขึ้นมาบ้างก็ได้

ขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน

เพื่อให้การใช้เกมประกอบการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องรู้จักเลือกเกมให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ โดยอาศัยประสบการณ์ ความรู้ ความสามารถ

และทักษะในการเลือกเกมที่สำคัญ คือ ครูต้องรู้จักใช้เกมให้เหมาะสมกับเวลา โอกาส ความต้องการ ความสนใจ และความสามารถของนักเรียน

วิธีใช้เกมประกอบการสอน

จำรัส น้อยแสงศรี (2520 45-46) ได้เสนอแนะวิธีใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทยไว้ดังนี้

1 ฝึกนักเรียนให้เล่นเกมที่ต้องใช้ความรู้ทางวิชาการ ใหว่พริบปฏิภาณ เช่น การเล่นต่อคำศัพท์ ทายปัญหา เป็นต้น

2 บทเรียนหนึ่ง ๆ ควรจัดเกมการเล่นไว้หลายอย่าง แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม แต่ละกลุ่มเล่นแต่ละอย่างหรือจะเหมือนกันเป็นการแข่งขันก็ได้ บางอย่างถ้าเป็นเกมทั้งชั้น เช่น การทายปัญหา การค้นหาคำตอบและการให้อาสาสมัครออกไปตอบปัญหาหน้าชั้น อาจเป็นเกมที่อาศัยความสามารถส่วนบุคคล

3 การสร้างบทเรียนให้เป็นเกมต่าง ๆ เป็นส่วนหนึ่งของการวัดผลและประเมินผล สิ่งที่ครูสอนไปแล้ว คือใช้เวลาประมาณ 5-10 นาที หายชั่วโมงเพื่อจัดเกมง่าย ๆ ขึ้นสำหรับนักเรียนเล่น

นอกจากนั้น วิมลศิริ ร่วมสุข (2522 68) ได้เสนอขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทยไว้ดังนี้

- 1 ขั้นเลือก ต้องเลือกเกมให้เหมาะสมกับวัย เวลา สถานที่ และความสนใจของผู้เล่น
- 2 ขั้นกำหนดตัวผู้เล่น ต้องกำหนดให้เหมาะสมกับเหตุการณ์และเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่น อาจหมุนเวียนกันก็ได้
- 3 ขั้นแสดงหรือเล่น ต้องแน่ใจว่าผู้เล่นเข้าใจกติกาอย่างถ่องแท้แล้วจึงให้ลงมือเล่น
- 4 ขั้นวิเคราะห์และนำผลจากการเล่นเกมไปใช้ ทั้งผู้เรียนและผู้สอนช่วยกันวิเคราะห์การเล่นเกมที่ผ่านมา

5 ขั้นสรุป ผู้เรียนและผู้สอนช่วยกันสรุปหาข้อยุติที่ถูกต้อง

ผกา บุญเรือง (2521 153-157) สรุปขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอนไว้ดังนี้

1 ขั้นเตรียมการ

1.1 การเลือกเกมควรพิจารณาว่า สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ และเนื้อหาที่เรียนและควรใช้เวลาในการเล่นประมาณ 15-20 นาที เกมที่เลือกต้องเหมาะสมกับวัยความสนใจ ความสามารถ และวุฒิภาวะของนักเรียน และสุดท้ายอุปกรณ์ต้องหาง่าย ราคาไม่แพง

1.2 เตรียมตัวครู โดยทดลองเล่นเกมเพื่อหาข้อบกพร่องก่อนแล้วกำหนดโปรแกรมการใช้เกมไว้ล่วงหน้า พร้อมทั้งเตรียมการใช้สื่อการสอนอย่างอื่นประกอบการใช้เกม และเตรียมศึกษาประเด็นที่จะสรุป รวมถึงประโยชน์และแง่คิดที่ได้จากการเล่นเกม

1 3 จัดเตรียมห้องเรียนและอุปกรณ์การเล่นเกมไว้ให้พร้อม

1 4 เตรียมตัวนักเรียน

2 ขั้นการใช้เกม โดยเริ่มจากบอกชื่อเกมให้นักเรียนทราบแล้วจัดนักเรียนให้อยู่ในสภาพที่ต้องการ ต่อจากนั้นอธิบายวิธีการเล่นและสาธิตให้นักเรียนดู ควรดำเนินการเล่นให้รวดเร็วเพื่อ มิให้เกิดความเบื่อหน่าย ครูพยายามให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่น และต้องมีความยุติธรรมในการเล่นเมื่อการเล่นจบลง ต้องมีการสรุปประเด็นจากการเล่นเกมทันที

3 การประเมิน

3 1 ประเมินผลการเตรียมการจากการเลือกเกมว่าเหมาะสมสอดคล้องกับเนื้อหา และชนิดของการเรียนรู้มากน้อยเพียงใด ใช้เวลาเหมาะสมหรือไม่ ตลอดเวลานักเรียน สนุกสนานและมีส่วนร่วมในกิจกรรมเพียงใดครูยุติธรรมหรือไม่ การเตรียมอุปกรณ์ประกอบ เหมาะสมกับวัย ความสนใจ และวุฒิภาวะของนักเรียนหรือไม่ ส่วนการประเมินผล การ จัดเตรียมห้องเรียน การเตรียมครูนั้นว่าได้มีการเตรียมอุปกรณ์ สถานที่ และครูได้วางโปรแกรม การใช้เกมก่อนหรือได้ทดลองก่อนหรือไม่ ครูมีความเข้าใจในเกม ตลอดจนครูสามารถควบคุม การเล่นเกมได้เพียงใด และครูได้วางแผนสรุปประเด็นและแง่คิดจากเกมหรือไม่

3 2 ประเมินการใช้เกมว่า มีการจัดเตรียมนักเรียนให้พร้อมที่จะเล่นเกมหรือไม่ และครูได้อธิบาย กติกา วิธีเล่น หรือสาธิตการเล่นให้นักเรียนเข้าใจก่อนหรือไม่ นักเรียน ส่วนมากมีส่วนร่วมในกิจกรรมหรือไม่ ครูสามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นเฉพาะหน้าได้เพียงใด และ มีการใช้สื่ออื่น ๆ เสริมในการเล่นหรือไม่ รวมทั้งครูได้สรุปประเด็นจากเกมหรือไม่ เพียงใด

3 3 ประเมินผลการใช้เกมประกอบการสอนว่า เกมก่อให้เกิดพฤติกรรมตามที่ครู คาดหวังหรือไม่ เกมให้ประสบการณ์ใหม่ๆ แก่ผู้เรียน และเกมสร้างความพึงพอใจแก่ผู้เรียน หรือไม่ เพียงใด

ความสำคัญของเกมที่มีต่อการเรียนการสอน

วิททิช และสกูลเลอร์ (Wittich, & Schuller 1973 : 588) กล่าวว่าไว้ว่า เกมเข้ามามีบทบาทในด้านการศึกษามาเมื่อปี 1960 เป็นต้นมา แม้จะมีผู้วิจัยกันน้อยแต่ประโยชน์สำคัญ ๆ ของเกมนั้น ช่วยกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้มากขึ้น

ซรีบิค (Srebic 1976 : 19) ทดลองแก้ปัญหาเกี่ยวกับการสอนภาษาอังกฤษที่ตนเองสอนอยู่ในประเทศยูโกสลาเวีย ที่จะทำให้นักเรียนจำนวน 40 คน มีความสนใจเกี่ยวกับการเรียนภาษาอังกฤษไปตลอด แล้วก็พบว่าการใช้เกมจะช่วยให้การสอนภาษาอังกฤษ ได้มากที่สุดเกมช่วยให้บรรยากาศในห้องเรียนเกิดความสดใส มีชีวิตชีวาไปตลอดเวลา 45 นาทีของการสอน นักเรียนเกิดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างรวดเร็ว และเป็นไปตามธรรมชาติของการเรียนรู้ภาษา

คอร์เทซ (สมพล ฐปบุชา 2524 20, อ้างอิงจาก Cortez 1978 205) กล่าวว่า เด็ก ๆ นิยมเล่นเกม เกมทางภาษาจึงมีประโยชน์อย่างยิ่ง เด็กที่ไม่ชอบคบค้าสมาคมกับใครจะเปลี่ยนแปลงไปได้อย่างรวดเร็ว ในการเล่นเกมที่ตนมีส่วนร่วมอยู่ด้วย นักเรียนบางคนประสบความลำบากใจในการปรับตัวเข้ากับเพื่อนร่วมชั้นเรียน การที่ครูจะสร้างมิตรภาพให้เกิดขึ้นไม่มีอะไรดีกว่าการให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งร่วมกัน

เกศณี โชติกเสถียร (2523 3) ให้ความเห็นว่า เกมสามารถที่จะเป็นสื่อการสอนที่ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียน เพราะความต้องการที่จะชนะหรือให้ถึงจุดประสงค์ จึงเป็นการกระตุ้นให้ผู้เล่นดำเนินต่อไป นอกจากนี้แล้วเกมนี่ยังส่งผลอีกมากมายหลายด้าน เช่น ความสามารถระหว่างบุคคล หรือเป็นการเพิ่มขีดความสามารถของแต่ละคนในการเล่นเกมระหว่างหลายคน ทำให้เกิดการเรียนรู้ มีบรรยากาศสังคมที่ดี และยังเกิดความรู้สึกเป็นสมาชิกของกลุ่ม

จรินทร์ ธานีรัตน์ (2524 1) ให้ความเห็นว่าเด็กทุกเพศ ทุกวัย ต้องการความเคลื่อนไหว เพราะลักษณะความต้องการทางสรีรศาสตร์ การเคลื่อนไหวนั้นเป็นการเคลื่อนไหวที่มีความหมาย และสนุกสนานร่าเริงด้วยแล้ว ยิ่งเพิ่มความต้องการมากยิ่งขึ้น เด็กต้องการความเคลื่อนไหว เพื่อช่วยให้กระดูกและกล้ามเนื้อต่าง ๆ เจริญเติบโตอย่างมีสัดส่วน ซึ่งได้สอดคล้องกับความคิดเห็นของ นิรมล ชยุดสาหกิจ (2524 1-2) ที่ว่าการเล่นเป็นการใช้พลังส่วนเกินของเด็ก ทำให้เด็กพัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เป็นการฝึกซ้อมสัญชาติญาณแบบผู้ใหญ่ เป็นการทบทวนทางวัฒนธรรม เป็นการลองผิดลองถูกด้วยการสัมผัสและทดสอบด้วยการปฏิบัติจริง การเล่นจึงเป็นผลรวมของพฤติกรรมของเด็ก เพื่อก่อให้เกิดการปรับตัว และพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาอย่างต่อเนื่องกันไป

เกมประกอบการเรียนการสอน จัดเป็นสื่อการสอนอีกประเภทหนึ่งที่เร้าให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ใช้ฝึกทักษะ เกมแต่ละเกมมีจุดประสงค์แน่นอนว่าเป็นการฝึกเนื้อหาอะไรและความสามารถอะไร (ลาวัลย์ พลกล้า 2523 11) เกมประกอบการสอนมีคุณค่าในการสอน ครูควรนำมาใช้ในบทเรียน เพื่อให้เด็กเกิดความสนุกสนาน ไม่เบื่อ และได้รับความรู้โดยไม่รู้ตัว (ม ล ปิ่น มาลากุล 2513 12) และการนำเกม มาประกอบการสอนนั้น เหมาะสำหรับเด็ก ด้วยเหตุผลหลายประการ สามารถจูงใจให้เด็กเรียนรู้ด้วยความสนใจ โดยที่ครูไม่ต้องบังคับ และมีความรู้สึกเต็มใจที่ได้กระทำด้วยตนเองตามความสามารถ (ละเมียด ลิมอักษร 2516 3-4)

เกมประกอบการสอนมีคุณค่าและส่งผลต่อการเรียนรู้ของเด็กได้ดี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในการสอนวิชาภาษาไทย ซึ่งเป็นวิชาทักษะที่ผู้เรียนต้องมีความรู้และผ่านการฝึกฝนด้วยการใช้ภาษา มีนักศึกษาหลายคนได้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญ และประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทยไว้ดังนี้

ฐะปะนีย์ นาครทรรพ (2504 : 68) ให้ข้อคิดเกี่ยวกับการสอนวิชาหลักภาษาไทย ว่า อาจใช้หลักการเรียนปนเล่นบ้างก็ได้เพราะว่า เล่นกับบทเรียน เรียนกับเล่นเป็นของคู่เด็ก เรียนรู้เพราะได้เล่นเห็นชอบชั้น แม้ครูกิจกิจกรรมประจำวัน ให้สัมพันธ์ถูกส่วนย่อมชวนเรียน จะเห็นได้ชัดเจนว่ากิจกรรมการสอนภาษาด้วยเกม มีส่วนสำคัญในการส่งเสริมการเรียนการสอน เป็นอย่างยิ่ง

อัจฉรา ชีวพันธ์ (2522 : 4) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการสอนภาษาไทยของครู นับว่าเป็นกลเม็ดหรือเทคนิคอย่างหนึ่งที่ช่วย กระตุ้น ส่งเสริมให้เด็กได้เรียนภาษาไทยอย่างมีชีวิตชีวายิ่งขึ้นและได้สรุปคุณค่าของเกมในการสอนภาษาไทยไว้ว่า

- 1 พัฒนาความคิดในการแก้ปัญหา
- 2 ฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหา
- 3 ส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน
- 4 เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความสามารถที่มีอยู่
- 5 ใช้ประเมินผลการเรียนการสอน
- 6 ให้ความสนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
- 7 ใช้ในการจูงใจ และสร้างความสนใจในการเรียน
- 8 ฝึกความรับผิดชอบและการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์
- 9 ช่วยส่งเสริมความสามัคคี และการร่วมกันในสังคม
- 10 ใช้นำเข้าสูบทเรียน ใช้สอน ใช้สรุปและใช้ฝึกทบทวนการเรียน
- 11 ใช้ในการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

สุจิต เพียรชอบ และสายใจ อินทรมพรรย์ (2536 : 8) กล่าวไว้ว่า หลักภาษา เป็นวิชาที่ยาก และนักเรียนไม่มีใครให้ความสนใจ ครูจึงควรที่จะสร้างบรรยากาศ จัดกิจกรรม ต่าง ๆ ที่น่าสนใจและสนุกสนาน ทั้งนี้เพื่อปลูกฝังให้นักเรียนมีใจรักและเกิดศรัทธา ในวิชาหลัก ภาษาไทย เมื่อนักเรียนมีศรัทธาที่ตั้งใจเรียน ตั้งใจเข้าร่วมกิจกรรมเป็นอย่างดี และเกิดการ เรียนรู้อย่างแท้จริง

สมพล ฐูปบุชา (2524 : 22-23) สรุปถึงความสำคัญและประโยชน์ของเกมการสอน ภาษาไว้ดังนี้

- 1 เด็กชอบการแข่งขัน ครูจึงควรใช้วิธีการแข่งขันมาช่วยในการสอน
- 2 เกมช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน
- 3 เกมเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ภาษาได้ดี
- 4 เกมช่วยทำให้การเรียนดำเนินไปได้อย่างรวดเร็ว
- 5 เกมช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
- 6 เกมช่วยให้เด็กสนใจ และไม่เบื่อหน่ายในการเรียน
- 7 เกมช่วยสร้างพัฒนาการทางร่างกายให้กับเด็ก

- 8 เกมช่วยสร้างลักษณะนิสัยที่ดีให้กับเด็ก ให้รู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ มีความรับผิดชอบและรู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์
- 9 เกมช่วยฝึกทักษะทางภาษา
- 10 เกมช่วยเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความสามารถของตนได้อย่างเต็มที่
- 11 เกมช่วยให้ครูมองเห็นพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละคนได้อย่างชัดเจน อันจะเป็นประโยชน์แก่การสอนของครูต่อไป

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมประกอบการสอน

1 งานวิจัยต่างประเทศ

ออร์คัท (Orcutt 1972 147-A) ทดลองใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาอังกฤษกับนักเรียนอนุบาล โดยมีจุดมุ่งหมายในการวิจัยว่าเกมจะส่งผลต่อความสามารถในการเรียนรู้ วุฒิภาวะ พฤติกรรม และสังกัดเกี่ยวกับตนเองหรือไม่ ผลการทดลองปรากฏว่ากลุ่มที่เลือกเกมเอง มีความสามารถในการเรียนรู้ดีกว่ากลุ่มที่ครูเลือกเกมให้และกลุ่มการสอนตามปกติ และกลุ่มที่ครูเลือกเกมให้มีความสามารถในการเรียนรู้ดีกว่ากลุ่มที่สอนตามปกติ

เอลเนส (Elnes 1975 7745-A) ทำการวิจัยเกี่ยวกับการนำเกมสมมติเข้ามาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้และทัศนคติที่มีต่อการร่วมมือของเด็กในระดับมัธยมศึกษา โดยใช้กลุ่มตัวอย่างนักเรียนระดับ 7 , 9, 11 และ 12 ที่เรียนวิชาสังคมศึกษาจากโรงเรียนแบล็คเตอร์ ในรัฐโคโลราโด กลุ่มทดลองสอนโดยใช้เกมสมมติ และกลุ่มควบคุมสอนแบบปกติ ผลการวิจัยปรากฏว่า นักเรียนทั้งสองกลุ่มไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม เป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อการทดสอบการเรียนรู้ แต่ไม่มีผลต่อแบบทดสอบทัศนคติ ระดับชั้น ระดับสติปัญญา และเพศ มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติ กล่าวคือนักเรียนในระดับชั้นที่สูงกว่า (ระดับ 11, 12) จะมีระดับสติปัญญาสูงกว่า และมันคงกว่านักเรียนในระดับชั้นที่ต่ำกว่า (ระดับ 7, 9) และเพศหญิงจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเพศชาย มีทัศนคติในการให้ความร่วมมือสูงกว่าเพศชาย แสดงว่าเกมสมมติไม่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติให้ความร่วมมือ สิ่งที่ควรคำนึงถึงคือตัวแปรอื่นเนื่องมาจากสภาพส่วนตัวของบุคคลซึ่งจะมีอิทธิพลมากกว่า

เลวิส (Lewis 1976 6456 – A) ทดลองใช้เกมประกอบการสอนกับนักเรียนระดับ 8 โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มที่สอนด้วยการเล่นเกมเป็นทีม กลุ่มการสอนตามปกติ และกลุ่มการสอนด้วยการใช้เกมประกอบการสอนตามแบบปกติ ผลการทดลองปรากฏว่า วิธีสอนทั้ง 3 แบบ ไม่ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน

จิตเคอร์สัน (Dickerson 1976 6456-A) ทดลองสอนการจำคำศัพท์ของนักเรียนโดยใช้เกมการเคลื่อนไหว เกมเฉื่อย และการสอนตามปกติ เปรียบเทียบกัน 3 กลุ่ม ผลการทดลองปรากฏว่า กลุ่มที่ใช้เกมเคลื่อนไหว มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าทุก ๆ กลุ่ม กลุ่มที่ใช้เกมเฉื่อย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่ทำการสอนตามปกติ นักเรียนหญิงและชายในกลุ่มเกมเฉื่อย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนหญิงและชายในกลุ่มเกมเฉื่อย และกลุ่มที่สอนตามปกตินักเรียนหญิงและชายในกลุ่มเกมเฉื่อย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนหญิงและชายในกลุ่มเกมเฉื่อยและกลุ่มที่สอนตามปกติ ในกลุ่มตัวอย่าง 3 กลุ่ม กลุ่มที่ใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์ทางเรียนระหว่างนักเรียนหญิงกับนักเรียนชายไม่แตกต่างกัน และนักเรียนเพศหญิงและชายที่เรียนตามกิจกรรมปกติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำสุด

พินเตอร์ (Pinter 1977 710 A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการสะกดคำของนักเรียนในระดับ 3 ที่เรียน โดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามปกติ โดยทดสอบก่อนการทดลองและหลังการทดลอง จากนั้นเมื่อเว้นระยะห่างออกไปอีก 3 สัปดาห์ มีการทดสอบความคงทนอีกครั้งหนึ่ง ผลการทดลองปรากฏว่า คะแนนความสามารถในการสะกดคำของกลุ่มนี้ ใช้เกมประกอบการสอนสูงกว่ากลุ่มที่สองตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 05 ทั้งเพศหญิงและเพศชาย ส่วนกลุ่มที่ใช้เกมมีความคงทนในการจำคำศัพท์มากกว่ากลุ่มที่สอนตามปกติด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการจำคำศัพท์ของนักเรียนที่มีสติปัญญาปานกลาง และสติปัญญาของกลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนสูงกว่านักเรียนที่มีสติปัญญาปานกลาง และสติปัญญาต่ำของกลุ่มที่สอนตามปกติ ส่วนนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนให้ความร่วมมือในการเรียนมากกว่านักเรียนชายในกลุ่มเดียวกัน

ยอร์ก (Yowkey 1980-75) ได้รายงานผลการวิจัยของแซมเมอร์ลีย์ และบอลตัน (Samerrelly and Bolton) ซึ่งทดลองสอนโดยการเล่นประกอบการสอนคณิตศาสตร์ กับเด็กอายุ 10-12 ปี โดยให้เด็กที่เรียนจากการเล่นประกอบการสอนคณิตศาสตร์ ได้คะแนนจากการทดสอบวิชาคณิตศาสตร์สูงกว่าเด็กที่เรียนโดยไม่ได้ใช้การเล่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

การวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมประกอบการสอน มีการใช้เกมประกอบการสอนทั้งระดับอนุบาล ประถมศึกษา และมัธยมศึกษา ซึ่งส่วนใหญ่มุ่งศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน อันเกิดจากการใช้เกมประกอบการสอน ผลการวิจัยมีแนวโน้มที่จะบ่งชี้ว่าการใช้เกมประกอบการสอนส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการไม่ได้ใช้เกมประกอบการสอน แต่ยังไม่สามารถสรุปแน่ชัดได้ว่าการใช้เกมประกอบการสอนจะส่งผลต่อการเรียนอย่างแท้จริง เพราะยังมีผลงานวิจัยที่ขัดแย้งกัน

2 งานวิจัยในประเทศ

งานวิจัยที่เกี่ยวกับการใช้เกมประกอบการสอนในวิชาอื่น พบว่า การใช้เกมและประกอบการสอน ทำให้ผลการเรียนดีขึ้นเป็นส่วนมาก ส่วนงานวิจัยทางด้านภาษานั้น มีผู้วิจัยไว้ดังนี้

สมพล ฐปฐา (2524 80) ทดลองใช้เกมและเพลงประกอบการสอนวิชาภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง ไตรยางศ์ อักษรควบกล้ำ วรรณยุกต์ และคำเป็น – คำตาย ผลการทดลอง พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนความสนใจ และความคงทนในการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนตามแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 01

มานพ ศรีเทียม (2527 39) ทดลองใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทย ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง คำราชาศัพท์ ผลปรากฏว่า เกมประกอบการสอนหลักภาษาไทย ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อัญชลี สุกนธา (2527 43) เรื่องการเปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหลักภาษาไทย โดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนแบบธรรมดา ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยสอนเรื่องของคำ ปรากฏผลเช่นเดียวกัน

บงกช สุภธาดา (2527 บทคัดย่อ) ทดลองสอนหลักภาษาไทยในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 05 ความคงทนในการจำเนื้อหาวิชาของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 05

ผจญ สุวรรณวงศ์ (2528 76) ทดลองสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทย กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยเกมประกอบการสอนดีกว่าวิธีสอนธรรมดา

สาธิตี ภูติกันธิ์ (2529 77) ทำการวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทน ในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกม ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนการเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ใช้เกม และไม่ใช้เกมประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 05 และนักเรียนที่เรียนการเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน มีความคงทนในการจำแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 05

ปิยะศักดิ์ สินทรัพย์ (2530 59) ทดลองสอนภาษาไทยโดยใช้เกมและเพลงประกอบการสอน ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

ที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน สูงกว่านักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของ หน่วยงานเขตพื้นที่ เขตการศึกษา 10 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 05 ความสนใจใน วิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน และนักเรียนที่เรียน ตามแผนการสอนของหน่วยงานเขตพื้นที่ เขตการศึกษา 10 สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ ระดับ 01 เท่ากัน

ปราณี แสงอากาศ (2532 68) ทำการวิจัยเรื่องการนำเสนอโครงการที่ใช้เกม และบทบาทสมมติในการสอนวิชาภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่าครู และนักเรียนมีความเห็นว่าการเรียนการสอนที่ใช้เกมการสอนหลักภาษาไทย มีความ เหมาะสมมาก

สุชาติ สุวรรณเจริญ (2537 บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเรื่องการใช้เกมคอมพิวเตอร์ เสริมทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัย พบว่าเกมคอมพิวเตอร์เสริมทักษะการเขียนสะกดคำมีประสิทธิภาพ 85.48/79.78 ค่าเฉลี่ยของ คะแนนผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 05 โดยค่าเฉลี่ยของกลุ่มทดลองสูงกว่า กลุ่มควบคุม แล้วนักเรียนกลุ่มทดลองส่วนใหญ่ มีความคิดเห็นที่ดีต่อการเรียนด้วยเกม คอมพิวเตอร์เสริมทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทย

เครือวัลย์ ทองมาก (2538 61) ทำการวิจัยเรื่องการใช้เกมพัฒนาทักษะการ เขียนสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ ทางการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่เรียน โดยใช้เกมประกอบการสอนเขียนสะกดคำ ก่อนและหลังเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 05

อังคณา ชัยมณี (2540 บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาโปรแกรม ส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาไทยเพื่อความเข้าใจ โดยใช้การเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคการ แข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่าค่าเฉลี่ย ของคะแนน ความสามารถในการอ่านภาษาไทย เพื่อความเข้าใจของนักเรียน หลังเข้าร่วม โปรแกรมสูงกว่าเกมการประเมินอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 01 นักเรียนบางส่วนที่เข้าร่วม โปรแกรมมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมในโปรแกรมอยู่ในระดับเหมาะสมมาก และ บางส่วนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมในโปรแกรมอยู่ในระดับเหมาะสมปานกลาง

วิไลพร ดำสะอาด (2541 บทคัดย่อ) ทดลองสอนเรื่องการศึกษาความสามารถ ในการใช้ภาษา ความคิดสร้างสรรค์ และความสนใจในวิธีสอนภาษาไทยของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอนกับการสอนตามคู่มือ ครู ผลการทดลอง พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอนกับ นักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู มีความสามารถในการใช้ภาษาไทยแตกต่างกันอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 01 นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอน

กับนักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู มีความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาไทยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 01 นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอน กับนักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู มีความสนใจในวิธีสอนภาษาไทยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 01 ความสามารถในการใช้ภาษา ความคิดสร้างสรรค์ และความสนใจในวิธีสอนภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอน ก่อนการทดลองและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 01

นิภาพร ปวนสุรินทร์ (2542 บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเรื่องความสามารถสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้เกม ผลการวิจัยพบว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถสะกดคำภาษาไทยหลังการเรียนสะกดคำโดยใช้เกมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 05

พรพิศ เกื้อมนมเทียน (2542 บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมกับ นักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยไม่แตกต่างกัน นักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมกับนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน มีความสนใจในการเรียนวิชาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 05 โดยนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกันมีความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกม

อภิษฐา สวัสดิ์ (2546 บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเรื่องศึกษาความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะ ผลการวิจัยพบว่าความสามารถในการอ่าน คำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะอ่านคำภาษาไทยสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 05

จากเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ ที่ได้กล่าวมานี้ พบว่า การใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทย ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนปกติ นั่นคือมีความสามารถในการใช้ภาษาไทยได้เป็นอย่างดี แต่เป็นการใช้ประกอบในการสอนการใช้ภาษาไทยเป็นส่วนมาก การสอนวิชาภาษาไทยที่มีการนำเกมและเพลงมาใช้ประกอบการสอนทักษะสัมพันธ์ควบคู่กันไป ซึ่งทำให้การเรียนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้านไปพร้อม ๆ กัน คือ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ผู้เรียนส่วนมากชอบเกมประเภทที่ท้าทาย และได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมได้ฝึกการคิด เกมประกอบการสอน จึงเป็นวิธีหนึ่งที่น่ามาใช้ในการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทยได้ผลดี และเป็นแนวทางสำหรับ

ครูที่จะได้มีวิธีการที่หลากหลายไปใช้สอนภาษาไทยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดความเข้าใจในการเรียนหลักภาษาไทย ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนและได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินไปในขณะเดียวกัน

3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเจตคติ

ความหมายของเจตคติ

ในเอกสาร ตำรา และงานวิจัยภาษาไทย ใช้คำแทนศัพท์ภาษาอังกฤษคำ “Attitude” ว่า “เจตคติ” หรือ “ทัศนคติ” ซึ่งคำสองคำนี้ พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542 ได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

เจตคติ (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2542 235) หมายถึง ท่าที หรือ ความรู้สึกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ทัศนคติ (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2542 389) หมายถึง แนวความคิดเห็น

เนื่องจากงานวิจัยนี้ใช้คำว่า “เจตคติ” ดังนั้นในกรณีที่ยังคำ “ทัศนคติ” จากตำรา เอกสาร หรืองานวิจัยอื่นมาใช้ในงานวิจัยนี้ จึงนับคำว่า “เจตคติ” เป็นคำเดียวกันกับ “ทัศนคติ”

โสภา ชูพิกุลชัย (2529 201) กล่าวว่า แม้ทัศนคติจะเป็นเรื่องสำคัญ มีผู้สนใจและศึกษากันมากมายเพียงไรก็ตาม ก็ยังไม่มีผู้ใดให้ความหมายเกี่ยวกับทัศนคติไว้อย่างชัดเจน ทั้งนี้เพราะทัศนคติเป็นเรื่องเกี่ยวกับความรู้สึกชอบ ไม่ชอบ การยอมรับ หรือไม่ยอมรับ ซึ่งเป็นเรื่องยากที่จะนำเอาความรู้สึก ซึ่งเป็นสิ่งที่ยอมรับหรือไม่ยอมรับมาให้จำกัดความ อย่างไรก็ตามที่ผู้วิจัยได้พยายามศึกษาค้นคว้าพบว่า มีนักการศึกษาและนักจิตวิทยาหลายคนให้ความหมายของคำว่า ทัศนคติไว้คล้าย ๆ กัน กล่าวคือ

แอมเบอร์ท (Lambert 1964 50) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เจตคติ คือ ลักษณะที่คงที่ของความคิด ความรู้สึกและแนวโน้มเอียงที่จะแสดงออกต่อบุคคล กลุ่มสังคม และเหตุการณ์ต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับอนาสตาซี (Anastasi 1968 541) ที่กล่าว เจตคติ หมายถึง ความโน้มเอียงที่จะแสดงออกว่าชอบหรือไม่ชอบต่อสิ่งนั้น ๆ เช่น ขนบธรรมเนียม ประเพณี เชื้อชาติ และสถาบันต่าง ๆ เป็นต้น

กู๊ด (Good 1973 48) และเคนเดอร์ (Kendler 1974 572) ได้ให้คำจำกัดความ ของเจตคติว่า หมายถึง ความพร้อมในการแสดงออกทางพฤติกรรมของแต่ละบุคคล ซึ่งอาจเป็นการสนับสนุนหรือคัดค้านต่อสถานการณ์ บุคคล ความคิด ฯลฯ การแสดงออกของเจตคติโดยอาศัยพฤติกรรม แบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะใหญ่ ๆ คือ การแสดงออกในลักษณะพึงพอใจ เห็นด้วยหรือชอบ เรียกว่า เจตคติเชิงนิมิต ส่วนการแสดงออกในลักษณะที่ไม่พึงพอใจ ไม่ชอบ หรือไม่เห็นด้วย เรียกว่า เจตคติเชิงนิเสธ

สำหรับนักการศึกษา และนักจิตวิทยาของไทยนั้น ก็มีผู้กล่าวถึงความหมายของ เจตคติไว้ดังนี้

เชดคัทส์ โฆวาลินท์ (2520 38) และพวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2531 114-115) สรุปความหมายของทัศนคติไว้ว่า หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ อันเป็นผล เนื่องมาจากการเรียนรู้ ประสบการณ์ และเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรม หรือ แนวโน้มที่จะตอบสนองต่อสิ่งเร้า นั้น ๆ ไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง อาจเป็นการสนับสนุนหรือ คัดค้านก็ได้

ประสาธ อิศรปริดา (2523 38) สรุปความหมายของทัศนคติไว้ว่า เป็นเรื่อง เกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิด ความเชื่อ ความคิดเห็น และความรู้ หรือความจริง รวมทั้ง ความรู้สึก ที่เราประเมินค่าออกมา ทั้งในทางบวกและทางลบ ซึ่งสอดคล้องกับที่ เอนกกุล กรัแสง (2526 192) กล่าวว่า ทัศนคติ หมายถึง ระบบของความคิด ความรู้สึก และ แนวโน้มทางพฤติกรรมที่มีต่อสภาพแวดล้อม ทั้งในด้านที่เกี่ยวกับตัวบุคคล สิ่งของ ปรากฏการณ์ทางสังคม ตลอดจนความคิดเห็นต่าง ๆ ทั้งในทางบวกและทางลบ

บุญเรือง ขจรศิลป์ (2530 78) กล่าวถึง ทัศนคติ ว่าหมายถึง สภาพการ แสดงออกของ จิตใจในการตอบสนองต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น ความรู้สึกชอบ ไม่ชอบ ความรู้สึก หรือความเชื่อในสิ่งต่าง ๆ

จากการให้ความหมายของบุคคลต่าง ๆ ดังกล่าวมาแล้วนี้ พอสรุปความหมาย ของเจตคติได้ว่า หมายถึง ความคิดเห็น หรือความรู้สึกที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อันมีผลต่อการ แสดงออกทางพฤติกรรมของบุคคล

องค์ประกอบของเจตคติ

อลพอร์ต (Allport 1969 21) ได้แบ่งเจตคติออกเป็น 5 ลักษณะดังนี้

- 1 ภาวะทางจิตใจและประสาท ซึ่งจะแสดงให้เห็นทางพฤติกรรม เช่น โกรธเกลียด รัก เป็นต้น
- 2 ความพร้อมที่จะตอบสนอง คือ เมื่อมีเจตคติที่ดีหรือไม่ดีต่อสิ่งใด ก็พร้อมที่จะตอบสนองสิ่งนั้นตามลักษณะเจตคติที่เกิดขึ้น เช่น ชอบวิชาศิลปะ สัมผัสใจและต้องการที่จะเรียนหรือสนใจวิชาศิลปะอยู่เสมอ
- 3 เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นระบบเกิดขึ้นเป็นกลุ่มและจัดระบบไว้แล้วในตัวเอง คือ เมื่อเกิดเจตคติต่อสิ่งใดแล้วจะเกิดขึ้นต่อเนื่องกัน และติดตามมาด้วยพฤติกรรมที่มีความสัมพันธ์กัน เช่น เมื่อโกรธจะหน้าบึ้ง
- 4 เป็นสิ่งที่เกิดจากประสบการณ์ หมายความว่า ประสบการณ์มีส่วนช่วยในการสร้างทัศนคติที่ดีได้
- 5 เป็นพลังสำคัญที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมที่แสดงออก การแสดงออกต่อสิ่งใดสิ่ง

หนึ่งขึ้นอยู่กับเจตคติเป็นสำคัญ

เอนกกุล กริแสง (2526 192) ได้แบ่งองค์ประกอบของทัศนคติไว้ 3 ลักษณะ ดังนี้

1 องค์ประกอบทางความคิด ได้แก่ ความเชื่อ ค่านิยม ความคิดเห็น ความรู้
2 องค์ประกอบทางความรู้สึก ได้แก่ ความชอบหรือความไม่ชอบ ความสนใจ
อารมณ์

3 องค์ประกอบทางแนวโน้มของพฤติกรรม ได้แก่ ความพร้อมที่จะแสดง
ปฏิกิริยาตอบสนองในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง

เชิดศักดิ์ ไชวสินธุ์ (2520 40) จำแนกองค์ประกอบของทัศนคติไว้ 3 ลักษณะ คือ

1 องค์ประกอบทางความรู้หรือความเข้าใจของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้า เพื่อเป็น
เหตุผลในการที่จะสรุปรวมเป็นความเชื่อ หรือช่วยในการประเมินสิ่งเร้า นั้น ๆ

2 องค์ประกอบทางด้านความรู้สึกหรืออารมณ์ของบุคคลที่มีต่อความสัมพันธ์กับ
สิ่งเร้า ซึ่งเป็นผลต่อเนื่องมาจากการที่บุคคลประเมินสิ่งเร้านั้นแล้วว่าพอใจหรือไม่พอใจต้องการ
หรือไม่ต้องการ ดีหรือเลวอย่างไร

3 องค์ประกอบทางด้านความพร้อม หรือความโน้มเอียงของบุคคลที่จะประพฤติ
ปฏิบัติหรือตอบสนองต่อสิ่งเร้า ซึ่งเป็นไปในทิศทางที่จะสนับสนุนหรือคัดค้าน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ
ความเชื่อ หรือความรู้สึกของบุคคลที่ได้มาจากการประเมินผล

ลักษณะสำคัญของเจตคติ

แมกเดวิด และฮารารี (เอนกกุล กริแสง 2526 193-194 , อ้างอิงจาก McDavid,
& Harary 1969 129-132) สรุปลักษณะสำคัญของเจตคติไว้ดังนี้

- 1 เจตคติมีวัตถุประสงค์กำหนด
- 2 เจตคติมีทิศทาง
- 3 เจตคติมีคุณสมบัติทางการจูงใจและประเมินคุณค่า
- 4 เจตคติเกิดจากการเรียนรู้
- 5 เจตคติเป็นสิ่งที่ค่อนข้างถาวร

สุณีย์ ชีรดารากร (2525 155) ได้กล่าวว่า ทัศนคติมีลักษณะสำคัญดังนี้

1 ทัศนคติมีลักษณะเป็นสภาวะทางจิตใจที่มีอิทธิพลต่อการคิด การกระทำ
หรือการตอบสนองต่อสิ่งเร้าในทางใดทางหนึ่ง

2 ทัศนคติเป็นสิ่งที่ไม่ได้มาแต่กำเนิด แต่ได้มาจากการเรียนรู้และประสบการณ์ที่
บุคคลได้รับ

3 ทศนคติความหมายอ้างอิงถึงบุคคลหรือสิ่งของเสมอ คือ ทศนคติเกิดจากสิ่งที่มีตัวตนสามารถอ้างอิงได้

สาเหตุของการเกิดเจตคติ

กาญจนา คำสุวรรณ และนิตยา เสาร์มณี (2524 231) กล่าวถึงสาเหตุของการเกิด ทศนคติไว้ดังนี้

1 เกิดจากการอบรมเลี้ยงดู เช่น เด็กที่เกิดมาในครอบครัวที่นับถือศาสนาพุทธ โตขึ้นก็จะนับถือศาสนาพุทธไปด้วย ที่เป็นเช่นนี้เพราะเด็กได้รับการอบรมเรื่องศาสนาพุทธจากผู้ปกครองอยู่เป็นประจำ

2 เกิดจากประสบการณ์ส่วนตัว เช่น คนที่เคยถูกสุนัขกัด ย่อมมีทศนคติที่ไม่ดีต่อสุนัขมากกว่าคนอื่น

3 เกิดจากเหตุการณ์ประทับใจ ซึ่งมักเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเพียงครั้งเดียว

4 เกิดจากการรับเอาทศนคติของผู้อื่นที่มีอยู่แล้วมาเป็นของตนเอง เช่น นักศึกษาใหม่ย่อมรับเอาทศนคติของนักศึกษาเก่าในสถาบันเดียวกันไว้ด้วย

5 เกิดจากลักษณะบุคลิกภาพของแต่ละบุคคล เช่น คนที่มองโลกในแง่ร้ายก็มักจะมีทศนคติที่ไม่ดีต่อสิ่งต่าง ๆ

6 เกิดจากอิทธิพลของสื่อมวลชน เพราะสื่อมวลชนเป็นแหล่งข้อมูลอันดีและให้ความรู้ความเข้าใจแก่ผู้อ่าน

7 เกิดจากความต้องการที่จะสมปรารถนา เช่น คนไข้มีทศนคติที่ดีต่อหมอ เพราะต้องการที่จะให้หมอรักษาโรคให้หาย

การเปลี่ยนแปลงเจตคติ

ถึงแม้ว่าเจตคติของบุคคลจะเป็นสิ่งที่มีความคงทนถาวรพอสมควร แต่ก็สามารถเปลี่ยนแปลงได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเปลี่ยนแปลงในองค์ประกอบต่าง ๆ ของเจตคติดังที่ พัทธี กรกรวิน (2522 70-71) ได้กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงทศนคติ พอสรุปได้ว่าการเปลี่ยนแปลงทศนคติอาจจะเปลี่ยนแปลงโดยตัวบุคคล สถานการณ์ ข่าวสาร การชวนเชื่อ และสิ่งต่าง ๆ ซึ่งทำให้บุคคลเกิดการยอมรับในสิ่งใหม่นั้น แต่จะต้องมีความสัมพันธ์กับค่านิยมเดิมของบุคคล นอกจากสิ่งต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดการยอมรับแล้วก็อาจเกิดจากการยอมรับโดยบังคับก็ได้ เช่น กฎหมายหรือข้อบังคับ

แมคไกร์ (พัชณี กรกรวิน 2522 71-72, อ้างอิงจาก McGuire 1968) ได้อธิบายถึงกระบวนการเปลี่ยนแปลงเจตคติ พอสรุปได้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1 การใส่ใจ เป็นความสนใจหรือความใส่ใจในการฟัง ถ้าบุคคลไม่ให้ความสนใจในการรับฟังแล้วขบวนการขั้นตอนต่อไปก็จะไม่เกิดขึ้น และจะไม่มี การเปลี่ยนแปลงเจตคติ สาเหตุที่คนสนใจฟังก็ได้แก่ ผู้สื่อความและเนื้อหาของสารนั้น ๆ

2 ความเข้าใจ เป็นความเข้าใจในความหมายของสารนั้น ในส่วนที่เป็นความ ยากหรือง่ายเกินไป ทำให้ผู้ฟังไม่สนใจและไม่เข้าใจ ดังนั้นการโฆษณาจะใช้วิธีให้เวลาน้อย ที่สุด แต่ทำให้ผู้รับฟังได้มากที่สุด

3 การยอมรับ เป็นผลมาจากข้อ 1 และข้อ 2 หากบุคคลตั้งใจฟังเกิดความ เข้าใจแจ่มแจ้งก็จะทำให้เกิดการยอมรับ แต่ที่ไม่สนใจฟัง ไม่มีความเข้าใจก็จะยกเลิก ไม่เกิดการ ยอมรับขึ้น

4 การเก็บเอาไว้ เป็นความคงทนหรือเป็นการจำ อาจเก็บไว้ระยะหนึ่งเวลาผ่าน ไปอาจจะเปลี่ยนไปหรืออาจจะยังคงอยู่ ถ้าตัวผู้สื่อมีความน่าเชื่อถือมาก การเก็บเอาไว้ ก็คงจะ ทนและอยู่ได้นาน

5 การกระทำ โดยทั่วไปบุคคลเมื่อเปลี่ยนแปลงเจตคติก็จะเปลี่ยนด้าน การ กระทำด้วย ซึ่งมีผลต่อส่วนรวมและสังคม ถ้าคนเราเปลี่ยนความเชื่อแล้ว แต่ไม่ได้ลงมือกระทำก็ จะไม่มีผลกระทบกระเทือนกับใคร

ขบวนการเปลี่ยนแปลงทั้ง 5 ขั้นนี้ จะเกิดต่อเนื่องกัน มิได้เกิดขึ้นในขั้นใดขั้น หนึ่งเพียงขั้นเดียว

นอกจากนี้ โอนิกกุลิ กรีนสแก (2526 205-214) ยังได้กล่าวถึงยุทธศาสตร์ของการ เปลี่ยนแปลงทัศนคติ สรุปได้ดังนี้

- 1 การวางเงื่อนไข
- 2 เหตุกระตุ้นใจ
- 3 ความสอดคล้องทางความคิด
- 4 การโฆษณาชวนเชื่อ
- 5 ขาวสื่อ

ประโยชน์ของเจตคติ

เจตคติ มีบทบาทเกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตประจำวันของคนเราอย่างใกล้ชิด ดังที่ ประภาเพ็ญ สุวรรณ (2520 4-5) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของทัศนคติไว้ดังนี้

- 1 ช่วยให้เราเข้าใจสิ่งแวดล้อม สามารถตีความหมายของสถานการณ์ต่าง ๆ ได้
- 2 ช่วยป้องกันตนเองหรือรักษาหน้าเอาไว้ เช่น คนที่ไม่ยอมรับความสามารถที่ แท้จริงของตนเอง ก็จะสร้างทัศนคติว่าตนเก่งกว่าคนอื่น ไม่ยอมรับรู้อะไรอื่น ๆ ที่ผ่านเข้ามา
- 3 ช่วยในการปรับตัวของบุคคล เมื่อเรามีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งใดเราย่อมเข้าหาสิ่ง

นั้น ในขณะที่เดียวกันถ้าเรามีทัศนคติที่ไม่ดีต่อสิ่งใดเราย่อมหนีสิ่งนั้น

4 ช่วยให้ผู้וכלสามารถแสดงถึงคานิยมของคนเรา ซึ่งแสดงว่าทัศนคตินั้นนำความพอใจมาให้ผู้וכלนั้น

จากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเจตคติ สรุปได้ว่าเจตคติเป็นสภาพของจิตใจที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อันเนื่องมาจากประสบการณ์ เจตคติมีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน และเป็นแรงผลักดันให้ผู้וכלแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมาในด้านการเรียนการสอนเจตคติมีประโยชน์มาก เพราะถ้านักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อเนื้อหาวิชาที่เรียนแล้ว พฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออกมาจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนวิชานั้น เจตคติเป็นสิ่งที่ปลูกฝังและเปลี่ยนแปลงได้ ถ้าใช้วิธีที่เหมาะสม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเจตคติต่อการเรียนภาษาไทย

ยุพดี พูลเวชประชาสุข และ มาสวิล รักษ์บ้านเกิด ได้ศึกษาทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียน โดยใช้แบบฝึกหัดและแบบฝึก ผลปรากฏว่านักเรียนมีทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำสูงกว่าการสอนปกติ

นันทนา ดาวดวงเด่น (2528 : 51) ศึกษาผลสัมฤทธิ์และทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกม ผลการศึกษาพบว่าผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำแตกต่างจากกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 และทัศนคติการเขียนสะกดคำของนักเรียนกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าการเรียนปกติ และนักเรียนที่มีทัศนคติที่ดีต่อการเขียนสะกดคำสูงกว่าการเรียนปกติ

อรุณี พึ่งรุ่ง (2528 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลการเตรียมความพร้อมและทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมและแผนการเตรียมความพร้อมตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 พบว่าผลการเตรียมความพร้อมทางการเรียนภาษาไทยของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และทัศนคติต่อการเรียนภาษาไทยของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยสรุปได้ว่า การใช้วิธีสอนใหม่ ๆ ที่แตกต่างไปจากเดิม จะทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย แต่ยังไม่มีย่อสรุปเกี่ยวกับงานวิจัยทัศนคติของนักเรียนต่อการสอนหลักภาษาไทย โดยใช้เกมประกอบการสอน จึงเชื่อได้ว่าเรื่องที่จะศึกษานี้เป็นเรื่องที่น่าสนใจในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมีการดำเนินการดังนี้

- 1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
- 2 เนื้อหาและระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
- 3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
- 4 การสร้างเครื่องมือและการหาประสิทธิภาพเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
- 5 การดำเนินการศึกษาค้นคว้า และการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 6 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 โรงเรียนธัญรัตน์ จังหวัดปทุมธานี มีจำนวนห้องเรียนทั้งหมด 13 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งสิ้น 650 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนธัญรัตน์ จังหวัดปทุมธานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 โดยใช้วิธีการสุ่มห้อง จำนวน 2 ห้อง จากจำนวนทั้งหมด 13 ห้อง ด้วยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) ได้นักเรียนจำนวน 100 คน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือ

- 1 กลุ่มทดลอง จำนวน 50 คน ที่ได้รับการสอนการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน
- 2 กลุ่มควบคุม จำนวน 50 คน ที่ได้รับการสอนการสอนแบบปกติ

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นเนื้อหาหลักภาษาไทยเรื่องแบบสร้างของคำ ได้แก่ คำมูล คำประสม คำซ้อน คำซ้ำ คำสมาส และคำสมาสด้วยวิธีการสนธิ

ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 กำหนดเวลาเรียนกลุ่มละ 18 คาบ คาบละ 60 นาที สัปดาห์ละ 4 คาบ จำนวน 4 สัปดาห์ การทดสอบก่อนและหลังเรียน 2 คาบ รวมเวลาทั้งหมด 18 คาบ

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ ประกอบด้วย

- 1 แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
- 2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย
- 3 แบบสอบถามเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย

การสร้างเครื่องมือและการหาประสิทธิภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1 แผนการจัดการเรียนรู้ การสร้างและตรวจแผนการจัดการเรียนรู้มีขั้นตอนดังนี้

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน มีการสร้างและทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ ตามขั้นตอนดังนี้

1.1.1 ศึกษาค้นคว้าเอกสารหลักสูตร คู่มือครู แบบเรียนหลักภาษาไทย กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ ช่วงชั้นที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544 ตลอดจนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้วิธีสอนแบบต่าง ๆ

1.1.2 ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับ สร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนในแต่ละคาบจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยต่างๆ และสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของสถานศึกษาที่จัดกระบวนการเรียนรู้ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544 ซึ่งประกอบด้วยจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา วิธีสอน และกิจกรรมการสอน สื่อการสอน และการประเมินผล แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน ที่ใช้ กับกลุ่มทดลอง ใช้สอน 16 คาบ คาบละ 60 นาที

1.1.2.1 ศึกษาหลักการทฤษฎีเกี่ยวกับเกม การเลือกเกมและการสร้างเกมที่เหมาะสมโดยยึดหลักการสร้างและเลือกเกมของ ทรูปลัด และ ซาโบ (Trueblood and Szabo 1977 35-40) ดังนี้

- 1 กิจกรรมเกมเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 2 กิจกรรมเกมเหมาะสมกับวัย ความสามารถ ความสนใจ และวุฒิ

ภาวะของนักเรียน

3 นักเรียนทุกคนหรือส่วนมากมีส่วนร่วมในกิจกรรม

4 กิจกรรมเกมมีกฎ กติกา ง่าย ๆ แต่ท้าทายในตัว

5 กิจกรรมเกมมีลักษณะการเสี่ยงโชคผสมอยู่

6 อุปกรณ์การเล่น เกม ง่าย ๆ ท่องง่าย และมีราคาไม่แพง

1 1 2 2 ศึกษาเกมจากหนังสือและเอกสารต่างๆ และหลักการเลือกและสร้างเกมที่เหมาะสม

1 1 2 3 ศึกษาเนื้อหาสาระจากวิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่องแบบสร้างของคำ ได้แก่ คำมูล คำประสม คำซ้อน คำซ้ำ คำสมาส และคำสมาสด้วยวิธีสนธิ

1 1 2 4 เลือกนำเกมที่สอดคล้องเหมาะสมกับเนื้อหา นำมาสร้างเกม โดยกำหนดคำชี้แจง วิธีการหรือ กติกาการเล่น คำอธิบายประกอบ การตัดสินแพ้ ชนะ โดยกำหนดเวลาเป็นเกณฑ์สำคัญ กำหนดหน้าที่ของผู้เล่นในแต่ละกลุ่ม และจำนวนผู้เล่นที่แน่นอน จัดทำอุปกรณ์การเล่น เกม ฝึกซ้อมและทดลองใช้ เพื่อศึกษาความเหมาะสมกับเนื้อหา เวลา และความเหมาะสมกับระดับชั้น จำนวน 6 แผน เวลา 16 คาบ มีจุดประสงค์การเรียนรู้คือ

1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง คำมูล จำนวน 2 คาบ
จุดประสงค์การเรียนรู้ วิเคราะห์ สังเคราะห์คำมูลได้

2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง คำมูล
(คำไทยแท้ คำบาลี คำสันสกฤต) จำนวน 2 คาบ
จุดประสงค์การเรียนรู้ วิเคราะห์ สังเคราะห์คำมูลได้

3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง คำประสม จำนวน 3 คาบ
จุดประสงค์การเรียนรู้ วิเคราะห์ สังเคราะห์คำประสมได้

4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คำซ้อน คำซ้ำ จำนวน 3 คาบ
จุดประสงค์การเรียนรู้ วิเคราะห์ สังเคราะห์คำซ้อน คำซ้ำได้

5 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง คำสมาส จำนวน 3 คาบ
จุดประสงค์การเรียนรู้ วิเคราะห์ สังเคราะห์คำสมาสได้

6 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง คำสมาสด้วยวิธีการสนธิ
จำนวน 3 คาบ
จุดประสงค์การเรียนรู้ วิเคราะห์ สังเคราะห์คำสมาสด้วยวิธีการสนธิได้

1 1 2 4 นำเกมที่สร้างไว้มาจัดลำดับลงในแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และ ขั้นตอนการสอน โดยให้เหมาะสมกับเนื้อหา ช่วงเวลา และกิจกรรมการเรียนการสอน โดยมีความต่อเนื่องกัน ในแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผน ตามตารางดังนี้

เกมที่ใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

คาบที่	เรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	ชื่อเกม
ทดสอบก่อนเรียน			
1-2	คำมูล	วิเคราะห์ สังเคราะห์คำมูลได้	เกมคำตอบนี้มีรางวัล
3-4	คำมูล (คำไทยแท้ คำบาลี คำสันสกฤต)	วิเคราะห์ สังเคราะห์คำมูลได้	เกมหัวใจนำโชค
5-7	คำประสม	วิเคราะห์ สังเคราะห์คำประสมได้	เกมพวกเดียวกัน เกมเรียงร้อยถ้อยคำ
8-10	คำซ้อน คำซ้ำ	วิเคราะห์ สังเคราะห์คำซ้อน คำซ้ำได้	เกมประสานใจ เกมไขทองคล้องใจ
11-13	คำสมาส	วิเคราะห์ สังเคราะห์คำสมาสได้	เกมแข่งขันหาคู่ เกมไพ่อยุ
14-16	คำสมาส- ด้วยวิธีการสนธิ	วิเคราะห์ สังเคราะห์คำสมาส- ด้วยวิธีการสนธิได้	เกมรอรักรวมใจ เกมแข่งขันต่อปลา
ทดสอบหลังเรียน			

1 1 3 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม ผู้ทรงคุณวุฒิ 2 ท่าน ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุมานัน รุ่งเรืองธรรม และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์จรตรี ชาติกานนท์

1 1 4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิ และได้ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนธัญรัตน์ จังหวัดปทุมธานี จำนวน 50 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อปรับปรุงในเรื่องความสอดคล้องของกิจกรรมเกมกับเนื้อหา การประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขอีกครั้งหนึ่ง เพื่อได้แผนการจัดการเรียนรู้ที่สมบูรณ์สำหรับการใช้ในการวิจัยต่อไป

1 2 แผนการจัดการเรียนรู้การสอนแบบปกติ มีการสร้างและทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนดังนี้

1 2 1 ศึกษาค้นคว้าเอกสารหลักสูตร คู่มือครู แบบเรียนหลักภาษาไทย กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ ชั้นปีที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544 ตลอดจนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ วิธีสอนแบบต่าง ๆ

1 2 2 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของ

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544 ซึ่งประกอบด้วยจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา วิธีสอนและกิจกรรมการสอน สื่อการสอน และการประเมินผล แผนการจัดการเรียนรู้การสอนแบบปกติ ใช้สำหรับกลุ่มควบคุม ใช้สอน 16 คาบ คาบละ 60 นาที ในแต่ละคาบชั้นดำเนินการสอนครูสอนกฎเกณฑ์ หลักเกณฑ์ และหลักการสังเกตต่างๆ และในขั้นตอนการสอน เน้นกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนทำแบบฝึก วิธีสอนที่เลือกใช้ได้แก่ วิธีสอนแบบบรรยาย แบบอภิปรายแบบตัวอย่างเป็นหากฎเกณฑ์ แบบกฎเกณฑ์ไปหาตัวอย่าง และแบบแบ่งกลุ่มทำรายงาน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กับการสอนแบบปกติยึดรูปแบบแผนการจัดการเรียนรู้สถานศึกษาโรงเรียนธัญรัตน์ จังหวัดปทุมธานี

1.2.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 2 ท่าน ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุมานัน รุ่งเรืองธรรม และผู้ช่วยศาสตราจารย์จรศรี ขาดิกานนท์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และปรับปรุงแก้ไขด้านความสอดคล้องของกิจกรรม เนื้อหา และการประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย

ในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลักภาษาไทย ผู้วิจัยมีวิธีการสร้างดังนี้

1 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา วิชาภาษาไทย ชั้นที่ 3 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหา และแบบเรียนหลักภาษาไทย กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบ

2 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบ และเทคนิคการวิเคราะห์ข้อสอบ จากหนังสือการวัดผลการศึกษาของ อนันต์ ศรีโสภะ (2525) และหนังสือเทคนิคการเขียน ข้อทดสอบของ ขวาล แพร่ดกุล (2522) เพื่อสร้างแบบทดสอบแบบปรนัย จำนวน 60 ข้อ

3 นำแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 60 ข้อนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้แก่ รองศาสตราจารย์อัฉรา สุขารมณ รองศาสตราจารย์ ดร.อรพินทร์ ชูชม และดร. อังคินันท์ อินทรกำแหง ตรวจสอบเพื่อหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยคำนวณหาค่าตรงความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบ เลือกข้อสอบที่มีค่าความเที่ยงตรงมากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ไว้

4 นำแบบทดสอบที่ได้รับการแก้ไขปรับปรุง ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนธัญรัตน์ จังหวัดปทุมธานี จำนวน 100 คน เพื่อหาคุณภาพของเครื่องมือต่อไป

5 นำผลการสอบของนักเรียนจำนวน 100 คน มาตรวจให้คะแนนโดยข้อที่ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิด ไม่ตอบ หรือตอบมากกว่า 1 ตัวเลือก ให้คะแนน 0 จากนั้นนำมาวิเคราะห์ความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ในแต่ละข้อ คัดเลือกข้อสอบที่มีระดับความยากง่ายระหว่าง 20 ถึง 80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 20 ขึ้นไป

6 นำแบบทดสอบที่คัดเลือกไว้ ไปหาค่าความเชื่อมั่น กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนธัญรัตน์ จังหวัดปทุมธานี จำนวน 100 คน โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.71

3 แบบสอบถามวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย

การสร้างแบบสอบถามวัดเจตคติต่อการเรียนภาษาไทย มีขั้นตอนดังนี้

1 ศึกษาวิธีสร้างมาตราวัดเจตคติ จากหนังสือวัดทัศนคติและบุคลิกภาพของ เชิดศักดิ์ โฆวาสินธุ์ (2520 38-70) หนังสือวิธีการวิจัยทางพฤตินิยมศาสตร์ และ สังคมศาสตร์ของ พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2531 114-115) และหนังสือวิธีวิจัยทางการศึกษาของ บุญเรียง ขจรศิลป์ (2530 78-80) รวมทั้งศึกษาตัวอย่างแบบสอบถามทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำของ ยุพดี พูลเวช-ประชาสุข (2525 84-86)

2 สร้างแบบสอบถามวัดเจตคติการเรียนวิชาภาษาไทย จำนวน 30 ข้อ โดยมีลักษณะของคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) มีคำตอบให้เลือก 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

3 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นให้ ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้แก่ รองศาสตราจารย์อัจฉรา สุขารมณ รองศาสตราจารย์ ดร. อรพินท์ ชูชม และ ดร. อังคินันท์ อินทรกำแหง พิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถาม ความถูกต้อง และตรวจแก้ไขสำนวนภาษาให้ชัดเจนขึ้น แล้วเลือกข้อคำถามที่มีค่าตรรกษีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปได้

4 นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนธัญรัตน์ จังหวัดปทุมธานี จำนวน 100 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจากนั้น

5 นำแบบสอบถามที่นักเรียนทำแล้วมาหาค่าอำนาจจำแนกรายข้อ โดยหาค่าความสัมพันธ์รายข้อกับคะแนนรวม

6 นำแบบสอบถามที่เลือกไว้มาหาค่าความเชื่อมั่น โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Coefficient Alpha) ของครอนบัก (Cronbach) (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ 2539 200-202) ได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา 0.60

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Expenmental Research) ใช้แผนการวิจัยแบบ Randomized Control Group Pretest – Posttest Design (ล้วน สายยศ, และอังคณา สายยศ 2539 : 226) ซึ่งมีแผนการวิจัยดังนี้

กลุ่ม	ทดสอบก่อน	ทดลอง	ทดสอบหลัง
E R	T ₁	X	T ₂
C R	T ₁	-	T ₂

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

X	แทน	การจัดกระทำ
-	แทน	ไม่มีการจัดกระทำ
E	แทน	กลุ่มทดลอง (Expenmental Group)
C	แทน	กลุ่มควบคุม (Control Group)
R	แทน	การกำหนดตัวอย่างแบบสุ่ม (Random Assignment)
T ₁	แทน	การทดสอบก่อนทำการทดลอง
T ₂	แทน	การทดสอบหลังทำการทดลอง

การดำเนินการศึกษาค้นคว้าและเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการดังต่อไปนี้

1 ผู้วิจัยทำการศึกษาค้นคว้าจากกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนธัญรัตน์ จังหวัดปทุมธานี จำนวน 100 คน โดยกลุ่มตัวอย่างใช้วิธีสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่มจากประชากร 13 ห้องเรียน จำนวน 650 คน สุ่มมา 2 ห้องเรียน ห้องละ 50 คน ได้จำนวน 100 คน แล้วจับสลากเป็น กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม

2 จัดปฐมนิเทศเพื่อทำความเข้าใจกับนักเรียน เกี่ยวกับกระบวนการเรียนการสอนบทบาทของนักเรียน เป้าหมายของการเรียน และวิธีประเมินผลการเรียนรู้ ในการทดลองครั้งนี้

3 ทดสอบก่อนการเรียน (Pretest) กับนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย และแบบสอบถามวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้ว

4 ดำเนินการทดลอง โดยผู้วิจัยทำการสอนทั้งกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองด้วยตนเอง ใช้เนื้อหาเดียวกัน คือ เรื่องแบบสร้างคำ ได้แก่คำมูล คำประสม คำซ้อน คำซ้ำ คำสมาส และคำสมาสด้วยวิธีการสนธิ จำนวน 18 คาบเท่ากัน และใช้เวลาสอนสัปดาห์ละ 4 คาบ คาบละ 60 นาที เป็นเวลา 4 สัปดาห์ ใช้วิธีการสอนดังต่อไปนี้

กลุ่มทดลอง ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน

กลุ่มควบคุม ได้รับการสอนแบบปกติ

5 เมื่อสอนครบ 16 คาบแล้ว ทำการทดสอบหลังการทดลอง (Posttest) ทั้งนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย และแบบสอบถามเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ฉบับเดียวกันกับที่ใช้ในการสอบก่อนการทดลอง

6 ตรวจแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและแบบสอบถามวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย แล้วนำผลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้วิธีการทางสถิติ เพื่อทดสอบสมมติฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ภายในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ระหว่างก่อนการทดลองและหลังการทดลอง โดยใช้ t-test for Dependent Sample ตามสมมติฐาน ในข้อ 1 ข้อ 2 ข้อ 3 และข้อ 4

2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ระหว่างกลุ่มทดลอง ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน กับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนแบบปกติ โดยใช้ t-test for Independent Sample ตามสมมติฐาน ในข้อ 5 และข้อ 6

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำผลการทดลองมาวิเคราะห์ ด้วยวิธีการทางสถิติดังนี้

1 สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยคำนวณจากสูตร ดังนี้

1.1 ค่าคะแนนเฉลี่ย (ลัวัน สายยศ, และอังคณา สายยศ 2539 73)

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

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

1 2 ค่าความแปรปรวน (ล้วน สายยศ, และอังคณา สายยศ 2539 : 76)

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

เมื่อ	S^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนน
	X	แทน	คะแนนแต่ละตัวในกลุ่มตัวอย่าง
	$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่ม
	N-1	แทน	จำนวนตัวแปรอิสระ (Degree of freedom)

2 สถิติในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

2 1 หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย โดยหาค่าความยากง่าย ใช้สูตร

$$P = \frac{\text{จำนวนคนที่ตอบถูกในข้อนั้น}}{\text{จำนวนคนทั้งหมด}}$$

2 2 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา

2 3 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามวัดเจตคติในการเรียนวิชาภาษาไทย โดยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient) คำนวณจากสูตรครอนบัค (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ 2539 : 200-202)

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\Sigma S_i^2}{S^2} \right]$$

เมื่อ	α	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่น
	N	แทน	จำนวนของเครื่องมือวัด
	S_i^2	แทน	คะแนนความแปรปรวนเป็นรายข้อ
	S_i^2	แทน	คะแนนความแปรปรวนของเครื่องมือทั้งฉบับ

2.4 หากอำนาจจำแนกของแบบสอบถามวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย โดยใช้เทคนิค 25% ของกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ โดยวิธีของการแจกแจงที (t-distribution) คำนวณจากสูตร T ของเอ็ดวาร์ด (ล้วน สายยศ, และ อังคณา สายยศ 2539 : 215-217)

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

$$df = n (n-1)$$

เมื่อ	t	แทน	ค่าอำนาจจำแนกของเครื่องมือ
	$\bar{X}_H$	แทน	คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มสูง
	$\bar{X}_L$	แทน	คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มต่ำ
	S_H^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนกลุ่มสูง
	S_L^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนกลุ่มต่ำ
	n_H	แทน	จำนวนของกลุ่มตัวอย่างในกลุ่มสูง
	n_L	แทน	จำนวนของกลุ่มตัวอย่างในกลุ่มต่ำ

สถิติที่ใช้ตรวจสอบสมมติฐาน

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ที่ได้จากการสอบก่อนการเรียนกับหลังการเรียน ภายในกลุ่มเดียวกัน โดยใช้ t-test for Dependent Sample ตาม สมมติฐานในข้อ 1 ข้อ 2 ข้อ 3 และข้อ 4 (ล้วน สายยศ, และอังคณา สายยศ 2539 : 104 -106) จากสูตร

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

$$df = n-1$$

เมื่อ	t	แทน	ค่าที่ใช้ในการพิจารณาของการแจกแจงแบบที่
	D	แทน	ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่
	n	แทน	จำนวนคู่ของคะแนนจากการทดสอบครั้งแรก และครั้งหลัง
	$\sum D$	แทน	ผลรวมของความแตกต่างจากการทดสอบ ก่อนและหลังการทดลอง
	$\sum D^2$	แทน	ผลรวมกำลังสองของความแตกต่างจากการ ทดสอบก่อนและหลังการทดลอง
	df	แทน	ค่าความเป็นอิสระ

2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม โดยใช้ t-test for Independent Sample ตามสมมติฐานในข้อ 5 และ 6 (ล้วน สายยศ, และ อังคณา สายยศ 2539 100 -104) จากสูตร

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left\{ \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \right\} \left\{ \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right\}}}$$

$$df = n_1 + n_2 - 2$$

เมื่อ	$\bar{X}_1$	แทน	คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่ 1
	$\bar{X}_2$	แทน	คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่ 2
	n_1	แทน	ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ 1
	n_2	แทน	ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ 2
	S_1^2	แทน	ความแปรปรวนของกลุ่มตัวอย่างที่ 1
	S_2^2	แทน	ความแปรปรวนของกลุ่มตัวอย่างที่ 2

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล และแปลความหมายของผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
n_1	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มทดลอง
n_2	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มควบคุม
$\bar{X}_1$	แทน	คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลอง
$\bar{X}_2$	แทน	คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มควบคุม
S^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนน
D	แทน	ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่
$\sum D$	แทน	ผลรวมความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่
$\sum D^2$	แทน	ผลรวมความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่ ยกกำลังสอง
t	แทน	ค่าสถิติของการแจกแจงแบบที (t – distribution)
df	แทน	ชั้นแห่งความอิสระ
**	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 01
กลุ่มทดลอง	แทน	นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน
กลุ่มควบคุม	แทน	นักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้เกมประกอบการสอนก่อนและหลังการทดลอง

2.เปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้เกมประกอบการสอนก่อนและหลังการทดลอง

3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติก่อนและหลังการทดลอง

4 เปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติก่อนและหลังการทดลอง

5 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนแบบปกติ

6 เปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนแบบปกติ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้เกมประกอบการสอนก่อนและหลังการทดลอง

เมื่อการทดลองสิ้นสุด ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียน กลุ่มทดลอง ระหว่างก่อนการทดลองและหลังการทดลอง โดยใช้ t-test Dependent Sample ได้ผลดังแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย ของนักเรียนกลุ่มทดลอง ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย กลุ่มทดลอง	N	$\bar{X}$	s^2	$\sum D$	$\sum D^2$	t
ก่อนการทดลอง	50	10 60	34 81			
หลังการทดลอง	50	31 92	6 96	1078	1162068	23 28**

$$t_{(01 \text{ df } 98)} = 3 34$$

จากตาราง 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน ก่อนการทดลองกับหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 01 แสดงว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม

ประกอบการสอนหลังการทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ในข้อ 1

2 เปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้เกมประกอบการสอนก่อนและหลังการทดลอง

เมื่อการทดลองสิ้นสุด ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์เจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียน กลุ่มทดลอง ระหว่างก่อนการทดลองและหลังการทดลอง โดยใช้ t-test Dependent Sample ได้ผลดังแสดงในตาราง 2

ตาราง 2 เปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนหลักภาษาไทย ของนักเรียนกลุ่มทดลอง ก่อนการทดลอง และหลังการทดลอง

เจตคติการเรียนภาษาไทย กลุ่มทดลอง	N	$\bar{X}$	S^2	$\sum D$	$\sum D^2$	t
ก่อนการทดลอง	50	47.48	54.91	1485	2205225	24.01**
หลังการทดลอง	50	76.98	24.50			

$$t_{(0.01, df 98)} = 3.34$$

จากตาราง 2 พบว่า เจตคติต่อการเรียนภาษาไทย ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน ก่อนการทดลองกับหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 แสดงว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนหลังการทดลองมีเจตคติต่อการเรียนแตกต่างกัน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ในข้อ 2

3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ ก่อนและหลังการได้รับการสอนแบบปกติ

เมื่อการสอนแบบปกติสิ้นสุด ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียน ระหว่างก่อนการสอนแบบปกติและหลังการสอนแบบปกติ โดยใช้ t-test Dependent Sample ได้ผลดังแสดงในตาราง 3

ตาราง 3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย ของนักเรียน ก่อนได้รับการสอนแบบปกติ และหลังได้รับการสอนแบบปกติ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย กลุ่มควบคุม	N	$\bar{X}$	S^2	$\sum D$	$\sum D^2$	t
ก่อนการสอนแบบปกติ	50	7.46	10.89	928	842724	5.34**
หลังการสอนแบบปกติ	50	11.70	20.61			

$$t_{(0.01, df 98)} = 3.34$$

จากตาราง 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย ของนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ ก่อนได้รับการสอนแบบปกติกับหลังได้รับการสอนแบบปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 แสดงว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ หลังได้รับการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ในข้อ 3

4 เปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ ก่อนและหลังการได้รับการสอนแบบปกติ

เมื่อการสอนแบบปกติสิ้นสุด ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์เจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียน ระหว่างก่อนการสอนแบบปกติและหลังการสอนแบบปกติ โดยใช้ t-test Dependent Sample ได้ผลดังแสดงในตาราง 4

ตาราง 4 เปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนหลักภาษาไทย ของนักเรียน ก่อนได้รับการสอนแบบปกติ และหลังได้รับการสอนแบบปกติ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย กลุ่มควบคุม	N	$\bar{X}$	S^2	$\sum D$	$\sum D^2$	t
ก่อนการสอนแบบปกติ	50	40.42	16.81			
				423	178929	12.05**
หลังการสอนแบบปกติ	50	57.44	82.99			

$$t_{(0.01 \text{ df } 98)} = 3.34$$

จากตาราง 4 พบว่า เจตคติต่อการเรียนภาษาไทย ของนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ ก่อนได้รับการสอนแบบปกติกับหลังได้รับการสอนแบบปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 แสดงว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ หลังได้รับการสอนมีเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยแตกต่างกัน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ในข้อ 4

5 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนแบบปกติ

เมื่อการทดลองสิ้นสุด ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้ t-test Independent Sample ได้ผลดังแสดงในตาราง 5

ตาราง 5 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มทดลอง และ
กลุ่มควบคุม หลังการทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง	N	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t
		$\bar{X}$	S^2	$\bar{X}$	S^2	
กลุ่มทดลอง	50	10 60	34 93	31 92	7 02	27 20**
กลุ่มควบคุม	50	7 46	10 89	11 70	20 61	

$$t_{(01 \text{ df } 98)} = 3.34$$

จากตาราง 5 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนในกลุ่มทดลอง กับนักเรียนกลุ่มควบคุมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1 แสดงว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยแตกต่างกัน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ข้อ 5

6 เปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนแบบปกติ

เมื่อการทดลองสิ้นสุด ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์เจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้ t-test Independent Sample ได้ผลดังแสดงในตาราง 6

ตาราง 6 เปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังการทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง	N	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t
		$\bar{X}$	S^2	$\bar{X}$	S^2	
กลุ่มทดลอง	50	47.48	50.98	76.98	24.50	13.32 **
กลุ่มควบคุม	50	40.42	16.81	57.44	82.99	

$$t_{(0.01, df=98)} = 3.34$$

จากตาราง 6 พบว่า เจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนในกลุ่มทดลอง กับ นักเรียนกลุ่มควบคุมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 แสดงว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ มีเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยแตกต่างกัน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ข้อ 6

บทที่ 5

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีรายละเอียดพอสรุปได้ดังนี้

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

- 1 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง
- 2 เพื่อเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง
- 3 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนแบบปกติ ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง
- 4 เพื่อเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนแบบปกติ ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง
- 5 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติ
- 6 เพื่อเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติ

สมมติฐานการวิจัย

- 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้เกมประกอบการสอนก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกัน
- 2 เจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้เกมกับการสอนก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกัน
- 3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกัน
- 4 เจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติก่อน และหลังการทดลองแตกต่างกัน

5 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้เกม ประกอบการสอนกับการสอนแบบปกติแตกต่างกัน

6 เจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้เกมประกอบ การสอนกับการสอนแบบปกติแตกต่างกัน

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 โรงเรียนชัยรัตน์ จังหวัดประทุมธานี มีจำนวนห้องเรียนทั้งหมด 13 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งสิ้น 650 คน

2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชัยรัตน์ จังหวัดประทุมธานี ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 โดยใช้วิธีการสุ่มห้อง จำนวน 2 ห้อง จากจำนวนทั้งหมด 13 ห้อง ด้วยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม(Cluster random sampling) ได้นักเรียนจำนวน 100 คน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

- 1 กลุ่มทดลอง จำนวน 50 คน ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน
- 2 กลุ่มควบคุม จำนวน 50 คน ที่ได้รับการสอนแบบปกติ

3 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มควบคุม ผู้วิจัยสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมประกอบการสอนในแต่ละคาบจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยต่างๆ และสร้างแผนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของสถานศึกษาที่จัดการเรียนรู้อยู่ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544 ซึ่งประกอบด้วยจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา วิธีสอน และกิจกรรมการสอน สื่อการสอนและการประเมินผล แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนที่ใช้กับกลุ่มทดลองใช้สอน 16 คาบ คาบละ 60 นาที

3.2 แผนการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มควบคุม ผู้วิจัยสร้างแผนการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544 ซึ่งประกอบด้วยจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา วิธีการสอนและกิจกรรมการสอน สื่อการสอน และการประเมินผล แผนการจัดการเรียนรู้อย่างการสอนแบบปกติใช้กับกลุ่มควบคุม ใช้สอน 16 คาบ คาบละ 60 นาที

3.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลักภาษาไทย เป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลักภาษาไทย ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ 2 คน แล้วตรวจสอบหาคุณภาพเครื่องมือแต่ละข้อ

ได้แก่ค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 20 ถึง 80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 20 ขึ้นไป และหา ค่าความเชื่อมั่นกับนักเรียนจำนวน 100 คน ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.71

3.4 แบบสอบถามวัดเจตคติต่อการเรียนภาษาไทย มีลักษณะข้อคำถามเป็นแบบ มาตราส่วนประมาณค่า(Rating Scale) มีคำตอบให้เลือกตอบ 5 ลำดับ คือ มากที่สุด มาก ปาน กลาง น้อย น้อยที่สุด ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน แล้วเลือกข้อ คำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 50 ขึ้นไป แล้วตรวจสอบหาคุณภาพเครื่องมือแต่ละข้อ ด้วยการหาค่าอำนาจจำแนกรายข้อ และหาค่าความเชื่อมั่น โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Coefficient Alpha) ของคอนบัท (Cronbach)กับนักเรียนจำนวน 100 คน ได้ค่าสัมประสิทธิ์ แอลฟาเท่ากับ 0.60

4 วิธีดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองเองกับกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 เป็นเวลา 16 คาบ คาบละ 60 นาที สัปดาห์ละ 2 คาบ รวมคาบสอนทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่ม ควบคุมทั้งสิ้น 32 คาบ ในเวลา 1 เดือน โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการสอนดังนี้

4.1 จัดปฐมนิเทศเพื่อทำความเข้าใจกับนักเรียนเกี่ยวกับกระบวนการสอน บทบาทของ นักเรียน เป้าหมายของการเรียน และวิธีประเมินผลการเรียนรู้ ในการทดลองนี้

4.2 ทดสอบก่อนการเรียน(Pretest) กับนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วย แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย และแบบสอบถามวัดเจตคติต่อการเรียน วิชาภาษาไทยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งผ่านการทดสอบคุณภาพแล้ว

4.3 ดำเนินการทดลอง โดยผู้วิจัยทำการสอนทั้งกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองด้วย ตนเอง ใช้เนื้อหาเดียวกัน คือ เรื่องแบบสร้างคำ ได้แก่ คำมูล คำประสม คำซ้อน คำซ้ำ คำสมาส และคำสมาสด้วยวิธีการสนธิ จำนวน 16 คาบเท่ากัน และใช้เวลาการสอนสัปดาห์ละ 4 คาบ คาบ ละ 60 นาที เป็นเวลา 4 สัปดาห์ ใช้วิธีการสอนดังนี้

กลุ่มทดลอง ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน

กลุ่มควบคุม ได้รับการสอนแบบปกติ

4.4 เมื่อสอนครบ 16 คาบ แล้วทำการทดสอบหลังการทดลอง (Posttest) ทั้งนักเรียน กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและ แบบสอบถามวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ฉบับเดียวกันกับที่ใช้ในการทดสอบก่อนทำ การทดลอง

4.5 ตรวจแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย และแบบทดสอบวัด เจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยแล้วนำผลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้วิธีการทางสถิติ เพื่อทดสอบ สมมติฐาน

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการต่าง ๆ ดังนี้

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยภายในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมระหว่างก่อนการทดลองและหลังการทดลอง โดยใช้ t-test for Dependent Sample ตามสมมติฐานข้อ 1 ข้อ 2 ข้อ 3 และข้อ 4

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยระหว่างกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนแบบปกติ โดยใช้ t-test for Independent Sample ตามสมมติฐานข้อ 5 และ ข้อ 6

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน ก่อนการทดลองกับหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1

2. เจตคติต่อการเรียนหลักภาษาไทย ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน ก่อนการทดลองกับหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย ของนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ ก่อนได้รับการสอนแบบปกติกับหลังได้รับการสอนแบบปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1

4. เจตคติต่อการเรียนหลักภาษาไทย ของนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ ก่อนได้รับการสอนแบบปกติกับหลังได้รับการสอนแบบปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1

5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนในกลุ่มทดลอง กับนักเรียนกลุ่มควบคุมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1

6. เจตคติต่อการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนในกลุ่มทดลอง กับนักเรียนกลุ่มควบคุมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1

อภิปรายผลการศึกษาค้นคว้า

การวิจัยครั้งนี้เป็นการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง จากการศึกษาค้นคว้า ผู้วิจัยได้อภิปรายผลตามลำดับหัวข้อดังนี้

สมมติฐานที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกัน

จากผลการทดลองพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน ก่อนการทดลองกับหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 01 แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนก่อนและหลังการทดลองมีพัฒนาการด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับผลการวิจัยของวิไลพร คำสะอาด(2541 :94) ที่ได้ทำการศึกษาความสามารถในการใช้ภาษา ความคิดสร้างสรรค์ และความสนใจในวิธีสอนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการศึกษาพบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอนก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 01 และสอดคล้องกับผจญ สุวรรณวงศ์(2528 :76) ที่ได้ทำการศึกษาโดยใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า กลุ่มทดลองที่ใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่ากลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 05

ทั้งนี้อาจมีสาเหตุมาจาก การเรียนการสอนในวิชาภาษาไทยในระดับชั้นต่าง ๆ นั้น ที่สามารถนำเกมมาใช้ประกอบการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้สอนที่จะเป็นผู้พิจารณานำเกมต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน เช่นเดียวกับการทดลองในครั้งนี้ที่ได้นำเกมมาใช้ประกอบการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นนักเรียนที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นที่ชอบความแปลกใหม่ ความตื่นเต้น สนุกสนาน ชอบกิจกรรมที่ทำท้าทายความสามารถ เมื่อผู้สอนได้นำเกมมาประกอบการเรียนการสอนซึ่งสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนจึงช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในวิชาภาษาไทยในเรื่องแบบสร้างคำ ได้แก่ คำมูล คำประสม คำซ้อน คำซ้ำ คำสมาส และคำสมาสด้วยวิธีการสนธิ ได้ดีขึ้น จึงส่งผลให้หลังการทดลองผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือ การใช้เกมประกอบการสอนนั้นเป็นไปตามความมุ่งหมายของการศึกษาในปัจจุบันที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองเพื่อให้สามารถคิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น ทั้งนี้ นักเรียนที่อยู่ในวัยนี้มีความพร้อมทางด้านสติปัญญาอยู่แล้ว เมื่อได้รับการ

กระตุ้นให้ทำในสิ่งที่ชอบ และพอใจก็จะสามารถตอบสนองได้เป็นอย่างดี เพราะในขณะที่เล่นเกมที่สนุกสนาน นักเรียนมีใจจดจ่อในการเล่น และต้องทำกิจกรรมด้วยตนเอง ต้องคิดและตัดสินใจ ปัญหาต่างๆ อย่างรวดเร็ว เพื่อสื่อสารความคิดของตนเองให้ผู้อื่นรับรู้ เพื่อให้ได้ผลออกมาดีและกระบวนการทำงานเป็นกลุ่มก็มีส่วนสำคัญในการส่งเสริมความคิดของผู้เรียนให้เกิดมากขึ้น นอกจากนี้วิชาภาษาไทยเป็นวิชาทักษะที่นักเรียนต้องฝึกหัดอยู่เสมอ การเรียนจึงจะประสบความสำเร็จ ซึ่งการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนก็สามารถใช้ฝึกทักษะให้นักเรียนได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน อันเป็นการฝึกทักษะที่เป็นไปอย่างสนุกสนาน เพลิดเพลิน ไม่น่าเบื่อ และยังชวนให้ติดตามอีกด้วยจึงเป็นผลดีต่อการเรียนรู้ในวิชาภาษาไทยของนักเรียนเป็นอย่างมาก

สมมติฐานที่ 2 เจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้เกม การสอนก่อนและ หลังการทดลองแตกต่างกัน

จากผลการทดลองพบว่าเจตคติต่อการเรียนหลักภาษาไทย ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน ก่อนการทดลองกับหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 01 แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนก่อนและหลังการทดลองมีเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยแตกต่างกันซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับผลการวิจัยของมณี เทพาชมภู (2536) ที่ได้ทำการศึกษาเจตคติต่อการเขียนสะกดคำโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มที่เรียนการเขียนสะกดคำโดยใช้เกมมีเจตคติต่อการเขียนสะกดคำก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 05 กล่าวคือหลังการทดลองมีเจตคติต่อการเขียนสะกดคำดีขึ้น

ทั้งนี้อาจกล่าวได้ว่าแต่เดิมนั้นนักเรียนมีเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยไม่ดีนัก แต่เมื่อนักเรียนได้รับการสอนในวิชาภาษาไทยเกี่ยวกับเรื่องแบบสร้างคำ ได้แก่ คำมูล คำประสม คำซ้อน คำซ้ำ คำสมาส และคำสมาสด้วยวิธีการสนธิ โดยใช้เกมแล้วทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น จึงทำให้มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของอลพอร์ต (มณี เทพาชมภู 2536 : 60 , อ้างอิงจาก Allport.1969 : 21) ที่ว่าประสบการณ์มีส่วนช่วยในการสร้างเจตคติที่ดีได้ องค์ประกอบที่ทำให้เจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนเปลี่ยนแปลงไปอาจเนื่องมาจากการเกิดการเรียนรู้ของนักเรียนเอง วิธีการสอนของครู ประกอบกับบรรยากาศในการเรียนการสอนด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งวิธีการสอนของครูนั้นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญที่สุดที่จะสร้างเจตคติที่ดีหรือไม่ดีให้แก่นักเรียน หากนักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อครูและวิธีการสอนของครูแล้วก็จะส่งผลให้นักเรียนเกิดการยอมรับในสิ่งที่ครูสอน (มณี เทพาชมภู 2536 : 60) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของพัชนี กรกวิณ(2522 : 70) ที่ได้กล่าวไว้ว่าการเปลี่ยนแปลง

เจตคติอาจจะเปลี่ยนแปลงโดยตัวบุคคล สถานการณ์ ข่าวสาร การชวนเชื่อ และสิ่งต่างๆที่ทำให้บุคคลเกิดการยอมรับสิ่งใหม่นั้น

สมมติฐานที่ 3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกัน

จากผลการทดลองพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติก่อนการทดลองกับหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 01 แสดงให้เห็นว่าเมื่อนักเรียนได้รับการสอนตามปกติจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับผลการวิจัยของอนงค์ ศูนย์กลาง (2546 88) ที่ได้ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องหลักภาษาไทยของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ก่อนและหลังทำการสอนตามปกติ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการสอนตามปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 01 เช่นเดียวกับผลการศึกษาของวิภาวี แป้นแก้ว (2546 111) ที่ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเกี่ยวกับความเข้าใจในการอ่าน และความสามารถในการเขียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังทำการสอนแบบปกติตามคู่มือครู พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูมีความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 01 และนักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูมีความสามารถในการเขียนภาษาไทยก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 01 -

ทั้งนี้อาจกล่าวได้ว่าการสอนแบบปกติ เป็นการสอนที่มีประสิทธิภาพ กล่าวคือ มุ่งเน้นการเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาเป็นสำคัญ โดยจะมีการใช้กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียนเป็นการกระตุ้นความสนใจของนักเรียน แจกจุดประสงค์ในการเรียนการสอน ทบทวนความรู้เสนอบทเรียนใหม่ มีการให้คำแนะนำและติดตามกระบวนการทำงานของนักเรียน มีการเสริมแรงอยู่เสมอจึงทำให้การเรียนมีประสิทธิภาพ และมีการสรุปเนื้อหาเพื่อให้เกิดความเข้าใจได้มากยิ่งขึ้น จึงทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นหลังทำการทดลอง

สมมติฐานที่ 4 เจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกัน

จากผลการทดลองพบว่า เจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติก่อนการทดลองกับหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 01 แสดงให้เห็นว่าเมื่อนักเรียนได้รับการสอนตามปกติจะมีเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยสูงขึ้นซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับผลการวิจัยของวิภาวี แป้นแก้ว (2546 112) ที่ได้ทำการเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการได้รับการสอนตามคู่มือครู พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูมีเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกัน เช่นเดียวกับผลการศึกษาของมณี

เทพาชมภู (2536 : 60) ที่ได้ทำการเปรียบเทียบเจตคติต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังทำการสอนแบบปกติ พบว่า หลังการทดลองนักเรียนมีเจตคติต่อการเขียนสะกดคำสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 05

ทั้งนี้อาจกล่าวได้ว่าการสอนแบบปกติ เป็นการสอนที่มีประสิทธิภาพ กล่าวคือ มุ่งเน้นการเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาเป็นสำคัญ โดยจะมีการใช้กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียนเป็นการกระตุ้นความสนใจของนักเรียน แจ่มจุดประสงค์ในการเรียนการสอน ทบทวนความรู้เสนอบทเรียนใหม่ มีการให้คำแนะนำและติดตามกระบวนการทำงานของนักเรียน มีการเสริมแรงอยู่เสมอ จึงทำให้การเรียนมีประสิทธิภาพ และมีการสรุปเนื้อหาเพื่อให้เกิดความเข้าใจได้มากยิ่งขึ้น นอกจากนี้การที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ได้แสดงความคิดเห็น จึงทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างนักเรียนกับนักเรียน และนักเรียนกับครูทำให้การเรียนการสอนดำเนินไปอย่างเป็นกันเอง นักเรียนไม่เคร่งเครียด มีความสุขในการเรียน ดังนั้นการเรียนการสอนแบบปกติตามหลักสูตรของโรงเรียนจึงทำให้นักเรียนมีเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

สมมติฐานที่ 5 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนแบบปกติแตกต่างกัน

จากผลการทดลองพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนแบบปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 01 แสดงให้เห็นว่านักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน กับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนแบบปกติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยแตกต่างกันซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับผลการวิจัยของวิไลพร ดำสะอาด(2541) ที่ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับความสามารถในการใช้ภาษา ความคิดสร้างสรรค์ และความสนใจในวิธีการสอนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอนกับการสอนตามคู่มือครู ผลการศึกษา พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอนกับนักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู มีความสามารถในการใช้ภาษาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 01 นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอนกับนักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูมีความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาไทยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 01 และพบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอนกับนักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูมีความสนใจในวิธีการสอนภาษาไทยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 01 เช่นเดียวกับผลการวิจัยของสำเร็จ งามขำ(2546 : 47) ที่ได้ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่

ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามคู่มือครูแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 01

ทั้งนี้แสดงให้เห็นว่าการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนนั้นส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ ซึ่งอาจมีสาเหตุมาจากการนำเกมที่นักเรียนรู้จักและคุ้นเคยมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาไทยนั้นทำให้นักเรียนตื่นเต้น เกิดความเพลิดเพลิน ไม่รู้สึกเบื่อหน่ายต่อการเรียน เพราะเกมมีกติกาการเล่น มีการตัดสินใจให้แพ้ชนะ ทำให้เกิดการแข่งขันระหว่างผู้เล่น มีลักษณะการเรียนรู้แบบเล่นปนเรียน ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน สนใจและมีความกระตือรือร้นที่จะเข้าร่วมกิจกรรม มีบรรยากาศในการเรียนการสอนที่ดี ทำให้ไม่รู้สึกเครียด จึงทำให้นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนแบบปกติ

สมมติฐานที่ 6 เจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนแบบปกติแตกต่างกัน

จากผลการทดลองพบว่า เจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนแบบปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 01 แสดงให้เห็นว่านักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน กับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนแบบปกติมีเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยแตกต่างกันซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้แสดงให้เห็นว่าการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนนั้นส่งผลให้นักเรียนมีเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ ซึ่งอาจมีสาเหตุมาจากการนำเกมที่นักเรียนรู้จักและคุ้นเคยมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาไทยนั้นทำให้นักเรียนตื่นเต้น เกิดความเพลิดเพลิน ไม่รู้สึกเบื่อหน่ายต่อการเรียน เพราะเกมมีกติกาการเล่น มีการตัดสินใจให้แพ้ชนะ ทำให้เกิดการแข่งขันระหว่างผู้เล่น มีลักษณะการเรียนรู้แบบเล่นปนเรียน ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน สนใจและมีความกระตือรือร้นที่จะเข้าร่วมกิจกรรม มีบรรยากาศในการเรียนการสอนที่ดี ทำให้ไม่รู้สึกเครียด จึงทำให้นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนแบบปกติ

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยที่ได้เสนอไปแล้วนั้น ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1 ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ในการเรียนการสอนหลักภาษาไทยควรนำเกมมาใช้เป็นกิจกรรมในการสอน เพราะเกมช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี ตลอดจนสามารถสร้างความสนุกสนาน และผ่อนคลายความเครียดในการเรียนให้กับนักเรียนได้

1.2 การใช้เกมประกอบการสอนควรเลือกเกมที่เหมาะสมกับวุฒิภาวะ และความสนใจของนักเรียนแต่ละระดับชั้น รวมทั้งพิจารณาถึงความเหมาะสมกับเนื้อหาวิชาด้วย และควรเป็นเกมที่ฝึกคิดง่าย ๆ ซึ่งนักเรียนสามารถปฏิบัติได้ไม่สับสนหรือมีความยุ่งยากมากเกินไป และควรเป็นเกมที่ใช้เวลาในการเล่นไม่สั้นหรือยาวเกินไป

1.3 ในขณะที่นักเรียนเล่นเกมอยู่นั้นครูผู้สอนควรดูแลอย่างใกล้ชิดและทั่วถึงเพื่อคอยให้คำแนะนำ ชี้แนะในสิ่งที่เป็ประโยชน์ และตรวจสอบผลการปฏิบัติกิจกรรมของนักเรียนอย่างใกล้ชิด

2 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยโดยใช้เกมกับการสอนแบบอื่นๆ เช่น การสอนแบบมุ่งประสบการณ์ การสอนแบบศูนย์การเรียน การสอนโดยใช้แบบฝึก ฯลฯ

2.2 ควรเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย โดยเปรียบเทียบระหว่างนักเรียนชายกับนักเรียนหญิง

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กำชัย ทองหล่อ (2509) *หลักภาษาไทย* พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ รวมสาส์น
- จรินทร์ ธานีรัตน์ (2512) *คู่มือเกม* กรุงเทพฯ โอเดียนสโตร์
- จำรัส น้อยแสงศรี (2520) *คู่มือการศึกษาเทคนิคและวิธีสอนของครู* กรุงเทพฯ
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
- ชวาล แพรัตกุล (2522) *เทคนิคการเขียนข้อสอบ*. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ
โรงพิมพ์คุรุสภา
- เชิดศักดิ์ โฆวาสินธุ์ (2520) *การวัดทัศนคติและบุคลิกภาพ* กรุงเทพฯ สำนักงานทดสอบ
ทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
- ทรงวุฒิ สุทธอรรถ (ม.ป.ป.) 58 *เกมส์ในยามว่างและงานจัดเลี้ยง* กรุงเทพฯ เอกลักษณ์
เทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี, สมเด็จพระ (2529) *การพัฒนานวัตกรรมการเสริม
ทักษะการเรียนการสอนภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย* ปรินญา-
นิพนธ์ กศ.ด (พัฒนศึกษาศาสตร์) กรุงเทพฯ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ถ่ายเอกสาร
- นันทนา ดาวดวงเด่น (2528) *การทดลองการสอนเขียนสะกดคำโดยใช้เกมสำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในเขตพระโขนง กรุงเทพมหานคร* ปรินญานิพนธ์ กศ.ม
(การประถมศึกษา) กรุงเทพฯ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร ถ่ายเอกสาร
- นันทพร คชศิริพงษ์ (2526) *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนใน
การเรียนศัพท์ภาษาอังกฤษระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัด
ที่มีเกม และไม่มีเกมประกอบการสอน* ปรินญานิพนธ์ กศ.ม (การมัธยมศึกษา)
กรุงเทพฯ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
ถ่ายเอกสาร
- นิภาพร ปวนสุรินทร์ (2542) *การศึกษาความสามารถสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความ
บกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้เกม*
ปรินญานิพนธ์ กศ.ม (การศึกษาพิเศษ) กรุงเทพฯ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ถ่ายเอกสาร
- บงกช สุภษาดา. (2527) *การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำวิชาหลัก-
ภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน*
ปรินญานิพนธ์ กศ.ม (การมัธยมศึกษา) กรุงเทพฯ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ถ่ายเอกสาร

บุญเรียง ขจรศิลป์ (2527) วิจัยวิทยทางการศึกษา พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ
ฟิลิกส์เซ็นเตอร์

ประภาเพ็ญ สุวรรณ (2520) ทศนคติ การวัดการเปลี่ยนแปลงและพฤติกรรมอนามัย
กรุงเทพฯ ไทยวัฒนาพานิช

ประภาศรี สีหอำไพ (2524) วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา กรุงเทพฯ คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประสาธ อิศรปรีดา (2523) จิตวิทยาการเรียนรู้กับการสอน กรุงเทพฯ กราฟฟิคอาร์ต

ปิยะศักดิ์ สินทรัพย์ (2530) การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในวิชา

ภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลง

ประกอบการสอน ปริญญาโท กศ ม (การมัธยมศึกษา) กรุงเทพฯ บัณฑิต-

วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ถ่ายเอกสาร

พรพิศ เกื้อนมลเทียน (2542) การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสนใจในการเรียน

วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการฝึกฝนด้วยเกณฑ์ใช้

คำถามต่างกัน ปริญญาโท กศ ม (การมัธยมศึกษา) กรุงเทพฯ บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ถ่ายเอกสาร

มณี เทพาชมภู (2536) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำของ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบธรรมดา

ปริญญาโท กศ ม (ภาษาไทย) พิษณุโลก บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย

นเรศวร ถ่ายเอกสาร

มานพ ศรีเทียม (2527) การใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทยกับนักเรียนชั้น

มัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวชิรปราการวิทยาคม จังหวัดกำแพงเพชร. วิทยานิพนธ์

ศศ ม (การมัธยมศึกษา) กรุงเทพฯ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ถ่ายเอกสาร

ล้วน สายยศ, และอังคณา สายยศ (2539) หลักการวิจัยทางการศึกษา พิมพ์ครั้งที่ 4

กรุงเทพฯ โรงพิมพ์ทวีกิจ

วราภา โพธิ์สัทธา (2532) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย และเจตคติ

ต่อการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่สอนโดยใช้ชุดการเรียนและสอนตาม

แบบการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา เขตการศึกษา 1 ปริญญาโท

กศ ม (การมัธยมศึกษา) กรุงเทพฯ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประสานมิตร ถ่ายเอกสาร

- วิภาวี แป้นเรือง (2546) การศึกษาเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่าน ความสามารถในการเขียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนแบบมุ่งประสบการณ์ทางภาษากับการสอนตามคู่มือครู ปรินญานิพนธ์ กศ ม (การมัธยมศึกษา) กรุงเทพฯ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ถ่ายเอกสาร
- วิมลศิริ ร่วมสุข (2522) การสอนภาษาไทย กรุงเทพฯ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางเขน
- วิไลพร ต่ำสะอาด (2541) การศึกษาความสามารถในการใช้ภาษา ความคิดสร้างสรรค์ และความสนใจในวิธีสอนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอน กับการสอนตามคู่มือครู ปรินญานิพนธ์ กศ ม (การมัธยมศึกษา) กรุงเทพฯ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ถ่ายเอกสาร
- สนม ครุฑเมือง (2523) การสอนภาษาไทย พิษณุโลก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พิษณุโลก
- สมพล ชูปฐุชา (2524) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนหลักภาษาไทยด้วยการสอนแบบบรรยายโดยใช้และไม่ใช้เกมและเพลงประกอบการสอน วิทยานิพนธ์ คม (การมัธยมศึกษา) กรุงเทพฯ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ถ่ายเอกสาร
- สาลินี ภูติกนิษฐ (2530) การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเขียนสะกดภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกม ปรินญานิพนธ์ กศ ม (การมัธยมศึกษา) กรุงเทพฯ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ถ่ายเอกสาร
- สำเร็จ งามขำ (2546) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามคู่มือครู ปรินญานิพนธ์ กศ ม (การมัธยมศึกษา) กรุงเทพฯ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ถ่ายเอกสาร
- สุชาติ สุวรรณเจริญ (2537) การใช้เกมส์คอมพิวเตอร์เสริมทักษะ การเขียนสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 วิทยานิพนธ์ ศศ ม (การสอนภาษาไทย) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ถ่ายเอกสาร
- สุจิตต์ เพียรชอบ และสายใจ อินทร์มรรย (2523) วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ ไทยวัฒนาพานิช
- สุเจตน์ (2520, มิถุนายน) เรามาปรับปรุงหลักภาษาไทยกันดีไหม ประชาศึกษา 28 24
- สุณีย์ ชีรดารากร (2525) จิตวิทยาการศึกษา กรุงเทพฯ โรงพิมพ์สถานสงเคราะห์หญิง ปากเกร็ด

- อภิษฐา สวัสดิ์ (2546) การศึกษาความสามารถในการอ่านคำภาษาไทย ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะ ปริญญานิพนธ์ กศ ม (การศึกษาพิเศษ) กรุงเทพฯ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ถ่ายเอกสาร
- อรุณี พึ่งรุ่ง (2528) การเปรียบเทียบผลการเตรียมความพร้อมทางการเรียนและทัศนคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมและแผนเตรียมความพร้อมตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ปริญญานิพนธ์ กศ ม (การมัธยมศึกษา) กรุงเทพฯ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ถ่ายเอกสาร
- อนงค์ ศูนย์กลาง (2546) การเปรียบเทียบศักยภาพและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องหลักภาษาไทยของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่ได้รับการสอนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนกับการสอนตามปกติ ปริญญานิพนธ์ กศ ม (เทคโนโลยีทางการศึกษา) กรุงเทพฯ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ถ่ายเอกสาร
- อนันต์ ศรีโสภา (2525) การวัดผลการศึกษา พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ ไทยวัฒนาพานิช
- อังคณา ชัยมณี (2540) การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาไทยเพื่อความเข้าใจ โดยใช้การเรียนแบบร่วมมือ ด้วยเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 วิทยานิพนธ์ คม ม (การประถมศึกษา) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ถ่ายเอกสาร
- อัจฉรา ชิวพันธ์ (2528) คู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ ไทยวัฒนาพานิช
- อัญชลี สุนธธา (2527) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนแบบธรรมดา ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดธาตุทอง กรุงเทพมหานคร วิทยานิพนธ์ ศศ ม (การมัธยมศึกษา) กรุงเทพฯ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ถ่ายเอกสาร
- Allport, Gordon W (1969) *Handbook of Social Psychology* Massachusetts, Clark University Press 272 p
- Anastasi, Anne (1968) *Psychological Testing* 3rd ed New York The Macmillan
- Arnold, Arnold (1975) "Your child Play," *In child Development Series* Pp 110-113
- Biswas, A , & Aggarwal, J C (1971) *In Encyclopedia Dictionary & Directory of Education* P 69 New Delhi, Army Press

- Boocock, S. (1981) Darane and E O Schild *Simulation Games in Learning*
California, Sage publications Inc , 287 p
- Cortez, Emilio G (1978 , April) Language – Teaching Game What About Them?
English language Teaching Journal 32 205
- Dickerson, Dolores Pawley (1970 , April) A Comparison of Use of the Active
Games Learning Media with Passive Games and Traditional Activities as
a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words
with Mid-year First-Grade Children with Limited Sight Vocabularies,
Dissertation Abstract International 10 6456 – A
- Elsnes, James Reger (1975 , December) "The Effect of Playing a Simulation
Game on the Cognitive Achievement and Attitudes toward Instructional
Cooperation of Secondary Students," *Dissertation Abstracts Internation*
35(6) 45 – 4
- Game , (1969) *In New Standard Encyclopedia* Chicago Education
- Kendler, Howard H (1974) *Basic Psychology* 3rd ed New York Appeton
Century – Grafts
- Lambert, William Wilson And Lambert E Wallace (1964) *Social Psychology*
New York Prentice – Hall
- Lewis, James Richard (1976 , April) "The Effectiveness of Certain Nonsimulation
Academic Games in Teaching Language Usage Skill to Junior High
School Students," *Dissertation Abstracts-Grade Children with Limited Sight
Vocabularies, Dissertation Abstract International* 10 6526-A
- New Standard Encyclopedia* (1969) "Game," Chicago , Standard Education Co
p 9-21
- Orcutt, Larry Emmet (1977, August) "Child Management of Instructional Games,
Effects upon Cognitive Abilities, Behavioral Maturity and Self Concept of
Disadvantaged Preschool, in *Dissertation Abstracts International* 2 710 – A
- Pinter, Donna Dac Krewedl (1977, August) "The Effects of an academic
Games on the Spelling Achievememt of Third Graders," in *Dissertation
Abstracts International* 2 710
- Yowkey, Thomas Daniels (1980) "Why Play?" *Educational Research Quarterly*
5 75, Summer

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก.

- * แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
- * เกมประกอบการสอน
- * ใบความรู้
- * ใบงาน
- * แบบฝึกหัด

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มทดลอง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 วิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
เรื่อง แบบสร้างของคำ เวลา 2 คาบ คาบที่ 1-2
(คำมูล)

สาระสำคัญ

คำที่นำมาใช้ในภาษาไทย มีลักษณะการสร้างคำหลายแบบ คำมูลมีลักษณะการสร้างคำขึ้นใหม่จากหน่วยเสียงในภาษาไทย มีทั้งคำมูลพยางค์เดียว และคำมูลหลายพยางค์ มีหลักการสังเกตคำมูลพยางค์เดียว คือออกเสียงครั้งหนึ่ง เป็นคำที่มีความหมาย และเป็นคำเดิมในภาษาไทย อาจมาจากภาษาอื่นๆที่นำมาใช้ในภาษาไทยก็ได้ คำมูลหลายพยางค์ออกเสียงมากกว่าหนึ่งครั้งขึ้นไป อาจมีตั้งแต่สองพยางค์ขึ้นไป ถึงห้าพยางค์ และพิจารณาจากพยางค์แต่ละพยางค์ในคำนั้นๆ

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

จำแนกคำตามแบบสร้างของคำได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

วิเคราะห์ และสังเคราะห์คำมูลได้

สาระการเรียนรู้

ความหมายคำมูล

ประเภทคำมูล

หลักการสังเกตคำมูล และการสร้างคำมูล

กระบวนการจัดการเรียนรู้ มีลำดับการสอนดังนี้

1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 นักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับหลักการสังเกตและการสร้างคำมูลจากสื่อบัตรคำ ตัวอย่างคำว่า “หั่ว” “ศิระะ” และ “กะทัดรัด”

1.2 สนทนาซักถามเกี่ยวกับคำมูลใกล้ตัวโดยเริ่มจากหมวดร่างกาย

2 ขั้นสอน

2.1 นักเรียนวิเคราะห์คำมูลจากแผ่นโปรงใสคำถาม ให้นักเรียนพิจารณาจากคำมูลแต่ละคำ ว่าประกอบด้วยหน่วยเสียงใดบ้าง นักเรียนจำแนกคำมูลจากคำชนิดอื่น นักเรียนสรุปความหมายคำมูล ประเภทคำมูล และหลักการสังเกตคำมูล แล้วสนทนาซักถาม

2.2 นักเรียนแบ่งกลุ่ม 10 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คนและดำเนินกิจกรรมดังนี้

2.2.1 ตัวแทนกลุ่มจับสลากในใบงาน นักเรียนทำกิจกรรมตามที่กำหนดในใบงาน ซึ่งเป็นข้อความจากสิ่งจากประเภทต่างๆทั้งร้อยแก้วและร้อยกรองในใบงานจะกำหนดให้หาคำมูลที่ปรากฏ หลักการสังเกตคำมูล และหลักการสร้างคำมูล

2.2.2 ตัวแทนกลุ่มนำเสนอผลงาน

2.2.3 นักเรียนสรุปสาระสำคัญจากการนำเสนอผลงานของแต่ละกลุ่ม แล้วนำผลงานติดโชว์ที่ป้ายนิเทศ

2.3 นักเรียนร้องเพลง “เดือนเพ็ญ” แล้ววิเคราะห์เนื้อเพลง “เดือนเพ็ญ” ในใบงานเป็นรายบุคคล นักเรียนพิจารณาคำมูลจากเนื้อเพลง หลักการสังเกตคำมูล และการสร้างคำมูลที่ได้จากเนื้อเพลง

2.4 ครูแจกใบความรู้เรื่องคำมูล เพื่อสรุปความรู้จากกิจกรรมข้างต้น นักเรียนศึกษาแล้วสนทนาซักถาม

2.5 แบ่งนักเรียนเป็น 10 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ให้แข่งขันเกม “คำตอบนี้มีรางวัล” ซึ่งเป็นเกมที่นำเนื้อหาในเรื่องคำมูล มาตั้งเป็นคำถาม ให้แต่ละกลุ่มแข่งขันกันตอบ ถ้าตอบถูกให้จับสลากหมายเลขที่จะได้คะแนน ซึ่งจะได้คะแนนแตกต่างกัน แล้วนำคะแนนมาเขียนลงที่ตารางคะแนน คำถามจะเวียนไปเรื่อย ๆ ใช้เวลา 25 นาที

3 ขั้นสรุป

3.1 นักเรียนสรุปสาระสำคัญและประโยชน์ที่ได้จากเกมประกอบการเรียน ปัญหาอุปสรรคและเสนอแนะแนวทางแก้ปัญหา ตัวแทนกลุ่มจดบันทึกและอภิปราย

3.2 แต่ละกลุ่มสรุปความรู้เรื่องคำมูลในลักษณะแผนผังมโนทัศน์ ตัวแทนกลุ่มนำเสนอผลงานแผ่นโปรงใสแผนผังมโนทัศน์ผ่านเครื่องฉายข้ามศีรษะ

4 ขั้นประเมินผล

4.1 สังเกต

4.1.1 การสนทนาซักถาม

4.1.2 การปฏิบัติงานกลุ่ม การให้ความร่วมมือในกลุ่ม การนำเสนอผลงาน

4.1.3 ความสนใจและความกระตือรือร้นในการเล่นเกมน

4.1.4 ความกล้าแสดงออกในการรวมกิจกรรม

4.2 ตรวจผลงาน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 1 บัตรคำ
- 2 แผ่นโปรงใส
- 3 ใบงาน
- 4 ใบความรู้
- 5 เอกสารเกม

การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

- 1 ด้านความรู้
 - 1 1 ความเข้าใจเนื้อหาและสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง
 - 1 2 การรู้จักจับประเด็นและการนำเสนอผลงาน
 - 1 3 ผลงานนักเรียน (งานกลุ่มและงานรายบุคคล)
 - 1 3 1 ความตั้งใจในการทำงาน
 - 1 3 2 ความเข้าใจเนื้อหาและความถูกต้อง
- 2 ด้านทักษะ
 - 2 1 อธิบายได้คล่องแคล่ว ชัดเจน และถูกต้อง
 - 2 2 ทำงานเป็นกลุ่มตามที่กำหนดได้
- 3 ด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์
 - 3 1 ให้ความร่วมมือช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
 - 3 2 มีความรับผิดชอบ
 - 3 3 เคารพในความคิดของผู้อื่น

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มทดลอง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 วิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
เรื่อง แบบสร้างของคำ เวลา 2 คาบ คาบที่ 3-4
(คำมูล คำไทยแท้ คำบาลีและคำสันสกฤต)

สาระสำคัญ

คำที่นำมาใช้ในภาษาไทย มีทั้งคำไทยแท้ และคำที่มาจากภาษาอื่น การสังเกตคำไทยแท้ และคำที่มาจากภาษาอื่น คือคำบาลีและคำสันสกฤต เพื่อให้เกิดความเข้าใจลักษณะของภาษาไทย การสร้างคำในภาษาไทย และใช้ภาษาไทยได้ดียิ่งขึ้น

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

จำแนกคำตามแบบสร้างของคำได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

วิเคราะห์ และสังเคราะห์คำมูลที่เป็นคำไทยแท้ได้

วิเคราะห์ และสังเคราะห์คำมูลที่เป็นคำบาลี และคำสันสกฤตได้

สาระการเรียนรู้

ลักษณะของคำไทยแท้

ลักษณะคำบาลี และคำสันสกฤต

กระบวนการจัดการเรียนรู้ มีลำดับการสอนดังนี้

1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 นักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับหลักการสังเกตคำไทยแท้ และคำที่มาจากภาษาอื่น คำบาลีและคำสันสกฤต จากคำในแถบประโยค ได้แก่

“ตา เนตร จมูก”

“แสง รัศมี รังสี”

“กิน เสวย เดิน”

1 2 สนทนาซักถามเกี่ยวกับคำไทยแท้ คำที่มาจากภาษาอื่น คำบาลี และคำสันสกฤตใกล้ตัว โดยเริ่มจากหมวดร่างกาย และสิ่งของเครื่องใช้

2 ขั้นสอน

2 1 นักเรียนแบ่งกลุ่ม 10 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ให้จับสลากจากกลุ่มใดจะได้ใบงานใด ใบงานกำหนดให้แต่ละกลุ่มวิเคราะห์คำที่กำหนดให้ว่าเป็นคำที่มาจากภาษาใด คำไทยแท้ คำบาลี หรือคำสันสกฤต และระบุข้อสังเกต โดยเขียนลงแผ่นโปสเตอร์ ในขั้นนี้จะมีใบความรู้เรื่อง "ลักษณะคำไทย" และ "ลักษณะคำบาลีและคำสันสกฤต" ประกอบการทำกิจกรรม

2 2 เมื่อนักเรียนวิเคราะห์คำเสร็จแล้ว ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกไปนำเสนอผลงาน โดยอธิบายหลักการวิเคราะห์คำและหลักการสังเกตคำนั้นๆ และใช้แผ่นใสประกอบการนำเสนอผลงาน

2 3 ครูอธิบายเพิ่มเติมและเสนอแนะในส่วนที่บกพร่อง

2 4 นักเรียนสนทนาซักถามเกี่ยวกับลักษณะการสังเกตคำไทยแท้ คำบาลี และคำสันสกฤต

2 5 นักเรียนแข่งขันเกม "หัวใจนาโซค" โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่กลุ่มเลขคี่ และกลุ่มเลขคู่ ในแต่ละกลุ่มช่วยกันตอบคำถาม ครูขออาสาสมัครเป็นผู้ถามคำถามเกี่ยวกับหลักการสังเกตคำไทย คำบาลี และคำสันสกฤต กลุ่มใดตอบถูกให้นำหัวใจไปติดไว้ที่ป้ายนิเทศ ซึ่งเป็นการทบทวนเนื้อหา ใช้เวลา 20 นาที

3 ขั้นสรุป

3 1 นักเรียนสรุปสาระสำคัญและประโยชน์ที่ได้จากเกมประกอบการเรียน ปัญหาอุปสรรค และเสนอแนะแนวทางแก้ปัญหา ตัวแทนกลุ่มจดบันทึกและอภิปราย

3 2 แต่ละกลุ่มสรุปความรู้เรื่องหลักการสังเกตคำไทยแท้ หลักการสังเกตคำบาลี และคำสันสกฤตลงกระดาษ A 4 ที่ต่อกันด้วยเทปใส 4 แผ่น สามารถพับเก็บได้ วาดรูปและระบายสีประกอบ และนำเสนอผลงาน แล้วนำผลงานแต่ละกลุ่มไปติดโชว์ที่ป้ายนิเทศหน้าห้องเรียน แต่ละคนบันทึกสาระสำคัญจากสาระการเรียนรู้ลงสมุด

4 ขั้นประเมินผล

4 1 สังเกต

4 1 1 การสนทนาซักถาม

4 1 2 การปฏิบัติงานกลุ่ม การให้ความร่วมมือในกลุ่ม การนำเสนอผลงาน

4 1 3 ความสนใจและความกระตือรือร้นในการเล่นเกมน

4 1 4 ความกล้าแสดงออกในการรวมกิจกรรม

4 2 ตรวจผลงาน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 1 คำในแถบประโยค
- 2 ใบงาน
- 3 ใบความรู้
- 4 แผ่นโปสเตอร์
- 5 เอกสารเกม
- 6 กระดาษ A 4
- 7 สีไม้ สีเทียน สีอื่นๆ

การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

- 1 ด้านความรู้
 - 1 1 ความเข้าใจเนื้อหาและสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง
 - 1 2 การรู้จักจับประเด็นและการนำเสนอผลงาน
 - 1 3 ผลงานนักเรียน
 - 1 3 1 ความตั้งใจในการทำงาน
 - 1 3 2 ความเข้าใจเนื้อหาและความถูกต้อง
- 2 ด้านทักษะ
 - 2 1 อธิบายได้คล่องแคล่ว ชัดเจน และถูกต้อง
 - 2 2 ทำงานเป็นกลุ่มตามที่กำหนดได้
- 3 ด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์
 - 3 1 ให้ความร่วมมือช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
 - 3 2 มีความรับผิดชอบ
 - 3 3 เคารพในความคิดของผู้อื่น

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มทดลอง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3	วิชาภาษาไทย	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
เรื่อง แบบสร้างของคำ	เวลา 2 คาบ	คาบที่ 5-7
(คำประสม)		

สาระสำคัญ

คำที่นำมาใช้ในภาษาไทย มีลักษณะการสร้างคำหลายแบบ คำประสมมีลักษณะการสร้างคำขึ้นใหม่จากคำมูลที่เป็นคำไทยแท้ และคำไทยที่ประสมกับคำที่มาจากภาษาอื่น เพื่อได้คำที่สามารถนำไปใช้ได้ถูกต้องและเหมาะสม

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

จำแนกคำตามแบบสร้างของคำได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

วิเคราะห์ และสังเคราะห์คำประสมได้

สาระการเรียนรู้

ความหมายคำประสม

หลักการสังเกตคำประสม และการสร้างคำประสม

กระบวนการจัดการเรียนรู้ มีลำดับการสอนดังนี้

1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 นักเรียน 2-3 คน ออกมาเขียนคำมูลพยางค์เดียวบนกระดานดำ เพื่อนๆ นักเรียนในห้องหาคำมูลมาเติมข้างหน้าหรือข้างหลังคำมูลเหล่านั้น เช่น

ไฟ	ไฟ	ฟ้า	รถ	ไฟ
น้ำ	น้ำ	แข็ง	หม้อ	น้ำ
ต้น	ต้น	ไม้	เครื่อง	ต้น

1.2 นักเรียนและครูอภิปรายความหมายคำมูล การสร้าง และหลักการสังเกตคำประสม

2 ขั้นสอน

2.1 นักเรียนแบ่งกลุ่ม 10 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ให้จับสลากว่ากลุ่มใดจะได้ใบงาน ใบงานกำหนดให้สร้างประสมจากคำชนิดต่างๆ การสร้างคำประสมที่ทำหน้าที่คำนาม คำสรรพนาม คำกริยา คำวิเศษณ์ คำบุพบท คำสันธาน และคำอุทานจากคำที่กำหนดให้ และคำอื่นๆตามความคิดเห็นของกลุ่ม แต่ละกลุ่มจะมีใบความรู้เรื่องคำประสมประกอบการศึกษา

2.2 ตัวแทนกลุ่มนำเสนอผลงานโดยใช้แผ่นโปสเตอร์ประกอบ

2.3 นักเรียนและครูร่วมกันสรุปบทเรียน นักเรียนสนทนาซักถามข้อสงสัย

2.4 แบ่งนักเรียนเป็น 10 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ให้เล่นเกม “พวกเดียวกัน”

ซึ่งเป็นเกมที่ฝึกฝนให้นักเรียนพิจารณาคำประสม และสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้อง ในแต่ละกลุ่มจะมีอุปกรณ์การเล่นภาพนก 50 ตัว บัญชีคำ 50 คำ เมื่อให้สัญญาณในการแข่งขัน ผู้เล่นแต่ละกลุ่มจะช่วยกันเขียนคำลงในภาพนกทั้ง 50 ตัว และนำมาจัดเป็นพวกๆ บัญชีคำประสมได้แก่คำประสมที่ทำหน้าที่คำนาม คำสรรพนาม คำกริยา คำวิเศษณ์ คำบุพบท คำสันธาน คำอุทาน นำนกมาติดแปะลงกระดาษวาดเขียนแผ่นใหญ่ แล้วใช้สีระบายตกแต่งภาพให้สวยงาม ให้แต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานโดยติดโชว์ที่กระดานดำ มีแบบเฉลยกิจกรรมประกอบ

2.5 นักเรียนสนทนาซักถามข้อสงสัย

2.6 นักเรียนและครูร่วมกันสรุปบทเรียน

2.7 นักเรียนแบ่งกลุ่ม 10 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แข่งขันเกม “เรียงร้อยถ้อยคำ” โดยกำหนดนักเรียนแต่ละกลุ่มเตรียมภาพมากลุ่มละ 5 ภาพ สลับภาพ สลับกลุ่ม ไม่ให้ได้ภาพของกลุ่มตน ให้แต่ละกลุ่มคิดหาคำประสมที่เกี่ยวข้องกับรูปภาพ และพูดเป็นเรื่องราวให้สัมพันธ์กันทั้ง 5 รูป สมาชิกที่ไม่ได้ออกมาพูดให้จดบันทึกผลงานว่ากลุ่มตนคิดหาคำประสมได้ทั้งหมดกี่คำ และมีคำใดบ้าง

2.8 นักเรียนและครูสนทนาซักถามข้อสงสัย

3 ขั้นสรุป

3.1 นักเรียนสรุปสาระสำคัญและประโยชน์ที่ได้จากเกมประกอบการเรียน ปัญหาอุปสรรค และเสนอแนะแนวทางแก้ปัญหา ตัวแทนกลุ่มจดบันทึกและอภิปราย

3.2 นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรื่องคำประสม

4 ขั้นประเมินผล

4.1 สังเกต

4.1.1 การสนทนาซักถาม

4.1.2 การปฏิบัติงานกลุ่ม การให้ความร่วมมือในกลุ่ม การนำเสนอผลงาน

4.1.3 ความสนใจและความกระตือรือร้นในการเล่น

4 1 4 ความกล้าแสดงออกในการรวมกิจกรรม

4 2 ตรวจผลงาน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 1 ใบความรู้
- 2 ใบงาน
- 3 เอกสารเกม
- 4 รูปภาพ
- 5 แผ่นโปสเตอร์
- 6 แบบฝึกหัด

การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

- 1 ด้านความรู้
 - 1 1 ความเข้าใจเนื้อหาและสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง
 - 1 2 การรู้จักจับประเด็นและการนำเสนอผลงาน
 - 1 3 ผลงานนักเรียน (งานกลุ่มและงานรายบุคคล)
 - 1 3 1 ความตั้งใจในการทำงาน
 - 1 3 2 ความเข้าใจเนื้อหาและความถูกต้อง
- 2 ด้านทักษะ
 - 2 1 อธิบายได้คล่องแคล่ว ชัดเจน และถูกต้อง
 - 2 2 ทำงานเป็นกลุ่มตามที่กำหนดได้
- 3 ด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์
 - 3 1 ให้ความร่วมมือช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
 - 3 2 มีความรับผิดชอบ
 - 3 3 เคารพในความคิดของผู้อื่น

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มทดลอง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 วิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
เรื่อง แบบสร้างของคำ เวลา 2 คาบ คาบที่ 8-10
(คำซ้อน คำซ้ำ)

สาระสำคัญ

คำที่นำมาใช้ในภาษาไทย มีลักษณะการสร้างคำหลายแบบ คำซ้อนมีลักษณะการสร้างคำขึ้นใหม่จากคำมูลที่มีความหมายทำนองเดียวกัน ความหมายตรงกันข้าม หรือคำมูลที่มีเสียงพยัญชนะต้นเดียวกัน หรือเสียงสระเข้าคู่กัน และคำซ้ำเป็นการสร้างคำโดยใช้คำมูลเดียวกัน ซ้ำที่คำมูลเดิม และในระบบการเขียนจะใช้ไม้ยมกแทนคำมูลที่นำมาซ้ำคำมูลเดิม

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

จำแนกคำตามแบบสร้างของคำได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

วิเคราะห์ และสังเคราะห์คำซ้อนได้

วิเคราะห์ และสังเคราะห์คำซ้ำได้

สาระการเรียนรู้

ความหมายคำซ้อน

ประเภทคำซ้อน

หลักการสังเกตคำซ้อน และการสร้างคำซ้อน

ความหมายคำซ้ำ

หลักการสังเกตคำซ้ำ และการสร้างคำซ้ำ

- 4 1 3 ความสนใจและความกระตือรือร้นในการเล่นเกม
- 4 1 4 ความกล้าแสดงออกในการร่วมกิจกรรม
- 4 2 ตรวจผลงาน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 1 บัตรคำ
- 2 แถบประโยค
- 3 ใบงาน
- 4 ใบความรู้
- 5 แบบฝึกหัด

การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

- 1 ด้านความรู้
 - 1 1 ความเข้าใจเนื้อหาและสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง
 - 1 2 การรู้จักจับประเด็นและการนำเสนอผลงาน
 - 1 3 ผลงานนักเรียน (งานกลุ่มและงานรายบุคคล)
 - 1 3 1 ความตั้งใจในการทำงาน
 - 1 3 2 ความเข้าใจเนื้อหาและความถูกต้อง
- 2 ด้านทักษะ
 - 2 1 อธิบายได้คล่องแคล่ว ชัดเจน และถูกต้อง
 - 2 2 ทำงานเป็นกลุ่มตามที่กำหนดได้
- 3 ด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์
 - 3 1 ให้ความร่วมมือช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
 - 3 2 มีความรับผิดชอบ
 - 3 3 เคารพในความคิดของผู้อื่น

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มทดลอง

แผนจัดการเรียนรู้ที่ 5	วิชาภาษาไทย	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
เรื่อง แบบสร้างของคำ	เวลา 2 คาบ	คาบที่ 11-13
(คำสมาส)		

สาระสำคัญ

คำที่นำมาใช้ในภาษาไทย มีลักษณะการสร้างคำหลายแบบ คำสมาสมีลักษณะการสร้างคำขึ้นใหม่โดยใช้หลักการทางไวยากรณ์ของภาษาบาลี และภาษาสันสกฤต คำสมาสมีลักษณะการสร้างคำโดยนำคำมูลที่เป็นคำบาลี และคำสันสกฤตมาประสมกัน เพื่อให้ได้คำขึ้นใช้ในภาษาไทย สามารถนำคำที่สร้างขึ้นไปใช้ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

จำแนกคำตามแบบสร้างของคำได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

วิเคราะห์ และสังเคราะห์คำสมาสได้

สาระการเรียนรู้

ความหมายคำสมาส

หลักการสร้างคำสมาส และการสังเกตคำสมาส

กระบวนการจัดการเรียนรู้ มีลำดับการสอนดังนี้

1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 สนทนาทบทวนความรู้เดิมเรื่องคำบาลี และคำสันสกฤต

1.2 นักเรียนดูบัตรคำ อภิปรายการอ่านออกเสียง และความหมายคำสมาส ได้แก่

คณิตศาสตร์

สังคมศึกษา

นาฏศิลป์

โบราณวัตถุ

ราชการ

อุบัติเหตุ

2 ขั้นสอน

2.1 นักเรียนแบ่งกลุ่ม 10 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ให้จับสลากใบงาน ใบงานจะกำหนดให้พิจารณาคำสมาส กลุ่มละ 15 คำ โดยบอกหลักการสังเกตคำสมาสคำนั้นๆ การแยกคำสมาส และการแปลความหมายคำสมาส

2.2 เมื่อนักเรียนวิเคราะห์คำเสร็จแล้ว ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกไปนำเสนอผลงาน โดยใช้แผนโปรงใสประกอบการนำเสนอ

2.3 แบ่งนักเรียนเป็น 10 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ให้เล่นเกม “แข่งขันหาคู่” ซึ่งเป็นเกมที่ฝึกฝนการแยกคำสมาสและการแปลความหมายคำสมาส แบ่งการแข่งขันเป็นรอบๆ ละ 2 กลุ่ม การแข่งขันจะเป็นลักษณะไขว้คำ และไขว้ความหมาย ฝ่ายใดเปิดไฟผิวดูจะถูกหักคะแนนใบละ 2 คะแนน

3 ขั้นสรุป

3.1 นักเรียนสรุปสาระสำคัญและประโยชน์ที่ได้จากเกมประกอบการเรียน ปัญหาอุปสรรค และเสนอแนะแนวทางแก้ปัญหา ตัวแทนกลุ่มจดบันทึกและอภิปราย นำเสนอผลงาน

3.2 นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรื่องคำสมาส โดยศึกษาใบความรู้เรื่องคำสมาสประกอบ

4 ขั้นประเมินผล

4.1 สังเกต

4.1.1 การสนทนาซักถาม

4.1.2 การปฏิบัติงานกลุ่ม การให้ความร่วมมือในกลุ่ม การนำเสนอผลงาน

4.1.3 ความสนใจและความกระตือรือร้นในการเล่นเกม

4.1.4 ความกล้าแสดงออกในการร่วมกิจกรรม

4.2 ตรวจผลงาน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1 บัตรคำ

2 แผนโปรงใส

3 ใบงาน

4 ใบความรู้

5 เอกสารเกม

6 แบบฝึกหัด

การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

1 ด้านความรู้

- 1 1 ความเข้าใจเนื้อหาและสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง
- 1 2 การรู้จักจับประเด็นและการนำเสนอผลงาน
- 1 3 ผลงานนักเรียน (งานกลุ่มและงานรายบุคคล)
 - 1 3 1 ความตั้งใจในการทำงาน
 - 1 3 2 ความเข้าใจเนื้อหาและความถูกต้อง

2 ด้านทักษะ

- 2 1 อธิบายได้คล่องแคล่ว ชัดเจน และถูกต้อง
- 2 2 ทำงานเป็นกลุ่มตามที่กำหนดได้

3 ด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์

- 3 1 ให้ความร่วมมือช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
- 3 2 มีความรับผิดชอบ
- 3 3 เคารพในความคิดของผู้อื่น

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มทดลอง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6	วิชาภาษาไทย	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
เรื่อง แบบสร้างของคำ	เวลา 2 คาบ	คาบที่ 15-16
(คำสมาสด้วยวิธีสนธิ)		

สาระสำคัญ

คำที่นำมาใช้ในภาษาไทย มีลักษณะการสร้างคำหลายแบบ คำสมาสด้วยวิธีสนธิมีลักษณะการสร้างคำขึ้นใหม่โดยใช้หลักการทางไวยากรณ์ของภาษาบาลี และภาษาสันสกฤต คำสมาสด้วยวิธีสนธิ มีลักษณะการสร้างคำโดยนำคำมูลที่เป็นคำบาลี และคำสันสกฤตมาประสมกัน แต่มีการเปลี่ยนแปลงสระ พยัญชนะ และนิคหิต เพื่อให้ได้คำขึ้นใช้ในภาษาไทย สามารถนำคำที่สร้างขึ้นไปใช้ได้ถูกต้อง และเหมาะสม

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

จำแนกคำตามแบบสร้างของคำได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

วิเคราะห์ และสังเคราะห์คำสมาสด้วยวิธีสนธิ แบบสระสนธิได้

สาระการเรียนรู้

ความหมายคำสมาสด้วยวิธีสนธิ

หลักการสังเกต และการสร้างคำสมาสด้วยวิธีสนธิ แบบสระสนธิได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้ มีลำดับการสอนดังนี้

1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1 1 สนทนาทบทวนความรู้เดิมเรื่องคำสมาส

1 2 นักเรียนดูแถบประโยคจากแผ่นโปรงใส นักเรียนอภิปรายความหมายคำสมาสด้วยวิธีสนธิ

2 ขั้นสอน

2 1 นักเรียนแบ่งกลุ่ม 10 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ในใบงานกำหนดให้หาคำสมาสด้วยวิธีสนธิ หลักการสังเกตคำสมาสด้วยวิธีสนธิ การแยกคำ และการแปลความหมายคำสมาสด้วยวิธีสนธิ

2 2 เมื่อนักเรียนวิเคราะห์เสร็จแล้ว ให้ส่งตัวแทนกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยใช้แผ่นโปสเตอร์ประกอบการนำเสนอ

2 3 นักเรียนสรุปสาระสำคัญจากการนำเสนอผลงานของแต่ละกลุ่ม นำผลงานติดโชว์ที่ป้ายนิเทศ

2 4 แบ่งนักเรียนเป็น 10 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ให้แข่งขันเกม “รอรักรวมใจ” ซึ่งเป็นเกมที่ฝึกฝนการสังเกตและสร้างคำสมาสด้วยวิธีสนธิ โดยใช้บัตรแข่งรูปหัวใจ หัวใจ 1 รูป ตัดแยกเป็น 4 ชิ้น ด้านซ้ายจะเป็นคำเดิม 2 คำ ด้านขวาจะเป็นคำสมาสด้วยวิธีสนธิ หัวใจ 1 รูป จะมี 2 คำ ตัดเหมือนกัน 2 ชุด ชุดหนึ่งจะเป็นคำถูก อีกชุดหนึ่งจะเป็นคำผิด มีบัตรเฉลยไว้ตรวจสอบให้คะแนนในตอนจบเกม แข่งขันที่ละ 2 กลุ่ม

2 5 ตัวแทนกลุ่มจดบันทึกคำจากรูปหัวใจ นำเสนอผลงาน

2 6 แบ่งนักเรียนเป็น 10 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ให้เล่นเกม “แข่งขันต่อปลา” ซึ่งเป็นเกมที่ฝึกฝนการสังเกตและการสร้างคำสมาสด้วยวิธีสนธิ แข่งขันเป็นรอบๆ ละ 2 กลุ่ม โดยตัดบัตรคำเป็นรูปตัวปลา ครึ่งซ้ายเป็นด้านหัวเป็นคำเดิม 2 คำ ครึ่งด้านขวาเป็นด้านหาง เป็นคำสมาสด้วยวิธีสนธิ ตัดเหมือนกัน 2 ชุด ชุดหนึ่งเป็นคำถูก อีกชุดหนึ่งเป็นคำผิด นักเรียนแข่งขันกันภายในเวลาที่กำหนด กลุ่มใดต่อผิด จะถูกหักคะแนนรูปละ 2 คะแนน

2 7 ตัวแทนกลุ่มจดบันทึกคำจากรูปตัวปลา เตรียมนำเสนอผลงาน

3 ขั้นสรุป

3 1 นักเรียนสรุปสาระสำคัญและประโยชน์ที่ได้จากเกมประกอบการเรียน ปัญหาอุปสรรค และเสนอแนะแนวทางแก้ปัญหา ตัวแทนกลุ่ม อภิปราย และนำเสนอผลงาน

3 2 นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรื่องคำสมาสด้วยวิธีสนธิ

4 ขั้นประเมินผล

4 1 สังเกต

4 1 1 การสนทนาซักถาม

4 1 2 การปฏิบัติงานกลุ่ม การให้ความร่วมมือในกลุ่ม การนำเสนอผลงาน

4 1 3 ความสนใจและความกระตือรือร้นในการเล่น

4 1 4 ความกล้าแสดงออกในการร่วมกิจกรรม

4 2 ตรวจผลงาน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 1 แผ่นโปรงใส
- 2 แถบประโยค
- 3 ใบงาน
- 4 ใบความรู้
- 5 เอกสารเกม
- 6 แบบฝึกหัด

การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

- 1 ด้านความรู้
 - 1 1 ความเข้าใจเนื้อหาและสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง
 - 1 2 การรู้จักจับประเด็นและการนำเสนอผลงาน
 - 1 3 ผลงานนักเรียน (งานกลุ่มและงานรายบุคคล)
 - 1 3 1 ความตั้งใจในการทำงาน
 - 1 3 2 ความเข้าใจเนื้อหาและความถูกต้อง
- 2 ด้านทักษะ
 - 2 1 อธิบายได้คล่องแคล่ว ชัดเจน และถูกต้อง
 - 2 2 ทำงานเป็นกลุ่มตามที่กำหนดได้
- 3 ด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์
 - 3 1 ให้ความร่วมมือช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
 - 3 2 มีความรับผิดชอบ
 - 3 3 เคารพในความคิดของผู้อื่น

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มควบคุม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	วิชาภาษาไทย	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่
3 เรื่อง แบบสร้างของคำ	เวลา 2 คาบ	คาบที่ 1-2
(คำมูล)		

สาระสำคัญ

คำที่นำมาใช้ในภาษาไทย มีลักษณะการสร้างคำหลายแบบ คำมูลมีลักษณะการสร้างคำขึ้นใหม่จากหน่วยเสียงในภาษาไทย มีทั้งคำมูลพยางค์เดียว และคำมูลหลายพยางค์ มีหลักการสังเกตคำมูลพยางค์เดียว คือออกเสียงหนึ่งครั้ง เป็นคำที่มีความหมาย และเป็นคำเดิมในภาษาไทย อาจมาจากภาษาอื่นที่นำมาใช้ในภาษาไทยก็ได้ คำมูลหลายพยางค์ออกเสียงมากกว่าหนึ่งครั้งขึ้นไป อาจมีตั้งแต่สองพยางค์ขึ้นไปจนถึงห้าพยางค์ พิจารณาจากแต่ละพยางค์ในคำนั้นๆ

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

จำแนกคำตามแบบสร้างของคำได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

วิเคราะห์ และสังเคราะห์คำมูลได้

สาระการเรียนรู้

ความหมายคำมูล

ประเภทคำมูล

หลักการสังเกตคำมูล และการสร้างคำมูล

กระบวนการจัดการเรียนรู้ มีลำดับการสอนดังนี้

1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 นักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับหลักการสังเกตและการสร้างคำมูลจากสื่อบัตรคำ ตัวอย่างคำ คำว่า “หัว” “ศีรษะ” และ “กะทัดรัด”

1.2 สนทนาซักถามเกี่ยวกับคำมูลใกล้ตัวโดยเริ่มจากหมวดร่างกาย

2 ขั้นสอน

2 1 นักเรียนวิเคราะห์คำมูลจากแผ่นโปรงใส นักเรียนจำแนกคำมูลจากคำชนิดอื่น นักเรียนสรุปความหมาย ประเภทคำมูล และหลักการสังเกตคำมูล

2 2 นักเรียนแบ่งกลุ่ม 10 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน และดำเนินกิจกรรมดังนี้

2 2 1 ตัวแทนกลุ่มจับสลากใบโปรงใส นักเรียนทำกิจกรรมตามที่กำหนดในใบโปรงใส ซึ่งเป็นข้อความจากสิ่งพิมพ์ประเภทต่างๆทั้งร้อยแก้วและร้อยกรอง ในใบโปรงใสกำหนดให้หาคำมูลที่ปรากฏ หลักการสังเกตคำมูล และหลักการสร้างคำมูล

2 2 2 ตัวแทนกลุ่มนำเสนอผลงาน

2 2 3 นักเรียนสรุปสาระสำคัญจากการนำเสนอผลงานแต่ละกลุ่ม ติดโชว์ผลงานที่ป้ายนิเทศ

2 3 นักเรียนศึกษาบทร้อยกรอง “เงิน เงิน เงิน” แล้ววิเคราะห์บทร้อยกรอง “เงิน เงิน เงิน” ในใบโปรงใสเป็นรายบุคคล โดยกำหนดให้นักเรียนพิจารณาคำมูลจากบทร้อยกรอง หลักการสังเกตคำมูล และการสร้างคำมูลที่ได้จากบทร้อยกรอง

2 4 ครูแจกใบความรู้เรื่องคำมูล เพื่อสรุปความรู้จากกิจกรรมข้างต้น นักเรียนศึกษาแล้วสนทนาซักถาม

2 5 นักเรียนทำแบบฝึกเรื่องคำมูล

3 ขั้นสรุป

นักเรียนสรุปสาระสำคัญเรื่องคำมูลในลักษณะแผนผังมโนทัศน์และ นำผลงานแผนผังมโนทัศน์ของนักเรียนติดโชว์ที่ป้ายนิเทศ

4 ขั้นประเมินผล

4 1 สังเกต

4 1 1 การสนทนาซักถาม

4 1 2 การปฏิบัติงานกลุ่ม การให้ความร่วมมือในกลุ่ม การนำเสนอผลงาน

4 1 3 ความสนใจและความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมกลุ่ม

4 1 4 ความกล้าแสดงออกในการร่วมกิจกรรม

4 2 ตรวจผลงาน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1 บัตรคำ

2 แผ่นโปรงใส

3 ใบโปรงใส

- 4 ใบความรู้
- 5 แบบฝึก

การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

- 1 ด้านความรู้
 - 1 1 ความเข้าใจเนื้อหาและสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง
 - 1 2 การรู้จักจับประเด็นและการนำเสนอผลงาน
 - 1 3 ผลงานนักเรียน (งานกลุ่มและงานรายบุคคล)
 - 1 3 1 ความตั้งใจในการทำงาน
 - 1 3 2 ความเข้าใจเนื้อหาและความถูกต้อง
- 2 ด้านทักษะ
 - 2 1 อธิบายได้คล่องแคล่ว ชัดเจน และถูกต้อง
 - 2 2 ทำงานเป็นกลุ่มตามที่กำหนดได้
- 3 ด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์
 - 3 1 ให้ความร่วมมือช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
 - 3 2 มีความรับผิดชอบ
 - 3 3 เคารพในความคิดของผู้อื่น

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มควบคุม
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 วิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
เรื่อง แบบสร้างของคำ เวลา 2 คาบ คาบที่ 3-4
(คำไทยแท้ คำบาลี และคำสันสกฤต)

สาระสำคัญ

คำที่นำมาใช้ในภาษาไทย มีทั้งคำไทยแท้ และคำที่มาจากภาษาอื่น การสังเกตคำไทยแท้ และคำที่มาจากภาษาอื่น คำบาลี และคำสันสกฤต เพื่อให้เกิดความเข้าใจลักษณะของภาษาไทย การสร้างคำในภาษาไทย และการใช้ภาษาไทยได้ดียิ่งขึ้น

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

จำแนกคำตามแบบสร้างของคำได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

วิเคราะห์ และสังเคราะห์คำมูลที่เป็นคำไทยแท้ได้

วิเคราะห์ และสังเคราะห์คำมูลที่เป็นคำบาลี และคำสันสกฤตได้

สาระการเรียนรู้

ลักษณะคำไทยแท้

ลักษณะคำบาลี และคำสันสกฤต

กระบวนการจัดการเรียนรู้ มีลำดับการสอนดังนี้

1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 นักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับหลักการสังเกตคำไทยแท้ และคำที่มาจากภาษาอื่น ในแถบประโยค ได้แก่

“ ตา เนตร จมูก ”

“ แสง รัศมี รังสี ”

“ กิน เสวย เติน ”

1 2 สนทนาซักถามเกี่ยวกับคำไทยแท้ คำภาษาอื่น คำบาลี และคำสันสกฤต จากคำที่มีใช้ใกล้ตัวโดยเริ่มจากหมวดร่างกาย และหมวดสิ่งของเครื่องใช้

2 ขั้นสอน

2 1 นักเรียนแต่ละคนศึกษาคำจากใบงานเรื่อง“อันของสูงแม่ปองต้องจิต” แล้วจำแนกคำโดยระบุว่าเป็น คำไทย คำบาลี หรือคำสันสกฤต

2 2 เมื่อนักเรียนวิเคราะห์คำเสร็จแล้ว นักเรียนอภิปรายลักษณะคำไทย คำบาลี และคำสันสกฤต

2 3 นักเรียนแต่ละคนศึกษาใบความรู้เรื่องหลักการสังเกตคำไทย คำบาลี และคำสันสกฤต

2 4 นักเรียนสนทนาซักถามเกี่ยวเรื่องการสังเกตคำไทย คำบาลี และคำสันสกฤต และร่วมกันสรุปลักษณะคำไทย คำบาลี และคำสันสกฤต

2 5 นักเรียนแบ่งกลุ่ม 10 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ทำกิจกรรมในใบงาน โดยวิเคราะห์คำที่กำหนดให้ ว่าเป็นคำไทย คำบาลี หรือคำสันสกฤต บอกหลักการสังเกต แล้วส่งตัวแทนกลุ่มออกไปนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนโดยใช้แผ่นโป่งใสประกอบการนำเสนอ

2 6 นักเรียนซักถามข้อสงสัย นักเรียนและครูร่วมกันสรุปบทเรียน

2 7 นักเรียนแบ่งกลุ่ม 10 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ทำกิจกรรมในใบงาน โดยกำหนดให้นักเรียนอ่านวิเคราะห์คำจากข้อความที่กำหนดให้ และหาคำบาลี และคำสันสกฤตจากข้อความ แล้วให้ระบุว่าเป็นคำบาลี คำสันสกฤต พร้อมบอกหลักการสังเกตคำเหล่านั้น

2 8 ตัวแทนกลุ่มนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนโดยใช้แผ่นโป่งใสประกอบ

3 ขั้นสรุป

3 1 นักเรียนสนทนาซักถามข้อสงสัย

3 2 นักเรียนและครูร่วมกันสรุปบทเรียน

3 3 นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรื่องหลักการสังเกตคำไทย คำบาลี และคำสันสกฤต

3 4 นักเรียนบันทึกสาระสำคัญหลักการสังเกตคำไทยแท้ คำบาลี และคำสันสกฤต

ลงสมุด

4 ขั้นประเมินผล

4 1 สังเกต

4 1 1 การสนทนาซักถาม

4 1 2 การปฏิบัติงานกลุ่ม การให้ความร่วมมือในกลุ่ม การนำเสนอผลงาน

4 1 3 ความสนใจและความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมกลุ่ม

4 2 ตรวจผลงาน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 1 บัตรคำในแถบประโยค
- 2 ใบงาน
- 3 ใบความรู้
- 4 แผ่นโป่งใส

การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

- 1 ด้านความรู้
 - 1 1 ความเข้าใจเนื้อหาและสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง
 - 1 2 การรู้จักจับประเด็นและการนำเสนอผลงาน
 - 1 3 ผลงานนักเรียน (งานกลุ่มและงานรายบุคคล)
 - 1 3 1 ความตั้งใจในการทำงาน
 - 1 3 2 ความเข้าใจเนื้อหาและความถูกต้อง
- 2 ด้านทักษะ
 - 2 1 อธิบายได้คล่องแคล่ว ชัดเจน และถูกต้อง
 - 2 2 ทำงานเป็นกลุ่มตามที่กำหนดได้
- 3 ด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์
 - 3 1 ให้ความร่วมมือช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
 - 3 2 มีความรับผิดชอบ
 - 3 3 เคารพในความคิดของผู้อื่น

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มควบคุม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 วิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เรื่อง แบบสร้างของคำ เวลา 2 คาบ คาบที่ 5-7

(คำประสม)

สาระสำคัญ

คำที่นำมาใช้ในภาษาไทย มีลักษณะการสร้างคำหลายแบบ คำประสมมีลักษณะการสร้างคำขึ้นใหม่จากคำมูลที่เป็นคำไทยแท้ และคำไทยที่ประสมกับคำที่มาจากภาษาอื่น เพื่อได้คำที่สามารถนำไปใช้ได้ถูกต้องและเหมาะสม

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

จำแนกคำตามแบบสร้างของคำได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

วิเคราะห์ และสังเคราะห์คำประสมได้

สาระการเรียนรู้

ความหมายคำประสม

หลักการสังเกตคำประสม และการสร้างคำประสม

กระบวนการจัดการเรียนรู้ มีลำดับการสอนดังนี้

1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 นักเรียน 2-3 คน ออกมาเขียนคำมูลพยางค์เดียวบนกระดานดำ เพื่อนๆ นักเรียนในห้องหาคำมูลมาเติมข้างหน้าหรือข้างหลังคำมูลเหล่านั้น เช่น

ไฟ	ไฟ	ฟ้า	รถ	ไฟ
น้ำ	น้ำ	แข็ง	หม้อ	น้ำ
ต้น	ต้น	ไม้	เครื่อง	ต้น

2 ขั้นสอน

2 1 นักเรียนศึกษาใบความรู้เรื่องคำประสม และร่วมกันสรุปความหมาย และหลักการสังเกตคำประสม

2 2 นักเรียนจับคู่กัน ผลัดกันกำหนดคำขึ้นต้นแล้วสร้างคำประสม แข่งขันกันสร้างคำประสมให้ได้มากที่สุด ในเวลา 5 นาที แล้วรวบรวมคำประสมลงสมุด

2 3 นักเรียนแต่ละคนรวบรวมคำประสมที่พบและมีใช้ในชีวิตประจำวันให้มากที่สุด อย่างน้อย 10 คำ พร้อมบอกหลักการสังเกตคำประสม

2 4 นักเรียนและครูร่วมกันอภิปราย นักเรียนสนทนาซักถามข้อสงสัย

2 5 นักเรียนแบ่งกลุ่ม 10 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ให้จับสลากว่ากลุ่มใดจะได้ใบงานใด ใบงาน ใบงานกำหนดให้สร้างประสมจากคำชนิดต่างๆ ได้แก่คำนาม คำสรรพนาม คำกริยา คำวิเศษณ์ คำบุพบท คำสันธาน และคำอุทาน จากคำที่กำหนดให้ และคำอื่นๆ จากความคิดเห็นของกลุ่ม

2 6 ตัวแทนกลุ่มนำเสนอผลงานโดยใช้แผ่นโปรงใสประกอบการนำเสนอ

3 ขั้นสรุป

3 1 นักเรียนสรุปสาระสำคัญ

3 2 นักเรียนสนทนาซักถามข้อสงสัย นักเรียนและครูร่วมกันสรุปบทเรียน

3 3 นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรื่องคำประสม

4 ขั้นประเมินผล

4 1 สังเกต

4 1 1 การสนทนาซักถาม

4 1 2 การปฏิบัติงานกลุ่ม การให้ความร่วมมือในกลุ่ม การนำเสนอผลงาน

4 2 ตรวจผลงาน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1 ใบความรู้

2 ใบงาน

3 แผ่นโปรงใส

4 แบบฝึกหัด

การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

1 ด้านความรู้

- 1 1 ความเข้าใจเนื้อหาและสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง
- 1 2 การรู้จักจับประเด็นและการนำเสนอผลงาน
- 1 3 ผลงานนักเรียน (งานกลุ่มและงานรายบุคคล)
 - 1 3 1 ความตั้งใจในการทำงาน
 - 1 3 2 ความเข้าใจเนื้อหาและความถูกต้อง

2 ด้านทักษะ

- 2 1 อธิบายได้คล่องแคล่ว ชัดเจน และถูกต้อง
- 2 2 ทำงานเป็นกลุ่มตามที่กำหนดได้

3 ด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์

- 3 1 ให้ความร่วมมือช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
- 3 2 มีความรับผิดชอบ
- 3 3 เคารพในความคิดของผู้อื่น

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มควบคุม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4	วิชาภาษาไทย	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
เรื่อง แบบสร้างของคำ	เวลา 2 คาบ	คาบที่ 8-10
(คำซ้อน คำซ้ำ)		

สาระสำคัญ

คำที่นำมาใช้ในภาษาไทย มีลักษณะการสร้างคำหลายแบบ คำซ้อนมีลักษณะการสร้างคำขึ้นใหม่จากคำมูลที่มีความหมายทำนองเดียวกัน ความหมายตรงกันข้าม หรือคำมูลที่มีเสียงพยัญชนะต้นเดียวกัน หรือเสียงสระเข้าคู่กัน และคำซ้ำเป็นการสร้างคำโดยใช้คำมูลเดียวกันซ้ำที่คำมูลเดิม และในระบบการเขียนจะใช้ไม้ยมกแทนคำมูลที่นำมาซ้ำคำมูลเดิม

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

จำแนกคำตามแบบสร้างของคำได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

วิเคราะห์ และสังเคราะห์คำซ้อนได้

วิเคราะห์ และสังเคราะห์คำซ้ำได้

สาระการเรียนรู้

ความหมายคำซ้อน

ประเภทคำซ้อน

หลักการสังเกตคำซ้อน และการสร้างคำซ้อน

ความหมายคำซ้ำ

หลักการสังเกตคำซ้ำ และการสร้างคำซ้ำ

กระบวนการจัดการเรียนรู้ มีลำดับการสอนดังนี้

1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 นักเรียนดูคำจากบัตรคำ และเขียนคำต่ออีก 1 คำ จากบัตรคำ ได้แก่

ใหญ่

เท็จ

วัย

คอย

ชั่ว

เยก

1.2 นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความหมายคำซ้อน ประเภทคำซ้อน จากบัตรคำ

2 ขั้นสอน

2.1 นักเรียนร่วมกันอภิปรายความหมายคำซ้อน ประเภทคำซ้อน และหลักการสังเกตคำซ้อนจากตัวอย่างที่นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างคำซ้อนเพิ่มเติมบนกระดานดำ

2.2 นักเรียนและครูร่วมกันสรุปสาระสำคัญของความหมายคำซ้อน ประเภทคำซ้อนและหลักการสังเกตคำซ้อน

2.3 นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรื่องคำซ้อน โดยศึกษาใบความรู้เรื่องคำซ้อนประกอบ

2.4 นักเรียนและครูตรวจเฉลยแบบฝึกหัดพร้อมกัน

2.5 นักเรียนซักถามข้อสงสัย ครูอธิบายความรู้เพิ่มเติม

2.6 นักเรียนร่วมกันอภิปรายความหมายคำซ้ำ และประเภทคำซ้ำจากแถบประโยค

ได้แก่

“นางงามจักรวาลสวยๆ”

“พี่ๆ น้องชวนกันไปเที่ยวชายทะเล”

“ดารารายานตร์มีเสื้อผ้าเป็นตุ้ๆ” “ข้อสอบคณิตศาสตร์หุ้ๆ”

2.7 แบ่งนักเรียน 10 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ทำกิจกรรมในใบงาน โดยในใบงานกำหนดให้หาคำซ้ำในคำซ้อน ใช้เวลา 20 นาที

2.8 แต่ละกลุ่มจัดบันทึก เตรียมส่งตัวแทนนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

3 ขั้นสรุป

3.1 ตัวแทนกลุ่มนำเสนอผลงาน

3.2 นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรื่องคำซ้ำ โดยศึกษาใบความรู้เรื่องคำซ้ำประกอบ

4 ขั้นประเมินผล

4.1 สังเกต

4.1.1 การสนทนาซักถาม

4.1.2 การปฏิบัติงานกลุ่ม การให้ความร่วมมือในกลุ่ม การนำเสนอผลงาน

4.2 ตรวจผลงาน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 1 บัตรคำ
- 2 แถบประโยค
- 3 ใบงาน
- 4 ใบความรู้
- 5 แบบฝึกหัด

การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

- 1 ด้านความรู้
 - 1 1 ความเข้าใจเนื้อหาและสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง
 - 1 2 การรู้จักจับประเด็นและการนำเสนอผลงาน
 - 1 3 ผลงานนักเรียน (งานกลุ่มและงานรายบุคคล)
 - 1 3 1 ความตั้งใจในการทำงาน
 - 1 3 2 ความเข้าใจเนื้อหาและความถูกต้อง
- 2 ด้านทักษะ
 - 2 1 อธิบายได้คล่องแคล่ว ชัดเจน และถูกต้อง
 - 2 2 ทำงานเป็นกลุ่มตามที่กำหนดได้
- 3 ด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์
 - 3 1 ให้ความร่วมมือช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
 - 3 2 มีความรับผิดชอบ
 - 3 3 เคารพในความคิดของผู้อื่น

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มควบคุม

แผนจัดการเรียนรู้ที่ 5	วิชาภาษาไทย	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
เรื่อง แบบสร้างของคำ	เวลา 2 คาบ	คาบที่ 11-13
(คำสมาส)		

สาระสำคัญ

คำที่นำมาใช้ในภาษาไทย มีลักษณะการสร้างคำหลายแบบ คำสมาสมีลักษณะการสร้างคำขึ้นใหม่โดยใช้หลักการทางไวยากรณ์ของภาษาบาลี และภาษาสันสกฤต คำสมาสมีลักษณะการสร้างคำโดยนำคำมูลที่เป็นคำบาลี และคำสันสกฤตมาประสมกัน เพื่อให้ได้คำขึ้นใช้ในภาษาไทย สามารถนำคำที่สร้างขึ้นไปใช้ได้ถูกต้อง และเหมาะสม

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

จำแนกคำตามแบบสร้างของคำได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

วิเคราะห์ และสังเคราะห์คำสมาสได้

สาระการเรียนรู้

ความหมายคำสมาส

หลักการสร้างคำสมาส และการสังเกตคำสมาส

กระบวนการจัดการเรียนรู้ มีลำดับการสอนดังนี้

1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 สนทนาทบทวนความรู้เดิมเรื่องคำบาลี และคำสันสกฤต

1.2 นักเรียนดูบัตรคำ อภิปรายความหมายคำสมาส หลักการออกเสียง และหลักการสังเกตคำสมาสจากบัตรคำ ได้แก่

คณิตศาสตร์

สังคมศึกษา

นาฏศิลป์

โบราณวัตถุ

ราชการ

อุบัติเหตุ

2 ขั้นสอน

2.1 นักเรียนแบ่งกลุ่ม 10 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ให้จับสลากใบงาน ใบงานจะกำหนดให้พิจารณาคำสมาส กลุ่มละ 15 คำ โดยบอกหลักการสังเกตคำสมาสคำนั้นๆ การแยกคำสมาส และการแปลความหมายคำสมาส

2.2 เมื่อนักเรียนวิเคราะห์คำเสร็จแล้ว ตัวแทนกลุ่มนำเสนอผลงานโดยใช้แผ่นโปรงใสประกอบการนำเสนอ

2.3 แบ่งนักเรียนเป็น 10 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ให้จับสลากใบงาน ใบงานจะกำหนดให้สมาสคำ และบอกเสียงอ่านคำสมาส

2.4 ตัวแทนกลุ่มนำเสนอผลงาน และใช้แผ่นโปรงใสประกอบการนำเสนอ

2.5 นักเรียนและครูรวมกันประเมินผลงานของแต่ละกลุ่ม

2.6 นักเรียนสนทนาซักถามข้อสงสัย ครูอธิบายเพิ่มเติม

3 ขั้นสรุป

3.1 นักเรียนสรุปสาระสำคัญของเรื่องคำสมาสลงสมุด

3.2 นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรื่องคำสมาส โดยศึกษาใบความรู้เรื่องคำสมาสประกอบ

4 ขั้นประเมินผล

4.1 สังเกต

4.1.1 การสนทนาซักถาม

4.1.2 การปฏิบัติงานกลุ่ม การให้ความร่วมมือในกลุ่ม การนำเสนอผลงาน

4.2 ตรวจผลงาน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1 บัตรคำ

2 แผ่นโปรงใส

3 ใบงาน

4 ใบความรู้

5 แบบฝึกหัด

การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

1 ด้านความรู้

- 1 1 ความเข้าใจเนื้อหาและสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง
- 1 2 การรู้จักจับประเด็นและการนำเสนอผลงาน
- 1 3 ผลงานนักเรียน (งานกลุ่มและงานรายบุคคล)
 - 1 3 1 ความตั้งใจในการทำงาน
 - 1 3 2 ความเข้าใจเนื้อหาและความถูกต้อง

2 ด้านทักษะ

- 2 1 อธิบายได้คล่องแคล่ว ชัดเจน และถูกต้อง
- 2 2 ทำงานเป็นกลุ่มตามที่กำหนดได้

3 ด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์

- 3 1 ให้ความร่วมมือช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
- 3 2 มีความรับผิดชอบ
- 3 3 เคารพในความคิดของผู้อื่น

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มควบคุม
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 วิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
เรื่อง แบบสร้างของคำ เวลา 2 คาบ คาบที่ 14-16
(คำสมาสด้วยวิธีสนธิ)

สาระสำคัญ

คำที่นำมาใช้ในภาษาไทย มีลักษณะการสร้างคำหลายแบบ คำสมาสด้วยวิธีสนธิมีลักษณะการสร้างคำขึ้นใหม่โดยใช้หลักการทางไวยากรณ์ของภาษาบาลี และภาษาสันสกฤต คำสมาสด้วยวิธีสนธิ มีลักษณะการสร้างคำโดยนำคำมูลที่เป็นคำบาลี และคำสันสกฤตมาประสมกัน แต่มีการเปลี่ยนแปลงสระ พยัญชนะ และนิคหิต เพื่อให้ได้คำขึ้นใช้ในภาษาไทย สามารถนำคำที่สร้างขึ้นไปใช้ได้ถูกต้อง และเหมาะสม

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

จำแนกคำตามแบบสร้างของคำได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

วิเคราะห์ และสังเคราะห์คำสมาสด้วยวิธีสนธิ แบบสระสนธิได้

สาระการเรียนรู้

ความหมายคำสมาสด้วยวิธีสนธิ

หลักการสังเกต และการสร้างคำสมาสด้วยวิธีสนธิ แบบสระสนธิได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้ มีลำดับการสอนดังนี้

1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 สันทนาทบทวนความรู้เดิมเรื่องคำสมาส

1.2 นักเรียนดูแถบประโยคจากแผ่นโปรงใส นักเรียนอภิปรายความหมายคำสมาสด้วยวิธีสนธิ

2 ขั้นสอน

2 1 นักเรียนอภิปรายหลักการสังเกตคำสมาสด้วยวิธีสนธิ

2 2 นักเรียนศึกษาใบความรู้เรื่องคำสมาสด้วยวิธีสนธิ สระสนธิ

2 3 นักเรียนซักถาม ครูอธิบายความรู้เพิ่มเติม

2 4 นักเรียนแบ่งกลุ่ม 10 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ในใบงานกำหนดให้หาคำสมาสด้วยวิธีสนธิ หลักการสังเกตคำสมาสด้วยวิธีสนธิ การแยกคำ และการแปลความหมายคำสมาสด้วยวิธีสนธิ

2 5 เมื่อนักเรียนวิเคราะห์เสร็จแล้ว ให้ส่งตัวแทนกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยใช้แผ่นโปรงใสประกอบการนำเสนอ

2 6 นักเรียนสรุปสาระสำคัญจากการนำเสนอผลงานของแต่ละกลุ่ม นำผลงานติดโชว์ที่ป้ายนิเทศ

2 7 แบ่งนักเรียนเป็น 10 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ให้ทำกิจกรรมในใบงาน ใบงานจะกำหนดให้แต่ละกลุ่มสมาคำด้วยวิธีสนธิ

2 8 ตัวแทนนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

3 ขั้นสรุป

3 1 นักเรียนสรุปสาระสำคัญเรื่องคำสมาสด้วยวิธีสนธิ

3 2 นักเรียนสนทนาซักถามข้อสงสัย ครูอธิบายเพิ่มเติม

3 3 นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรื่องคำสมาสด้วยวิธีสนธิ

4 ขั้นประเมินผล

4 1 สังเกต

4 1 1 การสนทนาซักถาม

4 1 2 การปฏิบัติงานกลุ่ม การให้ความร่วมมือในกลุ่ม การนำเสนอผลงาน

4 2 ตรวจผลงาน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1 แผ่นโปรงใส

2 แถบประโยค

3 ใบงาน

4 ใบความรู้

5 แบบฝึกหัด

การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

1 ด้านความรู้

- 1 1 ความเข้าใจเนื้อหาและสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง
- 1 2 การรู้จักจับประเด็นและการนำเสนอผลงาน
- 1 3 ผลงานนักเรียน (งานกลุ่มและงานรายบุคคล)
 - 1 3 1 ความตั้งใจในการทำงาน
 - 1 3 2 ความเข้าใจเนื้อหาและความถูกต้อง

2 ด้านทักษะ

- 2 1 อธิบายได้คล่องแคล่ว ชัดเจน และถูกต้อง
- 2 2 ทำงานเป็นกลุ่มตามที่กำหนดได้

3 ด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์

- 3 1 ให้ความร่วมมือช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
- 3 2 มีความรับผิดชอบ
- 3 3 เคารพในความคิดของผู้อื่น

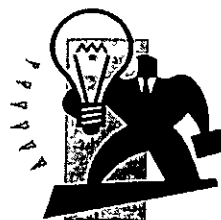


เอกสารหมายเลข ①

(ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องคำมูล)

“...เกมคำตอบนี้มีรางวัล...”

(เวลา 25 นาที)



จุดมุ่งหมาย	1 เพื่อเป็นการทบทวนความรู้เรื่องที่เกี่ยวข้องกับเรื่องคำมูล 2 เพื่อสร้างความสนใจในการสรุปทบทวน 3 เพื่อฝึกความคล่องแคล่วว่องไวในการตอบ และความสามัคคีในหมู่คณะ
อุปกรณ์	1 ข้อคำถามเกี่ยวกับเรื่องคำมูล (อยู่ในเอกสารประกอบเกม) 2 สลากเลขหมาย (สำหรับจับหมายเลขคะแนน) 3 แผ่นตารางการให้คะแนน (กระดาษแข็งติดบนฟิวเจอร์บอร์ด) 4 ปากกาเคมีสำหรับเขียนคะแนน
วิธีเล่น	1 แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 10 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ทุกคนในกลุ่มเตรียมความพร้อมที่จะตอบคำถาม 2 เริ่มเล่นเกมโดยให้ผู้เล่นแต่ละกลุ่มฟังคำถามที่ครูถาม แล้วยกมือตอบอย่างรวดเร็ว (ให้ยกมือตอบกลุ่มละ 1 คน หลังจากจบคำถามทันที) ถ้าถูกต้องให้จับสลากคะแนน ถ้าตอบผิดให้กลุ่มอื่นตอบต่อไป (กลุ่มที่ยกมือเป็นลำดับที่ 2,3) 3 เมื่อตอบถูกให้จับสลากที่มีคำถามในแต่ละข้อ เป็นคำถามทั่วไปที่วัดความรู้ ความเข้าใจ บางกลุ่มจะได้คะแนนมากหรือน้อย หรือไม่ได้เลย แล้วแต่โชคชะตา บางกลุ่มอยู่เฉยๆ อาจจะได้คะแนนเป็นการสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้เล่น 4 ดำเนินการไปเรื่อยๆตามคำถามที่ตั้งไว้ ตลอดเกม ใช้เวลาประมาณ 25 นาที

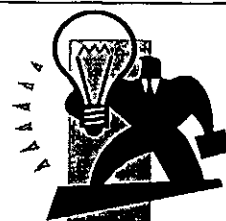


เอกสารหมายเลข ①

(ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องคำมูล)

“...เกมคำตอบนี้มีรางวัล...”

(เวลา 25 นาที)



ประเมินผล	1 จากคะแนนในตารางสะสมของแต่ละกลุ่ม กลุ่มที่ได้คะแนนมากเป็นฝ่ายชนะ 2 การสังเกตการตอบคำถามจากเรื่อง 3 ความสนใจ ความกระตือรือร้นในการตอบ และความร่วมมือในกลุ่ม
คำอธิบายเพิ่มเติม	1 การตอบคำถามต้องกระทำอย่างรวดเร็ว ยกมือแล้วให้ตอบทันที ถ้าช้าให้คนอื่นในกลุ่มต่อไปตอบแทน 2 ขออาสาสมัครนักเรียน 3 คน ทำหน้าที่ดังนี้ 2 1 ลงคะแนนให้กลุ่มที่ตอบถูกต้อง 2 2 ให้ถือสลากส่งให้ตัวแทนกลุ่มที่ตอบถูกจับ 2 3 ให้เป็นผู้อ่านสลากคะแนน

เอกสารประกอบ

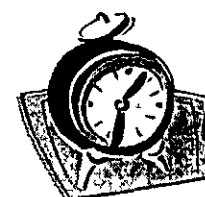
“...เกมคำตอบนี้มีรางวัล...”

(เวลา 25 นาที)



ข้อคำถามใน เรื่องคำมูล	1 คำใดประกอบด้วยพยางค์ที่มีเสียงพยัญชนะต้น สระ และวรรณยุกต์ (ลา มีด นุ่น ชาม) 2 คำใดประกอบด้วยพยางค์ที่มีเสียงพยัญชนะต้น สระ และวรรณยุกต์ (เหว เลีย เลย รัก) 3 คำใดประกอบด้วยพยางค์ที่มีเสียงพยัญชนะต้น สระ พยัญชนะตัวสะกด และวรรณยุกต์ (คว่ำ กว่ำ ขวำ กวำ) 4 คำใดประกอบด้วยพยางค์ที่มีเสียงพยัญชนะต้น สระ พยัญชนะตัวสะกด และวรรณยุกต์ (รู้ เล่ห์ เคย หล้า) 5 คำใดประกอบด้วยพยางค์ที่มีเสียงพยัญชนะต้น สระ พยัญชนะตัวสะกด และวรรณยุกต์ (เขว เลีย เคย เกลือ) 6 คำใดเป็นคำมูล (ม้านั่ง กระดาษ แม่มด ลูกกวาด) 7 คำใดเป็นคำมูล (ตู้เย็น ไฟฉาย กล้วย แม่เหล็ก) 8 คำใดเป็นคำมูล (แป้งมัน จิ้งหรีด ฝอยทอง เครื่องยนต์) 9 คำใดเป็นคำมูล (ชั่วโมง ปรับปรุง เลิศเลอ บาทะยัก) 10 คำใดเป็นคำมูล (นารี ดอกเบียร์ หอไตร ทรัพย์สิน) 11 คำใดเป็นคำมูลพยางค์เดียว (ศิลป์ เกียรติ สัตย์ ถูกทุกคำ) 12 คำใดเป็นคำมูลสองพยางค์ (ต้นหน คาวเรือง อาชญา ของขวัญ) 13 คำใดเป็นคำมูลสองพยางค์ (พุทรา แร็กเกต ราตรี ถูกทุกคำ) 14 คำใดเป็นคำมูลสามพยางค์ (มะละกอ กระดาษขาว น้ำตา) 15 คำใดเป็นคำมูลสามพยางค์ (จักจั่น กรรมกร ศฤงคาร ถูกทุกคำ) 16 คำใดเป็นคำมูลสามพยางค์ (กริยา กฤษณา ปรัชญา ถูกทุกคำ) 17 คำใดเป็นคำมูลสามพยางค์ (ดัชนี ชวเลข คชสาร อินทผล) 18 คำใดเป็นคำมูลสี่พยางค์ (มหานุรุษ เสนิยังอาหาร ละเอียดลออ ขมิ้นมัน)
-----------------------------------	---

- | | |
|----|---|
| 19 | คำใดเป็นคำมูลศัพท์ (ม้านั่ง กระดาษ แม่มด ลูกกวาด) |
| 20 | คำใดเป็นคำมูล (นกคหิต อินทรรณู อารยธรรม ศิลปศาสตร์) |
| 21 | คำใดเป็นคำมูลศัพท์ (พิธีพินัน คะยันคะยอ ตะลิตะลาน ถูกทุกคำ) |
| 22 | คำใดเป็นคำมูล (นาที ดาวเทียม ราชวัง ผลไม้) |
| 23 | คำใดเป็นคำมูล (แกงร้อน ลูกน้ำ จิงโจ้ ภูเขา) |
| 24 | คำใดเป็นคำมูล (สะพาน ทางด่วน เรือฟาง แม่ครัว) |
| 25 | คำใดเป็นคำมูล (พลตรี ผลไม้ การเล่น วิปัสสนา) |



เอกสารประกอบ



“...เกมคำตอบนี้มีรางวัล...”

(เวลา 25 นาที)



สลากคะแนน	1 ตอบถูกต้อง คุณคือคนเก่ง แต่ลองบอกชื่อว่า “อักษรกลาง” มีกี่ตัว อะไรบ้าง ถ้าตอบถูกเอาไปเลย 8 คะแนน 2 คุณตอบเก่งมาก คะแนนที่ได้คือ “เบญจะ” คือเท่าไร ถ้าตอบได้เอาไปเลย ถ้าผิดก็เสียใจด้วย 3 โอ้โฮ คุณเก่งจัง เราให้คะแนน 7 คะแนน แต่คุณใจดีนะ แบ่งให้กลุ่มที่ได้น้อยที่สุดไป 4 คะแนน คุณก็เหลือ 3 คะแนน 4 ตอบถูกต้อง คุณได้คะแนนเท่าไร เราไม่บอก แต่เราไปให้คุณว่า คะแนนที่คุณได้ หมายถึง “การที่คุณได้คะแนนไม่ลดและไม่เพิ่ม (0)” 5 คุณตอบเก่งมากเอาไปเลย $20-14+3-2$ (7) 6 คุณตอบถูก ขอมรับว่าคุณเก่ง แต่ 2 คะแนนที่คุณได้ให้เอาไปหักจากคะแนนรวมของคุณ 7 เก่งมาก ลองถามกลุ่มอื่นดูซิว่าคำที่มีความหมายเช่นเดียวกับคำว่า “วาริ” มีอะไรบ้าง ตอบได้กี่คำ นั่นแหละคือคะแนนที่กลุ่มของคุณ และกลุ่มคุณที่จะได้รับ 8 คุณตอบถูกก็จริง แต่ข้อนี้ไม่มีคะแนนให้ จึงขอให้แบ่งคะแนนกับกลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดมา 3 คะแนน คงพอใจนะ 9 คุณตอบได้ถูกต้อง แต่รู้ไหมว่า จากเลข 1 ถึงเลข 4 ถ้านำมารวมกันจะได้เท่าไร ถ้าตอบถูกให้ หาดด้วย 2 นั่นแหละคือคะแนนที่กลุ่มคุณได้รับ
-----------	---

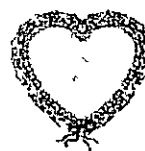
เอกสารหมายเลข ②

(ประกอบแผนการสอนที่ 2 เรื่อง คำมูลที่เป็นคำไทยแท้ คำบาลี และคำสันสกฤต)



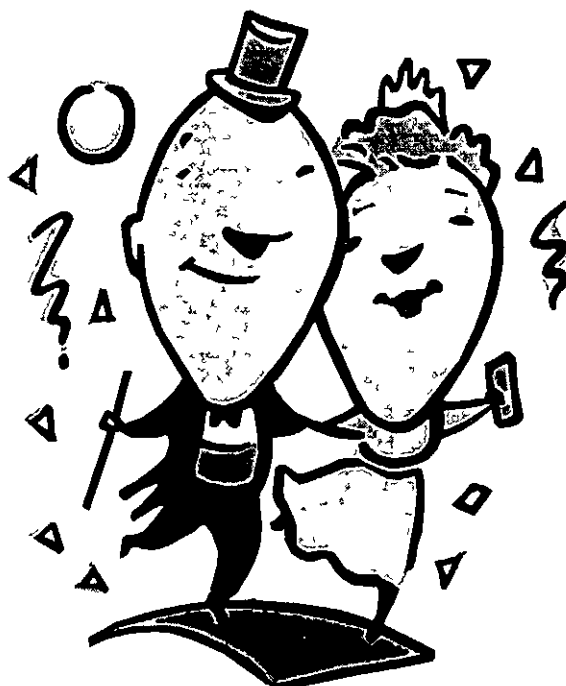
“...เกมหัวใจนำโชค...”

(เวลา 20 นาที)



จุดมุ่งหมาย	1 เพื่อเป็นการทบทวนเนื้อหาคำมูลที่เป็นคำไทยแท้ คำบาลี และคำสันสกฤต 2 เพื่อฝึกความคิดสร้างสรรค์ การใช้ไหวพริบ และความว่องไวในการตอบคำถาม 3 เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากเรื่องมาใช้ในการแข่งขัน
อุปกรณ์	1 แผนภูมิทำด้วยกระดาษแข็งขนาด 15x15 ฟุต แต่ละด้านแบ่งเป็น 3 ส่วน ติดตารางสี่เหลี่ยมจัตุรัสเล็ก ๆ ทั้งหมด 9 รูป เจาะทำที่เสียบบัตรรูปหัวใจไว้ในสี่เหลี่ยม 2 กระดาษแข็งรูปหัวใจ 2 ชุด ชุดละ 8 ใบ แบ่งเป็น 2 สี (ฝ่ายละสี) 3 สลากหมายเลข (สำหรับจับหมายเลขคำถาม) 4 แผ่นตารางการให้คะแนน (แผ่นโปร่งใส หรือแผ่นกระดาษแข็งติดตาราง)
วิธีเล่น	1 แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย โดยให้นักเรียนนับ 1-2 ใครที่นับหมายเลขเดียวกันให้อยู่ในกลุ่มเดียวกัน 2 ติดแผนภูมิบนกระดาน แจกบัตรรูปหัวใจให้ผู้เล่นแต่ละฝ่าย (ฝ่ายละสี) 3 ครูให้ตัวแทนแต่ละฝ่ายออกมาจับสลากว่า ฝ่ายใดจะได้เริ่มเล่นก่อน ให้ฝ่ายที่ได้เล่นก่อนจับสลากคำถามจากเรื่องที่ครูกำหนดให้ 4 ครูอ่านคำถามให้ฝ่ายที่เล่นก่อน ปรีกกกันแล้วตอบภายในเวลาที่กำหนด ถ้าตอบถูกได้ 1 คะแนน และมีสิทธิ์นำรูปหัวใจไปติดในช่องสี่เหลี่ยมจัตุรัสได้ 1 บัตร ถ้าตอบผิดอีกฝ่ายก็จะมีสิทธิ์ตอบ จากนั้นอีกฝ่ายก็มาจับสลากคำถามเช่นเดียวกัน ถ้าฝ่ายใดติดบัตรรูปหัวใจได้ 3 บัตรในแนวตั้ง แนวนอน หรือแนวทแยงมุมก็เป็นฝ่ายชนะ ดังนั้นแต่ละฝ่ายต้องพยายามดักไม่ให้อีกฝ่ายหนึ่งติดรูปหัวใจได้เรียงกันตามแนวดังกล่าว

ประเมินผล	1 จากคะแนนของคำตอบที่ตอบถูก 2 โดยสังเกตความมีวินัยในการเคารพกฎและกติกา ความร่วมมือในกลุ่ม 3 การคิดรูปหัวใจ 3 ดวงติดกันในแนวนอน แนวตั้ง แนวทแยงมุม
คำอธิบายเพิ่มเติม	1 ดำเนินการเล่นเกมนี้ ประมาณ 10 คำถาม ภายในเวลา 20 นาที 2 พยายามให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมให้มากที่สุด 3 ขอนักเรียนอาสาสมัครมาลงคะแนน จับสลาก 4 ชูข้อความคำถามอยู่ในเอกสารประกอบเกม



เอกสารประกอบ



“...เกมหัวใจนำโชค...”

ตอนที่ 1 ข้อคำถามในเรื่องคำมูลนี้เป็นคำไทยแท้ คำบาลี และคำสันสกฤต

1 “ดิน” เป็นคำไทยแท้ สังเกตได้จากอะไร

- 1) มีตัวสะกดตรงตามมาตราแม่สะกด
- 2) มีคำพยางค์เดียวโดด ๆ
- 3) ไม่มีตัวการันต์
- 4) ถูกทุกข้อ

2 ข้อใดเป็นคำไทยแท้

- | | |
|---------------|-----------|
| 1) กว้างเตี๋ย | 2) แม่น้ำ |
| 3) ฟุตบอล | 4) บิดา |

3 ข้อใด ไม่ใช่ คำไทยแท้

- | | |
|-----------|------------|
| 1) เสวย | 2) มะพร้าว |
| 3) มะม่วง | 4) ตะวัน |

4 คำว่า “จักร” ไม่ใช่คำไทยแท้ เราสังเกตได้จากอะไร

- 1) มีตัวสะกดตรงตามมาตราแม่สะกด
- 2) มีตัวสะกดเป็นคำควบกล้ำ
- 3) เป็นคำพยางค์เดียว
- 4) ไม่มีรูปวรรณยุกต์

5 ชื่อผลไม้ชนิดใดต่อไปนี้เป็นไทยแท้

- | | |
|-------------|-----------|
| 1) ทุเรียน | 2) ลางสาด |
| 3) น้อยหน่า | 4) มะม่วง |

6 คำใดที่เกิดจากการกร่อนเสียง

- | | |
|--------------|---------------|
| 1) ผักกระเฉด | 2) ลูกกระท้อน |
| 3) มะขาม | 4) กระโjoin |

7 ข้อใด ไม่ใช่ ภาษาไทยแท้

- | | |
|--------|--------|
| 1) พ่อ | 2) แม่ |
| 3) ปู่ | 4) ก๋ง |

8 ข้อใดเป็นภาษาไทยแท้

- | | |
|----------|------------|
| 1) สาธุ | 2) ทุเรียน |
| 3) ตายาย | 4) เต้าแก่ |

9 รจนา (ป , ส) หมายความว่าอย่างไร

- 1) ไม่ทราบว่าเป็นคำมาจากภาษาใด
- 2) เป็นคำบาลีที่มาจากภาษาสันสกฤต
- 3) เป็นคำอุปมาและสรพนาม
- 4) เป็นได้ทั้งคำบาลีและสันสกฤต

10 ข้อใด ไม่ใช่ หลักสังเกตคำไทยแท้

- | | |
|------------------|---------------------------|
| 1) คำพยางค์เดียว | 2) มีตัวสะกดตรงตามมาตรา |
| 3) ใช้ตัวการันต์ | 4) มีรูปและเสียงวรรณยุกต์ |

11 คำในข้อใดเกิดจากการแทรกเสียงทุกคำ

- 1) สะเอว กระโดด ประท้วง
- 2) ผักกระสัง กระทำ กระjoin

3) ลูกกระเดือก นกกระजิบ ผักกระเฉด

12 ข้อใดเป็นคำไทยแท้ทุกคำ

- 1) จะแน่วแน่แก้ไขในสิ่งผิด
- 2) จะรักษาดิจนชีวิตเป็นผุยผง
- 3) จะยอมตายหมายให้เกียรติดำรง
- 4) จะปิดทองหลังองค์พระปฐมมา

13 ข้อใดมีคำที่เกิดจากการกร่อนเสียงมากที่สุด

- 1) มะตูม กระหาย คอคิ
- 2) ตะขบ ตั้วโต ตะเคียน
- 3) สะไ้ แกงไก่ มะพร้าว
- 4) มะนาว มะกรูด ตะไคร้

14 ข้อใดเป็นคำที่มาจากภาษาบาลีทุกคำ

- 1) พฤกษ์ สัปดาห์ สตรี
- 2) วัตถุ บุปผา สัญญา
- 3) เนตร ทรัพย์ อคคี
- 4) กีฬา ภิกษุ เกษตร

15 คำว่า “วชิระ” ในภาษาบาลี ตรงกับคำไทยในข้อใด

- | | |
|----------|------------|
| 1) วชิร | 2) วิชร |
| 3) วิชรา | 4) วิเชียร |

16 คำที่พิมพ์ตัวหนาในข้อใดมาจากภาษาสันสกฤตทั้งสองคำ

- 1) การผูกมิตรควรทำเป็นนิตย์
- 2) วิชาภาษาไทยมีความสำคัญมาก
- 3) ควรทำบุญเสียแต่ชาตินี้
- 4) นักกีฬาควรมีร่างกายสมบูรณ์

17 จากตัวเลือกในข้อ 16 ข้อใดมีคำที่มาจากภาษาบาลีทั้งสองคำ

- | | |
|--------------|-----------------|
| 1) มิตร นิตย | 2) วิชา สำคัญ |
| 3) บุญ ชาติ | 4) กีฬา สมบูรณ์ |

18 คำว่า “ฤทธิ์” เป็นคำมาจากภาษาสันสกฤตด้วยเหตุผลข้อใด

- 1) ใช้เครื่องหมายทัณฑฆาต
- 2) ใช้ ฤ
- 3) ออกเสียงควบกล้ำ
- 4) ตัวสะกดและตัวตามไม่เป็นไปตามกฎ

19 ข้อใด *ไม่ใช่* หลักสังเกตคำที่มาจากภาษาบาลี

- 1) ไม่นิยมคำควบกล้ำ
- 2) ใช้พยัญชนะ ส
- 3) ประสมด้วยสระ ไอ เอา ฤ ฦ ฎ ฏ
- 4) มีตัวสะกด ตัวตาม เป็นไปตามกฎ

20 คำในข้อใดมาจากภาษาสันสกฤตทุกคำ

- | | |
|-----------------------|--------------------------|
| 1) รัฐ จุฬา ปฐม | 2) ปัญญา อัญชลี อัจฉริยะ |
| 3) ปุณฺณ ศาสนา ฌราวาส | 4) มัชฌม โฆษณา พิศวาส |

21 ข้อใดแตกต่างจากพวก

- 1) กัณหา นิพพาน อัมชาลัย
- 2) อัคนี นิตยา มัตสยา
- 3) สตรี แพทย์ กษัตริย์
- 4) ฤๅ รัตรี กฤษณา

22 ข้อใดมีคำที่มาจากภาษาบาลีมากที่สุด

- 1) รัฐบาล รัชกาล สัจจะ
- 2) กีฬา ธรรม ศาสตร์
- 3) อนุเคราะห์ ชรา วรรณะ

4) สมักร สตรี วุฒิครู

23 จากตัวเลือกข้อ 22 ข้อใดมีคำที่มาจากภาษาสันสกฤตมากที่สุด

- 1) ข้อ 1 2) ข้อ 2
- 3) ข้อ 3 4) ข้อ 4

24 คำที่พิมพ์ตัวหนาในข้อใด ไม่ใช่ คำที่มาจากภาษาเดียวกันทั้งสองคำ

- 1) ทุกคนควรฝึกนิสัยในการบริโภคอาหารที่มีประโยชน์
- 2) สุภาพบุรุษควรให้เกิดนิสัยสุภาพตลอดเวลา
- 3) ปัจจุบันนี้อุปกรณ์ช่วยเหลือการเกิดอัคริภักมีมากขึ้น
- 4) กระทรวงศึกษาธิการเป็นโอกาสให้นักเรียมกลับบ้านได้เข้าเรียนมากขึ้น

25 จากตัวเลือกข้อ 24 ข้อใดเป็นคำที่มาจากภาษาสันสกฤตทั้งสองคำ

- 1) ข้อ 1 นิสัย บริโภค 2) ข้อ 2 บุรุษ สตรี
- 3) ข้อ 3 ปัจจุบัน อัคริภัก 4) ข้อ 4 ศึกษา โอกาส

26 ข้อใดเป็นคำไทยแท้ทุกคำ

- 1) บุญ แต่ง 2) ตั้ง เงา
- 3) อกุศล กรรม 4) คุณ จักร

27 จากข้อ 26 ข้อใดมีคำที่มาจากภาษาสันสกฤตมากที่สุด

- 1) ข้อ 1 2) ข้อ 2
- 3) ข้อ 3 4) ข้อ 4

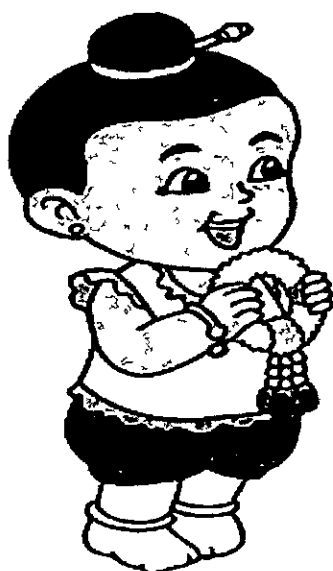
28 ข้อใดมีคำที่มาจากภาษาสันสกฤต 2 คำ

- 1) คน พาล 2) สุหา บัณฑิต
- 3) ธรรม นิตย์ 4) จวก ดักข้าว



ตอนที่ 2 ให้ตอบคำที่มาจากภาษาสันสกฤตที่คู่กับคำบาลีที่กำหนดให้ และคำบาลี
ที่คู่กับคำสันสกฤตที่กำหนดให้

- 29 วิชา มาจากภาษาสันสกฤตคือ
- 30 อังฉรา มาจากภาษาสันสกฤตคือ
- 31 รุกข์ มาจากภาษาสันสกฤตคือ
- 32 อิศริยะ มาจากภาษาสันสกฤตคือ
- 33 ฐาน มาจากภาษาสันสกฤตคือ
- 34 อักษระ มาจากภาษาสันสกฤตคือ
- 35 วัสดุ มาจากภาษาบาลีคือ
- 36 บุษบา มาจากภาษาบาลีคือ
- 37 พิศาร มาจากภาษาบาลีคือ
- 38 มัตสยา มาจากภาษาบาลีคือ
- 39 จักขุ มาจากภาษาบาลีคือ
- 40 กรีธา มาจากภาษาบาลีคือ





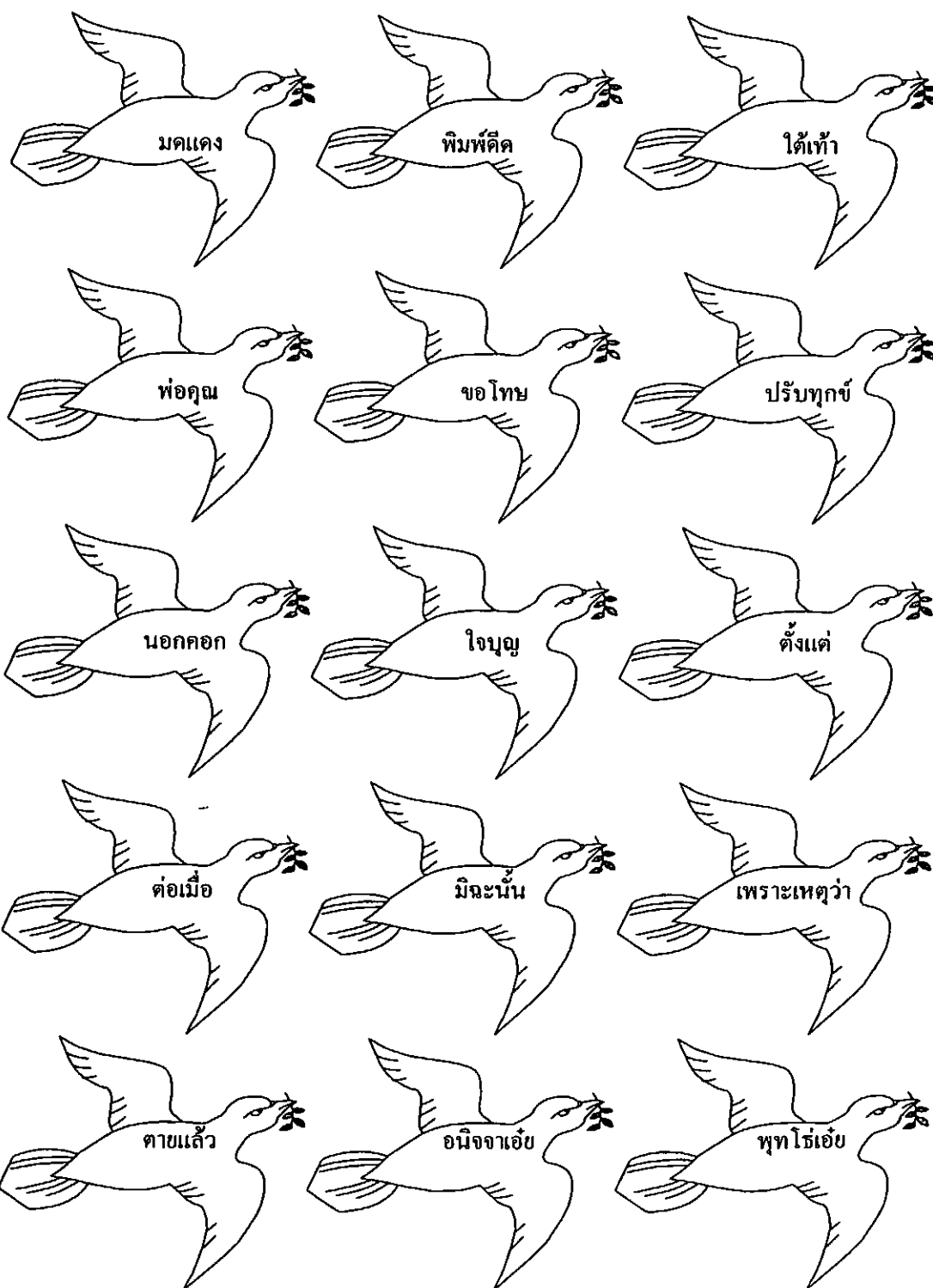
เอกสารหมายเลข ③₃₁

(ประกอบแผนการสอนที่ 3 เรื่อง คำประสม)

เกมพวกเดียวกัน

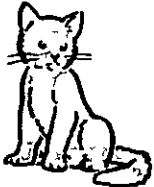
จุดมุ่งหมาย	สามารถพิจารณาคำประสมได้ถูกต้อง บัตรคำตัดเป็นรูปนกดังต่อไปนี้ จำนวน 50 แผ่น 
วิธีเล่น	1 แบ่งผู้เล่นออกเป็น 10 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน 2 แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกกลุ่ม 3 ให้สถานการณ์การแข่งขัน ผู้เล่นแต่ละกลุ่มช่วยกันเลือกบัตรคำประสมด้วย นำมาจัดให้เป็นพวก ได้แก่ คำประสมที่ทำหน้าที่คำนาม คำสรรพนาม คำกริยา คำวิเศษณ์ คำบุพบท คำสันธาน และคำอุทาน แล้วนำมาติดปะลงกระดาษวาดเขียนแผ่นใหญ่ ระบายสีตกแต่งให้สวยงาม 4 กำหนดเวลาในการเล่น 20 นาที 5 ผู้ที่จัดเรียงบัตรคำได้ถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
ประเมินผล	1 จากคะแนนของบัตรคำรูปนกที่ถูกต้อง 2 สังเกตความมีวินัยในการเคารพกฎและกติกา ความร่วมมือในกลุ่ม

ตัวอย่างเกมพวกเดียวกัน





ตัวอย่างคำประสม

คำนาม	เช่น	ปากน้ำ ลูกน้อง ผ้าไหม้ ไม้เท้า ขันหมาก มดแดง น้ำแข็ง คนไข้ ดินปืน	(คำไทยกับคำไทย)
		สวนครัว	(คำไทยกับคำไทย)
		รดควน พิมพ์ดีด เรียงเบอร์ แม่ทัพ คนรถ	
		น้ำซूप ฯลฯ	(คำไทยกับคำภาษาอื่น)
คำสรรพนาม	เช่น	ได้เท่า กระหม่อมฉัน	(คำไทยกับคำไทย)
		ข้าพระพุทธเจ้า พระคุณเจ้า ได้ฝ่าพระบาท	
		พ่อคุณ ทูลกระหม่อม ฯลฯ	(คำไทยกับคำภาษาอื่น)
คำกริยา	เช่น	นอนใจ ใ้หน้า ชักคอ เล่นตัว กันท่า ฯลฯ	
		เรียงพิมพ์ ก่อการ ขอโทษ บอกบท	
		ปรับทุกข์ ฯลฯ	(คำไทย-ภาษาอื่น)
คำวิเศษณ์	เช่น	หัวแข็ง คอดก ใจลอย ปากจืด นอกคอก	
		ใจกว้าง หน้าตาย ตาขาว คอแข็ง หน้าบาง	
		ฯลฯ	(คำไทยกับคำไทย)
		ใจบุญ นอกครู ตาพิพย์ ฯลฯ	(คำไทย-คำภาษาอื่น)
คำบุพบท	เช่น	ตั้งแต่ ต่อเมื่อ โดยเฉพาะ จนกระทั่ง ฯลฯ (คำไทย-คำไทย)	
คำสันธาน	เช่น	มิฉะนั้น เพราะฉะนั้น ฯลฯ	(คำไทย-คำไทย)
		เพราะเหตุว่า ฯลฯ	(คำไทย-คำภาษาอื่น)
คำอุทาน	เช่น	ตายแล้ว ฯลฯ	(คำไทย-คำไทย)
		อนิจจาเอ๋ย พุทโธเอ๋ย ฯลฯ	(คำไทย-คำภาษาอื่น)

เอกสารหมายเลข ③₃₂

(ประกอบแผนการสอนที่ 3 เรื่อง คำประสม)

“...เกมเรียงถ้อยร้อยคำ...”

(เวลา 30 นาที)

จุดมุ่งหมาย	1 เพื่อฝึกความคิดสร้างสรรค์ในการสรรหาคำประสมอธิบายรูปภาพ 2 เพื่อฝึกให้ผู้เล่นเกิดความคิดที่ว่องไวและใช้สติปัญญาในการสร้างคำประสม 3 เพื่อฝึกความสามัคคีในหมู่คณะของการทำงานร่วมกัน
อุปกรณ์	1 รูปภาพอะไรก็ได้ที่ไม่เกี่ยวข้องกัน อาจเป็นสิ่งของเครื่องใช้ โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำมาเองแต่สลับกลุ่ม สลับภาพ กลุ่มละ 5 ภาพ รวม 25 ภาพ 2 นาฬิกาจับเวลา 3 นกหวีดหรือเครื่องให้สัญญาณ 4 เครื่องเพปสำหรับการบันทึกการพูด 5 สลากเลขหมาย 1-5
วิธีเล่น	1 แบ่งนักเรียนออกเป็น 10 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มแบ่งหน้าที่ดังนี้ 1 1 ผู้ที่จะพูดเกี่ยวกับภาพรูปภาพ คนละ 1 ภาพ 5 คน 1 2 ผู้บันทึกการวิจารณ์ลงในใบงาน 1 คน 1 3 ผู้หยิบรูปภาพให้เพื่อนดู 1 คน 1 4 ผู้จับเวลา ให้สัญญาณบอกหมดเวลา 1 คน (หมายเหตุ ผู้เล่นคนที่ 1,3, 1 4 ให้ทำหน้าที่สลับกับกลุ่มอื่น) 2 ให้จับสลากกลุ่มที่จะได้เล่นก่อน โดยครูเป็นผู้จับหมายเลขกลุ่มของผู้เล่น 3 เมื่อสัญญาณเริ่มให้ผู้มีหน้าที่ยกภาพนั้นยกให้ผู้เล่นคนที่ 1 ดู แล้วให้พูดเรื่องราวโดยใช้คำประสมเกี่ยวกับรูปภาพนั้น ใช้เวลา 1 นาที แล้วผู้เล่นคนที่ 2 ก็ดูภาพที่ 2 แล้วพูดเกี่ยวกับภาพโดยให้สัมพันธ์เกี่ยวข้องกันกับภาพแรกจะต้องสรรหาคำประสมที่เกี่ยวข้องกันให้ได้ และผู้เล่นคนที่ 3 4 และ 5 ไปเรื่อย ๆ จนคนสุดท้ายก็ต้องพูดให้สัมพันธ์กลมกลืนกัน 4 เมื่อหมดเวลาให้กลุ่มอื่นเล่นในลักษณะเดียวกัน จนครบ 5 กลุ่ม

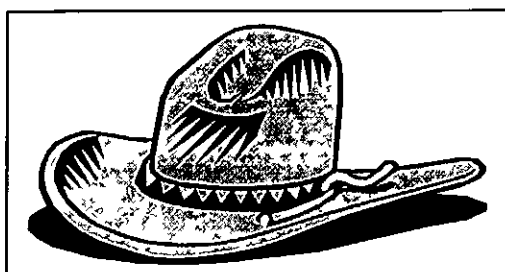
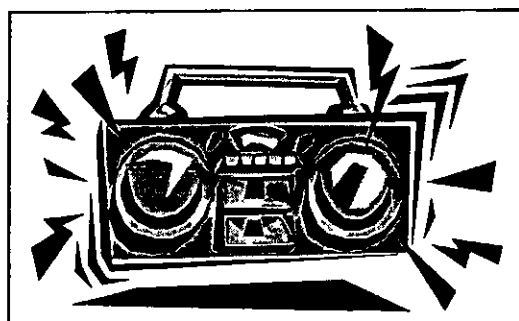
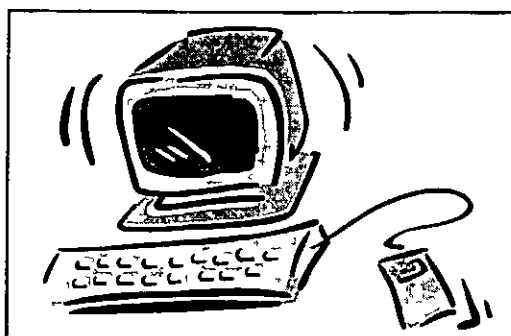
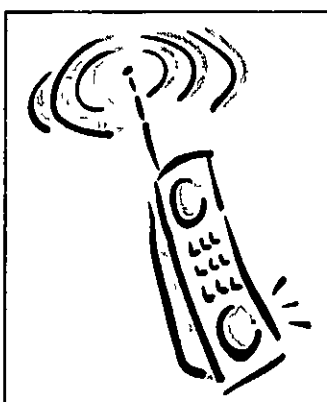
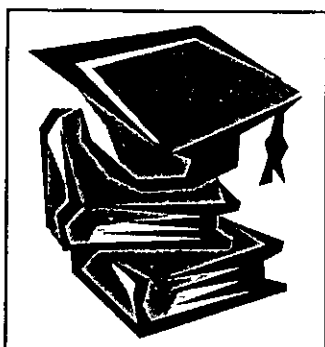
เอกสารหมายเลข ③₃₂

(ประกอบแผนการสอนที่ 3 เรื่อง คำประสม)

“...เกมเรียงถ้อยร้อยคำ...”

(เวลา 30 นาที)

ประเมินผล	1 โดยรวมจากการแสดงความคิดเห็นของเพื่อน ๆ กลุ่มอื่นที่มีหน้าที่ วิจารณ์การพูดตามที่ได้รับมอบหมาย ครูให้แรงเสริมโดยให้เพื่อนปรบมือ 2 โดยครูให้เทปบันทึกการพูดนี้ไว้ เพื่อนำไปพิจารณาให้คะแนนอีกครั้ง
คำอธิบาย เพิ่มเติม	1 ดำเนินการเล่นเกมทีละกลุ่ม กลุ่มละ 5 นาที 2 ครูเป็นผู้ประเมินคะแนน 3 ภาพแต่ละกลุ่มจะไม่เหมือนกัน ถ้าซ้ำให้ตัดออก





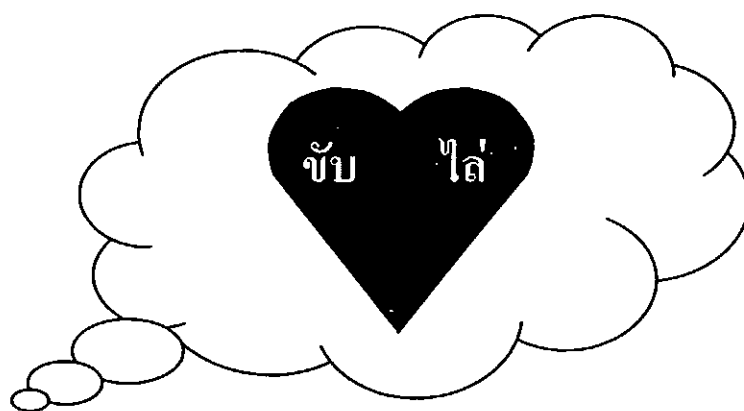
เอกสารหมายเลข ④₄₁

(ประกอบแผนการสอนที่ 4 เรื่อง คำซ้อน)

“...เกมประสานใจ...”



จุดมุ่งหมาย	1 เพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างคำซ้อนได้
อุปกรณ์	1 กระดาษเขียนคำศัพท์ ตัดเป็นรูปหัวใจผ่าซีก จำนวน 25 คำ 2 บัตรคำเฉลย
วิธีเล่น	1 แบ่งนักเรียนเป็น 10 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน 2 ครูแจกกระดาษเกมให้กลุ่มละ 10 แผ่น 3 ครูอธิบายกฎเกณฑ์ กติกาการเล่น 4 เริ่มเล่น ครูอ่านความหมายคำซ้อนให้นักเรียนฟัง ความหมายของคำแต่ละคำ และให้นักเรียนหาหัวใจที่ผ่าซีกแล้วนำมาต่อกัน โดยต้องได้ความหมายตามที่กำหนดให้ 5 ตรวจคำตอบจากบัตรคำเฉลย
กติกา	กลุ่มใดหาคำศัพท์ได้ตรงตามความหมายของคำถูกต้องมากที่สุด เป็นฝ่ายชนะ



บัตรคำศัพท์เกมประสานใจ

ดื้อ

วัน

โกรธ

เคือง

ชื่อ

ตรง

คิด

โกง

รู้

ร้อง

ถ่าย

เท

ปราบ

ปราม

หนาว

เย็น

หน้า

แขนง

ขวาก

หนาม

บัตรคำศัพท์เกมประสาใจ

ข้าง ปา

ไขว่ กร้า

หลบ ซ่อน

แสวง หา

เฟื่อง เถิง

ป่า ดง

ปลด ปล่อย

พล ชำ

ผูก พัน

เกี่ยว ช้อง

บัตรคำศัพท์เกมประสานใจ

ซัก

ถาม

ม้วย

มรณ

เหนียว

วัง

โง่

เขลา

เลือก

สรร

เกลียด

ชัง

บ้าน

เรือน

บอก

กล่าว

หลับ

นอน

ผัด

ดัน

บัตรคำศัพท์เกมประสานใจ

หมวด หมู

ทรัพย์ สมบัติ

หยูก ยา

จี๊ด ขัน

ชิม ชับ

ผ่อน ผัน

กัณฑ์ กรอง

พลิก กว่า

เรื่อง ราว

พรรค พวก

ตัวอย่างคำซ้อน



- | | |
|------------------------------|--------------------|
| 1 โกรธเคือง | 31 ทรัพย์สินสมบัติ |
| 2 คื้อรัน, คื้อคัง | 32 หมวดหมู่ |
| 3 ซื่อตรง, ซื่อสัตย์ | 33 หยุกยา |
| 4 คดโกง, คดงอ, คดเคี้ยว | 34 ชิดขึ้น |
| 5 รำรื่อง, รำไห้ | 35 ซึมซับ |
| 6 ถ่ายเท, ถ่ายทอด | 36 กลั่นกรอง |
| 7 ปราบปรัม | 37 ผ่อนผัน |
| 8 หนาวเย็น | 38 พลิกคว่ำ |
| 9 หน่ายเหงาม, หน่ายหนี | 39 จิตใจ |
| 10 ขวากหนาม | 40 พรรคพวก |
| 11 ขว้างปา | 41 เรื่องราว |
| 12 ไขว่คว้า | 42 ร่องรอย |
| 13 หลบซ่อน, หลบหลีก, หลบเร้น | 43 วู่วาม |
| 14 แสวงหา | 44 นอบน้อม |
| 15 เฟื่องเล้ง, เฟื่องมอ | 45 ฟั่นฟู |
| 16 ปลดปล่อย, ปลดเปลื้อง | 46 กว้างขวาง |
| 17 ปาดง | 47 ขับไล่ |
| 18 ฟกซ้ำ | 48 แจกแจง |
| 19 ผูกพัน | 49 ร้อนรน |
| 20 เกี้ยวข้อง, เกี้ยวพัน | 50 สรรค์สร้าง |
| 21 ชักถาม, ชักฟอก | 51 คัดเลือก |
| 22 มัวขมรณ์ | 52 ชักฟอก |
| 23 เหนียวรั้ง | 53 แบ่งปัน |
| 24 โง่งเง่า, โง่งเขลา | 54 รำรื่อง |
| 25 เลือกสรร | 55 มุ่งหมาย |
| 26 เกลียดซัง | 56 บุกรุก |
| 27 บ้านเรือน, บ้านเมือง | 57 ครอบครอง |
| 28 บอกกล่าว, บอกเล่า | 58 คมสัน |
| 29 หลับไหล, หลับนอน | 59 ขาดเหลือ |
| 30 ผลักดัน, ผลักไส | 60 บอกเล่า |

เอกสารหมายเลข ④₄₂

(ประกอบแผนการสอนที่ 4 เรื่อง คำซ้ำ)



“...เกมโชว์ทองคำล้องใจ...”

(เวลา 20 นาที)

จุดมุ่งหมาย	1 เพื่อฝึกความคิดสร้างสรรค์ในการคิดคำซ้ำในคำซ้อน 2 เพื่อฝึกความสามัคคีในหมู่คณะ การช่วยเหลือกันและแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ 3 เพื่อฝึกความว่องไวในการต่อคำที่ต้องจองและความพร้อมเพรียงกันในกลุ่ม
อุปกรณ์	1 แผ่นตารางคะแนน (แผ่นโปร่งใส หรือแผ่นกระเบื้อง) ที่กำหนดไว้ 10 นาที 2 บัตรคำเริ่มต้น ที่เตรียมไว้ประมาณ 10 คำ
วิธีเล่น	1 แบ่งนักเรียนออกเป็น 10 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน 2 ครูกำหนดคะแนนให้กลุ่มละ 10 คะแนนไว้ล่วงหน้า ให้แต่ละกลุ่มพยายามรักษาคะแนนของตนให้เหลือมากที่สุด 3 เมื่อสัญญาณเริ่ม ครูกำหนดคำแรกให้ก่อนแล้วให้กลุ่มที่ 1 ต่อคำซ้ำในคำซ้อน ก่อนช่วงต่อคำให้ปรบมือ 2 จังหวะ แล้วตามด้วยคำนั้น โดยแต่ละกลุ่มอาจจะนัดแนะกันในกลุ่มตอบอย่างพร้อมเพรียงกัน หรือมอบหมายให้คนใดคนหนึ่งพูดเพียงคนเดียว แต่จะต้องได้พูดทุกคน เช่น งูๆ-ปลาๆ, ลมๆ-แล้งๆ เป็นต้น 4 ถ้ากลุ่มใดตอบติดขัด หรือตอบช้า หรือไม่ตอบ ให้หักคะแนนออกจากคะแนนที่ตั้งไว้ครั้งละ 1 คะแนน แล้วครูกำหนดคำเริ่มต้นใหม่ต่อไป 5 กลุ่มใดที่รักษาคะแนนไว้ได้มากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ
ประเมินผล	1 จากความว่องไวในการต่อคำซ้ำในคำซ้อน และถูกต้องตามกติกา 2 จากการนัดหมายให้ผู้รับผิดชอบ การแบ่งหน้าที่ในการตอบรวดเร็ว 3 จากความสนใจและความกระตือรือร้นในการเล่น 4 จากการรักษาคะแนนให้เหลือมากที่สุด
คำอธิบายเพิ่มเติม	1 เกมนี้ นักเรียนจะมีส่วนร่วมกันทุกคน 2 คำที่นำมาต่อ ถ้ามีจำนวนพยางค์มากกว่า 2 ควรรวบคำให้เร็วจะได้ไม่ขาดจังหวะ

ตัวอย่างคำซ้ำในคำซ้อน



1 ขาด ๆ เกิน ๆ

2 เจ็บ ๆ ไข้ ๆ

3 ค้าง ๆ มอง ๆ

4 ผิด ๆ ถูก ๆ

5 ผัว ๆ เมีย ๆ

6 สวย ๆ งาม ๆ

7 ดี ๆ ตีน ๆ

8 อึก ๆ อัก ๆ

9 จด ๆ จ้อง ๆ

10 บ้า ๆ บอ ๆ

11 ลูก ๆ หลาน ๆ

12 คำ ๆ แดง ๆ

13 ไป ๆ มา ๆ

14 งู ๆ ปลา ๆ

15 ลม ๆ แล้ง ๆ

16 สูง ๆ ต่ำ ๆ

17 เข้า ๆ ออก ๆ

18 หนุ่ม ๆ สาว ๆ

19 พี่ ๆ น้อง ๆ

20 ดี ๆ ชั่ว ๆ



เอกสารหมายเลข ๕_{ร.1}

(ประกอบแผนการสอนที่ 5 เรื่อง คำสมาส)

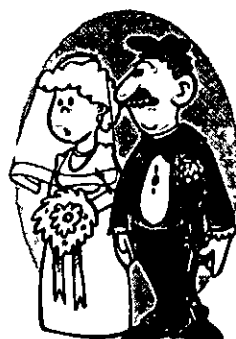
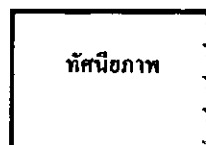
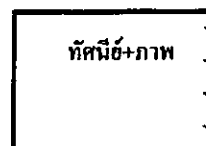
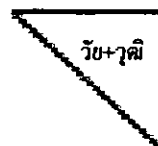
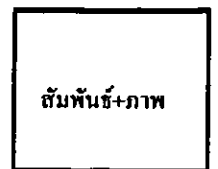
เกมแข่งขันหาคู่

จุดมุ่งหมาย	สามารถสังเกตการสร้างคำสมาส และสร้างคำสมาสได้
อุปกรณ์	1 กระดาษเปล่า 6 แผ่น 2 บัตรคำตัดเป็นรูปเหลี่ยมต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ จำนวนบัตร 100 แผ่น          
วิธีเล่น	1 แบ่งผู้เล่นออกเป็น 10 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน 2 แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกกลุ่ม 3 ให้สังเกตการแข่งขัน ผู้เล่นแต่ละกลุ่มช่วยกันต่อรูปสี่เหลี่ยมที่เหมือนกัน ให้เป็นรูปเหลี่ยมที่มีขนาดใหญ่ขึ้นกว่าเดิม เมื่อต่อได้แล้วให้เขียนคำที่ได้จากการนำรูปเหลี่ยมมาต่อขึ้นลงในกระดาษ (โดยสมาชิกในกลุ่มผลัดกันเขียน)
กติกา	1 กำหนดเวลาในการแข่งขัน 5 นาที 2 ผู้ที่ต่อรูปเหลี่ยมได้ถูกต้อง 1 คู่ ได้คะแนน 1 คะแนน 3 ผู้ที่เขียนคำที่ได้จากการต่อรูปเหลี่ยมดังกล่าวได้ถูกต้อง ได้คะแนน 1 คะแนน 4 ผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
ประเมินผล	1 จากคะแนนของบัตรคำรูปเหลี่ยมต่าง ๆ ที่ถูกต้อง 2 สังเกตความมีวินัยในการเคารพกฎและกติกา ความร่วมมือในกลุ่ม





ตัวอย่างเกมแข่งขันหาคู่





ตัวอย่างคำสมาส



ตอนที่ 1

- 1 วิสวะ + กร = วิสวกร
- 2 สัมพันธ์ + ภาพ = สัมพันธภาพ
- 3 มาตุ + ภูมิ = มาตุภูมิ
- 4 สิทธิ + บัตร = สิทธิบัตร
- 5 ทุกข์ + ลาภ = ทุกขลาภ
- 6 อุทก + ภัย = อุทกภัย
- 7 วีระ + บุรุษ = วีรบุรุษ
- 8 วังนະ + ภาษา = วังนภาษา
- 9 อักษร + วิธี = อักษรวิธี
- 10 นาม + ธรรม = นามธรรม

ตอนที่ 3

- 1 อิศระ + ภาพ = อิศรภาพ
- 2 สุข + อนามัย = สุขอนามัย
- 3 สุนทร + พจน์ = สุนทรพจน์
- 4 ธุระ + กิจ = ธุรกิจ
- 5 กรณีย์ + กิจ = กรณีบกิจ
- 6 อารยะ + ธรรม = อารยธรรม
- 7 อักษร + ศาสตร์ = อักษรศาสตร์
- 8 รัตน + บัลลังก์ = รัตนบัลลังก์
- 9 อุบัติ + เหตุ = อุบัติเหตุ
- 10 ประถม + ศึกษา = ประถมศึกษา

ตอนที่ 2

- 1 ธรรม + ทายาท = ธรรมทายาท
- 2 ภัย + ทาน = ภัยทาน
- 3 พละ + ศึกษา = พละศึกษา
- 4 ทศน์ + ภาพ = ทศน์ภาพ
- 5 เกียรติ + ประวัติ = เกียรติประวัติ
- 6 หัตถ์ + กรรม = หัตถกรรม
- 7 วัย + วุฒิ = วัยวุฒิ
- 8 ผลิต + ผล = ผลิตผล
- 9 ศต + วรรณ = ศตวรรณ
- 10 สมมุติ + เทพ = สมมุติเทพ

ตอนที่ 4

- 1 อุตสาหะ + กรรม = อุตสาหกรรม
- 2 วัฒนธรรม + ธรรม = วัฒนธรรม
- 3 วิทย์ + ฐานะ = วิทย์ฐานะ
- 4 ฉัตร + มงคล = ฉัตรมงคล
- 5 สูติ + แพทย์ = สูติแพทย์
- 6 กุมาร + แพทย์ = กุมารแพทย์
- 7 เขาว์ + ลักษณะ = เขาว์ลักษณะ
- 8 อุทก + ภัย = อุทกภัย
- 9 ชาติ + นิยม = ชาตินิยม
- 10 ทันต + แพทย์ = ทันตแพทย์





ตัวอย่างคำสมาส

ตอนที่ 5

- 1 อิทธิ + ฤทธิ์ = อิทธิฤทธิ์
- 2 พุทธ + ประวัติ = พุทธประวัติ
- 3 มนุษย์ + ศาสตร์ = มนุษยศาสตร์
- 4 ภูมิ + ภาค = ภูมิภาค
- 5 พฤษภ + ศาสตร์ = พฤษภศาสตร์
- 6 สักการะ + บูชา = สักการบูชา
- 7 อุณห + ภูมิ = อุณหภูมิ
- 8 รส + นิยม = รสนิยม
- 9 เกตุ + มาลา = เกตุมาลา
- 10 ปรางค์ + การณ์ = ปรางค์การณ์

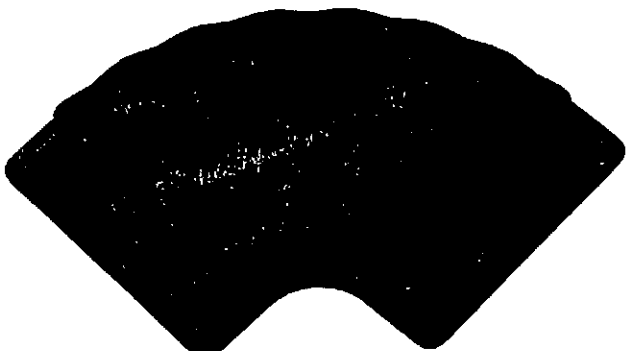




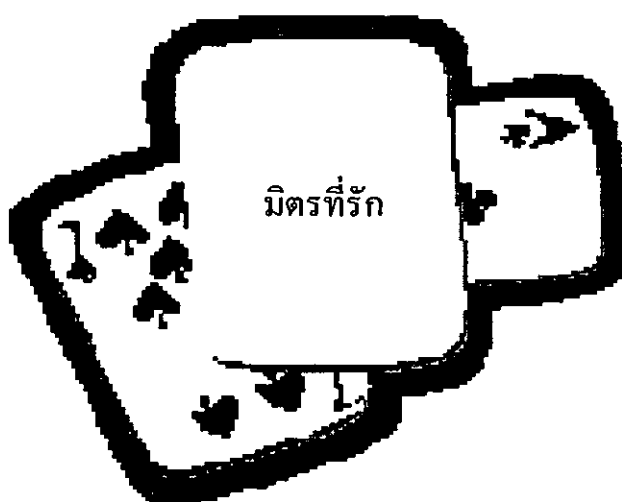
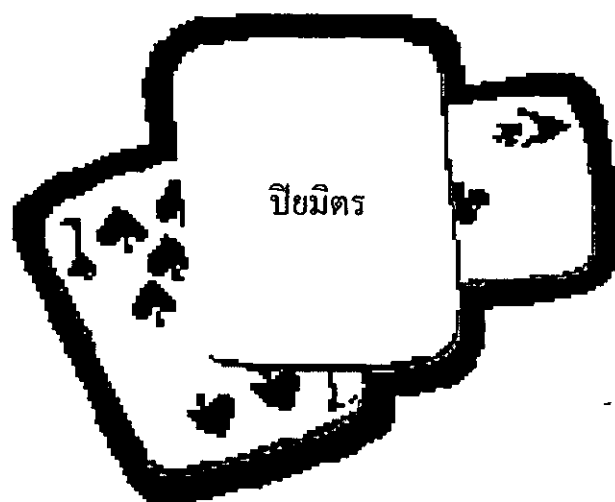
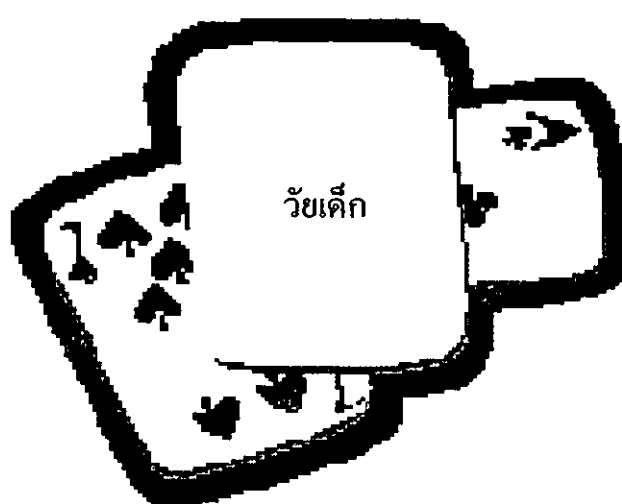
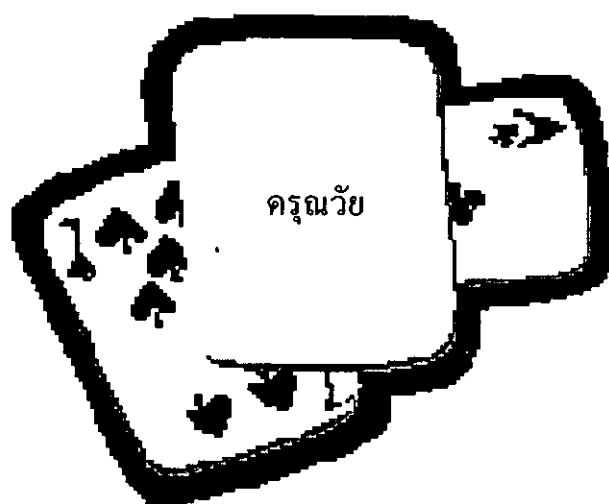
เอกสารหมายเลข ๕₅₂

(ประกอบแผนการสอนที่ 5 เรื่อง คำสมาส)

เกม “ไฟค้อยคู่”

จุดมุ่งหมาย	เพื่อฝึกฝนการสังเกต และการสร้างคำสมาส
อุปกรณ์	กระดาษแข็งตัดเป็นไฟ กลุ่มละ 1 สำหรับ 
วิธีเล่น	1 ครูนำคำสมาสมาเขียนลงในแผ่นกระดาษ เช่น คำว่า ประวัติศาสตร์ โบราณคดี ฯลฯ นำคำสมาสกลุ่มละ 20 คำ เขียนคำสมาสไว้ในแผ่นกระดาษแข็งแผ่นละ 1 คำ แล้วนำคำแปลของคำสมาสเหล่านั้นมาเขียนลงในแผ่นกระดาษแข็ง 1 คำ เช่น วิชาประวัติศาสตร์ เรื่องเก่าๆ ฯลฯ จำนวน 20 แผ่น เช่นเดียวกับคำศัพท์ 2 แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม 10 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน เพื่อให้เล่นเกม โดยให้สับไฟคำสมาสให้ผสมกันอย่างดี และไฟความหมายให้ผสมกัน 3 เริ่มเล่น แบ่งการแข่งขันเป็นรอบ ๆ ละ 2 กลุ่ม โดยแข่งขันทีละคู่ (2 กลุ่ม) โดยแข่งขันแบบไขว้คำ (คำสมาส) และไขว้ความหมาย (ของคำสมาส) สลับกันเปิด เช่น กลุ่ม 1 เปิดไฟคำ กลุ่ม 2 เปิดไฟความหมาย ให้ตรงกับคำ กลุ่ม 2 เปิดไฟคำ กลุ่ม 1 เปิดไฟความหมาย ให้ตรงกับคำ ฝ่ายใดเปิดไฟคำผิดคู่ จะถูกหักคะแนนใบละ 2 คะแนน 4 นักเรียนเล่นไปเรื่อย ๆ จนหมดบัตรไฟ จึงยุติเกม
ประเมินผล	1 จากคะแนนของคำตอบที่ตอบถูก 2 สังเกตความมีวินัยในการเคารพกฎและกติกา ความร่วมมือในกลุ่ม

ตัวอย่างเกมไพ่ค้อยคู่



ตัวอย่างคำสมาส-ความหมาย

การจับคู่คำสมาสและความหมาย



- ญ = 1 ปัจฉิมวัย
 ท = 2 คาราศาสตร์
 ช = 3 พเนจร
 ช = 4 วิทธานะ
 น = 5 ปุชณียวัตถุ
 ผ = 6 เอกภาพ
 ถ = 7 พุทธธรรม
 ต = 8 สังฆเภท
 ง = 9 อุดุนิยมวิทยา
 ฒ = 10 ครุณวัย
 จ = 11 รัตติกาล
 ก = 12 จุลชีวัน
 บ = 13 อุกถภัย
 ป = 14 บรมศาสดา
 ฐ = 15 วิทยาศาสตร์
 ณ = 16 กิจกรรม
 ค = 17 ศุรุศาสตร์
 ข = 18 ปิยมิตร
 จา = 19 อารยธรรม
 ฎ = 20 สังฆราช
 ณ = 21 ไทรทัศน์
 ฐ = 22 ยุทธวิธี
 ค = 23 วีรชน
 ณ = 24 จีรกาล
 ฎ = 25 กาญจนบุรี

- ก ชีวิตเล็ก ๆ
 ข มิตรที่รัก
 ค วิชาครู
 ง วิชาที่ว่าด้วยฤดูกาล
 จ เวลากลางคืน
 ฉ งานที่เป็นธุระ
 ช ฐานะแห่งความรู้
 ช เทียวในป่า
 ฌ เห็นจากที่ไกล
 ญ วัยสุดท้าย
 ฎ เมืองแห่งทองคำ
 ฎ ราชาแห่งสงฆ์
 ฐ วิธีแห่งการรบ
 จา ธรรมที่ให้เกิดความเจริญ
 ฒ วัยเด็ก
 ณ ตลอดกาลนาน
 ค ผู้กล้าหาญ
 ค การแตกแยกของพระสงฆ์
 ถ คำกล่าวสอนของพระพุทธเจ้า
 ท ความรู้เกี่ยวกับเรื่องดวงดาว
 ฐ ศาสตร์อันเป็นความรู้
 น วัตถุที่ควรบูชา
 บ ภัยอันเกิดแต่น้ำ
 ป ศาสดาผู้ยิ่งใหญ่
 ผ ความเป็นหนึ่ง



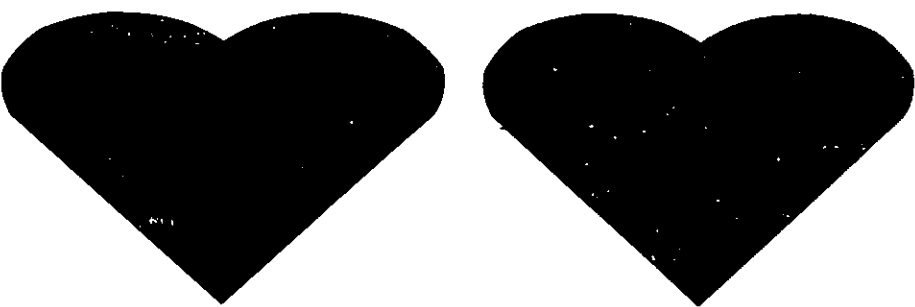


เอกสารหมายเลข ๖



(ประกอบแผนการสอนที่ 6 เรื่อง คำสมาสด้วยวิธีสนธิ)

เกม “รอรักรวมใจ”

จุดมุ่งหมาย	สามารถสังเกตและสร้างคำสมาสด้วยวิธีสนธิได้
อุปกรณ์	1 บัตรแข็งรูปหัวใจ 1 รูป ตัดแยกเป็น 4 ชิ้น ตัดเหมือนกัน 2 ชุด ชุดหนึ่งเขียนคำเดิม คำหน้า-คำหลัง คำสมาสด้วยวิธีสนธิ 2 คำ เป็นคำถูกต้อง อีกชุดหนึ่งเขียนคำเดิม คำหน้า-คำหลัง คำสมาสด้วยวิธีสนธิ 2 คำ เป็นคำผิด  ตัดรูปหัวใจทั้งหมด 20 คู่ นำชิ้นส่วนของรูปหัวใจบรรจุใส่ซองเป็นชุด 3 ชุด ๆ ละ 20 คู่ 2 บัตรเฉลยคำ
วิธีเล่น	1 แบ่งผู้เล่นเป็น 6 กลุ่ม แข่งขัน 3 รอบ ๆ ละ 2 กลุ่ม 2 กรรมการนำซองบรรจุบัตรแข็งชิ้นส่วนรูปหัวใจมาให้ผู้เล่นช่วยกันต่อเป็นรูปหัวใจ โดยเริ่มเล่นชุดที่ 1 ก่อน 3 ในการต่อรูปหัวใจแต่ละรูป ให้พิจารณานำเฉพาะชิ้นส่วน ซึ่งมีคำที่สะกดถูกต้องเท่านั้นมาต่อ เมื่อต่อเป็นรูปหัวใจได้ครบ 3 รูป (ใน 1 ชุด) กรรมการตรวจความถูกต้อง โดยดูจากบัตรเฉลยคำ ถ้าปรากฏว่านำชิ้นส่วนที่มีคำสะกดผิดมาต่อต้องเปลี่ยนใหม่ให้ถูกต้อง 4 ให้สมาชิกในกลุ่มคนหนึ่ง จดคำจากรูปหัวใจที่ต่อได้ทั้ง 10 รูป ซึ่งมีจำนวน 20 คน
ประเมินผล	จากคะแนนของการตรวจจากบัตรเฉลยคำ

ตัวอย่างเกมรอรกรวมใจ

ทุกธ+อังกูร ทุกธางกูร
วิทย์+ วิทย์าลัย
อาลัย

ธฤติ+อินทร์ ธฤติมนตรี
ธนู+ ธนูวาเลน
อาคม

นิล+อุบล นิลอุบล
สุริย+ สุริโยทัย
อุทัย

ปรหม+อินทร์ ปรหมินทร์
ชล+ ชลาลัย
อาลัย

ราช+อภิเชก ราชเทเชก
วร+ วราราม
อาราม

บุษ+อุปกรรต์ บุษโธปกรรต์
พุทธ+ พุทธโธวาท
โธวาท

สิลป+อาชีพ สิลปาศีพ
อรุณ+ อรุโณทัย
อุทัย

สุข+อภิบาล สุขภิบาล
กมน+ กมนาลม
อาคม

นย+อุบาย นโยบาย
'ไสย+ 'ไสยธรร
อาสน

นท+ไอศวรรย์ นทไอศวรรย์
นร+ นรินทร์
อินทร์

สุข+อุทัย สุขโทัย
นร+ นเรศวร
อิสว

ศักดิ์+อานุภาพ ศักดิ์อานุภาพ
มลิ+ มลินทร์
อินทร์



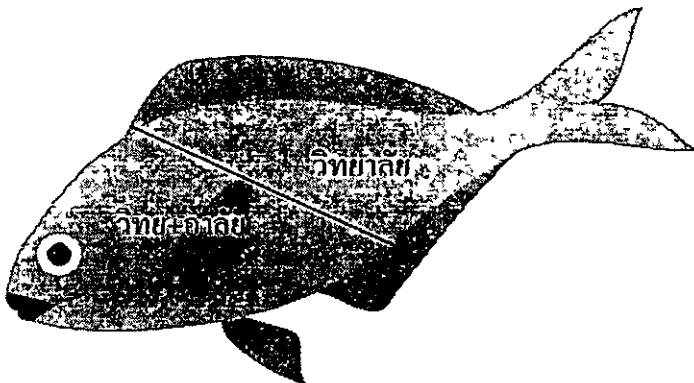
เอกสารหมายเลข ๖_{๖.๒}

(ประกอบแผนการสอนที่ 6 เรื่อง คำสมาสด้วยวิธีสนธิ)

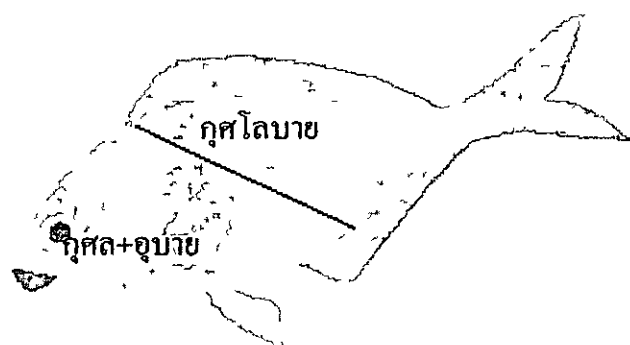
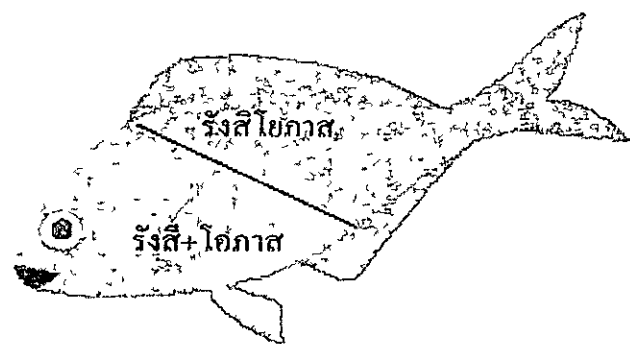
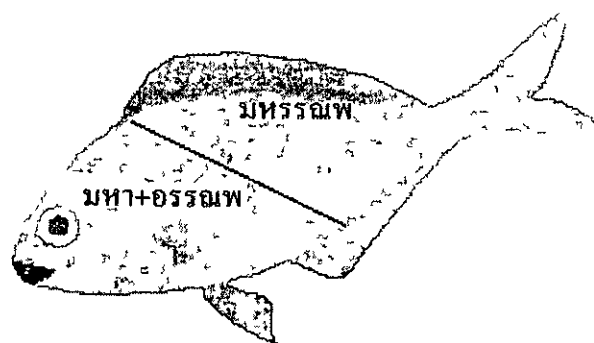
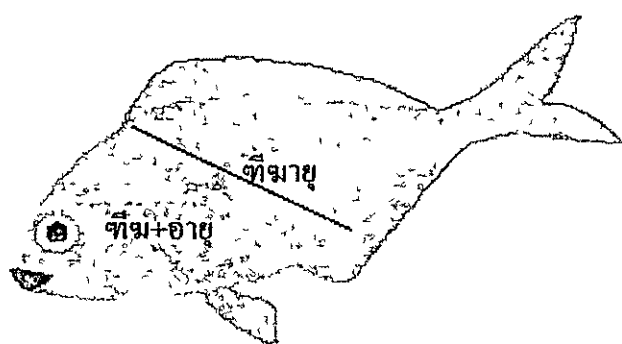
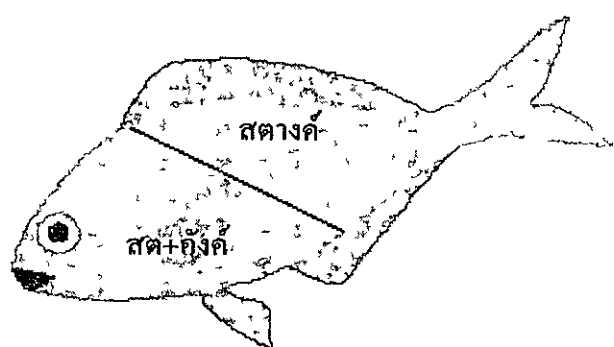


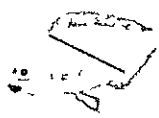
เกม “แข่งขันต่อปลา”



จุดมุ่งหมาย	เพื่อสังเกตและสร้างคำสมาสด้วยวิธีการสนธิ
อุปกรณ์	บัตรคำตัดเป็นรูปตัวปลา พร้อมทั้งเขียนคำเดิม (คำหน้า-คำหลัง) และคำสมาสด้วยวิธีสนธิไว้คนละครึ่ง จำนวนบัตรละ 2 แผ่น ดังนี้ 
วิธีเล่น	1 แบ่งผู้เล่นออกเป็น 3 รอบ ๆ ละ 2 กลุ่ม ๆ ละ 6-7 คน 2 แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกคน 3 ให้สังเกตการณ์การแข่งขัน ผู้เล่นแต่ละกลุ่มต่อชิ้นส่วนประหลาดด้านหัวเข้ากับด้านหางให้เป็นตัวปลาที่ถูกต้อง
กติกาการเล่น	1 ส่วนประกอบของคำสมาสด้วยวิธีสนธิ เมื่อนำมาประสมกันชิ้นส่วนปลา ด้านหัวจะต้องเป็นคำเดิม คำหน้า-คำหลัง ส่วนด้านหางตัวปลาจะต้องเป็นคำสมาสด้วยวิธีสนธิคำเดียวกัน
ประเมินผล	1 จากคะแนนของบัตรคำรูปตัวปลาที่ถูกต้อง 2 สังเกตความมีวินัยในการเคารพกฎและกติกา ความร่วมมือในกลุ่ม

ตัวอย่างเกมแข่งขันต่อปลา





ตัวอย่างคำสมาสด้วยวิธีสนธิ

ตอนที่ 1

1 พุทธ + อังคุร	=	พุทธางกูร
2 วิทย์ + อาลัย	=	วิทย์าลัย
3 ธรรมเนียม + อินทร์	=	ธรรมเนียมินทร์
4 ธนู + อาคม	=	ธนูวาคม
5 นิล + อุบล	=	นิลอุบล
6 สุริย + อุทัย	=	สุริโยทัย
7 ปรม + อินทร์	=	ปรมินทร์
8 ชล + อาลัย	=	ชลาลัย
9 ราช + อภิเชก	=	ราชาภิเชก
10 ยุทธ + อุปกรณ์	=	ยุทธโปกรณ์



ตอนที่ 2

1 หัตถิ + อาจารย์	=	หัตถาจารย์
2 วร + อาราม	=	วราราม
3 พุทธ + โอวาท	=	พุทธโอวาท
4 ศิลป + อาชีพ	=	ศิลปอาชีพ
5 สุข + อภิบาล	=	สุขาภิบาล
6 อรุณ + อุทัย	=	อรุโณทัย
7 คมน + อาคม	=	คมนาคม
8 นย + อุบาย	=	นโยบาย
9 มห + ไศวรรย์	=	มหไศวรรย์
10 ไสย + อาสน	=	ไสยาสน์





ตัวอย่างคำสมาสด้วยวิธีสนธิ

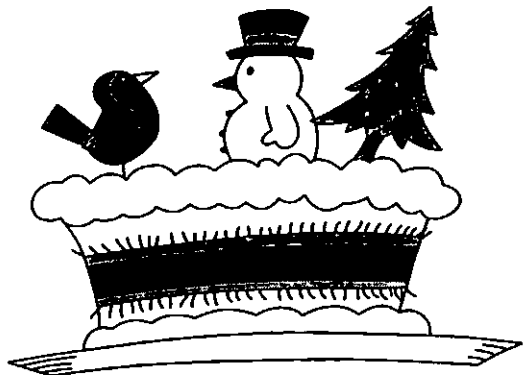
ตอนที่ 3

- | | | |
|----------------------|---|--------------|
| 1 สด + อังค์ | = | สดางค์ |
| 2 ชนม + อายุ | = | ชนมายู |
| 3 จีฬ + อายุ | = | จีฬมายู |
| 4 มหา + อรรณพ | = | มหรรณพ |
| 5 สุข + อุทัย | = | สุขุทัย |
| 6 รังสี + โภกาส | = | รังสีโภกาส |
| 7 ฉันท + อนุมติ | = | ฉันทานุมติ |
| 8 ธน + อาณัติ | = | ธนาณัติ |
| 9 มหา + โหพาร | = | มโหพาร |
| 10 สามัคคี + อาจารย์ | = | สามัคยาจารย์ |



ตอนที่ 4

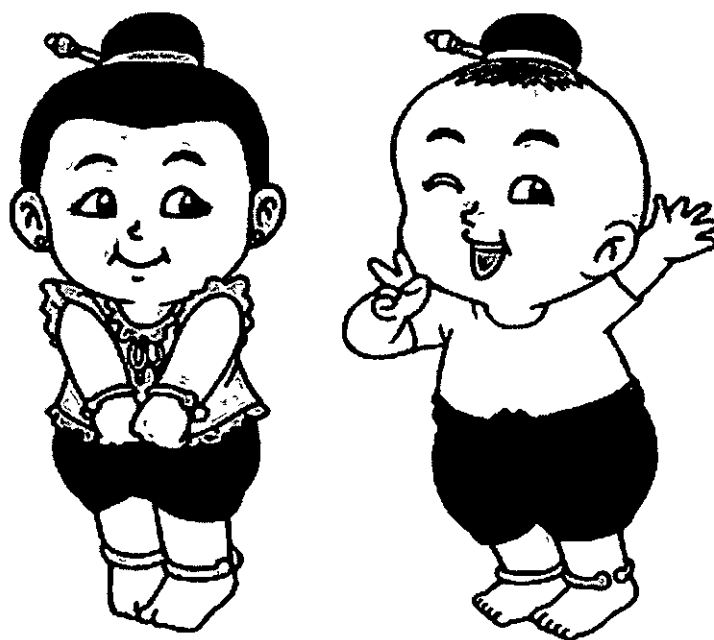
- | | | |
|---------------------|---|---------------|
| 1 ธาตุ + อากร | = | ธาตวากร |
| 2 เทศ + อภิบาล | = | เทศาภิบาล |
| 3 กุศล + อุบาย | = | กุศลอุบาย |
| 4 ราชนิ + อนุสรณ์ | = | ราชินยานุสรณ์ |
| 5 มห + ไศสวรรย์ | = | มโหสวรรย์ |
| 6 นคร + อินทร์ | = | นครินทร์ |
| 7 จิระ + อายุ | = | จิรายุ |
| 8 คุณ + อุปการ | = | คุณูปการ |
| 9 ทูต + อนุทูต | = | ทูตานุทูต |
| 10 ศิษย์ + อนุศิษย์ | = | ศิษยานุศิษย์ |



ตัวอย่างคำสมาสด้วยวิธีสนธิ

ตอนที่ 5

- | | | |
|------------------|---|------------|
| 1 บรรณ + อารักษ์ | = | บรรณารักษ์ |
| 2 มุนี + อินทร์ | = | มุนินทร์ |
| 3 คช + อินทร์ | = | คเชนทร์ |
| 4 บุรี + อินทร์ | = | บุรินทร์ |
| 5 นร + อุดม | = | นโรดม |
| 6 ศึกษา + อธิการ | = | ศึกษาธิการ |
| 7 รัญญะ + อาหาร | = | รัญญาหาร |
| 8 ภัตต + อาคาร | = | ภัตตาคาร |
| 9 ผล + อานิสงส์ | = | ผลานิสงส์ |
| 10 พน + อาลัย | = | พนาลัย |



คำและแบบสร้างคำ

พยางค์

เสียงในภาษาไทยประกอบด้วย เสียงสระ เสียงพยัญชนะ และเสียงวรรณยุกต์ เมื่อเสียงทั้งสามนี้เปล่งออกมาพร้อม ๆ กัน จะเรียกว่า “พยางค์” พยางค์หนึ่ง ๆ จะมีความหมายหรือไม่ก็ได้ เช่น

พยางค์ที่มีความหมาย เช่น กิน, คำ, คิด, ชอบ, ดี

พยางค์ที่ไม่มีความหมาย เช่น ะ-ลี (วลี), ปัง-จุ-บัน (ปัจจุบัน)

พยางค์ที่มีความหมายบางพยางค์ เช่น นา-พิ-กา, จิง-โจ้

คำ



คำ คือ พยางค์ที่เปล่งออกมาแล้วมีความหมาย อาจมีพยางค์เดียว หรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น นักเรียน, อารยธรรม, ดู, เชิญ

➤ องค์ประกอบของคำ

คำแต่ละคำในภาษาจะต้องประกอบด้วยส่วนประกอบ 2 ส่วน คือ

1 เสียง ในแต่ละคำจะต้องมีเสียงประกอบอยู่ 3 ชนิด คือ เสียงแท้ (สระ) เสียงแปร (พยัญชนะ) และเสียงดนตรี (วรรณยุกต์)

2 ความหมาย หมายถึง ข้อมารู้หรือข้อกำหนดระหว่างผู้ใช้ภาษาว่าคำนั้นๆ หมายความว่าอย่างไร



การประสมคำ

คำ เกิดขึ้นจากการประสมของส่วนต่าง ๆ คือ พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกด และตัวการันต์ ส่วนต่าง ๆ เหล่านี้เราเรียกว่า โครงสร้างของคำ การประสมคำของโครงสร้างเหล่านี้ แบ่งเป็นลักษณะต่าง ๆ คือ

- 1 ประสมสามส่วน ประกอบด้วย พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ (อาจมีรูปหรือไม่มีก็ได้) เช่น คี บ้า ปู นา โค พ่อ ฯลฯ
- 2 ประสมสี่ส่วน ประกอบด้วย พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกด เช่น เล่น เที้ยว กิน นอน เก่ง ผาก หิว ฯลฯ
- 3 ประสมสี่ส่วนพิเศษ ประกอบด้วย พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวการันต์ เช่น เลห์ ไมล์ เบอร์ เกย์ สีห์ ฯลฯ
- 4 ประสมห้าส่วน ประกอบด้วย พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกด ตัวการันต์ เช่น ลักษณ์ กาญจน์ จันทร์ พักตร์ สิงห์ เทศน์ อินทร์ ฯลฯ

➤ คำมูล

คำมูล หมายถึง คำที่เกิดขึ้นจากการประสมของโครงสร้างของคำ และเป็นคำที่มีความหมาย ผู้ฟังหรือผู้อ่านฟังแล้ว อ่านแล้ว เข้าใจว่าหมายถึงอะไร หรือสิ่งใด หรืออย่างไร คำนั้นจะเป็นคำไทย หรือคำที่มาจากภาษาอื่นก็ได้ เรียกว่าคำมูลทั้งสิ้น

คำมูล แบ่งออกเป็น

- 1 คำมูลพยางค์เดียว คือ คำที่เปล่งออกมาเพียงครั้งเดียว และมีความหมายชัดเจน อยู่ในตัว เช่น รัก ไม่ ไป ของ เงิน คี จริง กัก อ้าว เซ็ด ฟรี โข่ว เมตร ขาล แห ฯลฯ อาจเป็นคำไทยแท้ หรือเป็นคำที่มาจากภาษาอื่นก็ได้ อาทิพย

ภาษาไทย	พี่ ป้า น้ำ อา ฉันทน์ ผม หมา รัก สูง ต่ำ แดง ดำ เขียว ปู
ภาษาจีน	เกี๊ยะ เตี้ย เอี้ย เจี กั่ง ตัว ขวดย กี้ก เฮง
ภาษาเขมร	บวช ตรู ขลัง แห เกลด ไพร เพ็ญ
ภาษาบาลี-สันสกฤต	สงฆ์ เนตร โลก ชิน อัฐ รัฐ ยักษ์ จันทร์ พักตร์
ภาษาอังกฤษ	ฟรี โน้ต เทอ เซ็ค เค็ก นอด กราฟ ฟุต โค้ก

- 2 คำมูลหลายพยางค์ คือ คำที่เปล่งเสียงออกมาเกินกว่าครั้งหนึ่ง รวมกันจึงเข้าใจความหมาย ถ้าหากแยกเสียงที่เปล่งออกมาเป็นช่วง ๆ จะไม่มีความหมาย เช่น ประตู มะละกอ จะละเม็ด นาฬิกา กระด่ำย กระวีกระวาด วิทย์ ฯลฯ

คำมูลหลายพยางค์นี้ก็เช่นเดียวกันกับคำมูลหลายพยางค์ คือ มีทั้งคำที่เป็นคำภาษาไทยแท้ และคำที่มาจากภาษาอื่น อาทิ

ภาษาไทย	บาดทะยัก ละล้าละลัก ทะมัดทะแมง ะรีน ะรีกระรี่
ภาษาจีน	เต้าเจี้ยว กงสี แซ่บิด ก้วยเตี้ยว บะหมี่ ชินแส ก้วยจ๊ับ
ภาษาเขมร	ไถง แถง ถนน ผจญ เสวย เจนข กระบือ ชำร่วย บำนานู
ภาษาบาลี-สันสกฤต	สวรรค์ จูฬา จูพา ลักษณะ โทรทัศน์ มนุษย์ มัตสยา
ภาษาอังกฤษ	เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์ เทนนิส แบดมินตัน
	ไนโตรเจน

คำที่สร้างจากคำมูล

คำที่เกิดขึ้นโดยการสร้างคำจากคำมูล จะแบ่งตามรูปลักษณะเป็น 5 ชนิด คือ

- 1 คำประสม
- 2 คำซ้อน
- 3 คำซ้ำ
- 4 คำสมาส
- 5 คำสมาสด้วยวิธีสนธิ



การสังเกตลักษณะของคำ ที่เป็นคำไทยแท้กับคำที่มาจากภาษาอื่น

ลักษณะคำไทยแท้

1 เป็นคำที่มีพยางค์เดียวและมีความหมายในตัวเอง ซึ่งมีใช้อยู่ครบทั้ง 7 ชนิด คือ คำนาม คำสรรพนาม คำกริยา คำวิเศษณ์ คำบุพบท คำสันธาน คำอุทาน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1 1 คำนาม	พ่อ แม่ พี่ หิน แมว ไก่ น่อง
1 2 คำสรรพนาม	เขา เธอ มัน ท่าน แก ข้า เ็ง
1 3 คำกริยา	กิน ถ่าย จับ เตะ ลูบ กอด โอบ จูบ
1 4 คำวิเศษณ์	สวย ดี เลว งาม เก่ง สูง ดำ ขาว
1 5 คำบุพบท	บน ใต้ ได้ ล่าง เหนือ หน้า ริม ข้าง
1 6 คำสันธาน	และ กับ แต่ แม้ เพราะ จึง ก็ ถ้า
1 7 คำอุทาน	อ้าว เอ๊ะ โอ๊ย อู๊ อ้อ โอ้ ว๊า แหม

2 คำไทยแท้ส่วนมากมักเป็นคำพยางค์เดียว ซึ่งสังเกตได้จากคำพื้นฐานในภาษา คือ

2 1 คำเรียกเครือญาติ	เช่น ลุง น้ำ พี่ พ่อ แม่ ยาย หลาน
2 2 คำเรียกอวัยวะในร่างกาย	เช่น หัว ผม ตา คิ้ว ปาก ตีน
2 3 คำเรียกเครื่องใช้ในครัวเรือน	เช่น มุ้ง หมอน เสื้อ ผ้า ไห ถ้วย
2 4 คำเรียกเครื่องมือเกษตร	เช่น จอบ เสียม พร้า ไถ มีด แห
2 5 คำเรียกชื่อทางภูมิศาสตร์	เช่น ดิน น้ำ ลม ไฟ ดาว ป่า เขา
2 6 คำกริยาสำคัญ	เช่น กิน นั่ง ยืน นอน วิ่ง
2 7 คำสรรพนาม	เช่น ฉัน ข้า เ็ง กู เธอ เขา มัน
2 8 คำวิเศษณ์บอกจำนวนนับ	เช่น หนึ่ง สอง สาม ดำ แดง

3 คำไทยแท้พยางค์เดียวกลายเป็นคำไทยแท้หลายพยางค์ เกิดจากมีการเปลี่ยนแปลง
ลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

3 1 การกร่อนเสียง มีคำหลายคำที่เคยเป็นคำสองพยางค์มาก่อน แต่เมื่อมีการออกเสียงเร็ว ๆ
ก็จะทำให้เสียงของคำหน้ากร่อนไป เช่น

มะปรางมาจาก	หมากปราง	มะพร้าวมาจาก	หมากพร้าว
ตะเข็บ	มาจาก ตัวเข็บ	ตะวัน	มาจาก ตาวัน
สะไค้	มาจาก สาวไค้	สะเฒ	มาจาก สายเฒ

3 2 การแทรกเสียง บางคำนั้น แต่เดิมอาจจะมีคำสองคำเรียงกัน แต่ต่อมาการพูดเร็ว ๆ ทำ
ให้ออกเสียง อะ เชื่อมระหว่างกลาง เช่น

ลูกกระเดือก	มาจาก ลูกเคือก	ผักกระถิน	มาจาก ผักถิน
ผักกะเจด	มาจาก ผักเจด	นกกะจาบ	มาจาก นกจาบ

3 3 การเติมเสียง คำบางคำ แต่เดิมอาจมีเพียงพยางค์เดียว แต่เพราะการออกเสียงที่รวดเร็วอีก
เช่นกันที่ทำให้มีการเติมเสียงเกิดขึ้น เช่น

กระโดด	มาจาก โดด	กระทำ	มาจาก ทำ
ประเดี้ยว	มาจาก เดี้ยว	ประท้วง	มาจาก ท้วง

4 คำไทยแท้มักมีตัวสะกดตรงตามมาตรา

เช่น หากเป็นคำที่สะกดด้วยแม่กน ก็จะใช้ตัว น เป็นตัวสะกด เช่น สาม วัน กัน จอน สิน
ถ้าหากเป็นคำในภาษาอื่นก็อาจเป็น ศาล วัน กรรม จร ศิลปี เป็นต้น

5 คำไทยแท้มักไม่ค่อยใช้พยัญชนะ ฅ ฌ ญ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ฌ ษ ฬ จะยกเว้นคำไทยบางคำ

เช่น ฌ้อง สอก คี๊ก ไหญ่ หญ่า เป็นต้น

ลักษณะคำบาลี และสันสกฤต ในภาษาไทย



- 1 เป็นคำที่มีหลายพยางค์ ส่วนมากใช้เป็นคำนาม กริยา และวิเศษณ์ เช่น
ประเสริฐ กริชา กาฬ อัจฉริยะ อธิษาศัย
- 2 คำบาลี สันสกฤต ในภาษาไทยมักมีตัวการันต์ เช่น กษัตริย์ โจทย กษาปณ์
- 3 คำที่มีรูปวรรณยุกต์และไม้ไต่คู้ จะไม่เป็นคำบาลี สันสกฤต ยกเว้น เสน่ง เลห์ พ่าห์

➤ ข้อแตกต่างของภาษาบาลี และสันสกฤต

ภาษาบาลี	ภาษาสันสกฤต
1 สระในภาษาบาลีมี 8 ตัว คือ อะ, อา, อิ, อี, อุ, อู, เอ, โอ	1 สระในภาษาสันสกฤต มี 14 ตัว เพิ่ม ไอ, เออา, ฤ, ฌ, ฌ, ภา
2 พยัญชนะบาลี มี 32 ตัว	2 พยัญชนะสันสกฤตมี 34 ตัว เพิ่ม ศ, ษ
3 บาลีไม่นิยมคำควบกล้ำ เช่น ปัญญา ภริยา	3 สันสกฤตนิยมควบกล้ำ เช่น ปรัชญา ภรรยา
4 บาลีนิยมใช้ พ เช่น จุฬา	4 สันสกฤตนิยมใช้ ท เช่น จูฬา
5 บาลีนิยมใช้ อะ อิ อุ เช่น อมตะ ติน อุต	5 สันสกฤตนิยมใช้ ฤ เช่น อมฤต ตฤณ ฤตุ
6 บาลีใช้ ส เช่น สงฆ์ สาป	6 สันสกฤตใช้ ส กับพยัญชนะในวรรคตะ (ต ถ ฐ ท น) เช่น พัสตุ สตรี สถาน
7 บาลีมีตัวสะกดและตัวตามเป็นไปตามกฎ	7 สันสกฤตตัวสะกดและตัวตามไม่แน่นอน 8 คำว่า เคราะห์ มีใช้ในภาษาสันสกฤต เท่านั้น เช่น สังเคราะห์ อนุเคราะห์ 9 สันสกฤตใช้ รร (ร หัน) เช่น ภรรยา ไอศวรรย์

➤ หลักเกณฑ์ ตัวสะกด และตัวตาม ของภาษาบาลี

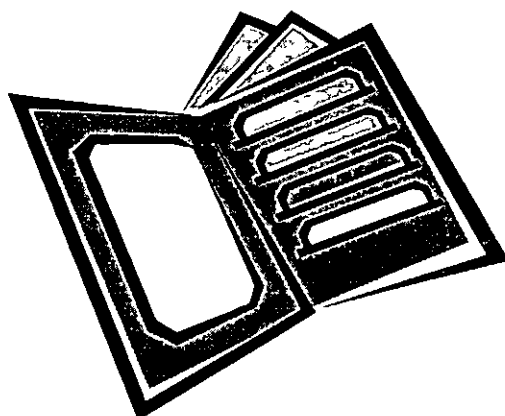
◆ พยัญชนะบาลี



วรรณ	ตัวที่ 1	ตัวที่ 2	ตัวที่ 3	ตัวที่ 4	ตัวที่ 5
1 วรรณกะ (ฐานก)	ก	ข	ค	ฅ	ง
2 วรรณจะ (ฐานเพดาน)	ช	ฉ	ซ	ฌ	ญ
3 วรรณฎะ (ฐานปมเหงือก)	ฎ	ฏ	ท	ฒ	ณ
4 วรรณดะ (ฐานฟัน)	ด	ถ	ท	ธ	น
5 วรรณปะ (ฐานริมฝีปาก)	ป	ผ	พ	ภ	ม
เสยวรรณ	ย, ร, ล, ว, ส, ห, พ, *(อิง)				

ตัวสะกด และตัวตามในภาษาบาลี จะเป็นไปตามกฎเกณฑ์ ดังนี้

- 1 พยัญชนะวรรณตัวที่เป็นตัวสะกดได้ คือ ตัวที่ 1, 3, 5
- 2 พยัญชนะตัวที่ 1 สะกด ตัวที่ 1 และ 2 ตามได้ เช่น ทุกข์ สักกะ
- 3 พยัญชนะตัวที่ 3 สะกด ตัวที่ 3 และ 4 ตามได้ เช่น อัคคี พยัคฆ์
- 4 พยัญชนะตัวที่ 5 สะกด ตัวที่ 1-5 ตามได้ทุกตัว เช่น องค์ สังข์ องค์ สงฆ์ สัญญา
- 5 ภาษาบาลีที่ตัวสะกด และตัวตามซ้ำกัน เมื่อไทยนำมาใช้จะตัดออกเหลือเพียงตัวเดียว เช่น นิจ - นิ, นิสน - นิส, กิจ - กิ, เขต - เขต



➤ คำประสม

คำประสม คือ การนำเอาคำมูลตั้งแต่สองคำขึ้นไปมาประสมกัน แล้วเกิดเป็นคำอีกคำหนึ่ง ซึ่งมีความหมายใหม่ขึ้น คำประสมนั้นอาจเป็นคำไทยประสมกับคำไทย หรืออาจเป็นการประสมของคำที่มาจากภาษาอื่นก็ได้ ตัวอย่างเช่น

คำไทยประสมกับคำไทย เช่น

ไฟ + ไฟ	เป็นคำใหม่คือ	ไฟฟ้า
ฝน + หลวง	เป็นคำใหม่คือ	ฝนหลวง
รถ + ไฟ	เป็นคำใหม่คือ	รถไฟ
ถือ + ท้าย	เป็นคำใหม่คือ	ถือท้าย
ดอก + เบี้ย	เป็นคำใหม่คือ	ดอกเบี้ย
ชัน + หมาก	เป็นคำใหม่คือ	ชันหมาก
ปาก + แข็ง	เป็นคำใหม่คือ	ปากแข็ง

คำประสมที่มาจากคำภาษาอื่น ได้แก่

เทพ + เจ้า	เป็นคำใหม่คือ	เทพเจ้า
ราช + วัง	เป็นคำใหม่คือ	ราชวัง
พล + เมือง	เป็นคำใหม่คือ	พลเมือง
รถ + เมล์	เป็นคำใหม่คือ	รถเมล์
ห้อง + โซว์	เป็นคำใหม่คือ	ห้องโซว์
เคมี + ภัณฑ์	เป็นคำใหม่คือ	เคมีภัณฑ์

◆ ลักษณะของคำประสม

คำประสมมีลักษณะสำคัญดังต่อไปนี้

1 เกิดจากการนำคำมูลภาษาใดก็ได้ สองคำขึ้นไปมาประสมกันเกิด

ความหมายใหม่ แต่ยังมีเค้าคำมูลเดิม เช่น

คำไทยประสมกับคำไทย เช่น ฝนหลวง, ดาวเทียม, สวนป่า, สวนงู, ผู้สื่อข่าว

คำไทยประสมกับคำบาลี-สันสกฤต เช่น มฤคมาส, ราชโองการ, มหกรรมบันเทิง,

พระราชดำรัส

คำประสมที่มาจากภาษาอังกฤษ เช่น เคมีภัณฑ์, โปรแกรมหนัง, รถทัวร์,

เครื่องคอมพิวเตอร์

2 คำมูลที่นำมาประสมกันทำหน้าที่เป็นคำนาม, คำกริยา, คำวิเศษณ์ ฯลฯ เช่น
 คำนาม เช่น หัวใจ, รถไฟ, หัวหน้า, ขันหมาก
 คำกริยา เช่น ดีใจ, ต่อว่า, ขกเลิก, ขัดคอ, เดินเล่น
 คำวิเศษณ์ เช่น ขี้เกียจ, หัวรั้น, มือไว, ใจง่าย

3 คำมูลที่นำมาประสมกันนั้น คำที่มีความหมายหลักจะอยู่ต้น คำหลังจะเป็นคำขยาย เช่น ม้าเร็ว, ลูกน้ำ, ผลผลิต, เรื่องพ่วง, แม่ครัว



4 คำประสมที่ย่อจากใจความมาก ๆ เช่น
 ชาวเมือง ย่อมาจาก คนที่อยู่ในเมือง
 ช่างทอง ย่อมาจาก คนที่ชำนาญในการทำทอง
 คำประสมชนิดนี้ จะมีคำต่อไปนี้ประกอบอยู่ข้างหน้า คือ
 ชาว, นัก, ช่าง, หมอ, ของ, ผู้, ที่, เครื่อง

5 คำมูลที่นำมาประสมกันมาจาก คำนาม, สรรพนาม, กริยา, วิเศษณ์ และบุพบท
 ก็ได้ เช่น

- คำตั้งเป็นคำนามหรือสรรพนาม เช่น พ่อครัว, แม่บ้าน, พระคุณท่าน, มดแดง, ผู้ดี, บ้านนอก
- คำตั้งเป็นคำกริยา เช่น ท่องจำ, ตื่นเต้น, กินตัว, เข้าใจ, งอแง, อวดดี, ตกต่ำ
- คำตั้งเป็นวิเศษณ์ เช่น ดำแดง, อ่อนหวาน, สองใจ, สามตา, หลายใจ
- คำตั้งเป็นบุพบท เช่น กลางบ้าน, ข้างถนน, ต่อหน้า

➤ คำซ้อน

คำซ้อน คือ คำประสมชนิดหนึ่งที่เกิดจากการนำคำมูลที่มีความหมายใกล้เคียงกัน เป็นไปในทางเดียวกันหรือตรงกันข้ามมาประสมกัน เช่น บ้านเรือน พัดวี ดีชั่ว บาปบุญ คำซ้อน ทำหน้าที่เช่นเดียวกับคำประสม คือ เป็นคำนาม, คำสรรพนาม, คำกริยา, คำวิเศษณ์

คำซ้อนแบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ คำซ้อนเพื่อความหมาย และคำซ้อนเพื่อเสียง

1 คำซ้อนเพื่อความหมาย เกิดจากคำมูลที่มีความหมายเดียวกัน ต่างกันเล็กน้อย หรือไปกันทำนองเดียวกัน หรือต่างกันในลักษณะตรงข้าม เมื่อประกอบเป็นคำซ้อนจะมีความหมายอย่างไร อย่างหนึ่ง ดังนี้

1.1 ความหมายอยู่ที่คำใดคำหนึ่ง หรือกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง คำอื่นหรือกลุ่มอื่น ไม่ปรากฏความหมาย เช่น



หน้าตา (เขาเป็นคนหน้าตาดี) ฟ้าฝน เท็จจริง

ปากคอ (เขาเป็นคนปากคอจัดจ้าน) เดิบโต ดีร้าย

ขวัญหนี ดีฝ่อ ปกปิด ผิดชอบ

มือไวใจเร็ว น้ำใสใจจริง

ถั่วขาม รามไห ปล่อยปละละเล

จับไม่ได้ ไล่ไม่ทัน ชั่วดี

1.2 ความหมายอยู่ที่คำใดคำหนึ่ง คำอื่นไม่ปรากฏความหมายโดยตรง แต่ช่วยเน้น คำที่มีความหมาย เช่น

เดี๋ยวคาย	แปดเปื้อน	ดีดิ่ง
ท่องเทียว	ว่องไว	จัดจ้าน

1.3 ความหมายอยู่ที่ทุกคำแต่เป็นความหมายที่กว้างออกไป เช่น

เสื้อผ้า ไม่ได้หมายความว่าเสื้อกับผ้า แต่รวมถึงเครื่องนุ่งห่ม

เรือแพ ไม่ได้หมายความว่าเรือกับแพ แต่รวมถึงงานพาหนะทางน้ำทั้งหมด

ข้าวปลา ไม่ได้หมายความว่าข้าวกับปลา แต่รวมถึงอาหารทั่วไป

พี่น้อง ไม่ได้หมายความว่าพี่กับน้อง แต่รวมถึงญาติทั้งหมด

หมูหมากาไก่ หมายถึง สัตว์เลี้ยงทั้งหมด
 หมูเห็ดเปิดไก่ หมายถึง สิ่งที่ใช้เป็นอาหารทั้งหมด

1 4 ความหมายอยู่ที่คำต้นกับคำท้ายรวมกัน เช่น

เคราะห์หามยามร้าย (เคราะห์ร้าย)

ชอบมาพากล (ชอบกล)

ฤกษ์งามยามดี (ฤกษ์ดี)

ยากดีมีเงิน (ยากจน)

1 5 ความหมายอยู่ที่คำต้นหรือคำท้าย ซึ่งมีความหมายตรงกันข้าม เช่น

ชั่ว-ดี (ชั่วคืออะไรเขาก็เป็นเพื่อนแท้)

ผิดชอบ (ความรับผิดชอบ)

เท็จจริง (ข้อเท็จจริง)

1 6 ความหมายเป็นไปในเชิงอุปมา คือ เกิดความหมายใหม่แต่ยังมีเค้าความหมาย
 ของคำมูลเดิม เช่น

นิ่มนวล (ละมุนละม่อม ไม่กระด้าง อ่อนโยน)

อ่อนเปียก (อ่อนกำลัง ไม่แข็งขัง)

อ่อนน้อม (นบนอบ ขอมแพ้ สวามิภักดิ์)

ถากถาง (ค่อนข้าง ว่าจะให้เจ็บใจ)

ลับลมคมใน (ความลับที่รู้กันสองคนหรือสองพวก เลศนัย)

หมูไปไก่มา (ถ้อยที่ถ้อยตอบแทนกัน ให้สิ่งของแลกเปลี่ยน

หรือตอบแทนกัน)

คดในข้องอในกระดูก (มีสันดานคดโกง)

2 คำซ้อนเสียง เช่น ผู้ดี, จูจี, จีเง่า, จอแง, โขเซ, โย้เย้

คำซ้อนเพื่อเสียง ส่วนมากเกิดจากพยางค์สองพยางค์ ซึ่งมีเสียงพยัญชนะต้นอย่างเดียวกันหรือต่างกันได้ พยางค์ที่นำมาประกอบกันอาจไม่มีความหมาย หรือมีความหมายเพียงคำเดียว อีกคำหนึ่งอาจเป็นคำโบราณหรือคำภาษาถิ่น แต่เมื่อประกอบกันเป็นคำซ้อนต้องมีความพยายามอย่างใดอย่างหนึ่ง คำซ้อนเพื่อเสียงมีลักษณะแตกต่างกันตามเสียงของแต่ละพยางค์ ดังนี้

2 1 แต่ละพยางค์มีเสียงพยัญชนะต้นเหมือนกัน ต่างกันที่เสียงสระ เช่น เกกะ
ขรุขระ คูคี เงอะงะ ชูซ่า

2 2 แต่ละพยางค์มีเสียงพยัญชนะต้นและพยัญชนะสะกดเหมือนกัน ต่างกันที่เสียงสระ เช่น เก้งก้าง ขลุกลึก คึกคัก จริงจ้ง โฝงผาง

2 3 แต่ละพยางค์มีเสียงพยัญชนะต้นและเสียงสระเหมือนกัน ต่างกันที่เสียงพยัญชนะสะกด เช่น แจกแจง เพลิดเพลิน ทาบทาม ขอกย้อน สอดส่อง

2 4 แต่ละพยางค์มีเสียงพยัญชนะต้นเหมือนกัน ต่างกันทั้งเสียงสระและพยัญชนะสะกด โดยมีพยัญชนะสะกดหรือไม่มีก็ได้ เช่น กงการ ขบขัน งงววย ฟุ่มเฟือย คลุกคลี เจือจาน ทะเยอทะยาน ปนเป เมามาย รวนเร อัดแอ เป็นต้น

♦ ลักษณะของคำซ้อน คำซ้อนอาจเป็นคำไทยกับคำไทย คำไทยกับภาษาอื่น หรือคำภาษาอื่นกับภาษาอื่นก็ได้ เช่น

- 1 คำไทยกับคำไทย เช่น เจ็บปวด, ยุ่งยาก, แข็งขา
- 2 คำไทยกับคำเขมร เช่น เขียวขจี, พงไพร, ร้ายกาจ
- 3 คำไทยกับบาลี-สันสกฤต เช่น ขอบเขต, ทรัพย์สิน, จิตใจ
- 4 คำเขมรกับคำเขมร เช่น เกริกไกร, เฉลียวฉลาด, เลอเลิศ
- 5 คำบาลีกับคำเขมร เช่น สรงสนาน, สงบสุข, รูปทรง
- 6 คำบาลี-สันสกฤตกับคำบาลี-สันสกฤต เช่น รูปภาพ, กิจกรรม, อิทธิฤทธิ์

คำซ้อน อาจมี 4 คำ หรือ 6 คำ ก็ได้ เช่น อดหลับคนอน, ผิดหูผิดตา, เอาใจดูหูใส่, แกล้วคล่องว่องไว

➤ คำซ้ำ

คำซ้ำ หมายถึง การนำคำมูลคำเดียวกันมาวางเรียงกัน ความหมายก็จะแตกต่างออกไปจากคำเดิมคำเดียว การซ้ำคำนั้นมีความมุ่งหมาย ดังนี้

คำซ้ำ เกิดจากการสร้างคำขึ้นใหม่ โดยนำคำมูลซึ่งส่วนมากเป็นคำพยางค์เดียวมาซ้ำกัน มีความหมายเปลี่ยนแปลงไป อาจเน้นหนักขึ้น เบาลงหรือไม่ก็เปลี่ยนเป็นอย่างอื่น ในการเขียนใช้ไม้ยมก (๗) แทนคำหลัง

การสร้างคำซ้ำ

- 1 เพื่อแสดงว่าเป็นพหูพจน์ เช่น เด็กๆ หนูๆ สาวๆ ลูกๆ หลานๆ ฯลฯ
- 2 เพื่อแสดงว่าเป็นเอกพจน์ เช่น ส่งเอกสารเป็นเรื่อง ๆ
- 3 เพื่อบอกว่ากริยานั้นได้ทำติดต่อกันไปเรื่อย ๆ เช่น ประโยคต่อไปนี้
 - หล่อนเดินๆ อยู่ก็ล้มลงลงไป
 - เขายังไม่ได้ทำอะไร กิน ๆ นอน ๆ อยู่อย่างนั้น
 - วิชาเรียน ๆ อยู่ก็ลาออกไป
- 4 เพื่อแสดงความหมายให้หนักแน่นยิ่งขึ้น
 - ดอยไปให้ห่าง ๆ หน่อย
 - พุดเบา ๆ ก็ได้
 - คนที่ยืนอยู่ตรงนั้นสูงจริง ๆ
- 5 เพื่อแสดงความหมายเป็นเชิงอุปมา เช่น กลัวย ๆ ู ๆ ปลา ๆ

การสร้างคำซ้ำมีหลักการทั่วไป ดังนี้

1 คำส่วนมากใช้เป็นคำซ้ำได้ มีเฉพาะบางคำที่เป็นคำซ้ำไม่ได้ บางคำต้องเป็นคำซ้ำเท่านั้น คำที่เป็นคำซ้ำไม่ได้ คือ

- 1 1 กริยาช่วย เช่น จะ คง ได้ อาจ
- 1 2 บุพบท เช่น ของ แห่ง ด้วย กับ
- 1 3 สันธาน เช่น เมื่อ หลังจาก ตั้งแต่ และ แต่ หรือ ถึง

คำที่ต้องเป็นคำซ้ำ ส่วนมากเป็นวิเศษณ์ เช่น จึก ๆ ใจ ๆ ดิก ๆ เด็ก ๆ ดูป ๆ โทง ๆ ของ ๆ แสก ๆ หิม ๆ หลัก ๆ

2 นำคำซ้อนมาแยกเป็นคำซ้ำ เช่น

เจ็บไข้ เป็น เจ็บ ๆ ไข้ ๆ
 เลียบเคียง เป็น เลียบ ๆ เคียง ๆ
 อัดเอื้อน เป็น อัด ๆ เอื้อน ๆ

3 นำคำซ้ำมาประกอบเป็นคำซ้อน เช่น

เปรี้ยว ๆ เค็ม ๆ นิ่ง ๆ นอน ๆ เรา ๆ ท่าน ๆ

4 บอกความหมายใหม่ ไม่เนื่องกับความหมายของคำมูลเดิม

4 1 คำซ้ำคำเดียว เช่น

พิน ๆ (ธรรมดา) กลัวย ๆ (ง่าย) นื่อง ๆ (เกือบ, ใกล้, คล้าย) อยู่ ๆ (เกิดขึ้นโดยไม่
 รู้ตัว) ไล่ ๆ (ใกล้เคียงไล่เลี่ย) ไป ๆ (นานไป) พลง ๆ (นำไปก่อนกำหนด)

4 2 คำซ้ำที่เป็นคำซ้อน เช่น

ไป ๆ มา ๆ ฉันก็ต้องทำคนเดียว ไป ๆ มา ๆ หมายถึง ในที่สุด

ดี ๆ ชั่ว ๆ เราก็คนไทยด้วยกัน ดี ๆ ชั่ว ๆ หมายถึง อย่างไรก็ตาม

ความรู้ของเขาแค่ งู ๆ ปลา ๆ งู ๆ ปลา ๆ หมายถึง มีความรู้เล็กน้อย ไม่รู้จริง

➤ คำสมาส

คำสมาส คือ คำที่เกิดจากการนำคำในภาษาบาลี-สันสกฤต ตั้งแต่ 2 คำขึ้นไป มาเรียงต่อกันทำให้เกิดเป็นคำใหม่ และมีความหมายใหม่ แต่ยังมีเค้าความหมายเดิมอยู่ มีหลักในการสังเกตดังนี้

1 ต้องเป็นคำในภาษาบาลี-สันสกฤต มาเรียงต่อกันเท่านั้น เช่น

- หันตแพทย์ (บาลี+สันสกฤต) แปลว่า หมอทำฟัน (หันตะ+แพทย์)
- วาดภัย (บาลี+บาลี) แปลว่า ภัยอันเกิดจากลม (วาดะ+ภัย)
- ประถมศึกษา (สันสกฤต+สันสกฤต) แปลว่า การศึกษาขั้นต้น (ประถม+ศึกษา)

2 อ่านออกเสียง อะ อิ และอุ กลางคำเสมอ (แต่ในบางคำอาจไม่อ่านออกเสียง อะ อิ และอุ ก็ได้ เช่น

อุทกภัย	อ่านว่า อุ-ทก-กะ-ภัย
อุบัติภัย	อ่านว่า อุ-บัติ-ติ-ภัย
เกตุมาลา	อ่านว่า เกด-มา-ลา (ไม่อ่าน เกด-ตุ-มา-ลา)
ธาตุโขภ	อ่านว่า ทา-ตุ-โขบ (ไม่อ่าน ทาด-ตุ-โขป)
ปรากฏการณ์	อ่านว่า ปราก-กต-กาน (ไม่อ่าน ปรา-กต-ตะ-กาน)
ชาตินิยม	อ่านว่า ชาด-นิ-ยม (ไม่อ่าน ชาด-ติ-นิ-ยม)
รสนิยม	อ่านว่า รด-นิ-ยม (ไม่อ่าน รด-สะ-นิ-ยม)
เป็นต้น	

3 ต้องแปลความหมายจากคำหลังไปคำหน้า (แต่ก็มีข้อยกเว้นในคำบางคำที่สามารถแปลจากหน้าไปหลังหรือหลังไปหน้าก็ได้) เช่น

อัคคีภัย	แปลว่า	ภัยอันเกิดแต่ไฟ
อุทกภัย	แปลว่า	ภัยอันเกิดแต่น้ำ
वादภัย	แปลว่า	ภัยอันเกิดแต่ลม
สัตวแพทย์	แปลว่า	แพทย์ที่รักษาสัตว์
วาทศิลป์	แปลว่า	ศิลปะแห่งถ้อยคำ
มหाराช	แปลว่า	พระราชผู้ยิ่งใหญ่ เป็นต้น

ยกเว้น คำบางคำซึ่งอาจแปลได้ทั้งหน้าไปหลังและหลังไปหน้า ได้แก่

สมณพราหมณ์ แปลว่า สมณะและพราหมณ์ หรือพราหมณ์และ
สมณะ

บุตรภรรยา แปลว่า ลูกและเมีย หรือเมียและลูก

ทาสกรรมกร แปลว่า กรรมกรและทาส หรือทาสและกรรมกร

4 ต้องไม่ประวิสรรชนีย์หรือไม่ทัณฑมาดลงกลางคำ

(ยกเว้นคำว่า กิจจะลักษณะ) เช่น

ธุระ+กิจ	☞	ธุรกิจ
อิสระ+ภาพ	☞	อิสระภาพ
วาทะ+ศิลป์	☞	วาทศิลป์
อักษรศาสตร์+บัณฑิต	☞	อักษรศาสตรบัณฑิต
วิทยาศาสตร์+บัณฑิต	☞	วิทยาศาสตรบัณฑิต
ศิลปศาสตร์+บัณฑิต	☞	ศิลปศาสตรบัณฑิต
เป็นต้น		

5 ส่วนใหญ่คำสมาสจะลงท้ายด้วยคำว่า ศาสตร์ กรรม ภาพ ภัย ศึกษา ศิลป์ วิทยา

เช่น

ศึกษาศาสตร์	นิติศาสตร์	รัฐศาสตร์
กิจกรรม	กายกรรม	คหกรรม
อิสระภาพ	กายภาพ	ทัศนียภาพ
อุทกภัย	วาทภัย	อคติภัย
สังคมศึกษา	ประถมศึกษา	สุขศึกษา
นาฏศิลป์	ดุริยางศิลป์	วิจิตรศิลป์
จิตวิทยา	มนุษยวิทยา	ศิลปวิทยา
เป็นต้น		

ตัวอย่างคำสมาส

บุทฺธ+วิธี	=	บุทฺธวิธี	อ่านว่า บุต-ทะ-วิ-ที แปลว่า วิธีการรบ
ปัจฉิม+วัย	=	ปัจฉิมวัย	อ่านว่า ปัด-ฉิม-มะ-ไว แปลว่า วัยสุดท้าย
บุตฺร+ภรรยา	=	บุตฺรภรรยา	อ่านว่า บุค-ตระ-พัน-ระ-ยา แปลว่า เมียและลูก
พิธิ+กร	=	พิธิกร	อ่านว่า พิ-ที-กอน แปลว่า ผู้กระทำพิธี
ประวัติ+ศาสตร์	=	ประวัติศาสตร์	อ่านว่า ประ-หวัด-ติ-สาด แปลว่า ความรู้เกี่ยวกับประวัติ
สุนทร+พจน์	=	สุนทรพจน์	อ่านว่า สุน-ทอน-ระ-พด แปลว่า คำพูดที่ดีงาม
วีระ+กรรม	=	วีรกรรม	อ่านว่า วิ-ระ-กำ แปลว่า การกระทำที่กล้าหาญ

คำสมาสที่ใช้กันอยู่ทั่วไป มีดังนี้

โทรทัศน์ สังฆราช อารยธรรม อากาศยาน หันตแพทย์ ธุรกิจ วิสวกร ปัญญาชน
เทพบุตร มหกรรม อุทกภัย วารสาร โทรพิมพ์ พิพิธภัณฑ์ นิตยสาร วิทยาศาสตร์ กายกรรม วาดภัย
จุลสาร วิทยาศาสตร์

ข้อสังเกต คำบาลี สันสกฤต ในภาษาไทยที่มีคำต่อไปนี้อยู่ข้างท้าย เป็นคำสมาส

วิทยา เช่น	ชีววิทยา	กรรม เช่น	อุตสาหกรรม
ศาสตร์ เช่น	ศิลปศาสตร์	ภาพ เช่น	การถ่ายภาพ
ศิลป์ เช่น	มัณฑนศิลป์	ศึกษา เช่น	อาชีวศึกษา
ธรรม เช่น	ฆราวาสธรรม	กร เช่น	นิติกร
สถาน เช่น	เทวสถาน		

➤ คำสมาสด้วยวิธีสนธิ

คำสมาสด้วยวิธีสนธิ คือ คำที่สร้างขึ้นใหม่โดยดัดแปลงจากหลักไวยากรณ์บาลีและสันสกฤต เพื่อให้มีคำใช้มากขึ้นเช่นเดียวกับคำสมาส

คำสมาสด้วยวิธีสนธิมีลักษณะสำคัญดังต่อไปนี้

- 1 เกิดจากคำมูลตั้งแต่สองคำขึ้นไป
- 2 ต้องเป็นคำที่มาจากภาษาบาลีและสันสกฤต
- 3 มีการเชื่อมคำโดยเปลี่ยนแปลงสระพยัญชนะ หรือนฤคหิตของคำเดิม
- 4 ส่วนมากเรียงคำที่มีความหมายหลัก หรือคำตั้งไว้หลังคำขยายไว้หน้า

เช่นเดียวกับคำสมาสในการแปลความหมาย แปลจากคำหลังไปยังคำหน้าเช่นเดียวกับคำสมาส

คำสมาสด้วยวิธีสนธิ แบ่งออกเป็น 3 ชนิด ตามลักษณะการเปลี่ยนแปลงอักษร คือสระสนธิ พยัญชนะสนธิ และนฤคหิตสนธิ ในระดับนี้นักเรียนควรเรียนรู้เฉพาะสระสนธิ

สระสนธิ คือ คำสมาสด้วยวิธีสนธิที่มีการเปลี่ยนแปลงสระระหว่างคำที่เชื่อมกัน การเปลี่ยนแปลงสระ มี 3 วิธีดังนี้

1 ตัดสระพยางค์ท้ายของคำหน้าและใช้สระพยางค์หน้าของคำหลัง เช่น

คำหน้า	คำหลัง	คำสมาสด้วยวิธีสนธิ
นิร	อันคร	นิรันคร
ภย	อันตราย	ภยันตราย
มหา	อัศจรรย์	มหัศจรรย์
ทรัพย์	อากร	ทรัพย์อากร
เดช	อาณูภาพ	เดชานุภาพ
ภักษ	อาหาร	ภักษาหาร
มิจฉา	อาชีพ	มิจฉาชีพ
วิทยา	อาวธ	วิทยาวธ
ศาสตร	อาวธ	ศาสตราวธ
นร	อินทร์	นรินทร์
สิริ	อินทร์	สิรินทร์
บุรี	อินทร์	บุรินทร์
เพท	อุบาย	เพทุบาย
ครุ	อุปกรณ์	ครูปกรณ์
พุท	โอราท	พุทโธวาท
ราช	ไอศวรรย์	ราชไอศวรรย์

2 ตัดสระพยางค์ท้ายของคำหน้าและใช้สระพยางค์หน้าของคำหลัง โดยเปลี่ยนสระพยางค์หน้าของคำหลัง อะ เป็น อา, อิ เป็น เอ, อุ เป็น อู หรือ โอ เช่น

คำหน้า	คำหลัง	คำสมาสด้วยวิธีสนธิ
พุทธ	อังกูร	พุทธางกูร
พงศ	อวตาร	พงศาวตาร
รัชค	อภิเษก	รัชดาภิเษก
รัตน	อิเบศร์	รัตนอิเบศร์
ราช	อนุญาต	ราชานุญาต
ศัพท	อนุกรม	ศัพทอนุกรม
นร	อินทร์	นเรนทร์
นร	อินทร์	นเรศวร
ปรม	อินทร์	ปรเมนทร์
อริ	อินทร์	อรเนทร์
ราช	อุปถัมภ์	ราชูปถัมภ์
ราช	อุทิศ	ราชูทิศ
ธัมม	อุทัย	ธัมมอุทัย
สุข	อุทัย	สุขุทัย
กต	อุบาย	กโบาย
นย	อุบาย	นโยบาย

3 เปลี่ยนสระพยางค์ท้ายของคำหน้าเป็นพยัญชนะ คือ อี อี้ เป็น ย, อุ, ู เป็น ว สระพยางค์หน้าของคำหลัง ซึ่งอาจเปลี่ยนรูปหรือไม่เปลี่ยนรูปก็ได้ ในกรณีที่สระหน้าของคำหลัง ไม่ใช่ อี, อี้ หรือ อุ, ู อย่างสระตรงพยางค์ท้ายของคำหน้า เช่น

คำหน้า	คำหลัง	คำสมาสด้วยวิธีสนธิ
กิตติ	อากร	กิตยากร
มาลี	อาภรณ์	มาลยาภรณ์
รติ	อาภรณ์	รตยาภรณ์
ศิริ	อากร	สิรยากร
สามัคคี	อาจารย์	สามัคยาจารย์
อัคคี	โอสถ	อัคโอสถ
ธาตุ	อากร	ธาตวากร
สินธุ	อาสนนที	สินธุวานนที
ธนู	อาคม	ธนูวาคม

คำสมาสด้วยวิธีสนธิบางคำไม่เปลี่ยนสระ อี, อี้, ท้ายพยางค์หน้าเป็น ย แต่ตัดไปถึงแม้สระตรงพยางค์หน้าของคำหลังไม่ใช่ อี อี้ ด้วยกัน เช่น

คำหน้า	คำหลัง	คำสมาสด้วยวิธีสนธิ
ราชินี	อุปถัมภ์	ราชินูปถัมภ์
ศักดิ์	อาณูภาพ	ศักดิ์อาณูภาพ
หัตถิ	อาภรณ์	หัตถาภรณ์

ใบงาน

เรื่องการวิเคราะห์ สังเคราะห์คำมูล

จุดประสงค์

วิเคราะห์ สังเคราะห์คำมูลได้

คำชี้แจง

นักเรียนร่วมกันร้องเพลงเดือนเพ็ญ และวิเคราะห์คำมูลจากเนื้อเพลง "เดือนเพ็ญ"

ขั้นตอน

- 1 นักเรียนพิจารณาคำมูลจากเนื้อเพลง
- 2 บอกหลักการสังเกต และการสร้างคำมูล

เพลง เดือนเพ็ญ

เดือนเพ็ญสวยเย็นเห็นอร่าม นภาแจ่มดวงดงาม เย็นยิ่งหนอยามเมื่อลมพัดมา แสงจันทร์นวลชวนใจข้า คิดถึงถิ่นที่จากมา คิดถึงห้องน้าบ้านเรือนที่เคยเนา กองไฟสุมควายตามคอก คงยังไม่มอดดับดอก จันทร์เอยช่วยบอกให้ลมช่วยเป่า โหมไฟให้แรงเข้า พัดไล่ความเยือกเย็นหนาว ให้พี่น้องเราอนหลับอุ่นสบาย เราเฝ้าร้องฟังดังว่า เสียงเจ้าที่เฝ้าคอยหา ลมช่วยพัดมากระซิบข้างกาย ข้ายังคอยอยู่ไม่หน่าย ไม่เลือนเคลื่อนคลาย คิดถึงมิวายที่เราจากมา ลมเอยช่วยเป็นสื่อให้ น้ำรักจากห้วงดวงใจ ของข้านี้ไปบอกเขานำมา ให้เมืองไทยรู้ว่า ไม่นานลูกที่จากมา จะไปชนหน้าในอกแม่เอย



ใบงาน

เรื่องคำมูล

จุดประสงค์การเรียนรู้

วิเคราะห์ สังเคราะห์คำมูลได้

คำชี้แจง

จงอ่านบทร้อยกรองเรื่อง เงิน เงิน เงิน แล้ววิเคราะห์ดังต่อไปนี้

- คำมูลที่ปรากฏจากบทร้อยกรอง
- หลักการสังเคราะห์คำมูลและการสร้างคำมูล

เงิน เงิน เงิน



สมัยนี้สมัยเงินเดินนำหน้า
โลกนั้นเล่าค่อยลดหมดไมตรี
ยิ่งเจริญทางวัตถุบรรลุลผล
เห็นแก่ตัวชั่วชาติชาติชัดตรง
ที่อะลุ่มอล่วยคอยช่วยเหลือ
ค่าน้ำเงินเดินย้าค่าน้ำใจ
ความผูกพันทางใจมักไม่แน่น
รุนแรงมาเงินขวางย้อมบางเบา
สมัยก่อนนั้นธรรมคืออำนาจ
สมัยนี้เงินนำกองกำจรร
อำนาจทรัพย์จับจ่ายยากง่ายหมด
ขึ้นบูชาค่าเงินกันจนเพลิน

ส่วนศีลธรรมจรรยาพากันหนี
คุณความดีดูก็ร่อยหรอลง
ยิ่งใจคนเสื่อมซาอาณิสงส์
สิ่งประสงค์ตนยิ่งเหนือสิ่งใด
ก็หมดเยื่อใยค่าอัชฌาสัย
คำว่า "ให้" จึงหายกลายเป็น "เอา"
หากขาดแคลนเงินตุงตุงกระเป๋
เงินพระเจ้าจริงแท้อย่างแน่นอน
เงินคือหาสรับใช้ซื้อได้ถ่อน
แม้มีพรจากพรหมแพ้อมเงิน
เงินกำหนดสิ่งนั้นนำสรรเสริญ
อาจต้องเดินตกหลุมชั่วฝั่งตัวเอง

ใบงาน

เรื่องการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล

กลุ่มที่ 1,6

จุดประสงค์

วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลได้

คำชี้แจง

จงวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลจากบทความที่กำหนด

ขั้นตอน

- 1 นักเรียนเขียนข้อมูลที่ปรากฏ
- 2 บอกหลักการสังเกต และการสร้างข้อมูล



จับปลา 2 มือยังน้อยไป



มาถึงอุทัยธานีแล้ว ต้องไม่พลาดชิม "ปลาอย่างอุทัยธานี" ปลาอย่างสูตรเฉพาะของคนที่นี่ เขาใช้ปลาเนื้ออ่อนและปลากด อย่างรมควันอย่างโบราณไม่มีผิวดำเพี้ยน กลิ่นหอมน่ารับประทาน หากชิมได้บนแพกลางแม่น้ำสะแกกรัง หรือจะเป็น "ปลารดทอดกระเทียม" ก็ขึ้นชื่อนัก แค่ว่า ๗ ปลากแรดตัวหนึ่งก็โตถึง 2 กก ทอดกรอบจนเหลือง คลุกกระเทียมพริกไทยแล้วจิ้มน้ำปลามะนาว รับรองเรียกน้ำย่อยดีนักแล แต่ถ้าใครกำลังอยู่ในช่วงคุมน้ำหนัก ชาวอุทัยก็มี "ปลาเทโพและปลาทราย" นี่ผสมเครื่องปรุงแบบชาวบ้านแท้ ๆ ให้คุณได้อร่อยไม่แพ้ปลาไหน ๆ ในตลาดก็ยังมีเมนู ก่อนนิทรา "ปลาช่อนลวก" รับประทานกับข้าวต้มร้อน ๆ อร่อยอย่าบอกใคร

ใบงาน

เรื่องการวิเคราะห์ สังเคราะห์คำมูล

กลุ่มที่ 2,7

จุดประสงค์การเรียนรู้

วิเคราะห์ สังเคราะห์คำมูลได้

คำชี้แจง

จงวิเคราะห์ สังเคราะห์คำมูลจากบทความที่กำหนด

ขั้นตอน

- 1 นักเรียนเขียนคำมูลที่ปรากฏ
- 2 บอกหลักการสังเกต และการสร้างคำมูล



นำชีวิตสู่ธรรมชาติด้วย สมุนไพร

อายุยืน
ด้วย สมุนไพร



ว่ากันว่า ใครต่อใครในสมัยนี้ก็อยากที่จะให้ตัวเองมีอายุยืน เพราะโดยเฉลี่ยแล้ว อัตราของผู้สูงอายุในปัจจุบันมักจะน้อยลงทุกที นั่นก็หมายความว่าคนในสมัยนี้จะมีอายุในเกณฑ์เฉลี่ยไม่เกิน 60 ปี ท่านไม่สงสัยหรือว่า ทำไมคนในสมัยโบราณจึงมีชีวิตรอดอยู่ได้ยืนยาวนาน เพราะถ้าจะอ้างกันถึงสภาพแวดล้อมและการดำรงชีวิตทุกอย่างมีความแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง ชีวิตของคนไทยในปัจจุบันนี้โดยทั่วไปส่วนใหญ่มักจะหนีไม่พ้น เทคโนโลยี สารสังเคราะห์ ซึ่งเกี่ยวข้องกับทางวิทยาศาสตร์ทั้งสิ้น มักเป็นสภาวะที่เราหลีกเลี่ยงไม่ได้ คนในสมัยนี้จึงหันมาพึ่งยา วิตามิน ฉีดสารกระตุ้น แม้กระทั่งทำศัลยกรรมเพื่อชะลอความแก่ ทำไมเราลืมไปว่า ในสมัยปู่ย่าตายาย ยา และสารเคมีเหล่านี้แทบจะไม่มีเลย ในสมัยนั้นคงมีแต่ยากลางบ้าน และสมุนไพร เท่านั้น

ใบงาน

เรื่องการวิเคราะห์ สังเคราะห์คำมูล

กลุ่มที่ 3,8

จุดประสงค์การเรียนรู้

วิเคราะห์ สังเคราะห์คำมูลได้

คำชี้แจง

จงวิเคราะห์ สังเคราะห์คำมูลจากบทความที่กำหนด

ขั้นตอน

- 1 นักเรียนเขียนคำมูลที่ปรากฏ
- 2 บอกหลักการสังเกต และการสร้างคำมูล



“ลิงชิงหลัก”



หลังบ้านของน้องพลอยปลูกต้นไม้ไว้มาก แต่ก็ไม่มีหน้รกรุงรัง เพราะแม่ของน้องพลอยมันตัดเป็นประจำ เด็ก ๆ จึงมักชอบพากันไปวิ่งเล่นเสมอ มีการละเล่นอย่างหนึ่งที่เด็ก ๆ มักใช้สถานที่ที่นี้เล่นประจำก็คือ ลิงชิงหลัก เพราะสามารถใช้ต้นไม้เป็นหลักในการเล่นได้ ก่อนเล่นทุกคนจะตกลงกันก่อนว่าใครจะเป็นลิงผู้ชิงหลัก เมื่อตกลงกันได้แล้วผู้ที่เป็นลิงจะยืนอยู่ตรงกลาง ผู้เล่นที่เหลือจะเกาะอยู่ที่หลักของตนเอง เมื่อให้สัญญาณผู้เล่นจะต้องเปลี่ยนหลักกัน ผู้ที่เป็นลิงจะรีบเข้าไปแย่งชิงหลักใดหลักหนึ่ง ผู้เล่นที่เกาะหลักไม่ทันก็ต้องเป็นลิงที่คอยชิงหลักแทน

ใบงาน

เรื่องการวิเคราะห์ สังเคราะห์คำมูล

กลุ่มที่ 4,9

จุดประสงค์การเรียนรู้

วิเคราะห์ สังเคราะห์คำมูลได้

คำชี้แจง

จงวิเคราะห์ สังเคราะห์คำมูลจากบทความที่กำหนด

ขั้นตอน

- 1 นักเรียนเขียนคำมูลที่ปรากฏ
- 2 บอกหลักการสังเกต และการสร้างคำมูล



“น้ำตา”

น้ำตาเปรียบเสมือนเพื่อน
ยามขึ้นร้อนฤทัย
หยาดเย็นเป็นหยาดเย็น
ยามสุขสุดทิวี
ดีใจก็ไหลหลัง
สมรักรักถนอม
ชิงชังก็หลังไหล
ยามเกิดเกิดปรีดา

คอยดักเตือนกระตุนใจ
น้ำตาไหลหลังเปรมปรีดี
อาบสองแก้มแกมยินดี
น้ำตาปรีประปรายทอง
โศกเศร้าคลั่งกันหลังนอง
หลังคลอนอนงนัยนา
โกรธเกลียดใครก็ไหลมา
เกิดน้ำตาตื้นตันใจ

กำชัย ทองหล่อ

(จากวรรณวิจักขณ์ เล่ม 2 หน้า 113)

ใบงาน

เรื่องการวิเคราะห์ สังเคราะห์คำมูล

กลุ่มที่ 5,10

จุดประสงค์การเรียนรู้

วิเคราะห์ สังเคราะห์คำมูลได้

คำชี้แจง

จงวิเคราะห์ สังเคราะห์คำมูลจากบทความที่กำหนด

ขั้นตอน

- 1 นักเรียนเขียนคำมูลที่ปรากฏ
- 2 บอกหลักการสังเกต และการสร้างคำมูล

“น้ำตา”

ยามตายใจสรว้อยเศร้า

ยามบวชบ่มบุญไป

แต่งงานบานจิตเคลิ้ม

พลาดรักอกหักรุน

พบกันพลันยินดี

จากกันพลันโศกา

น้ำตาเปรียบเหมือนเพื่อน

เศร้าสุขทุกข์มีร่วมมรณ

ระบายนามในจิต

คู่ทุกข์คู่ชีวา



น้ำตาเคล้าเศร้าหทัย

น้ำตาไหลเพราะอิมมญ

น้ำตาเยิ้มเสริมสุขหนุน

น้ำตาล้างถึงนัยน์ตา

น้ำตาปริเพราะปรีดา

น้ำตาไหลใจอาวรณ

คอยดักเตือนอนุสรณ

รินเรงใจใช้น้ำตา

จึงเหมือนมิตรเสนาหา

เห็นใจฉันนิรันดร์เอย

กำชัย ทองหล่อ

(จากวรรณวิจิตร เล่ม 2 หน้า 113)

ใบงาน



เรื่อง คำไทยแท้และคำบาลี คำสันสกฤต

จุดประสงค์การเรียนรู้

วิเคราะห์ และสังเคราะห์คำมูลที่เป็นคำไทยแท้ได้

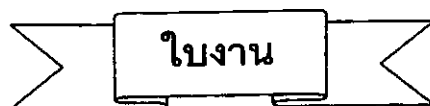
วิเคราะห์ และสังเคราะห์คำมูลที่เป็นคำบาลี และคำสันสกฤตได้

คำชี้แจง

ให้นักเรียนวิเคราะห์คำที่กำหนดให้ว่าคำใดเป็นคำไทยแท้ บาลี และคำสันสกฤต

ขั้นตอน

- 1 นักเรียนแบ่งกลุ่มเป็น 10 กลุ่มแล้ว ให้สมาชิกของแต่ละกลุ่มช่วยกันวิเคราะห์คำที่กำหนดให้แต่ละกลุ่มว่าเป็นคำไทยแท้ คำบาลี คำสันสกฤตและมีข้อสังเกตคำนั้น ๆ อย่างไร
- 2 แต่ละกลุ่มวิเคราะห์คำตามกำหนดให้ดังนี้
 - กลุ่มที่ 1 เหล่า, บาดร, เสือ, สรรค์, แข็ง
 - กลุ่มที่ 2 ทุกข์, เด็ก, เนื้อ, ท่า, เพชร
 - กลุ่มที่ 2 ว่าว, บรรณ, เกาะ, ศัพท์, พุทธ
 - กลุ่มที่ 4 คัมภีร์, เหตุ, เล่ห์, มิตร, ไส
 - กลุ่มที่ 5 เคารวะ, ไกล, อัคคี, รัก, ภาษา
 - กลุ่มที่ 6 เพื่อน, ปริดา, บุญ, นม, ป่า
 - กลุ่มที่ 7 ฤทัย, น้ำ, สุข, หยาด, บาป
 - กลุ่มที่ 8 โศก, ตา, มรณ, หยด, เขต
 - กลุ่มที่ 9 เสร้า, ดี, อนุสรณ์, เยี่ยม, ชันท์
 - กลุ่มที่ 10 หทัย, ใจ, โศกา, แย้ม, ไพโร
- 3 เมื่อวิเคราะห์คำเสร็จแล้วให้เขียนลงแผ่นโปรงใส
- 4 จากนั้นให้ตัวแทนของกลุ่มนำแผ่นโปรงใสนำเสนอหน้าชั้นเรียน
- 5 หลังจากนำเสนอเสร็จแล้ว และปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องให้นำผลงานของแต่ละกลุ่ม



เรื่อง คำไทยแท้และคำบาลี คำสันสกฤต

จุดประสงค์การเรียนรู้

วิเคราะห์และสังเคราะห์คำมูลที่เป็นคำบาลี และคำสันสกฤตได้

คำชี้แจง

ให้นักเรียนหาคำบาลีและสันสกฤตจากข้อความที่กำหนดให้

ขั้นตอน

- 1 เมื่อนักเรียนแบ่งกลุ่มเป็น 10 กลุ่มแล้ว นักเรียนศึกษาเนื้อหาจากใบความรู้เรื่อง "คำภาษาบาลีสันสกฤต" แล้ว
- 2 จากนั้นให้แต่ละกลุ่มหาคำบาลีและสันสกฤตจากข้อความที่กำหนดให้ว่ามีคำบาลี สันสกฤตที่คำ คำว่าอะไรบ้าง
- 3 เขียนคำบาลีและสันสกฤตที่หาได้จากข้อความที่กำหนดให้ลงในแผ่นโป่งใส
- 4 จากนั้นให้ตัวแทนของแต่ละกลุ่มนำแผ่นโป่งใส่นั้น นำเสนอหน้าชั้นเรียนพร้อมบอกข้อสังเกตของคำบาลีและสันสกฤตที่ค้นหา
- 5 เมื่อนำเสนอเสร็จแล้ว และปรับปรุงแก้ไขในส่วนที่บกพร่องแล้วจึงนำผลงานส่งครู เพื่อตรวจพิจารณาความถูกต้องอีกครั้งหนึ่ง
- 6 ข้อความที่แต่ละกลุ่มต้องค้นหาคำบาลีและสันสกฤต

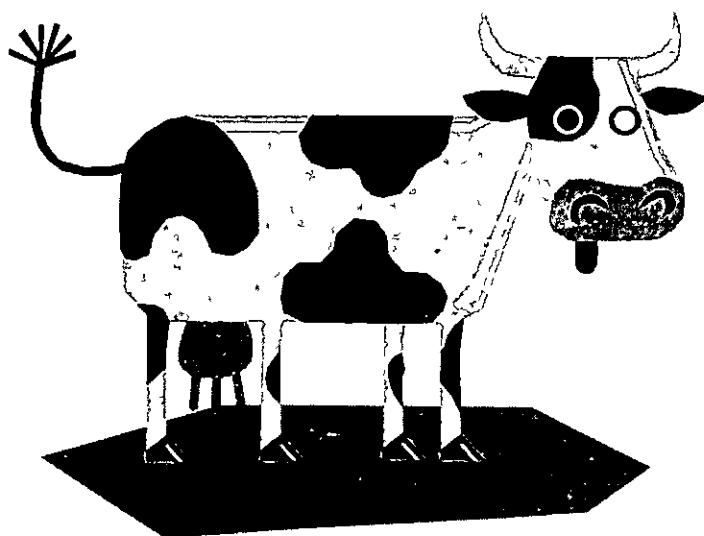




ใบงาน

ข้อความของกลุ่มที่ 1,6

เลขาธิการคณะกรรมการอาหารและยา (อย.) ให้สัมภาษณ์ว่า หลังจากได้รับทราบข่าว โรควัวบ้าในประเทศญี่ปุ่น อย. ได้ตรวจสอบและมีหนังสือถึงกรมศุลกากร ขอความร่วมมือให้ส่ง เอกสารใบขนการนำเข้าเนื้อวัวและผลิตภัณฑ์จากเนื้อวัวจากทุกประเทศไปให้เจ้าหน้าที่ประจำด่าน อาหารและยาตรวจสอบ และขอให้ช่วยประชาสัมพันธ์การนำเข้าเนื้อวัวและผลิตภัณฑ์จากเนื้อ วัวจากประเทศญี่ปุ่น รวมทั้งได้มีหนังสือแจ้งผู้ประกอบการให้ทราบแล้ว ขณะนี้คาดว่าจะไม่น่ามีเนื้อ วัวจากประเทศญี่ปุ่นจำหน่ายอยู่ในท้องตลาด อย่างไรก็ตามก็ขอแนะนำผู้บริโภคให้ระมัดระวัง หลีกเลี่ยงเนื้อวัวและผลิตภัณฑ์จากเนื้อวัวจากประเทศต่าง ๆ ที่มีประกาศห้ามนำเข้า ได้แก่ สหราชอาณาจักร โปรตุเกส ฝรั่งเศส ไอร์แลนด์ สวิตเซอร์แลนด์ เบลเยียม สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี เนเธอร์แลนด์ เดนมาร์ก อิตาลี ลิกเตนสไตน์ ลักเซมเบิร์ก สเปน



ใบงาน



เรื่อง คำไทยแท้และคำบาลี คำสันสกฤต

ข้อความของกลุ่มที่ 2,7

เลขาธิการคณะกรรมการจัดระบบการจราจรทางบก (คจร) เปิดเผยว่า จากการประชุมสรุปหารือการเสนอต่อโครงการระบบการขนส่งทางรถไฟและถนนยกระดับในกทม. มีความเห็นว่าควรสานต่อโครงการดังกล่าวต่อไป ซึ่งควรเป็นการลงทุนของรัฐบาลร่วมกับเอกชน โดยทางรัฐบาลควรให้การสนับสนุนการก่อสร้างพื้นฐาน รวมถึงระบบไฟฟ้าและระบบเครื่องกล ส่วนเอกชนลงทุนใส่ระบบล้อเลื่อนและการให้บริการเดินรถ สำหรับการดำเนินโครงการหากมีงบประมาณเพียงพอควรดำเนินการสร้างทางรถไฟชานเมืองทั้งสายเหนือและสายตะวันออกเฉียงเหนือไปพร้อม ๆ กัน แต่หากติดขัดด้านงบประมาณควรสร้างในสายตะวันออกก่อน เพื่อเป็นการรองรับโครงการสนามบินสุวรรณภูมิที่จะเกิดขึ้นในไม่กี่ปีข้างหน้า และมีผลตอบแทนทางการเงินในอัตราที่ภาคเอกชนจะสนใจเข้าร่วมลงทุน

ข้อความของกลุ่มที่ 3,8

ผู้อำนวยการสำนักผู้ว่าการประปาสวนภูมิภาค (กปภ) เปิดเผยว่า ปัจจุบันสำนักงานประปาพระนครศรีอยุธยา จ. พระนครศรีอยุธยาประสบปัญหาด้านคุณภาพน้ำและกำลังการผลิตน้ำประปาไม่เพียงพอ กปภ จึงได้ใช้งบประมาณ 222 ล้านบาท เร่งทำการปรับปรุงขยายระบบประปาให้กับสำนักงานประปาแห่งนี้ โดยเปลี่ยนแหล่งน้ำจากบ่อบาดาลที่ใช้อยู่เดิมเป็นแม่น้ำป่าสักแทน ก่อสร้างระบบผลิตใหม่ขนาด 12 ล้านลิตร ตังน้ำใสขนาด 5 ล้านลิตร หอดักสูงขนาด 25,000 ลิตร วางท่อขยายเขตจ่ายน้ำใหม่พร้อมกับเปลี่ยนท่อในเขตจำหน่ายน้ำเดิม โดยใช้ท่อขนาดต่าง ๆ เป็นระยะทาง 60,500 เมตร ขณะนี้โครงการปรับปรุงระบบประปาของสำนักงานประปาพระนครศรีอยุธยาได้ดำเนินการไปกว่า 70 เปอร์เซ็นต์ คาดว่าเมื่อ ก่อสร้างแล้วเสร็จ จะส่งผลให้ผู้ใช้น้ำในพื้นที่แห่งนี้ มีน้ำประปาที่มีคุณภาพใช้อย่างเพียงพอไปอีก 10 ปีข้างหน้า

ใบงาน

เรื่อง คำไทยแท้และคำบาลี คำสันสกฤต

ข้อความของกลุ่มที่ 4,9



ทางสำนักงานเลขาธิการได้ประสานมายัง กทม แจ้งให้ทราบว่า พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว จะเสด็จพระราชดำเนินทอดพระเนตรความคืบหน้าการก่อสร้างโครงสร้างการสะพานพระราม 8 ในวันที่ 20 กย เวลาประมาณ 17 00 น บริเวณการก่อสร้างเสาสพานหลักฝั่งธนบุรี โดย พ ต ท ทักษิณ ชินวัตร นายกรัฐมนตรี จะกราบบังคมทูลรายงานภาพรวม การดำเนินงาน โครงการตามพระราชดำริแก้ไขปัญหาจราจรใน กทม

ผู้อำนวยการกองรังวัดและจัดกรรมสิทธิ์ที่ดิน สำนักงานโยธา กล่าวว่า ขณะนี้การก่อสร้างโดยรวมคืบหน้าประมาณ 83 เปอร์เซ็นต์ ขณะที่การวางคานสะพานช่วงข้ามแม่น้ำอยู่ระหว่างการวางคานชั้นที่ 11 คาดว่าในวันที่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เสด็จฯ จะวางคานชั้นที่ 14 ได้แล้วเสร็จ ทั้งนี้มีคานสะพานที่ต้องวางทั้งหมด 30 ชั้น คาดว่าจะสามารถเปิดใช้ได้ไม่เกินสิ้นเดือน ม ค 2545

ข้อความกลุ่มที่ 5,10

ศาลาการเปรียญวัดใหญ่ เป็นศาลาหลังยาว สร้างด้วยไม้สักทรงไทย มีโถงประดับด้วยนาคและสารถีรายเรียง สวยงามมาก ในศาลามีเสาสแปดเหลี่ยม เขียนลวดลายรดน้ำเป็น คู่ ๆ ไปทุกคู่ สวยไม่ซ้ำกัน ฝาข้างนอกเขียนลายทอง ข้างในเขียนลายด้วยสีฝุ่น ในศาลาการเปรียญมีธรรมมาสน์สวยงามมาก ประตुศาลาการเปรียญจำหลักเป็นลายก้านขดทองงดงาม ที่ประตูบานหนึ่งมีรอยถูกขวานฟันแตกเป็นรอยอยู่ มีผู้เล่าว่า เมื่อพม่ายกทัพมาถึงเพชรบุรี มีคนหนีเข้าไปซ่อนตัวอยู่ในศาลา เรียกไม่ออกมา พม่าจึงเอาขวานฟันประตู แต่ก็พังเข้าไม่ได้ ศาลาหลังนี้เดิมเป็นท้องพระโรงกษัตริย์ในสมัยกรุงศรีอยุธยาได้พระราชทานให้สมเด็จพระเจ้าตากสิน

ในปัจจุบัน วัดใหญ่สุวรรณาราม มีพระครูสุวรรณศิลปาคม (สม มหาวัน) เป็นเจ้าอาวาสมีพระภิกษุจำพรรษาจำนวน 6 รูป

ใบงาน

เรื่อง คำไทยแท้และคำบาลี คำสันสกฤต

จุดประสงค์การเรียนรู้

วิเคราะห์และสังเคราะห์คำมูลที่เป็นคำบาลี และคำสันสกฤตได้

คำชี้แจง

ให้นักเรียนหาคำบาลีและสันสกฤตมาเติมให้เป็นคำคู่กัน

ขั้นตอน

- 1 นักเรียนแบ่งกลุ่มเป็น 10 กลุ่มแล้ว ให้สมาชิกของแต่ละกลุ่มช่วยกันหาคำบาลีหรือสันสกฤตมาเติมให้เป็นคำคู่กันของภาษาบาลีและสันสกฤตที่กำหนดให้

ตัวอย่าง	วิชา (บาลี)	คู่กับ	วิทยา (สันสกฤต)
	ศุณย์ (สันสกฤต)	คู่กับ	สุญ (บาลี)
- 2 เมื่อหาคำได้หมดแล้วให้เขียนลงแผ่นโปรงใส และวงเล็บบอกให้ทราบด้วยว่าเป็นภาษาใดทั้งคำที่กำหนดให้และคำที่หามาเติม
- 3 ตัวแทนของแต่ละกลุ่มนำแผ่นโปรงใสที่นำเสนอหน้าชั้นเรียน
- 4 เมื่อแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานเสร็จสิ้นลง นักเรียนกลุ่มอื่นสามารถซักถามข้อสงสัย หรืออภิปรายแสดงความคิดเห็นและโต้แย้งได้อย่างมีเหตุผลเหมาะสม
- 5 แต่ละกลุ่มปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องแล้วจึงส่งผลงาน เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้งหนึ่ง
- 6 แต่ละกลุ่มค้นหาคำมาเติมให้คู่กับคำต่อไปนี้



 ใบงาน

เรื่อง คำไทยแท้และคำบาลี คำสันสกฤต

กลุ่มที่ 1

- | | | |
|----|----------|-------|
| 1 | อิสี | _____ |
| 2 | รุกข์ | _____ |
| 3 | ทิวู | _____ |
| 4 | สัตถา | _____ |
| 5 | วิสาสะ | _____ |
| 6 | อิสริยะะ | _____ |
| 7 | ปัญหา | _____ |
| 8 | ปัญญา | _____ |
| 9 | สัตตะ | _____ |
| 10 | สูญ | _____ |
| 11 | วิชา | _____ |
| 12 | อิทธิ | _____ |
| 13 | กัณหา | _____ |
| 14 | มโน | _____ |
| 15 | วัตถุ | _____ |
| 16 | อัจฉรา | _____ |
| 17 | ชาลา | _____ |
| 18 | สามัญ | _____ |
| 19 | รัฐ | _____ |
| 20 | อุสุภ | _____ |



 ใบงาน

เรื่อง คำไทยแท้และคำบาลี คำสันสกฤต

กลุ่มที่ 2

- | | | |
|----|--------|-------|
| 1 | รุกข์ | _____ |
| 2 | เขมม | _____ |
| 3 | เขตต | _____ |
| 4 | สัจจ | _____ |
| 5 | ปณิต | _____ |
| 6 | ปสาท | _____ |
| 7 | สัตต | _____ |
| 8 | มิตต | _____ |
| 9 | ภัตต | _____ |
| 10 | ครุฬ | _____ |
| 11 | กัปป | _____ |
| 12 | สิปป | _____ |
| 13 | สีล | _____ |
| 14 | ฐิติ | _____ |
| 15 | อัคคี | _____ |
| 16 | ปชา | _____ |
| 17 | ปักษี | _____ |
| 18 | อิทธิ | _____ |
| 19 | วิชา | _____ |
| 20 | อาทิจจ | _____ |

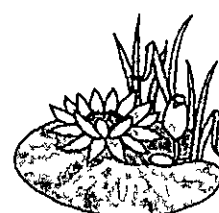


 ใบงาน

เรื่อง คำไทยแท้และคำบาลี คำสันสกฤต

กลุ่มที่ 3

- | | | |
|----|---------|-------|
| 1 | วิถถาร | _____ |
| 2 | จุทา | _____ |
| 3 | ปัญญา | _____ |
| 4 | ขัถตถย | _____ |
| 5 | สามถ | _____ |
| 6 | อุตุ | _____ |
| 7 | อถสรยะ | _____ |
| 8 | กตถกา | _____ |
| 9 | วัถตุ | _____ |
| 10 | ศถกา | _____ |
| 11 | ฐาปนา | _____ |
| 12 | บุษบา | _____ |
| 13 | ทฤษฏ | _____ |
| 14 | มัษณมทา | _____ |
| 15 | ปาโมช | _____ |
| 16 | กัณณยา | _____ |
| 17 | กถพา | _____ |
| 18 | ราชฏร | _____ |
| 19 | ปุจจา | _____ |
| 20 | สตร | _____ |



ใบงาน

เรื่อง คำไทยแท้และคำบาลี คำสันสกฤต

กลุ่มที่ 4

- | | | |
|----|---------|-------|
| 1 | ขัตติยะ | _____ |
| 2 | จริยา | _____ |
| 3 | รุกข์ | _____ |
| 4 | อิทธิ | _____ |
| 5 | ศาสดา | _____ |
| 6 | วิตถาร | _____ |
| 7 | บุษบา | _____ |
| 8 | มัศยา | _____ |
| 9 | มนัส | _____ |
| 10 | ปรัชญา | _____ |
| 11 | วิษยา | _____ |
| 12 | ศรี | _____ |
| 13 | หัตถ์ | _____ |
| 14 | ศิลป์ | _____ |
| 15 | อักษร | _____ |
| 16 | ราตรี | _____ |
| 17 | อัศจรรย | _____ |
| 18 | อัคนี | _____ |
| 19 | พิศวาส | _____ |
| 20 | อิสิ | _____ |



ใบงาน

เรื่อง คำไทยแท้และคำบาลี คำสันสกฤต

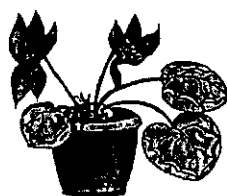
กลุ่มที่ 5

- 1 ไศสวรรย์ _____
- 2 พยัญชนะ _____
- 3 พฤกษ์ _____
- 4 อัฐ _____
- 5 อักษร _____
- 6 ปุจฉา _____
- 7 มัสสุ _____
- 8 โขษฐ์ _____
- 9 กัมปนาท _____
- 10 กิตติ _____
- 11 จักษ์ _____
- 12 หัสต _____
- 13 อัฒรัตติ _____
- 14 อัปสร _____
- 15 อัศจรรย _____
- 16 มัจฉา _____
- 17 วิทยา _____
- 18 อุปัชฌาย์ _____
- 19 อุทยาน _____
- 20 นักขัต _____



เฉลยแบบฝึกในใบงาน

- 1 สันสกฤต
- 2 บาลี
- 3 สันสกฤต
- 4 บาลี
- 5 สันสกฤต
- 6 บาลี
- 7 บาลี
- 8 สันสกฤต
- 9 บาลี
- 10 บาลี
- 11 สันสกฤต
- 12 สันสกฤต
- 13 บาลี
- 14 สันสกฤต
- 15 สันสกฤต
- 16 บาลี
- 17 สันสกฤต
- 18 บาลี
- 19 สันสกฤต
- 20 บาลี



ใบงาน

เรื่องคำประสม

จุดประสงค์

วิเคราะห์ สังเคราะห์คำประสมได้

กลุ่มที่ 1,6

ให้สร้างคำประสมที่ทำหน้าที่คำนาม

ตัวอย่าง

เจ้า + บ่าว = เจ้าบ่าว

รถ + ไฟ + ฟ้า = รถไฟฟ้า

ตลาด + สด = ตลาดสด

1 _____

6 _____

11 _____

2 _____

7 _____

12 _____

3 _____

8 _____

13 _____

4 _____

9 _____

14 _____

5 _____

10 _____

15 _____

กลุ่มที่ 2,7

ให้สร้างคำประสมที่ทำหน้าที่คำสรรพนาม

ตัวอย่าง

ทูล + หัว = ทูลหัว

แม่ + คุณ = แม่คุณ

หม่อม + จัน = หม่อมจัน

1 _____

6 _____

11 _____

2 _____

7 _____

12 _____

3 _____

8 _____

13 _____

4 _____

9 _____

14 _____

5 _____

10 _____

15 _____

ใบงาน

เรื่องคำประสม

จุดประสงค์การเรียนรู้

วิเคราะห์ สังเคราะห์คำประสมได้

กลุ่มที่ 3,8

ให้สร้างคำประสมที่ทำหน้าที่คำกริยา

ตัวอย่าง

ขอ + โทษ = ขอโทษ

ขอ + บุณ = ขอขอบคุณ

ต่อ + เต็ม = ต่อเติม

1 _____

6 _____

11 _____

2 _____

7 _____

12 _____

3 _____

8 _____

13 _____

4 _____

9 _____

14 _____

5 _____

10 _____

15 _____

กลุ่มที่ 4,9

ให้สร้างคำประสมที่ทำหน้าที่คำวิเศษณ์

ตัวอย่าง

ใจ + ดี = ใจดี

หัว + ตื้อ = หัวตื้อ

น่า + กิน = น่ากิน

1 _____

6 _____

11 _____

2 _____

7 _____

12 _____

3 _____

8 _____

13 _____

4 _____

9 _____

14 _____

5 _____

10 _____

15 _____

ใบงาน

เรื่องคำประสม

จุดประสงค์การเรียนรู้

วิเคราะห์ สังเคราะห์คำประสมได้

กลุ่มที่ 5,10

ให้สร้างคำประสมที่ทำหน้าที่คำบุพบท คำสันธาน และคำอุทาน

ตัวอย่าง

ต่อ + เมื่อ = ต่อเมื่อ

มิ + ฉะนั้น = มิฉะนั้น

พุทโธ + ไฉน = พุทโธไฉน

1 _____

6 _____

11 _____

2 _____

7 _____

12 _____

3 _____

8 _____

13 _____

4 _____

9 _____

14 _____

5 _____

10 _____

15 _____



แบบฝึกในใบงาน

เรื่อง คำซ้อน

คำสั่ง จงเติมคำซ้อนตัวหลังและตัวหน้าของคำต่อไปนี้ตามที่นิยมกัน
(อาจมีได้มากกว่าหนึ่งคำ)

- 1 โกรธ _____
- 2 ดี _____
- 3 ชื้อ _____
- 4 คด _____
- 5 ร่ำ _____
- 6 ถ่าย _____
- 7 ปราบ _____
- 8 หนาว _____
- 9 หน่าย _____
- 10 ขวาก _____
- 11 ขว้าง _____
- 12 ไชว _____
- 13 หลบ _____
- 14 แสง _____
- 15 เฟ้ง _____

- 1 ปลด _____
- 2 ป่า _____
- 3 ฟก _____
- 4 ผูก _____
- 5 เกี้ยว _____
- 6 ชัก _____
- 7 มั่ว _____
- 8 เหนียว _____
- 9 โง่ _____
- 10 เลือก _____
- 11 เกล็ด _____
- 12 บ้าน _____
- 13 บอก _____
- 14 หลับ _____
- 15 ผลัก _____



แบบฝึกในใบงาน

เรื่อง คำซ้อน

คำสั่ง จงเติมคำซ้อนตัวหลังและตัวหน้าของคำต่อไปนี้ตามที่นิยมกัน
(อาจมีได้มากกว่าหนึ่งคำ)

- 1 ทรัพย์ _____
- 2 หมวด _____
- 3 หยูก _____
- 4 ซีด _____
- 5 ซึม _____
- 6 กลั่น _____
- 7 ผ่อน _____
- 8 พลิก _____
- 9 จิต _____
- 10 พรรค _____
- 11 เรือง _____
- 12 ร่อง _____
- 13 วู่ _____
- 14 นอบ _____
- 15 ฟั่น _____

- 1 กว้าง _____
- 2 ชับ _____
- 3 แจก _____
- 4 ร้อน _____
- 5 สรรค์ _____
- 6 คัด _____
- 7 ชัก _____
- 8 แบ่ง _____
- 9 ร่ำ _____
- 10 มุ่ง _____
- 11 บุก _____
- 12 ครอบ _____
- 13 คม _____
- 14 ขาด _____
- 15 บอก _____



เฉลยแบบฝึกในใบงาน

เรื่อง คำซ้อน

- | | |
|---------------------------------|--------------------------|
| 1 เคื่อง | 16 ปลดปล่อย, ปลดเปลื้อง |
| 2 ตื้อรัน, ตื้อดิ่ง | 17 ปาดง |
| 3 ซื่อตรง, ซื่อสัตย์ | 18 ฟกซ้ำ |
| 4 คดโกง, คดงอ, คดโค้ง, คดเคี้ยว | 19 ผูกพัน |
| 5 รำร้อง, รำไห้ | 20 เกี้ยวข้อง, เกี้ยวพัน |
| 6 ถ่ายเท, ถ่ายทอด | 21 ซักถาม, ซักฟอก |
| 7 ปราบปราม | 22 มั่วยมรณ |
| 8 หนาวเย็น | 23 เหนียวรั้ง |
| 9 หน่ายแหนง, หน่ายหนี | 24 โง่เขลา, โง่เง่า |
| 10 ขวากหนาม | 25 เลือกสรร |
| 11 ขว้างปา | 26 เกลียดขัง |
| 12 ไชวคว่า | 27 บ้านเรือน, บ้านเมือง |
| 13 หลบซ่อน, หลบหลีก, หลบเร้น | 28 บอกเล่า, บอกกล่าว |
| 14 แสวงหา | 29 หลับไหล, หลับนอน |
| 15 เฟื่องเลื่อง, เฟื่องมอ | 30 ผลักดัน, ผลักไส |



ใบงาน

เรื่องคำซ้ำ

จุดประสงค์การเรียนรู้

วิเคราะห์ สังเคราะห์คำซ้ำได้

คำสั่ง จงเติมคำซ้ำในคำซ้อนที่มีใช้ในภาษาไทย

1 ขาด ๆ	_____	11 _____	หลาน ๆ
2 เจ็บ ๆ	_____	12 _____	แดง ๆ
3 ด้อม ๆ	_____	13 _____	มา ๆ
4 ผิด ๆ	_____	14 _____	ปลา ๆ
5 บ้า ๆ	_____	15 _____	แล้ง ๆ
6 สวย ๆ	_____	16 _____	ต่ำ ๆ
7 ดีก ๆ	_____	17 _____	ออก ๆ
8 อึก ๆ	_____	18 _____	สาว ๆ
9 จด ๆ	_____	19 _____	น้อง ๆ
10 บ้า ๆ	_____	20 _____	ชั่ว ๆ

คำสั่ง จงหาคำซ้ำในคำซ้อนเพิ่มเติมจากประสบการณ์ของนักเรียน

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____



ใบงาน

เรื่อง คำสมาส

จุดประสงค์การเรียนรู้

วิเคราะห์และสังเคราะห์คำสมาสได้

คำชี้แจง

ให้นักเรียนสมาสคำที่กำหนดให้ พร้อมทั้งบอกเสียงอ่านด้วย

ขั้นตอน

- 1 เมื่อนักเรียนแบ่งกลุ่มเป็น 10 กลุ่มแล้ว ให้แต่ละกลุ่มสมาสคำที่กำหนดให้และบอกเสียงอ่านของคำสมาสนั้น เช่น

ประวัติ + ศาสตร์	=	ประวัติศาสตร์
		อ่านว่า ประ-หวัด-ติ-สาด
พันธุ์ + กรรม	=	พันธุ์กรรม
		อ่านว่า พัน-ธุ-กำ
ลักษณะ + นาม	=	ลักษณะนาม
		อ่านว่า ลัก-สะ-หนะ-นาม

- 2 สมาชิกแต่ละกลุ่มช่วยกันสมาสคำตามที่กำหนดให้ พร้อมทั้งเขียนเสียงอ่าน
- 3 เมื่อสมาสคำเสร็จแล้ว ให้เขียนคำที่สมาสพร้อมเขียนเสียงอ่านลงแผ่นโป่งใส
- 4 จากนั้นตัวแทนของกลุ่มนำแผ่นโป่งใสนำเสนอเกี่ยวกับเครื่องฉายข้ามศีรษะหน้าชั้นเรียน
- 5 หลังจากแก้ไขข้อบกพร่องแล้วจึงนำผลงานส่งครู เพื่อตรวจพิจารณาความถูกต้องอีกครั้งหนึ่ง
- 6 จบกิจกรรมนี้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้

ใบงาน

เรื่อง คำสมาส

ตอนที่ 1 (กลุ่มที่ 1,6)

- 1 วิสวะ + กร
- 2 สัมพันธ์ + ภาพ
- 3 มาตุ + ภูมิ
- 4 สิทธิ์ + บัตร
- 5 ทุกข์ + ลาภ
- 6 อุทก + ภัย
- 7 วีระ + บุรุษ
- 8 วัจนะ + ภาษา
- 9 อักษระ + วิธี
- 10 นาม + ธรรม

ตอนที่ 2 (กลุ่มที่ 2,7)

- 1 ธรรม + ทายาท
- 2 อภัย + ทาน
- 3 พละ + ศึกษา
- 4 ทศนิยม + ภาพ
- 5 เกียรติ + ประวัติ
- 6 หัตถ์ + กรรม
- 7 ภัย + ฤๅษี
- 8 ผลิต + ผล
- 9 ศต + วรราช
- 10 สมมุติ + เทพ



ตอนที่ 3 (กลุ่มที่ 3,8)

- 1 อิสระ + ภาพ
- 2 สุข + อนามัย
- 3 สุนทร + พจน์
- 4 ธุระ + กิจ
- 5 กรณีย์ + กิจ
- 6 อารยะ + ธรรม
- 7 อักษร + ศาสตร์
- 8 รัตน์ + บัลลังก์
- 9 อุบัติ + เหตุ
- 10 ประถม + ศึกษา

ตอนที่ 4 (กลุ่มที่ 4,9)

- 1 อุตสาหะ + กรรม
- 2 วัฒนธรรม + ธรรม
- 3 วิทย์ + ฐานะ
- 4 จัตุร + มงคล
- 5 สุนติ + แพทย์
- 6 कुमार + แพทย์
- 7 เยาว์ + ลักษณะ
- 8 อุทก + ภัย
- 9 ชาติ + นิยม
- 10 ทนต์ + แพทย์

ใบงาน

ตอนที่ 5 (กลุ่มที่ 5,10)

- 1 อธิ + ฤทธิ์
- 2 พุทธ + ประวัติ
- 3 มนุษย์ + ศาสตร์
- 4 ภูมิ + ภาค
- 5 พฤษ + ศาสตร์
- 6 สักการะ + บูชา
- 7 อุณห + ภูมิ
- 8 รส + นิยม
- 9 เกตุ + มาลา
- 10 ปราง + การณ์



แบบฝึกใบงาน

เรื่อง คำสมาส ชุดที่ 1

คำสั่ง จงจับคู่คำสมาสและความหมายให้ถูกต้อง

- | | |
|----------------|--------------------------------|
| 1 ปัจฉิมวัย | ก ชีวิตเล็ก ๆ |
| 2 ดาราศาสตร์ | ข มิตรที่รัก |
| 3 พเนจร | ค วิชาครู |
| 4 วิทยฐานะ | ง วิชาที่วาดด้วยฤดูกาล |
| 5 ปุชนิยัตถุ | จ เวลากลางคืน |
| 6 เอกภาพ | ฉ งานที่เป็นธุระ |
| 7 พุทธธรรม | ช ฐานะแห่งความรู้ |
| 8 สังฆเภท | ซ เทียวในป่า |
| 9 อุดนิยมวิทยา | ณ เห็นจากที่ไกล |
| 10 ตรุณวัย | ญ วัยสุดท้าย |
| 11 รัตติกาล | ฎ เมืองแห่งทองคำ |
| 12 จุลชีวัน | ฏ ราชแห่งสงฆ์ |
| 13 อุทกภัย | ฐ วิธีแห่งการรบ |
| 14 บรมศาสดา | ฑ ธรรมที่ให้เกิดความเจริญ |
| 15 วิทยาศาสตร์ | ฒ วัยเด็ก |
| 16 กิจกรรม | ณ ตลอดกาลนาน |
| 17 ครูศาสตร์ | ด ผู้กล้าหาญ |
| 18 ปิยมิตร | ด การแตกแยกของพระสงฆ์ |
| 19 อารยธรรม | ถ คำกล่าวสอนของพระพุทธเจ้า |
| 20 สังฆราช | ท ความรู้เกี่ยวกับเรื่องดวงดาว |
| 21 ไทรทัศน์ | ธ ศาสตร์อันเป็นความรู้ |
| 22 ยุทธวิธี | น วัตถุที่ควรบูชา |
| 23 วีรชน | บ ภัยอันเกิดแต่น้ำ |
| 24 จีรกาล | ป ศาสดาผู้ยิ่งใหญ่ |
| 25 กาญจนบุรี | ผ ความเป็นหนึ่ง |



เฉลยแบบฝึกในใบงาน

เรื่อง คำสมาส ชุดที่ 1

ข้อ	1	ญ
	2	ท
	3	ช
	4	ช
	5	น
	6	ผ
	7	ณ
	8	ต
	9	ง
	10	ฒ
	11	จ
	12	ก
	13	บ
	14	ป
	15	ธ
	16	ฉ
	17	ค
	18	ข
	19	ท
	20	ฎ
	21	ณ
	22	ฐ
	23	ด
	24	ณ
	25	ฎ





แบบฝึกใบงาน

เรื่อง คำสมาส ชุดที่ 2

คำสั่ง จงจับคู่คำสมาสและความหมายให้ถูกต้อง

- | | |
|------------------|--------------------------------|
| 1 กาญจนบุรี | ก ความเป็นหนึ่ง |
| 2 จีรกาล | ข ศาสดาผู้ยิ่งใหญ่ |
| 3 วีรชน | ค ภัยอันเกิดแต่น้ำ |
| 4 ยุทธวิธี | ง วัตถุที่ควรบูชา |
| 5 ไทรทัศน์ | จ ศาสตร์อันเป็นความรู้ |
| 6 สังฆราช | ฉ ความรู้เกี่ยวกับเรื่องดวงดาว |
| 7 อารยธรรม | ช คำกล่าวสอนของพระพุทธเจ้า |
| 8 ปิยมิตร | ซ การแตกแยกของพระสงฆ์ |
| 9 ศุภศาสตร์ | ณ ผู้กล้าหาญ |
| 10 กิจกรรม | ญ ตลอดกาลนาน |
| 11 วิทยาศาสตร์ | ฎ วัยเด็ก |
| 12 บรมศาสตร์ | ฏ ธรรมที่ให้เกิดความเจริญ |
| 13 อุทกภัย | ฐ วิธีแห่งการรบ |
| 14 จุลซีวัน | ฑ ราชาแห่งพระสงฆ์ |
| 15 รัตติกาล | ฒ เมืองแห่งทองคำ |
| 16 ดรุณวัย | ณ วัยสุดท้าย |
| 17 อุดุนิยมวิทยา | ด เห็นจากที่ไกล |
| 18 สังฆบาท | ด เทียวไปในป่า |
| 19 พุทธธรรม | ถ ฐานะแห่งความรู้ |
| 20 เอกภาพ | ท งานที่เป็นธุระ |
| 21 ปุชนิยวัตถุ | ธ เวลากลางคืน |
| 22 วิทยฐานะ | น วิชาที่ว่าด้วยฤดูกาล |
| 23 พเนจร | บ วิชาครู |
| 24 ดาราศาสตร์ | ป มิตรที่รัก |
| 25 ปัจฉิมวัย | ผ ชีวิตเล็ก ๆ |

ใบงาน

เรื่อง คำสมาสด้วยวิธีสนธิ

จุดประสงค์การเรียนรู้

วิเคราะห์และสังเคราะห์คำสมาสด้วยวิธีสนธิได้



คำชี้แจง

ให้นักเรียนสร้างคำสมาสด้วยวิธีสนธิจากคำที่กำหนดให้

ขั้นตอน

- 1 เมื่อนักเรียนแบ่งกลุ่มเป็น 10 กลุ่มแล้วให้แต่ละกลุ่มสนธิคำกลุ่มละ 20 คำตามที่กำหนดในใบงานดังนี้

กลุ่มที่ 1,6 สมาสด้วยวิธีสนธิคำตอนที่ 1

กลุ่มที่ 2,7 สมาสด้วยวิธีสนธิคำตอนที่ 2

กลุ่มที่ 3,8 สมาสด้วยวิธีสนธิคำตอนที่ 3

กลุ่มที่ 4,9 สมาสด้วยวิธีสนธิคำตอนที่ 4

กลุ่มที่ 5,10 สมาสด้วยวิธีสนธิคำตอนที่ 5

- 2 จากนั้นให้แต่ละกลุ่มเขียนคำที่สมาสด้วยวิธีสนธิเสร็จแล้วลงแผ่นโปสเตอร์

- 3 หลังจากนั้นตัวแทนของแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานจากแผ่นโปสเตอร์นั้น

- 4 เมื่อนำเสนอเสร็จแล้วและแก้ไขข้อบกพร่องแล้วส่งผลงานที่ครู

- 5 จากนั้นนักเรียนทุกคนทำแบบฝึกหัดที่ครูแจกให้

คำที่แต่ละกลุ่มสมาสด้วยวิธีการสนธิ

ตอนที่ 1,6

1 พุทธ + อังกุร

6 สุริยะ + อุทัย

2 วิทย์ + อาลัย

7 ปรมะ + อินทร์

3 ธรณี + อินทร์

8 ชล + อาลัย

4 ธนู + อาคม

9 ราช + อภิเชก

5 นิล + อุบล

10 ยุทธ + อุปกรณ์

ใบงาน

เรื่อง คำสมาสด้วยวิธีสนธิ

ตอนที่ 2,7

- | | |
|-------------------|-----------------|
| 1 หัตถิ + อาจารย์ | 6 อรุณ + อุทัย |
| 2 วร + อาราม | 7 คมน + อาคม |
| 3 พุทธ + โอวาท | 8 นย + อุบาย |
| 4 ศิลป + อาชีพ | 9 มหา + ไศสวรย์ |
| 5 สุข + อภิบาล | 10 ไสย + อาสน |

ตอนที่ 3,8

- | | |
|---------------|----------------------|
| 1 สด + อังค์ | 6 รั้งสี + โภกาส |
| 2 ชนม์ + อายุ | 7 ฉันท์ + อนุมิตี |
| 3 ทิฆะ + อายุ | 8 ธน + อาณัติ |
| 4 มหา + อรรณพ | 9 มหา + โอฟาร |
| 5 สุข + อุทัย | 10 สามัคคี + อาจารย์ |

ตอนที่ 4,9

- | | |
|-------------------|---------------------|
| 1 ธาตุ + อากร | 6 นคร + อินทร์ |
| 2 เทศ + อภิบาล | 7 จิระ + อายุ |
| 3 กุศล + อุบาย | 8 คุณ + อุปการ |
| 4 ราชนี + อนุสรณ์ | 9 ทุต + อนุทุต |
| 5 มห + ไศสวรย์ | 10 ศิษย์ + อนุศิษย์ |

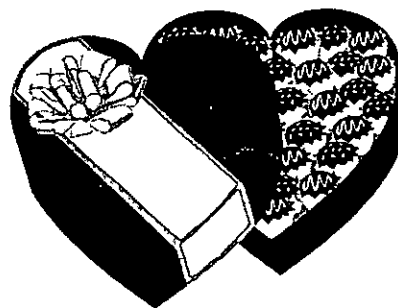


ใบงาน

เรื่อง คำสมาสด้วยวิธีสนธิ

ตอนที่ 5,10

- 1 บรรณ + อารักษ์
- 2 มณี + อินทร์
- 3 คช + อินทร์
- 4 บุรี + อินทร์
- 5 นร + อุดม
- 6 ศึกษา + อธิการ
- 7 รัญญะ + อาหาร
- 8 ภัตต + อาคาร
- 9 ผล + อานิสงส์
- 10 พน + อาลัย



แบบฝึกในใบงาน

เรื่อง คำสมาสด้วยวิธีสนธิ

คำสั่ง จงแยกคำสนธิต่อไปนี้



ตอนที่ 1,6

- 1 ราเชนทร์
- 2 ศิษยานุศิษย์
- 3 นิลุบล
- 4 เดชานุภาพ
- 5 ธานินทร์
- 6 สุขภิบาล
- 7 ทูตานุทูต
- 8 นครินทร์
- 9 นราธิวาส
- 10 กัลปาวสานต์

ตอนที่ 2,7

- 1 ทีทายุ
- 2 ชนมายู
- 3 จิรายุ
- 4 อเนก
- 5 สุริโยทัย
- 6 มหรรณพ
- 7 นโรดม
- 8 ชโลธร
- 9 สุโขทัย
- 10 ธันวาคม

ตอนที่ 3,8

- 1 คุรุปรกรณ์
- 2 ราชินูปถัมภ์
- 3 สุริโยทัย
- 4 นรินทร์
- 5 นโยบาย
- 6 ธรรมานุภาพ
- 7 กรินทร์
- 8 ไพรินทร์
- 9 วโรปกรณ์
- 10 ธนาคาร

ตอนที่ 4,9

- 1 ราโชวาท
- 2 ภัตตาคาร
- 3 วิทยาลัย
- 4 หัตถาจารย์
- 5 นเรศวร
- 6 วชิราวุธ
- 7 อรุโณทัย
- 8 สามัคยาจารย์
- 9 วโรกาส
- 10 บรรณารักษ์

แบบฝึกในใบงาน

เรื่อง คำสมาสด้วยวิธีสนธิ

คำสั่ง จงแยกคำสนธิต่อไปนี้

ตอนที่ 5,10

- 1 ธนาคันติ
- 2 ทวีปยากร
- 3 พัตราภรณ์
- 4 มโหสถ
- 5 มหัจฉรย์
- 6 สิ้นธวากร
- 7 ราชธานีราช
- 8 ราชากิเชก
- 9 จุฬาลงกรณ์
- 10 นเรศร์



เฉลยแบบฝึกในใบงาน

เรื่อง คำสมาสด้วยวิธีสนธิ

ตอนที่ 1,6

- 1 ราช + อินทร์
- 2 ศิษย์ + อนุศิษย์
- 3 นิล + อุบล
- 4 เดช + อานุภาพ
- 5 ธาณี + อินทร์
- 6 สุข + อภิบาล
- 7 พุด + อนุชุต
- 8 นคร + อินทร์
- 9 นร + อธิวาส
- 10 กัลป์ + อวสาน

ตอนที่ 3,8

- 1 ครู + อุปกรณ์
- 2 ราชินี + อุปถัมภ์
- 3 สุริย + อุทัย
- 4 นร + อินทร์
- 5 นย + อุบาย
- 6 ธรรม + อานุภาพ
- 7 กรี + อินทร์
- 8 ไพร + อินทร์
- 9 วร + อุปกรณ์
- 10 ธน + อาคาร

ตอนที่ 2,7

- 1 ทิม + อายุ
- 2 ชนม์ + อายุ
- 3 จิระ + อายุ
- 4 อน + เอก
- 5 สุริย + อุทัย
- 6 มหา + อรรณพ
- 7 นร + อุดม
- 8 ชล + อุทรา
- 9 สุข + อุทัย
- 10 ธนู + อาคม

ตอนที่ 4,9

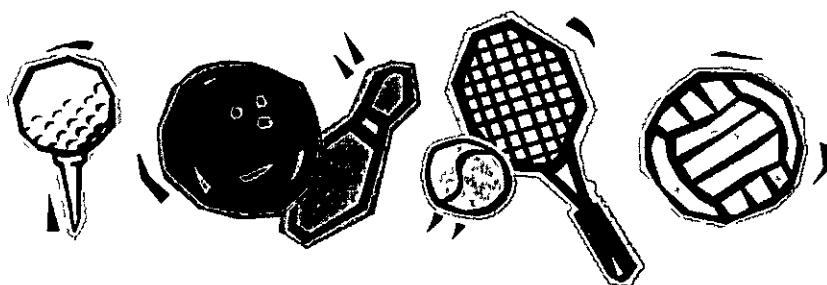
- 1 ราช + โอวาท
- 2 ภัตต + อาคาร
- 3 วิทย์ + อาลัย
- 4 หัตถ์ + อาจารย์
- 5 นร + อิศวร
- 6 วชิร + อาวุธ
- 7 อรุณ + อุทัย
- 8 สามัคคี + อาจารย์
- 9 วร + โอกาส
- 10 บรรณ + อารักษ์

เฉลยแบบฝึกในใบงาน

เรื่อง คำสมาสด้วยวิธีสนธิ

ตอนที่ 5, 10

- 1 ธน + อาณัติ
- 2 ทรัพย์ + อากร
- 3 พัตร + อาภรณ์
- 4 มหา + ไสยถ
- 5 มหา + อัศจรรย์
- 6 สิ้นธุ + อากร
- 7 ราช + อธิราช
- 8 ราช + อภิเชก
- 9 จุฬี + อลง + กรณ
- 10 นร + อิศร



แบบฝึกในใบงาน

เรื่อง รูปแบบการสร้างคำในภาษาไทย

จุดประสงค์การเรียนรู้

วิเคราะห์ และสังเคราะห์คำสมาสด้วยวิธีสนธิ

คำชี้แจง

ให้นักเรียนหาคำสมาสด้วยวิธีสนธิจากข้อความกำหนดให้และแยกคำทั้ง 2 คำ ว่าเกิดขึ้นจากคำใดบ้าง

ขั้นตอน

- 1 นักเรียนแบ่งกลุ่มเป็น 10 กลุ่ม แล้วให้สมาชิกของแต่ละกลุ่มหาคำสมาสด้วยวิธีสนธิ จาก ข้อความที่กำหนดให้ในใบงานนี้ และพิจารณาแยกคำทั้ง 2 คำ ว่าแยกได้คำใดบ้าง
- 2 เขียนคำสมาสด้วยวิธีสนธิ จากข้อความที่กำหนดให้ลงแผ่นโป่งใส
- 3 จากนั้นตัวแทนของแต่ละกลุ่มนำแผ่นโป่งใสนี้ นำเสนอหน้าชั้นเรียนโดยใช้เครื่องฉายข้ามศีรษะ
- 4 หลังจากนำเสนอผลงานและแก้ไขข้อบกพร่องแล้ว นำผลงานส่งครู

จงหาคำสมาสด้วยวิธีสนธิพร้อมกับแยกคำสมาสด้วยวิธีสนธินั้น ๆ ว่าเกิดจากคำใดสนธิกัน จากข้อความที่กำหนดให้

เขตอภัยทาน คือ เขตพุทธาวาส ซึ่งองค์พุทธาจารย์กำหนดให้เป็นที่อยู่ของสังฆานุสงฆ์ และเป็นที่พักพิงของผู้นิเฝ้าศีลศรัทธา วัดอารามต่าง ๆ มีส่วนช่วยให้คนในสังคมนั้น ๆ มีจิตใจที่สงบด้วยสรรพานุภาพแห่งพระธรรมของพระศาสดาจารย์ ที่ทรงมอบหมายให้พระสาวกซึ่งในปัจจุบันคือเหล่าสมมุติสงฆ์ทั้งหลาย คำสั่งสอนในพระไตรปิฎกมีคุณน่านต์เป็นอเนกประการในการดำรงชีวิตประกอบกิจจานุกิจสัมมาชีพ มีสมาทานจิตที่ควรมีเจตนารมณ์ที่บริสุทธิ์เป็นสมาจารบุคคล ไม่ว่าจะอยู่ในยุคสมัยใด สมาคมใด สโมสโรใด ย่อมจะได้สัมผัสแต่สิ่งอันมีคุณูปการ ซึ่งทำให้เกิดสมรรถกำลัง แม้ว่าบุรุษยังเวียนว่ายอยู่ในวัฏสงสาร ถ้าหากฝึกสมาบัติด้วยความตั้งใจ มีสมาธิ แม้จะไม่บรรลุธรรมอันสูงสุด แต่ก็ทำให้มีธรรมาธิฐานจิตมุ่งธรรมาภิมุขเกิดธรรมารมณ์ และมีศุภมัสดุเป็นศรีสวัสดิ์แก่ตัว



แบบฝึกหัด เรื่อง คำมูล

ตอนที่ 1 จงพิจารณาว่าคำต่อไปนี้เป็นคำมูลหรือไม่ ถ้าเป็นคำมูลให้ใส่หมายเลข 1
ถ้าไม่ใช่คำมูลใส่หมายเลข 2

1	เข้าใจ	6	มะลิ	11	สมาชิก	16	สามเณร
2	ตะเกียง	7	อสุรา	12	ตำนาน	17	อรหันต์
3	กฏญแจ	8	ชลประทาน	13	กระผม	18	รองเท้า
4	กระต๊อกระต๊าก	9	กลางคืน	14	มะยม	19	ร้อนอาสน์
5	เทศนา	10	ข้างเผือก	15	เครื่องกันท์	20	มหาชาติ

ตอนที่ 2 จงขีดเส้นใต้คำมูลที่ปรากฏในแต่ละข้อ

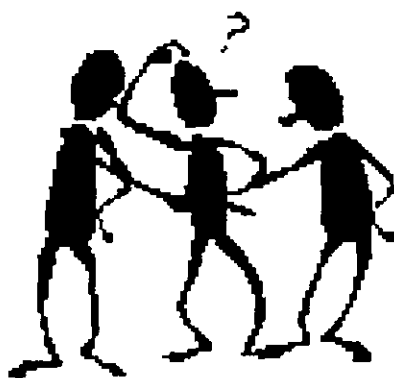
- 1 กับสิบแปดมงกุฎวานร พวกพลนิกรโยธี
- 2 ลำแดงนิมิตผิดประหลาด จะมีเสียสินนาทักหาไม่
- 3 หรือชั้นดุสิตเทวา ลงมายังพื้นปถพี
- 4 ความสัตย์เป็นธรรมอันประเสริฐที่สุดที่มนุษย์จะต้องมี
- 5 ครั้งหนึ่งพระโพธิสัตว์ได้เสวยพระชาติเป็นลูกโค
- 6 ข้าพเจ้าขอผัดพอให้ข้าพเจ้าได้กลับไปให้นุตรกีนนมเสียก่อน
- 7 ดูเหวว่าร้องซ้องเสียงสำเนียงแจ้ว
- 8 หรือจะเป็นพระจันทร์พระอาทิตย์ หากแกลังนimitกระมังหนา
- 9 ที่โล่งเลียนลัดไปในไพรวัน
- 10 มานั่งเลื้อยลันไดปราศรัยถาม

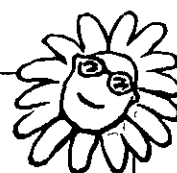


ตอนที่ 3 จงพิจารณาคำต่อไปนี้แล้วนำตัวอักษร ก ข หรือ ค ไปใส่หน้าข้อความที่มี
รูปลักษณะดังเช่นคำที่ระบุไว้ในแต่ละข้อ

ก คำมูลพยางค์เดียว ข คำมูลหลายพยางค์ ค ไม่ใช่คำมูล

- | | | |
|---------------|--------------|---------------|
| 1 ขวัญ | 11 บุราณ | 21 การัญญ |
| 2 เคลื่อนคลาย | 12 ตลอด | 22 การพยายาม |
| 3 สนั่น | 13 คาลา | 23 กำพริ้ว |
| 4 กอดจูบ | 14 คัดรู้ | 24 สมภาร |
| 5 พลาย | 15 ห้วงทุกข์ | 25 ประรณนา |
| 6 มรณา | 16 เกื้อหนุน | 26 ประสพการณ์ |
| 7 ชาววัง | 17 ฉัตร | 27 สภาพ |
| 8 หมายพลู | 18 ธรรมเนียม | 28 กรุณา |
| 9 มารดา | 19 ประกอบ | 29 ชี้อาต |
| 10 อนุโมทนา | 20 เจ้าหล่อน | 30 สะกด |





แบบฝึกหัด

เรื่อง คำมูลที่เป็นคำไทยแท้และคำมูลที่เป็นคำบาลีและสันสกฤต

ตอนที่ 1 จงเติมคำลงในช่องว่าง

1 ลักษณะสำคัญของคำไทยแท้

คือ

2 เหตุใดที่ทำให้คำไทยแท้มีลักษณะเป็นคำมากพยางค์

3 "การกร่อนคำ"

หมายถึง

4 "การแทรกคำ"

หมายถึง

5 "การเติมคำ"

หมายถึง

6 วิธีการสังเกตว่าคำไทยแท้มีหลายลักษณะคือ

6 1

6 2

6 3

7 การสังเกตภาษาบาลีในภาษาไทยมีวิธีการ คือ

7 1

7 2

7 3

7 4

8 การสังเกตภาษาสันสกฤตในภาษาไทยมีวิธีการ คือ

8 1

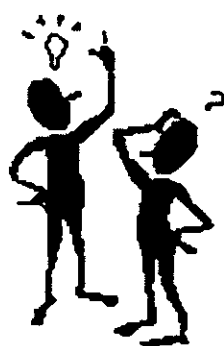
8 2

8 3

8 4

ตอนที่ 2 จงขีดเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อความที่ถูกและขีดเครื่องหมาย ✕ หน้าข้อความที่ผิด

- 1 คำไทยแท้ต้องเป็นคำพยางค์เดียวโดด ๆ เท่านั้น
- 2 คำที่มาจากภาษาอื่น ได้แก่ ภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต และภาษาเขมรเท่านั้น
- 3 คำจากภาษาบาลี ภาษาสันสกฤตเผยแพร่เข้ามาในไทยโดยทางศาสนา
- 4 คำไทยแท้ต้องมีตัวสะกดตรงมาตรา
- 5 คำว่า "ขรรค์ วรรณ พันธุ์" ไม่ใช่คำไทยแท้
- 6 "มัจฉา ฤทธิ์ จิต" ทุกคำมีที่มาจากภาษาบาลี
- 7 "มะกอก มะขาม มะนาว" เป็นคำไทยแท้
- 8 ถ้ากล่าวถึงตัวสะกดตัวตามที่เป็นไปตามแบบแผนหมายถึงคำบาลี
- 9 คำแผลงโดยการเติมสระอำเป็นหลักสังเกตของภาษาเขมร
- 10 คำบาลีว่า กริธา คำสันสกฤต จะเป็นกีฬาก็ได้



ตอนที่ 3 จงพิจารณาคำต่อไปนี้ว่าเป็นคำไทยแท้ หรือคำที่มาจากภาษาอื่น พร้อมบอก
ข้อสังเกตที่พิจารณาเช่นนั้น

- | | |
|----------------|---|
| 1 อาทิ | = |
| 2 ฤทธิ์ | = |
| 3 สิทธิ์ | = |
| 4 ศูนย์ | = |
| 5 กรรม | = |
| 6 ศัพท์ | = |
| 7 พันธุ์ | = |
| 8 ดิน | = |
| 9 วิชา | = |
| 10 วัฒน | = |
| 11 ศิลปะ | = |
| 12 กิจ | = |
| 13 ฤาษี | = |
| 14 ปรัชญา | = |
| 15 วิดถาร | = |
| 16 คอมพิวเตอร์ | = |
| 17 สุภาสิต | = |
| 18 ปราบปราม | = |
| 19 สันฐาน | = |
| 20 เจริญ | = |





แบบฝึกหัด
เรื่อง คำประสม คำมูล

ตอนที่ 1 จงตอบคำถามต่อไปนี้

- 1 คำประสมหมายถึง
- 2 ลักษณะของคำที่นำมาประสมควรเป็นคำภาษาใด
- 3 ความแตกต่างระหว่างคำมูลกับคำประสมคือ
- 4 คำประสมที่เกิดจากคำมูลพยางค์เดียวมารวมกัน เช่น

1	2	3
---	---	---
- 5 คำประสมที่เกิดจากคำมูลพยางค์เดียวกับคำมูลหลายพยางค์ เช่น

1	2	3
---	---	---
- 6 คำประสมที่เกิดจากคำมูลพยางค์กับคำมูลหลายพยางค์ เช่น

1	2	3
---	---	---
- 7 คำประสมที่เกิดจากคำนามกับคำนาม เช่น

1	2	3
---	---	---
- 8 คำประสมที่เกิดจากคำกริยากับคำกริยา เช่น

1	2	3
---	---	---
- 9 คำประสมที่เกิดจากคำนามกับคำวิเศษณ์ เช่น

1	2	3
---	---	---
- 10 คำประสมที่เป็นคำนาม

1	2	3
---	---	---

ตอนที่ 2 จงจัดคำที่กำหนดให้ว่าคำใดเป็นคำประสมหรือคำมูล แล้วเขียนลงในกลุ่มให้ถูกต้อง

นิราศ	เครื่องขวัญ	ยาขยัน	ดาษดา	มรกต	รำมะนาด	แม่เหล็ก
โกเมน	นาฬิกาทราย		กะลาลี่	ประภัสสร	ผู้จัดการ	สวรรค์
ระทา	แรงเทียน	อลเวง	สาระแน	สับประรด	ตึกแตน	กงจักร

คำมูล

คำประสม

ตอนที่ 3 จงขีดเครื่องหมาย ✓ หน้าคำที่เป็นคำประสม และ ✕ หน้าคำที่ไม่ใช่คำประสม

- | | | |
|-------------|--------------|--------------|
| 1 ลีกลิ้ง | 2 ร้อยแก้ว | 3 ถึงแก่กรรม |
| 4 กษัตริย์ | 5 พรรณนา | 6 ปัจจุบัน |
| 7 น้ำใจ | 8 สะดวก | 9 สาลิกา |
| 10 ความหมาย | 11 เกากัณฑ์ | 12 ตกใจ |
| 13 ตัวอย่าง | 14 เรียงความ | 15 สะสง |
| 16 สรรเสริญ | 17 แผ่นดิน | 18 ลูกเลี้ยง |
| 19 พ้อดา | 20 ชันหมาก | |



แบบฝึกหัด
เรื่อง คำซ้อน



ตอนที่ 1 จงเติมต่อไปนี้ให้ได้ความชัดเจนสมบูรณ์

- 1 คำซ้อน หมายถึง
- 2 คำซ้อนมี ชนิด คือ
- 3 คำซ้อนเสียง หมายถึง
- 4 คำซ้อนความหมาย หมายถึง
- 5 จงยกตัวอย่างคำซ้อนเสียง
 - 1
 - 2
 - 3
 - 4
- 6 จงยกตัวอย่างคำซ้อนความหมาย
 - 1
 - 2
 - 3
 - 4
- 7 ประโยชน์ของคำซ้อน คือ
 - 1
 - 2
- 8 กระจอกกระแจ เป็นคำซ้อน
- 9 เคื่องแค้น เป็นคำซ้อน
- 10 ผ่อนคลาย เป็นคำซ้อน

ตอนที่ 2 จงขีด ✓ หน้าข้อความที่กล่าวถูก และขีด ✕ หน้าข้อความที่กล่าวไม่ถูกต้อง

- 1 "มันชะล่าชะเลยจนเคยตัว" คำว่า เคยตัว เป็นคำซ้อนความหมาย
- 2 "โกรกกราก ชิงช้าง ถึงกัง เอะอะ" เป็นคำซ้อนความหมาย
- 3 "ญาติมิตร รูปภาพ ดังแปลง" เป็นคำซ้อนเสียง
- 4 "ขอบพอ เขตแดน คุกัก" มีคำซ้อนเพียง 1 คำ ซ้อนความหมาย 2 คำ
- 5 "เงอะะ โง่งอ้าง ชักชวน" มีคำซ้อนเสียง 2 คำ ซ้อนความหมาย 1 คำ
- 6 คำซ้อนที่ประกอบด้วยคำ 2 คำขึ้นไป มีหมายความทำนองเดียวกัน เช่น ช่มชู้
คลุมเครือ
- 7 คำซ้อนที่ประกอบด้วยคำ 2 คำขึ้นไป มีความหมายตรงกันข้าม เช่น ผิดถูก ดีชั่ว
- 8 คำซ้อนที่ประกอบด้วยคำ 2 คำขึ้นไป ขึ้นต้นด้วยพยัญชนะเสียงเดียวกัน หรือมี
เสียงสระเข้าคู่กัน เช่น สวิงสวาย ประดักประเดิด
- 9 คำซ้อนความหมายเป็นคำประสมประเภทหนึ่ง
- 10 "รากฐาน สถาปนา สิริมงคล ไร่เขลา ปุปะ" เป็นคำที่มีรูปลักษณะชนิดเดียวกัน
ทั้งหมด



แบบฝึกหัด เรื่อง คำซ้ำ

ตอนที่ 1 จงขีดเส้นใต้คำซ้ำในแต่ประโยค

- 1 คนมอม ๆ แต่งอย่างไรงี้สวย
- 2 เด็กที่ไหนวังโครม ๆ อยู่แถวระเบียบ
- 3 หน้าร้อนระวังเด็ก ๆ จะเจ็บป่วยด้วยโรคท้องร่วง
- 4 วันอาทิตย์เพื่อน ๆ นัดกันไปเที่ยวทะเล
- 5 วัดพระศรีรัตนศาสดารามตรงตามภาพวาดที่อยู่บนฝาผนังเป็นช่วง ๆ ไป
- 6 บรรดาญาติวงศ์และสัมพันธมิตรของทศกัณฐ์เข้ามาล้อมรอบ แต่ละคนล้วนมีฤทธิ์
มาก ๆ
- 7 คำประสมที่เป็นคำไทยแท้ ๆ มีที่ใช้ในบทละครตอนนี้มีหลายคำ
- 8 ทั้ง ๆ ที่ถูกแม่บังคับให้เข้าพิธีแต่งงานกับขุนช้างแล้วก็ตาม
- 9 พलयงมมีอายุเพียง 10 ขวบ สามารถเดินทางไปได้ไกล ๆ คนเดียวได้
- 10 นักเรียนแต่งบทร้อยกรองง่าย ๆ ที่มีวรรณศิลป์ได้ไพเราะมาก ๆ



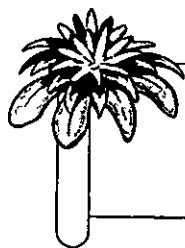
ตอนที่ 2 จงขีดเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อความที่เขียนคำซ้ำถูกต้อง และขีดเครื่องหมาย ✕ หน้าข้อความที่เขียนคำซ้ำไม่ถูกต้อง

- 1 ดินสูงไร่หาค เห็นกัน
- 2 ใจใจชักมักกลับไปแจ้งแก่ใจใจ ๆ จึงสรรเสริญ
- 3 วันปีใหม่ ๆ จะตื่นแต่เช้าแล้วไปตักบาตรที่ทำน้ำ
- 4 ท่านใช้ม้าเร็วเร็วไปแจ้งข่าวศึกแก่กองหน้า
- 5 นายดำดำนาอยู่กลางแจ้งจนหน้าตาล้ำ
- 6 คุณชอบทำอะไรขาด ๆ เกิน ๆ อยู่เรื่อยเรื่อย
- 7 เขาชอบว่าฉัน ต่าง ๆ นา ๆ
- 8 เขาชื่อปากกา 2 โหล ๆ ละ 26 บาท
- 9 เขาทำงานส่ง ๆ เพียงเพื่อจะให้มีการบ้านส่ง
- 10 กุหลาบหอม ๆ อยู่ยาวนานกว่าชนิดอื่น ๆ จริงหรือ

ตอนที่ 3 จงพิจารณาคำในประโยคต่อไปนี้ว่ามีคำใดที่สามารถทำเป็นคำซ้ำได้ ให้นักเรียน
ยกคำนั้นมาเขียนท้ายแต่ละข้อพร้อมเครื่องหมายไม้ยมก

- 1 เขาทำงานหนักมาก =
- 2 ถึงอย่างไรฉันก็จะพยายามทำให้ถึงที่สุด =
- 3 ตัวละครในเรื่องจะมีพฤติกรรมต่างกันออกไปตามอุปนิสัยใจคอของแต่ละคน
=
- 4 เจ้านายและขุนนางมักหาเล่ห์กลมาเล่นเป็นการมหรสพเมื่อมีงานโกนจุก งานบวชหรือ
งานอื่น=
- 5 ท่านบลูเชอร์จึงพูดเอาใจทหารว่า "ตั้งใจเดินเร็วเข้าเกิดเจ้าน้องแก้วทั้งหลายของพี่เอ๋ย"
=
- 6 ผลแห่งความซื่อตรงในทางค้าขาย สิ่งใดที่ขายเป็นชนิดดี ก็ทำประณีตดีจึงหาได้ชุกชุม
=
- 7 รามเกียรติ์ฉบับพระราชนิพนธ์พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย หรือที่เรียกสั้นว่า
รามเกียรติ์รัชกาลที่ 2 =
- 8 เด็กเพชรพระทระหันเข้ามาเมืองเทียวล้ามะเลเทเมาเข้าหมู่ไปตามเหล่าฝูงเด็กจนมีเพื่อน
ทั้งเด็กบ้านเด็กวัด =
- 9 การเรียนในสมัยก่อนจะปล่อยให้เล่นหัวพอกันเสียสองสามวันหรือเจ็ดวัน
=
- 10 ลักษณะรูปทรงของสมเด็จพระเจ้าตากสินเป็นคนสันตติ ทรวงสูงปากแหลม
=





แบบฝึกหัด เรื่อง คำสมาส

ตอนที่ 1 จงแยกคำสมาสต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

- | | |
|-----------------|---------------------|
| 1 ราชการ = | 2 พระพรลา = |
| 3 พุทธบูชา = | 4 สังฆราช = |
| 5 เทศกาล = | 6 กุมภกรรณ = |
| 7 ชติยมานะ = | 8 ทศพิธ = |
| 9 ธรรมจริยา = | 10 คุณธรรม = |
| 11 วรณคดี = | 12 ทศพักตร์ = |
| 13 คชลักษณ์ = | 14 ปัจฉิมราตรี = |
| 15 ไทษกรณ = | 16 ปุณ्यวันตบุคคล = |
| 17 พุทธเพศ = | 18 กฤตภัณฑ์ = |
| 19 สุพรรณบุรี = | 20 จีรกาล = |

ตอนที่ 2 จงรวมคำต่อไปนี้ให้เป็นคำสมาสที่ถูกต้อง

- | | |
|----------------------|--------------------|
| 1 อิศระ + ภาพ = | 11 อุบัติ + เหตุ = |
| 2 ศิลปะ + กรรม = | 12 อัคคี + ภัย = |
| 3 คุณ + สมบัติ = | 13 ยุทธ์ + วิธี = |
| 4 ไทร + ทักษ์ = | 14 อารย + ธรรม = |
| 5 ปิย + มิตร = | 15 บรม + ศาสดา = |
| 6 ปุชนิย์ + วัตถุ = | 16 สังฆ + บาท = |
| 7 วิทยา + ฐานะ = | 17 ปัจฉิม + วัย = |
| 8 พละ + อนามัย = | 18 มโน + ภาพ = |
| 9 ประวัติ + ศาสตร์ = | 19 กิจ + กรรม = |
| 10 อนุ + โมนา = | 20 รัฐ + บาล = |

แบบฝึกหัด
เรื่อง คำสมาสด้วยวิธีสนธิ



ตอนที่ 1 จงแยกคำสมาสด้วยวิธีสนธิต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

- | | |
|-----------------|-------------------|
| 1 ไสยาสน์ = | 2 พฤษภาคม = |
| 3 บดินทร์ = | 4 ภักษานหาร = |
| 5 อมรินทร์ = | 6 ธันวาคม = |
| 7 ศักดานุภาพ = | 8 ศัพทานุกรม = |
| 9 มโหฬาร = | 10 พานรินทร์ = |
| 11 คชลักษณ์ = | 12 ยุทธโรปกรณ์ = |
| 13 สุวรรณาวาส = | 14 คเชนทร์ = |
| 15 นันทนาการ = | 16 รัตนานิเบศร์ = |
| 17 ชลาลัย = | 18 จินตนาการ = |
| 19 ดุริยางค์ = | 20 วิทยาลัย = |

ตอนที่ 2 จงรวมคำต่อไปนี้ให้เป็นคำสมาสด้วยวิธีสนธิที่ถูกต้อง

- | | |
|---------------------|------------------------|
| 1 คัณหา + องค์ = | 11 ราช + อินทร์ = |
| 2 อมร + อินทร์ = | 12 นิล + อุบล = |
| 3 มหา + อธิ = | 13 ปิยะ + ไอรส = |
| 4 สินธุ + อาสนนที = | 14 คุณ + อุปการ = |
| 5 ประชา + อธิปไตย = | 15 สุริย + อุทัย = |
| 6 ราช + อภิเชก = | 16 กุศล + อุบาย = |
| 7 โรค + อาพาธ = | 17 สามัคคี + อาจารย์ = |
| 8 มหา + อัศจรรย์ = | 18 จล + อาจล = |
| 9 ชล + อาลัย = | 19 คมน + อาคม = |
| 10 จิร + อาภรณ์ = | 20 ผล + อาณิสส = |

ภาคผนวก ข.

*** แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน**

*** แบบสอบถามวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย**

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

วิชาภาษาไทย

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

จำนวน ๔๐ ข้อ

เรื่องแบบสร้างของคำ

(คำมูล คำมูลคำไทย คำมูลคำบาลีและคำสันสกฤต คำประสม คำซ้อน คำซ้ำ และคำสมาส)

คำสั่ง จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว

๑ ข้อใดเป็นคำมูล

- ก เข้าตรู รัชกาล สละสลวย
- ข นาฬิกา เศรษฐี อัปสร
- ค กล้วยหอม หนองน้ำ สารพัด
- ง สถานการณ์ ปัจฉิมิตร มณฑล

๒ ข้อใดเป็นคำประสมทุกคำ

- ก เรือใบ ดาวเทียม น้ำแข็ง
- ข แมงก ปิ่นโต เขกยาม
- ค ผีเสื้อ น้ำหก กระโปรง
- ง กางเกง แม่น้ำ ช่างน้อย

๓ ข้อใดเป็นคำประสมทุกคำ

- ก ยี่ห่อ ทูบตี รวมใจ
- ข ชักฟอก เหี่ยวแห้ง จิตใจ
- ค นักเรียน คะแนน ตั้งใจ
- ง ดอกเบี๋ย ขาวนา ทุกข์ใจ

๔ ข้อใดเป็นคำประสมคำนามทุกคำ

- ก ร่วมใจ ไวใจ ตั้งใจ
- ข ล่อลวง เลือดเย็น ขัดคอ
- ค เล่นตัว เล่นพวก เล่นหาย
- ง ต้นไม้ การคลัง เครื่องละคร

๕ ข้อใดเป็นคำซ้อนทุกคำ

- ก ผูกพัน เอียงอาย มอมแมม
- ข รัฐมนตรี เข้มแข็ง ตัวมเดียว
- ค วัฒนธรรม ติดต่อ รุ่งรัง
- ง ผีพุ่งได้ โลเล ใจเ่ง

๖ ข้อใดเป็นคำซ้อนทุกคำ

- ก มัวหมอง กันชน ลูกเต๋า
- ข สวยงาม ผลักไส ฟันฟาง
- ค เสือสาด วีรชน เคราะห์ร้าย
- ง พุดคุย ใจร้อน กราบกราน

๗ ข้อใดเป็นคำประสมคำวิเศษณ์ทุกคำ

- ก ว้าวุ่น ยกเว้น ต่อตา
- ข ให้ท่า แผ่วเบา ขนส่ง
- ค นาดู น่ากิน น่ารัก
- ง ไว้วตัว เรียบเรียง เกล้ากระผม

๘ คำซ้ำในข้อใดมีความหมายเป็นสำนวน

- ก อาการเฉื่อยๆ
- ข ของกล้วยๆ
- ค ออกไปให้ไกลๆ
- ง เรื่องเล็กๆน้อยๆ

- ๙ คำซ้ำในข้อใดมีลักษณะต่างจากข้ออื่น
- เธอต้องอ่านหนังสือให้มาก ๆ
 - เขามีเงินเป็นล้าน ๆ
 - เขามีความรู้ ๆ ปลาย ๆ
 - เธอกินลำไยเป็นกิโล ๆ
- ๑๐ ข้อใดใช้คำซ้ำได้ถูกต้อง
- ทุกคนมีความคิดต่าง ๆ นานา ๆ
 - ควรพิสูจน์ให้เห็นจะ ๆ กันไปเลย
 - คุณพ่อไปซื้อที่ ๆ จังหวัดลำปาง
 - ในที่ประชุมทุกคนพูดกันแปลก ๆ ไป
- ๑๑ ข้อใดเป็นคำสมาสทุกคำ
- สังฆทาน วาตภัย พรหมาสตร์
 - บุตรภรรยา สุนทรพจน์ รสนิยม
 - เทศาภิบาล สุริโยทัย วิเทโศบาย
 - จุฬาลงกรณ์ สามัคยาจารย์
พหุุปการ
- ๑๒ ข้อใดเป็นการสร้างคำต่างจากข้ออื่น
- ทรัพยากร อักโยภาส
จุฬาลงกรณ์
 - วิศวกรรม พุทธานุภาพ
พัสดราภรณ์
 - วารดิถี เจตคติ พฤติกรรม
 - พจนานุกรม ราชนยานุสรณ์
สินธวานนท์
- ๑๓ ข้อใดเป็นการสมาสคำที่ถูกต้องทุกคำ
- สัตว์แพทย์ ผลงานสังส์ อดีตกาล
 - สิทธิ์บัตร มัคคุเทศก์ สุนทรพจน์
 - ลักษณะนาม ฉันทลักษณ์
สาธารณสุข
 - วิทยฐานะ ทศเศียร สีนันท

- ๑๔ ข้อใดเป็นการสร้างคำสมาสด้วยวิธีสนธิ
- กลอุบาย ผลการ นวนิยาย
 - คุณธรรม สยมพร จารชน
 - ราชโอรส ทรัพย์สมบัติ
มหาอุทกภัย
 - ราเชนทร์ ฉันทานุมัติ
เทศาภิบาล
- ๑๕ ข้อใดเป็นคำมูลทุกคำ
- ม้านั่ง นฤคหิต คะยั่นกะยอ
 - แมมด คชสาร มหามุรุษ
 - ลูกกวาด อันธพาล ป้าง
 - กระดาศ สารพัด เสบียง
- ๑๖ ข้อใดเป็นคำประสมคำนามกับคำกริยาทุกคำ
- น้ำตก ข้าวต้ม ส้มตำ
 - ใจดำ หม้อข้าว ใบพัด
 - กันชน ห้องเรียน นักเขียน
 - เครื่องดื่ม น้ำหวาน บ้านพัก
- ๑๗ ข้อใดมีคำประสมทั้งสามคำ
- ฝอยทอง น้านอง ถุงเท้า
 - ไฟฟ้า รถยนต์ ตลาด
 - ดอกเบี๋ย พิษณุ โรงพัก
 - แม่ทัพ แว่นตา ยางลบ
- ๑๘ คำในข้อใดเป็นคำสันสกฤตทุกคำ
- ราตรี พัฒนา ทุกข์
 - พฤษภา ราษฎร ศฤงคาร
 - รัตติกาล อักษร อัมผาสัย
 - ปัญญา รุกข์ จุฬา

๑๙ คำในข้อใดเป็นคำหลายพยางค์ที่เกิด

จากการกร่อนเสียงทุกคำ

ก มะขาม กระโจน มะลิ

ข ตะวัน นกกระจอก สะดวก

ค สะไ้ ทะซาบ มะกรูด

ง สะตือ ลูกกระดุม ประท้วง

๒๐ ข้อใดเป็นคำบาลีทุกคำ

ก กิริยา ปฐม โมลี

ข สภาพ สถาน พัสตุ

ค ธรรมะ อาชญา อารยะ

ง แพทย์ สัตย์ ปรีชา

๒๑ คำในข้อใดเป็นคำซ้อนเพื่อเสียง

ก รุ่งรัง รกร้าง รุ่งรัง

ข บากบัน บอบบาง บิดเบียน

ค ทอดทั้ง ทาบทาม ทอดถอน

ง กรอบแกรบ กรีดกราด

กระด้างกระเดื่อง

๒๒ ข้อใดไม่ใช่คำซ้อน

ก ป่าไผ ความหลัง นกหวีด

ข ร่างกาย บาปกรรม กลอมเกลี้ยง

ค เรือนทับกระทอม จิตใจ เขตแดน

ง โบราณเด็กดำบรรพ์ กักขัง

กว้างใหญ่

๒๓ คำซ้ำในข้อใดเน้นความหมายเป็น
พหูพจน์

ก เขาเลือกเอาแต่ชิ้นโตๆ

ข เขาทำทาเป็นเด็กๆ

ค ปลาตัวนี้ยังเป็นๆอยู่เลย

ง เขาสวมเสื้อขาวๆมาทุกวัน

๒๔ คำในข้อใดเป็นคำสมาสทุกคำ

ก อัคคีภัย พลเมือง อุดุนิยม

ข วิทยาเขต กรินทร์ ธุรการ

ค บุรุษโทษ วารดิถี นานาชนิด

ง เคมีภัณฑ์ วนาราม สมณเพศ

๒๕ คำว่า อัคคี + โอบาส เมื่อสมาสด้วย
วิธีสนธิจะเป็นคำใด

ก อัคโคบาล

ข อัคโอบาส

ค อัคโยบาล

ง อัคคิโยบาล

๒๖ คำว่า หัตถาจารย์ เมื่อแยกสนธิตรงกับข้อใด

ก หัตถิ + จารย์

ข หัตถิ + อาจารย์

ค หัตถา + จารย์

ง หัตถ + อาจารย์

๒๗ คำซ้ำในข้อใดมีลักษณะต่างจากข้ออื่น

ก ฉันชอบซื้อปลาเป็นๆ

ข เรื่องนี้เป็นเรื่องที่หมู่มาก

ค ไปๆมาๆเขาก็แต่งงานกัน

ง ชีวิตของเขาทั้งสองเลยลุ่มๆ
ดอนๆ

๒๘ ข้อใดเป็นคำมูลทุกคำ

ก กางเกง หัวใจ ลูกน้ำ

ข ซ่อม จังหวัด หนังสือ

ค มะม่วง ชมพู ชาวสวน

ง ช่างพิมพ์ แม่เบี้ย ดีใจ

๒๙ คำประสมในข้อใดมีการสร้างคำเหมือน
คำว่า “ ทองหยอด ทองม้วน -
ทองหยิบ ”

- ก บัวลอย บัวงาม บัวบาน
- ข น้ำค้าง น้ำเชื่อม น้ำวน
- ค ผ้าห่ม ผ้าไหว้ ผ้าม้วน
- ง ข้าวหุง ข้าวสุก ข้าวปลา

๓๐ ข้อใดไม่ใช่คำประสมทุกคำ

- ก ลูกน้ำ เนื้อสัตว์ ข้าวเย็น
- ข ลูกเลี้ยง เนื้อสด ข้าวขาว
- ค ลูกโป่ง เนื้อหอม ข้าวต้ม
- ง ลูกหลาน เนื้อตัว ข้าวปลา

๓๑ คำซ้ำในข้อใดมีความหมายคงเดิม

- ก พวกหนุ่มๆสาวๆชวนกันไปเที่ยว
- ข เรื่องนี้เป็นเรื่องผัวๆเมียๆเขา
- ค พวกพี่ๆน้องๆมาพบกัน
- ง เขาหุงข้าวสุกๆดิบๆ

๓๒ ฉันทาคม เป็นการสร้างคำแบบใด

- ก คำประสม
- ข คำซ้อน
- ค คำซ้ำ
- ง คำสมาสด้วยวิธีสนธิ

๓๓ คำในข้อใดเป็นคำบาลีทั้งหมด

- ก กรีหา กากี มนุษย์
- ข การบูร กะลาสี สามานย์
- ค รัฐ โภหาร อัคคี
- ง ศาลา อีสิ อรรณพ

๓๔ คำในข้อใดเป็นคำสันสกฤตทั้งหมด

- ก วิทยา อัจฉริยะ จรรยา
- ข กำลัง กรุณา ศิลป
- ค กุหลาบ ดัชนี เนตร
- ง วิชา สมัคร อิทธิ

๓๕ ข้อใดเป็นคำมูล

- ก เรือรบ แยกเต้า จับใจ
- ข เครื่องบิน ชุนทอง ใฝ่ฝัน
- ค สะดุ้ง ดูเหว้า วิวาร์
- ง ตกใจ กางเขน ผัวเมีย

๓๖ ข้อใดเป็นคำมูลพยางค์เดียวทุกคำ

- ก เสือ นก ขวาง
- ข ขนม ขนอง ขโมย
- ค เสวย สนิม สนม
- ง ตลบ ตลาด ตลอด

๓๗ คำว่า “ งามจากลำห้วย ”

เป็นคำประเภทใด

- ก คำซ้ำ
- ข คำซ้อน
- ค คำสมาส
- ง คำประสม

๓๘ ข้อใดเป็นคำประสมทุกคำ

- ก โบราณ ไฟฟ้า ไข่ไก่
- ข นกเขา อดทน ไข่ข้าว
- ค โรงงาน แม่ทัพ ไข่หวาน
- ง กัดขวาง จิตใจ ไข่เน่า(พันธุ์ไม้)

๓๙ “ศิลปชีพ” ประกอบด้วยคำใดบ้าง

- ก ศิลปา + ชีพ
- ข ศิลปะ + ชีว
- ค ศิลปะ + อาชีพ
- ง ศิลปะ + อา + ชีพ

๔๐ ข้อใดอ่านผิด

- ก อักษรศาสตร์ อ่านว่า
อัก-สอ-ระ-สาด
- ข ประวัติศาสตร์ อ่านว่า
ประ-หวัด-ติ-สาด
- ค. สาธารณสุข อ่านว่า
สา-ทาน-ระ-นะ-สุข
- ง. ภูมิศาสตร์ อ่านว่า พู-มิ-สาด

แบบสอบถามวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย

ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง แบบสอบถามนี้เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย

ขอให้นักเรียนอ่านข้อความในแต่ละข้อ คิดอย่างรอบคอบว่านักเรียนมีความคิดเห็นต่อ

ข้อความ แต่ละข้อมากน้อยเพียงไร แล้วจึงเลือกโดยกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรง

กับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ที่	รายการ	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1	นักเรียนชอบเรียนหลักภาษาไทย					
2	นักเรียนมีความมั่นใจในความรู้จากการเรียนหลักภาษาไทย					
3	นอกจากในคาบเรียนหลักภาษาไทยแล้ว นักเรียนชอบทบทวนบทเรียนด้วยตนเองนอกเวลา					
4	นักเรียนอยากเรียนเนื้อหาหลักภาษาไทยเรื่องอื่น ๆ เพิ่มเติม					
5	นักเรียนรู้สึกว่าหลักภาษาไทย เป็นเรื่องน่าสนใจในการเรียนรู้					
6	นักเรียนสามารถนำความรู้จากการเรียนหลักภาษาไทยไปแก้ไขและใช้ได้ถูกต้อง เมื่อพบคำที่เขียนหรืออ่านผิดในสื่อมวลชน เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ หรือเอกสารต่าง ๆ					
7	นักเรียนมีความรู้สึกว่า หลักภาษาไทยเป็นเนื้อหาที่น่าสนใจมาก เพราะไม่ซับซ้อน					
8	นักเรียนสามารถนำความรู้จากการเรียนหลักภาษาไทยไปใช้เป็นพื้นฐานที่ดีในการเรียนวิชาอื่น ๆ					
9	นักเรียนมีความตั้งใจขณะเรียนหลักภาษาไทย					
10	นักเรียนเรียนหลักภาษาไทยแล้วทำให้นักเรียนมีความมั่นใจในการอ่าน การเขียน สามารถใช้ภาษาดีขึ้น					

ที่	รายการ	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
11	นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อการทำแบบฝึกหัด หลักภาษาไทย					
12	นักเรียนรู้สึกว่หลักภาษาไทยน่าเรียนรู้ เพราะใช้ได้ ในชีวิตประจำวัน					
13	นักเรียนตั้งใจทำกิจกรรมประกอบการเรียน หลักภาษาไทย					
14	การเรียนหลักภาษาไทยทำให้นักเรียนพัฒนาตนเอง รู้จักค้นคว้าด้วยตนเอง					
15	นักเรียนตั้งใจทำกิจกรรมประกอบการเรียน หลักภาษาไทย					
16	นักเรียนคิดว่าสามารถใช้ความรู้จากการเรียน หลักภาษาไทยไปศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นได้					
17	นักเรียนคิดว่าการเรียนหลักภาษาไทยทำให้นักเรียน รู้จักการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์					
18	นักเรียนสนใจดูรายการ โทรทัศน์ที่ส่งเสริมความรู้ หลักภาษาไทย					
19	นักเรียนตั้งใจทำแบบฝึกหัดวิชาภาษาไทย					
20	นักเรียนคิดว่าการเรียนหลักภาษาไทย ทำให้นักเรียน ชอบค้นคว้าเพิ่มเติม					

ภาคผนวก ค.

- * คุณภาพของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย**
- * คุณภาพของแบบสอบถามเจตคติต่อการเรียนหลักภาษาไทย**

คุณภาพของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย

ตาราง 7 แสดงค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย จำนวน 40 ข้อ ตามลำดับดังนี้

ข้อที่	P	r	ข้อที่	P	r
1	0.42	0.20	21	0.38	0.23
2	0.39	0.20	22	0.39	0.28
3	0.46	0.23	23	0.40	0.33
4	0.34	0.20	24	0.38	0.24
5	0.35	0.21	25	0.38	0.26
6	0.35	0.22	26	0.44	0.41
7	0.37	0.38	27	0.37	0.48
8	0.39	0.22	28	0.41	0.22
9	0.32	0.21	29	0.35	0.24
10	0.35	0.20	30	0.32	0.23
11	0.45	0.33	31	0.42	0.41
12	0.51	0.40	32	0.38	0.23
13	0.44	0.21	33	0.36	0.26
14	0.44	0.21	34	0.37	0.21
15	0.43	0.22	35	0.36	0.39
16	0.38	0.23	36	0.37	0.21
17	0.39	0.31	37	0.33	0.20
18	0.38	0.22	38	0.30	0.27
19	0.44	0.50	39	0.36	0.21
20	0.45	0.60	40	0.39	0.21

ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย เท่ากับ 0.71
(ทดสอบหาค่าความเชื่อมั่นกับนักเรียนจำนวน 100 คน)

คุณภาพของแบบสอบถามเจตคติต่อการเรียนหลักภาษาไทย

ตาราง 8 แสดงค่าอำนาจจำแนกรายข้อ ของแบบสอบถามเจตคติต่อการเรียนหลักภาษาไทย
จำนวน 20 ข้อ ตามลำดับดังนี้

ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก
1	0.20
2	0.38
3	0.20
4	0.38
5	0.28
6	0.24
7	0.23
8	0.30
9	0.24
10	0.21
11	0.21
12	0.40
13	0.21
14	0.20
15	0.20
16	0.23
17	0.21
18	0.25
19	0.22
20	0.20

ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย เท่ากับ 0.60
(ทดสอบหาค่าความเชื่อมั่นกับนักเรียนจำนวน 100 คน)

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวไศภิต รุ่งทอง
วันเดือนปีเกิด	21 ตุลาคม 2503
สถานที่เกิด	เขตบางเขน (เขตสายไหมในปัจจุบัน) กรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	216 หมู่ 2 แขวงคลองถนน เขตสายไหม กรุงเทพมหานคร โทรศัพท์ 0-1371-6711
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	อาจารย์ 3 ระดับ 8
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนธัญรัตน์ ตำบลรังสิต อำเภอธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี โทรศัพท์ 0-2577-1577 0-2577-2343
ประวัติการศึกษา	
พ ศ 2522	ป ก ศ จากวิทยาลัยครูพระนคร กรุงเทพมหานคร
พ ศ 2526	กศ บ เกษตรนิยมอันดับ 2 (ภาษาไทย) จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางเขน
พ ศ 2549	กศ ม (การมัธยมศึกษา) จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ