

495. 51075

ป 622 ก

5. 5

การศึกษาดุลยภาพทางการเรียนและความสนใจในวิชาภาษาไทย
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วย
การใช้เกมและเพลงประกอบการสอน

ปริญญานิพนธ์

ของ

ปิยะศักดิ์ ลินทรัพย์

23 เม.ย. 2535

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต

กันยายน 2530

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

177709

การศึกษาลักษณะทางการ เรียนและความสนใจในวิชาภาษาไทย
ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วย
การใช้เกมและเพลงประกอบการสอน

บทคัดย่อ

ของ

ปิยะศักดิ์ สิ้นทรัพย์

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต

กันยายน 2530

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาดัชนีสมรรถภาพทางการเรียนและความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนด้วยการใช้ เกมและเพลงประกอบการสอน

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนห้วยตะพานวิทยาคม อำเภอห้วยตะพาน จังหวัดอุบลราชธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2530 จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 30 คน กลุ่มควบคุม 30 คน นักเรียนในกลุ่มทดลองได้รับการสอนด้วยการใช้ เกมและเพลงประกอบการสอน นักเรียนในกลุ่มควบคุมได้รับการสอนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 ใช้เวลาในการทดลอง 14 คาบ คาบละ 50 นาที และใช้เนื้อหาเดียวกัน ดำเนินการทดลองโดยใช้แผนการวิจัยแบบ Randomized Control Group Pretest - Posttest Design. เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลคือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย (มีความเชื่อมั่น .81) และแบบสอบถามวัดความสนใจในวิชาภาษาไทย (มีความเชื่อมั่น .84) วิเคราะห์ข้อมูลโดยการทดสอบค่าสถิติ (t-test)

ผลการศึกษาพบว่า

1. นักเรียนกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนในกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนกลุ่มทดลองมีความสนใจในวิชาภาษาไทยสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. นักเรียนทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีพัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
4. นักเรียนในกลุ่มทดลองมีพัฒนาการของความสนใจสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
5. นักเรียนในกลุ่มควบคุมมีพัฒนาการของความสนใจสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

A STUDY OF MATHAYOM SUKSA II STUDENTS' THAI LANGUAGE
ACHIEVEMENT AND INTEREST THROUGH LEARNING
WITH GAMES AND SONGS

AN ABSTRACT

BY

PIYASAK SINCUP

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

September 1987

The purpose of this study was to study the academic achievement and interest in Thai subject of Mathayom Suksa II students through learning with games and songs.

The samples were the 60 Mathayom Suksa II students in Huathaphanwittayakom School, Amper Huathaphan, Ubonrachatanee Provice, during the first semester of the 1987 academic year. Those samples were devided into equivalent groups of 30 students each. The experimental group was taught by games and songs. The control group was taught by the plan of the Regional Supervisory Unit 10.

Each group had to study the same content for 14 periods (1 period = 50 minutes). The research design of this experiment was the randomized control group pretest - posttest design. The research instruments were the academic achievement test in Thai subject (reliability = .81) and the interest test in Thai subject (reliability = .84). The t-test was used to analyzing the data.

The results were as follows :

1. The academic achievement in Thai subject of the experimental group was significantly higher than the control group at .05 level.
2. The interest in Thai subject of the experimental group was significantly higher than the control group at .01 level.

3. There was significantly higher at the .01 level in academic achievement development in both group.

4. The interesting development of the experimental group was significantly higher at .01 level.

5. The interesting development of the control group was significantly higher at .05 level.

คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำตัวนิสิต และคณะกรรมการสอยได้พิจารณาปฏิญานินพนธ์
ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

คณะกรรมการที่ปรึกษา

คณะกรรมการสอย

.....ประธาน
.....กรรมการ

.....ประธาน
.....กรรมการ
.....กรรมการ

ประกาศคุณูปการ

ด้วยความสำนึกในพระคุณของบิดา-มารดา และบรรพบุรุษ งานวิจัยฉบับนี้
จึงสำเร็จลงด้วยดี

ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุมานิน รุ่งเรืองธรรม
รองศาสตราจารย์ ดร.สมบุญ ชิตพงศ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนันท์ ศลโกสม
และอาจารย์พิศศรี แจ้งไพร ที่ให้ความอนุเคราะห์ ช่วยเหลือ แนะนำ แก้ไขให้งานวิจัย
ถูกต้องสมบูรณ์ด้วยดีตลอดมา

กราบขอบพระคุณ อาจารย์สุนทร สุขบุญ ผู้อำนวยการโรงเรียนหัวตะพานวิทยาคม
อาจารย์ในหมวดวิชาภาษาไทย และคณาจารย์ทุกท่าน ที่ให้ความอนุเคราะห์ช่วยเหลือ
และอำนวยความสะดวกในการวิจัย ขอขอบใจนักเรียนทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการ
เก็บรวบรวมข้อมูล

กราบขอบคุณ คุณทวี มาตรโพธิ์ อาจารย์รัชนี้ มาตรโพธิ์ อาจารย์ประเสริฐ
บุญสุข คุณอัมพร บุญสุข ตลอดจนญาติ พี่ น้อง ทุกคนที่ให้ความสนับสนุน ทั้งกำลังใจ
กำลังทรัพย์ และกำลังปัญญา แก่ผู้วิจัยจนงานวิจัยสำเร็จลงได้

ขอขอบคุณ นิธิปริญญาไท วิชาเอกการมัธยมศึกษา สาขาการสอนภาษาไทย
รุ่นปีการศึกษา 2528 ที่ให้ความช่วยเหลือและให้กำลังใจในการทำปริญญานิพนธ์ด้วยดี
ตลอดมา

คุณค่าของงานวิจัยฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระรัตนตรัย คุณบิดา-มารดา
และบรรพบุรุษ ตลอดจนครู อาจารย์ ของผู้วิจัยทุกท่าน

ปิยะศักดิ์ สินทรัพย์

สารบัญ

บทที่

หน้า

1	บทนำ	1
	ภูมิหลัง	1
	ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	4
	ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	4
	ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	5
	นิยามศัพท์เฉพาะ	5
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม	8
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเพลง	19
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสนใจ	26
	สมมุติฐานของการศึกษาค้นคว้า	30
3	วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	31
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	31
	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	31
	แบบแผนของการทดลอง	41
	วิธีดำเนินการทดลอง	42
	การวิเคราะห์ข้อมูล	45
	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	45

4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	49
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการทดลอง	49
เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยระหว่าง กลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม	50
เปรียบเทียบความสนใจในวิชาภาษาไทยระหว่างกลุ่มทดลองกับ กลุ่มควบคุม	52
ศึกษาพัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองและ กลุ่มควบคุม	53
ศึกษาพัฒนาการของความสนใจในวิชาภาษาไทย ของกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม	54
5 สรุปผล อภิปรายผล และขอเสนอแนะ	56
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	56
สมมุติฐานของการศึกษาค้นคว้า	56
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	57
การวิเคราะห์ข้อมูล	58
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า	59
อภิปรายผล	60
ขอเสนอแนะ	65
บรรณานุกรม	67
ภาคผนวก	75

บัญชีตาราง

ตาราง

หน้า

1	แสดงกรรวิธีวิเคราะห์จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมวิชาภาษาไทย.....	33
2	แสดงรายชื่อเกมและเพลงประกอบการสอนกลุ่มทดลอง	34
3	แสดงวิธีการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10	36
4	แสดงตารางวิเคราะห์ข้อสอบตามจุดประสงค์การเรียนรู้	37
5	แบบแผนการทดลอง	41
6	เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม	49
7	เปรียบเทียบความสนใจในวิชาภาษาไทยระหว่าง กลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม	51
8	แสดงพัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภายในกลุ่ม ทดลองและภายในกลุ่มควบคุม	53
9	แสดงพัฒนาการของความสนใจในวิชาภาษาไทยภายในกลุ่ม ทดลองและภายในกลุ่มควบคุม	55

ภูมิหลัง

หลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้นพุทธศักราช 2521 กำหนดจุดประสงค์ของวิชาภาษาไทย เพื่อให้เกิดความงอกงามในการใช้ภาษาตามวัยและศักยภาพ ให้พัฒนาทักษะในการพูด การอ่าน การเขียน การฟัง การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับหนังสือหรืองานประพันธ์อย่างมีเหตุผล สามารถสังเกตลักษณะของภาษาไทยและเข้าใจหลักภาษาจนสามารถใช้ติดต่อสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นักเรียนที่จะบรรลุถึงจุดประสงค์ของหลักสูตร จะต้องเป็นบุคคลที่สามารถใช้ภาษาไทยในการติดต่อสื่อสารได้อย่างถูกต้องเหมาะสมกับกาลเทศะและบุคคล สามารถใช้ภาษาในการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ แต่จากการทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาไทยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นพบว่า ความสามารถในการใช้ภาษาไทยของนักเรียนต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานแทบทั้งสิ้น โดยเฉพาะเขตการศึกษา 7, 9, 10 และ 11 (หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา 2528 : 66) และในปี พ.ศ. 2528 หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา (กรมวิชาการ 2528 : 8 - 10) ได้ตรวจสอบคุณภาพทางการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายทั่วประเทศพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยอยู่ในเกณฑ์ที่ต้องปรับปรุง โดยเฉพาะในเขตการศึกษา 10 และ 11 ต่ำกว่าเกณฑ์เฉลี่ยของประเทศอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากการประเมินผลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าการเรียนการสอนในวิชาภาษาไทยยังไม่บรรลุผลตามจุดประสงค์ของหลักสูตร

การศึกษาถึงสาเหตุที่ทำให้การเรียนการสอนไม่ประสบผลสำเร็จตามจุดประสงค์พบว่า สาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหา คือ การที่ครูสอนโดยไม่เน้นทักษะทางภาษา ขาดความรู้และทักษะในการสอน ไม่มีความกระตือรือร้นที่จะคิดค้นวิธีสอนและอุปกรณ์การสอนมาใช้ในการสอนนักเรียน มุ่งการจำเนื้อหา มากกว่าการฝึกให้คิดแก้ปัญหา ครูสอนโดยยึดตนเองเป็น

ศูนย์กลางไม่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกและฝึกทักษะทางภาษาอย่างจริงจัง (สุจิต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์พรหม 2523 : 6 - 10) สอดคล้องกับ ไพฑูรย์ ลินลารัตน์ (ไพฑูรย์ ลินลารัตน์ 2526 : 274 - 381) ที่สรุปปัญหาไว้ว่า ปัญหาการเรียนการสอนภาษาไทยเกิดจากตัวครูและนักเรียนเป็นสำคัญ ปัญหาที่มาจากครู ก็คือ ครูสอนโดยไม่คำนึงถึงหลักสูตร ยึดแบบเรียนเป็นหลัก ขาดการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม สอนโดยเน้นเนื้อหามากกว่าให้นักเรียนฝึกทักษะ การเรียนการสอนไม่สัมพันธ์กับชีวิตจริง ส่วนปัญหาที่มาจากนักเรียน ได้แก่ การที่นักเรียนบางส่วนคิดว่าตนใช้ภาษาไทยอยู่แล้ว ไม่จำเป็นต้องมาเรียนซ้ำอีก นักเรียนมีความเห็นว่าครูที่สอนภาษาไทยส่วนมากเคร่ง ระเบียบ ไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นของนักเรียน ประกอบกับการที่ผู้ปกครองนักเรียน ไม่เห็นความสำคัญของภาษาไทย จึงไม่สนับสนุนให้เรียนภาษาไทยเท่ากับภาษาต่างประเทศ (คณะกรรมการโครงการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2524 : 2) จากเหตุดังกล่าวจึงทำให้นักเรียนขาดความรู้ ขาดความสนใจ มีเจตคติที่ไม่ดีต่อภาษาไทยและเห็นความสำคัญของภาษาน้อย ส่งผลให้การเรียน การสอนไม่ประสบความสำเร็จตามจุดหมายของหลักสูตรที่กำหนดไว้

เพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น ครูต้องหาวิธีสอนให้นักเรียนสนใจ ใครู้ใครเรียนมากยิ่งขึ้น เพราะความสนใจจะเป็นแรงจูงใจให้เกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนานไม่เบื่อหน่าย การสอน ก็จะประสบผลสำเร็จได้โดยง่าย (กรมวิชาการ 2521 : 1) การใช้เกมและเพลง ประกอบการสอน เป็นแนวทางหนึ่งที่จะก่อให้เกิดความสนใจในการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี เพราะมนุษย์โดยทั่วไปมีความต้องการที่จะได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินอยู่แล้ว เกม และเพลงเป็นกิจกรรมสากลที่ก่อให้เกิดความสนุกได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะนักเรียน ในระดับมัธยมศึกษาซึ่งเป็นวัยรุ่นที่ไม่ชอบอยู่นิ่ง ชอบและสนใจเข้าร่วมกิจกรรมที่สนุกสนาน แปลกใหม่ ทำลายความสามารถ เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน (มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมาธิราช 2524 : 67 - 73)

✧ ✧ การใช้เกมและเพลงประกอบการสอนเป็นการเรียนแบบเล่นปนเรียน (Play Way) ที่มุ่งให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน สนใจเรียนด้วยความเต็มใจ โดยครู ไม่ต้องบังคับ การเรียนรู้จะเกิดขึ้นโดยไม่รู้ตัว (ปิ่น มาลากุล 2524 : 12)

จากการวิจัยของ สมศักดิ์ ชำนาญกิจ (สมศักดิ์ ชำนาญกิจ 2523 : 41) ที่ศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนและความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 พบว่า เพลงสามารถทำให้นักเรียนมีความสนใจและทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน สูงกว่าการสอนตามปกติ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สมพล ชูปบุชา (สมพล ชูปบุชา 2524 : 81) ที่ทดลองใช้เกมและเพลงประกอบการ สอนวิชาหลักภาษาไทยในระดับ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า เกมและเพลงทำให้นักเรียนมีความสนใจในการ เรียนมากกว่า การสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เช่นเดียวกับที่ โคเฮน (Cohen. 1978 : 248) ศึกษาผลการใช้เกมสถานการณ์สอนภาษาอังกฤษกับนักเรียนที่ไม่ค่อยสนใจ ในการเรียน พบว่า 84 % เห็นว่า เกมสถานการณ์น่าสนใจมากกว่าการสอนธรรมดา 75 % สนใจเรียนมากขึ้น และ 61 % เห็นว่า การใช้เกมสถานการณ์ทำให้เข้าใจบทเรียนมากขึ้น

นอกจากเกมและเพลงจะสามารถสร้างความสนใจในการ เรียนได้แล้วยังสามารถใช้ฝึกทักษะการใช้ภาษาให้นักเรียนได้อีกด้วย เพราะในขณะที่เล่นเกมผู้เล่นจะต้องทำ กิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง ต้องคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจอย่างรวดเร็วเพื่อจะเป็นผู้ชนะ ในการเล่นเกม ผู้เล่นจะต้องสื่อสารความคิดและการกระทำของตนให้คนอื่นรับรู้ ทักษะ ทางภาษาจึงเกิดขึ้นตามธรรมชาติ เพลงสามารถใช้ฝึกทักษะการอ่านออกเสียง ใช้สรุป บทเรียนและนำเข้าสู่บทเรียนเพื่อสร้างความสนใจในการ เรียนให้เกิดขึ้นเป็นไปตามกฎ การเรียนรู้อย่างรวดเร็วของ ธอร์นไดค์ (Thorndike. 1969 : 345) ดังศึกษาได้จาก งานวิจัยของ พินเตอร์ (Pinter. 1977 : 710) ที่ทดลองใช้เกมประกอบการ สอน สะกดคำในภาษาอังกฤษพบว่า เกมประกอบการ สอน ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนของ นักเรียนสูงขึ้น ในวิชาภาษาไทยมีการวิจัยพบว่า การใช้ เกมประกอบการ สอนวิชาหลัก ภาษาไทยในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนสูงกว่า การสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 (บงกช ศุภชาติ 2527 : 48 มานพ ศรีเทียม 2527 : 52 อัญชลี สุคนธา 2527 : 58)

จากเอกสารและงานวิจัยสรุปได้ว่า การใช้ เกมและ เพลงประกอบการ สอนทำให้นักเรียนมีความสนใจและมีผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนสูงกว่าการสอนตามปกติ สามารถใช้ฝึก การคิดแก้ปัญหา ใช้สร้างความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มและฝึกทักษะการใช้ภาษาได้ด้วย ดังนั้น

ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำเอาเกมและเพลงมาประกอบการสอนภาษาไทยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนภาษาไทยให้บรรลุผลตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร

ความมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน กับนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10
2. เพื่อเปรียบเทียบความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน กับนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10
3. เพื่อศึกษาพัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน และนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10
4. เพื่อศึกษาพัฒนาการของความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน และนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

1. ผลการวิจัยครั้งนี้ ทำให้ได้เกมและเพลงประกอบการสอนภาษาไทย อันเป็นแนวทางในการสร้างความสนใจให้กับนักเรียน
2. ผลการวิจัยครั้งนี้ จะเป็นแนวทางในการเสริมสร้างความคิดที่จะปรับปรุงการเรียนการสอนภาษาไทยให้เหมาะสมกับธรรมชาติของผู้เรียน

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากร ประชากรเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนห้วยตะพานวิทยาคม อำเภอห้วยตะพาน จังหวัดอุบลราชธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2530 จำนวนประชากร 238 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนห้วยตะพานวิทยาคม อำเภอห้วยตะพาน จังหวัดอุบลราชธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2530 จำนวน 60 คน โดยสุ่มตัวอย่างมา 2 ห้องเรียนจากประชากร 6 ห้องเรียน แล้วนำมาจับสลากแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง 30 คน กลุ่มควบคุม 30 คน

3. เวลาที่ใช้ในการทดลอง ใช้เวลาทั้งหมดกลุ่มละ 14 คาบ คาบละ 50 นาที สัปดาห์ละ 4 คาบ

4. เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง นำมาจากหนังสือแบบเรียนวิชาภาษาไทย ชุดทักษะสัมพันธ์ เล่ม 2 ตามหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2521 เรื่อง ความดีไม่รู้จักล้นสูญ และนิทานค่ากลอนเรื่อง พระอภัยมณี

5. ตัวแปรที่ศึกษา

5.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่

5.1.1 การสอนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน

5.1.2 การสอนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์

เขตการศึกษา 10

5.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

5.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย

5.2.2 ความสนใจในวิชาภาษาไทย

คำนิยามศัพท์เฉพาะ

1. เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีการกำหนดผู้เล่น กฎ กติกา วิธีการแข่งขัน และมีจุดประสงค์การเล่นที่แน่นอนชัดเจน บุคคลที่ทำตาม กฎ กติกา และวิธีการเล่นได้ถูกต้องรวดเร็วที่สุด เป็นผู้ชนะในการแข่งขัน

2. เพลง หมายถึง การนำเอาคำประพันธ์ทั้งร้อยแก้ว และร้อยกรองมาใส่ทำนอง และจังหวะเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน

3. การสอนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน หมายถึง การนำเอาเพลงและเกมมาประกอบในขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่งในการสอนวิชาภาษาไทย โดยยึดหลักการสร้างและเลือกเกมของ ทรูบลัด และซาโบ (Trueblood and Szabo. 1977 : 35 - 40) ซึ่งต้องเลือกเกมและเพลงให้เหมาะสมกับวัย ความสามารถ ความสนใจของนักเรียน คำนึงถึงเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยมีขั้นตอนการสอนดังนี้

- ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างความสนใจ
- ขั้นที่ 2 ขั้นแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้
- ขั้นที่ 3 ขั้นกิจกรรม
- ขั้นที่ 4 ขั้นสรุป
- ขั้นที่ 5 ขั้นการประเมินผล

4. การสอนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 หมายถึง การสอนภาษาไทยตามหนังสือภาษาไทยชุดทักษะสัมพันธ์ (ท 203) เรื่อง ความดีที่ไม่รู้จักสิ้นสุด และนิทานค่ากลอนเรื่อง พระอภัยมณี ซึ่งใช้วิธีสอนและอุปกรณ์การสอนหลาย ๆ อย่างผสมกัน เช่น การอธิบาย การอภิปราย การตอบคำถาม ทำให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด หรือกิจกรรมอื่น ๆ ตามความเหมาะสม แผนการสอนนี้สร้างโดยศึกษานิเทศก์ และครู อาจารย์ ที่สอนวิชาภาษาไทย เขตการศึกษา 10 โดยสร้างและดัดแปลงมาจากคู่มือการสอนวิชาภาษาไทย ชุดทักษะสัมพันธ์ เล่ม 2 กรมวิชาการ มีลำดับขั้นการสอนดังนี้

- ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างความสนใจ
- ขั้นที่ 2 ขั้นแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้
- ขั้นที่ 3 ขั้นกิจกรรม
- ขั้นที่ 4 ขั้นสรุป
- ขั้นที่ 5 ขั้นการประเมินผล

5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย หมายถึง การที่นักเรียนเกิดความรู้ความจำเป็นอย่างหมายของหลักสูตรวิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2521 วัดได้จากคะแนนการตอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย (ท 203) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

6. พัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย หมายถึง ความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง

7. ความสนใจในวิชาภาษาไทย หมายถึง การที่นักเรียนแสดงความเอาใจใส่ต่อวิชาภาษาไทย ด้วยการแสวงหาความรู้จากการฟัง พูด อ่าน เขียน หรือเข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับภาษาไทยด้วยความสมัครใจ วัดได้จากการตอบแบบสอบถามวัดความสนใจในวิชาภาษาไทย

8. พัฒนาการของความสนใจในวิชาภาษาไทย หมายถึง ความแตกต่างของความสนใจในวิชาภาษาไทยระหว่างก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ เกม
 - 1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับ เกม
 - 1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ เกม
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ เพลง
 - 2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับ เพลง
 - 2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ เพลง
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ ความสนใจ
 - 3.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับ ความสนใจ
 - 3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ ความสนใจ

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ เกม

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับ เกม

เด็กที่กำลังเจริญเติบโต ย่อมต้องการกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหว เพื่อตอบสนองความเจริญเติบโตทางร่างกาย เพื่อสนองความต้องการทาง ค่านิยมศาสตร์ ยิ่งเป็นการเคลื่อนไหวที่มีความหมายและสนุกยิ่งเพิ่มความ ต้องการให้มากขึ้น การ เล่นจึง เป็นกิจกรรมสากลสำหรับเด็กทุกชนชาติ นอกจาก การ เล่นจะช่วยพัฒนาทางร่างกายแล้ว ยังช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดทาง ค่านอารมณ์และสมองของเด็กได้เป็นอย่างดี ช่วยให้เด็กรู้จักคบค้าสมาคมกับเพื่อนฝูง (สมพล ฐปัญชา 2524 : 12) จึงอาจกล่าวได้ว่า การ เล่นเป็นกิจกรรมสากล สำหรับเด็ก มีประโยชน์ในการช่วยในการพัฒนาร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ให้กับเด็ก

ความหมายของ เกม (Games)

→ จรินทร์ ชานีรัตน์ (จรินทร์ ชานีรัตน์ 2524 : 1) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีกฎ กติกา ที่ไม่ยากนักเป็นกิจกรรมที่มุ่งฝึกทักษะการเคลื่อนไหวขั้นมูลฐานเพื่อทดสอบสมรรถภาพทางกาย หรือเป็นการเล่นเพื่อเลียนแบบสัตว์หรือเครื่องจักร หรืออาจจะหมายถึงการแข่งขันกีฬา เช่น กีฬาโอลิมปิก กีฬาเอเชียนเกมส์ หรืออาจจะหมายถึงเป็นการเล่นกีฬาประเภทต่าง ๆ เช่น ฟุตบอล ตะกร้อ แร้งบอล ฯลฯ

ในพจนานุกรมการศึกษา (Encyclopedia Dictionary of Education. 1971 : 69) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เป็นกิจกรรมการเล่นที่ประกอบด้วย กฎ กติกาและผู้เล่น มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสามัคคี รู้จักควบคุมตนเอง และช่วยให้เกิดทักษะบางประการแก่ผู้เล่น สอดคล้องกับ โบว์คอก (Boocock, 1981 : 150) ที่ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกฎ กติกา และวิธีการเล่นที่แน่นอน สามารถเล่นได้ทั้งเป็นกลุ่มหรือคนเดียว มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสนุกสนานและฝึกทักษะบางประการให้แก่ผู้เล่น

จุลจักร โพนันท์ (จุลจักร โพนันท์ 2528 : 24) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เป็นกิจกรรมซึ่งกำหนดกฎเกณฑ์การเล่นที่แน่นอน อาจจะมีผู้เล่น 2 คน หรือมากกว่า เพื่อให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมทางอารมณ์ เกิดความสนุกสนาน และพัฒนาความเจริญทางด้านร่างกายและสติปัญญา

เกม หมายถึง การแข่งขันที่มีผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป โดยผู้เล่นจะต้องเล่นตามกฎ กติกาที่กำหนด และเมื่อสิ้นสุดการเล่นจะต้องมีผลแพ้ - ชนะ (วิมลศิริ ร่วมสุข 2522 : 68)

เกม หมายถึง การแข่งขัน การเล่น เพื่อความสนุกสนาน ลักษณะนามเรียกการแข่งขัน ซึ่งหมดลงในคราวหนึ่ง ๆ (พจนานุกรม 2525 : 108)

จากความหมายของเกมดังกล่าวสรุปได้ว่า เกมหมายถึงกิจกรรมการเล่นที่ต้องมี กฎเกณฑ์ กติกา และจำนวนผู้เล่นตลอดจนวิธีการเล่นที่แน่นอน เมื่อสิ้นสุดการเล่นจะต้องมีการตัดสินผล แพ้ - ชนะ โดยจุดประสงค์การเล่นเพื่อความสนุกสนานและฝึกทักษะบางประการแก่ผู้เล่น

คุณค่าของเกมในการเรียนการสอน

เกมสามารถนำมาเป็นสื่อในการสอนเพื่อทำให้เกิดความสนใจในการเรียนรู้เพราะ เกมมีกฎ กติกา และการตัดสินผล แพ้ ชนะ จึงทำให้เกิดความสนุกสนานตื่นเต้น ทำให้ การเรียนบรรลุจุดประสงค์ได้โดยเร็ว ช่วยลดเวลาในการสอน เหมาะกับเด็กในระดับ อนุบาลไปจนถึงระดับมัธยมศึกษา เพราะเด็กในวัยนี้ไม่ชอบอยู่นิ่งชอบที่จะเคลื่อนไหวอยู่ ตลอดเวลา เพื่อสนองความต้องการทางร่างกาย (เกสินี โชติกเสถียร 2523 : 3) สอดคล้องกับความคิดเห็นของ นิรมล ชยุตสาหกิจ (นิรมล ชยุตสาหกิจ 2524 : 1 - 2) ที่ว่า การเล่นเป็นการใช้พลังงานเกินของ เด็ก ทำให้เด็กได้พัฒนาทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เป็นการฝึกซ้อมสัญชาตญาณแบบผู้ใหญ่ เป็นการพบทวนวัฒนธรรม เป็นการลองผิดลองถูก ด้วยการสัมผัสและทดสอบด้วยการปฏิบัติจริง การเล่นจึงเป็นผลรวม ของพฤติกรรมของเด็ก เพื่อก่อให้เกิดการปรับตัวและพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และ สติปัญญาอย่างต่อเนื่องกันไป

เกมสามารถนำมาประกอบการสอนเพื่อสร้างความสนใจให้นักเรียนสนใจใน บทเรียน ใช้กระตุ้นให้เกิดความตื่นตัวและไม่เบื่อหน่ายในการ เรียนรู้ สามารถสร้าง บรรยากาศในการเรียน สุจริต เพียรชอบ และสหายใจ อินทรมพรรย์ (สุจริต เพียรชอบ และสหายใจ อินทรมพรรย์ 2523 : 173) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมที่ใช้ในการสอน ภาษาวา ทำให้การเรียนภาษาเป็นไปตามธรรมชาติเพราะในขณะที่ครูให้นักเรียนเล่นเกม การคิดแก้ปัญหา การติดต่อสื่อสารเพื่อแสดงความคิดของผู้เล่นเพื่อถ่ายทอดให้ผู้อื่นรับรู้ต้อง เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง สามารถใช้สร้างความสนใจในการเรียนได้เป็นอย่างดีเพราะเกมเป็น กิจกรรมที่สนองความต้องการทางด้านอารมณ์ และ สังคมได้เพราะวัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการ

ความสนุกสนาน ทำลายความสามารถ และต้องการที่จะปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนให้เป็นที่
ยอมรับของกลุ่มต้องการจะเป็นผู้นำกลุ่ม เมื่อครูนำมาประกอบการสอนนักเรียนก็จะแข่งขัน
กันด้วยความตั้งใจและสนุกสนานเพื่อที่จะเป็นผู้ชนะในเกมนั้น ๆ การเรียนของนักเรียนจะ
ประสบผลสำเร็จโดยง่าย เกมช่วยลดเวลาในการสอน และช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียน
สามารถใช้ประกอบการสอนได้หลายลักษณะ เช่น นำเข้าสู่บทเรียน ใช้เป็นวิธีสอน ใช้เป็น
แบบฝึกหัดทบทวน หรือใช้เป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตรในเวลาว่างก็ได้ (พิศนา เขมมณี
2522 : 20)

อัจฉรา ชีวพันธ์ (อัจฉรา ชีวพันธ์ 2522 : 3 - 4) สรุปคุณค่าของเกมใน
การสอนภาษาไทยไว้ว่า

1. พัฒนาความคิดในการแก้ปัญหา
2. ฝึกทักษะทางภาษา และทบทวนเนื้อหา
3. ส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาค้นการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน
4. เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความสามารถที่มีอยู่
5. ใช้ประเมินผลการเรียนการสอน
6. ให้ความสนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
7. ใช้จูงใจและเร้าความสนใจในการเรียน
8. ฝึกความรับผิดชอบและการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์
9. ช่วยส่งเสริมความสามัคคีและการอยู่ร่วมกันในสังคม
10. ใช้นำเข้าสู่บทเรียน ใช้สอน ใช้สรุปและใช้ฝึกทบทวนบทเรียน
11. ใช้ในการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

หลักในการเลือก เกม

การใช้ เกมประกอบการสอนจะส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนและความสามารถ
ของครูหรือไม่ ขึ้นอยู่กับการเลือกเกมของครูว่าตรงกับความสนใจของนักเรียน ตรงตาม
จุดประสงค์หรือไม่ หากครูเลือกเกมมาประกอบการสอนโดยไม่คำนึงถึงความต้องการของ

ผู้เรียน จุดประสงค์การเรียนรู้และความสามารถของครูแล้วการใช้เกมก็จะไม่ส่งผลต่อการเรียนรู้เลย กลับจะทำให้เสียเวลาในการเรียนมากยิ่งขึ้น ทรูบลัด และ ซาโบ (Trueblood and SZabo. 1977 : 35 - 40) เสนอหลักการคัดเลือกเกมมาประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. เหมาะสมกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้
2. เหมาะสมกับวัย ความสามารถ ความสนใจ และวุฒิภาวะของนักเรียน
3. นักเรียนส่วนมากหรือทั้งหมดมีโอกาสร่วมในกิจกรรมนั้น
4. เป็นเกมที่ฝึกปฏิบัติกาการเล่นง่าย ๆ แต่มีคุณค่าในตัวเอง
5. อุปกรณ์การเล่นหาง่าย ทำง่าย หรือมีราคาไม่แพง
6. เป็นเกมที่มีลักษณะของการเลี้ยงชีพผสมอยู่บ้าง เพราะจะทำให้นักเรียนทุกระดับความสามารถมีโอกาส แพ้-ชนะ พอ ๆ กัน อันจะทำให้เกมสนุกสนานมากยิ่งขึ้น

คำแนะนำในการเล่นเกม

การที่ครูจะให้ นักเรียนเล่นเกมอย่างใดกลุ่มค่านั้นครูต้องมีหลักเกณฑ์ในการจัดกิจกรรมพลศึกษา (กรมพลศึกษา 2519 : 9) ให้คำแนะนำสำหรับครูไว้ดังนี้

1. เกมที่นำมาสอนนักเรียนควรมีลักษณะดังนี้
 - 1.1 ใช้อุปกรณ์การเล่นน้อย ไม่ต้องยุ่งยากในการเตรียม
 - 1.2 เป็นเกมที่เล่นง่าย ๆ แต่ต้องมีกติกา
 - 1.3 ควรเป็นเกมที่เหมาะสมกับจุดประสงค์การสอน
 - 1.4 นักเรียนทุกคนมีโอกาสเล่น
 - 1.5 เหมาะสมกับวัย และความสามารถของนักเรียน
2. ครูต้องสนุกสนานกับการเล่นเกมไปด้วย
3. การเล่นเกมแต่ละครั้งควรทวนชั้นเรื่องการปฏิบัติตามกฎ กติกา ความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ความมีมารยาทและความยุติธรรม

4. ใช้เวลาในการอธิบาย ทศิกา และวิธีการเล่นน้อยที่สุด เข้าใจง่ายที่สุด
5. ควรเลือกนักเรียนคนใด คนหนึ่งหรือกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งออกมาสาธิตการเล่น
ก่อน
6. ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 15 - 20 นาที
7. ครูต้องพยายามควบคุมการเล่นให้อยู่ใน กฎ ระเบียบให้ได้ อย่าให้นักเรียนส่งเสียงรบกวนห้องข้างเคียง

ขั้นตอนในการใช้ เกมประกอบการสอน

เพื่อให้การใช้ เกมประกอบการสอนมีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องรู้จักเลือกเกมให้เหมาะกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ โดยอาศัยประสบการณ์ ความรู้ ความสามารถและทักษะในการคัดเลือกเกม ที่สำคัญครูต้องรู้จักใช้เกมให้เหมาะสมกับ เวลา โอกาส ความต้องการ ความสนใจและความสามารถของนักเรียน วิมลศิริ รวมสุข (วิมลศิริ รวมสุข 2522 : 68 - 69) เสนอขั้นตอนในการใช้เกมดังนี้

1. ขั้นเลือกเกม
2. ขั้นกำหนดตัวผู้เล่น
3. ขั้นดำเนินกิจกรรม
4. ขั้นวิเคราะห์และนำผลไปใช้
5. ขั้นสรุป

นภา บุญเรือง (นภา บุญเรือง 2521 : 153 - 157) สรุปขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ
 - 1.1 การเลือกเกมควรพิจารณาดังนี้
 - 1.1.1 สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายการเรียนรู้และเนื้อหาที่เรียน
 - 1.1.2 ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 15 - 20 นาที

1.1.3 เหมาะสมกับ วัย ความสนใจ ความสามารถและวุฒิภาวะ
ของนักเรียน

1.1.4 อุปกรณ์หาง่าย ราคาไม่แพง

1.2 เตรียมตัวครู

1.2.1 ทดลองเล่นเกมเพื่อหาข้อบกพร่อง

1.2.2 กำหนดโปรแกรมการใช้เกมไว้ล่วงหน้า

1.2.3 เตรียมการใช้สื่อการสอนอย่างอื่นประกอบการใช้เกม

1.2.4 เตรียมศึกษาประเด็นสรุป ประโยชน์ และแง่คิดที่ได้จาก

การเล่น

1.3 จัดเตรียมห้องเรียนและอุปกรณ์การเล่นไว้ให้พร้อม

1.4 เตรียมตัวนักเรียน

2. ขั้นตอนการใช้

2.1 บอกชื่อเกมให้นักเรียนทราบ

2.2 จัดนักเรียนให้อยู่ในสภาพที่ต้องการ

2.3 อธิบายวิธีการเล่น และสาธิตให้นักเรียนดู

2.4 ควรดำเนินการเล่นให้รวดเร็วเพื่อไม่ให้เกิดความเบื่อหน่าย

2.5 พยายามให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่น

2.6 มีความยุติธรรมในการเล่น

2.7 เมื่อการเล่นจบลง ต้องมีการสรุปประเด็นจากการเล่นเกมทันที

3. การประเมินผล

3.1 ประเมินผลการเตรียมการ

3.1.1 ประเมินผลการเลือกเกม

3.1.1.1 เกมที่เลือกมาเหมาะสมกับจุดมุ่งหมายของ

การเรียนรู้มากน้อยเพียงใด

ของการเรียนรู้หรือไม่

3.1.1.2 สอดคล้องกับเนื้อหา และสอดคล้องกับเทคนิค

3.1.1.3 ใช้เวลามากน้อยเพียงใด

3.1.1.4 ให้ความสนุกสนานเพียงใด

3.1.1.5 นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมหรือไม่

3.1.1.6 มีความยุติธรรมในการเล่นเพียงใด

3.1.1.7 การเตรียมอุปกรณ์ประกอบการเล่นเหมาะสม

หรือไม่

3.1.1.8 เหมาะสมกับวัย ความสนใจ วุฒิภาวะของ

นักเรียนหรือไม่

3.1.2 ประเมินผลการจัดเตรียมห้องเรียน การเตรียมครูและ

3.1.2.1 จัดเตรียมอุปกรณ์ สถานที่ ก่อนถึงเวลาเรียน

หรือไม่

3.1.2.2 ครูวางโปรแกรมการใช้เกมก่อนสอนหรือไม่

3.1.2.3 ทดลองใช้เกมก่อนหรือไม่

3.1.2.4 ครูมีความรู้ ความเข้าใจในเกมมาก น้อย

เพียงใด

3.1.2.5 ครูมีความยุติธรรม และความสามารถใน

การควบคุมการเล่นหรือไม่

3.1.2.6 ครูวางแผนสรุปประเด็นและแง่คิดจากเกม

หรือไม่

3.2 ประเมินผลการใช้เกม

3.2.1 มีการจัดเตรียมนักเรียนให้พร้อมที่จะเล่นเกมหรือไม่

3.2.2 มีการอธิบาย ทดึกา วิธีเล่น หรือสาธิต การเล่นเกมให้

นักเรียนเข้าใจก่อนหรือไม่

- 3.2.3 นักเรียนส่วนมากมีส่วนร่วมในกิจกรรมหรือไม่
- 3.2.4 ครูสามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นได้หรือไม่
- 3.2.5 มีการใช้สื่ออื่น ๆ เสริมการเล่นเกมหรือไม่
- 3.2.6 มีการสรุปประเด็นจากเกมหรือไม่
- 3.3 ประเมินผลการใช้เกมประกอบการสอน
 - 3.3.1 เกมก่อให้เกิดพฤติกรรมตามที่ครูคาดหวังหรือไม่
 - 3.3.2 เกมให้ประสบการณ์ใหม่ ๆ แก่นักเรียนหรือไม่
 - 3.3.3 เกมสร้างความพึงพอใจแก่นักเรียนหรือไม่

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมประกอบการสอน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมประกอบการสอนในวิชาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และสังคมศึกษา ปรากฏว่า การใช้เกมและเพลงประกอบการสอนทำให้ผลการเรียนดีขึ้น เป็นส่วนมาก ส่วนงานวิจัยทางด้านภาษานั้นมีผู้วิจัยไว้ดังนี้

ออร์คัท (Orcutt. 1972 : 147-A) ได้ทดลองใช้เกมประกอบการสอน วิชาภาษาอังกฤษกับนักเรียนอนุบาล โดยมีจุดมุ่งหมายในการวิจัยว่า เกมจะส่งผลต่อความสามารถในการเรียนรู้ วลีภาษา พฤติกรรม และสิ่งที่เกี่ยวข้องกับตนเองหรือไม่ ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่มคือ กลุ่มที่ 1 ให้นักเรียนเลือกเกมเอง กลุ่มที่ 2 ครูเลือกเกมให้ และกลุ่มที่ 3 สอนตามปกติ ผลการทดลองปรากฏว่า กลุ่มที่เลือกเกมเอง มีความสามารถในการเรียนรู้ดีกว่าทุกกลุ่ม และกลุ่มที่ครูเลือกเกมให้มีความสามารถในการเรียนรู้ดีกว่ากลุ่มที่สอนตามปกติ

ดิกเคอร์สัน (Dickerson. 1976 : 6456-A) ทดลองสอนการจำ คำศัพท์ของนักเรียนโดยใช้เกมการเคลื่อนไหว เกมเฉื่อย และการสอนตามปกติ เปรียบเทียบกันโดยให้นักเรียนทั้ง 3 กลุ่ม ศึกษาคำศัพท์ใหม่วันละ 2 คำ ทุก ๆ กลุ่ม มีการทดสอบก่อนเรียน ทดสอบระหว่างเรียน และทดสอบหลังเรียน ผลการทดลอง ปรากฏว่า

1. กลุ่มที่ใช้เกมเคลื่อนไหว มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าทุก ๆ กลุ่ม
2. กลุ่มที่ใช้เกมเฉื่อยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามปกติ
3. นักเรียนหญิงในกลุ่มเกมเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนหญิงในกลุ่มเกมเฉื่อยและกลุ่มที่สอนตามปกติ
4. นักเรียนหญิงในกลุ่มเกมเฉื่อยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนหญิงในกลุ่มที่สอนตามปกติ
5. นักเรียนชายในกลุ่มเกมเคลื่อนไหว มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนชายในกลุ่มเกมเฉื่อย และกลุ่มที่สอนปกติ
6. นักเรียนชายในกลุ่มเกมเฉื่อยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนชายในกลุ่มที่สอนตามปกติ
7. ในกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียนชายและนักเรียนหญิงไม่แตกต่างกัน

ในปี ค.ศ. 1976 เลวิส (Lewis, 1976 : 6456-A) ได้ทดลองใช้เกมประกอบการสอนกับนักเรียนระดับ 8 โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 สอนด้วยการให้เล่นเกมเป็นทีม กลุ่มที่ 2 สอนตามปกติ กลุ่มที่ 3 สอนด้วยการใช้เกมประกอบการสอนตามแบบปกติ ผลการทดลองปรากฏว่า วิธีการสอนทั้ง 3 แบบไม่ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน

ต่อมาในปี ค.ศ. 1977 พินเตอร์ (Pinter, 1977 : 710-A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการสะกดคำของนักเรียนในระดับ 3 ที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามปกติ โดยทดสอบก่อนการทดลองและหลังการทดลอง จากนั้นเมื่อเว้นระยะห่างออกไปอีก 3 สัปดาห์ มีการทดสอบความคงทนอีกครั้งหนึ่ง ผลการทดลองปรากฏว่า

1. คะแนนความสามารถในการสะกดคำของกลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งเพศหญิงและเพศชาย

2. กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนมีความคงทนในการจำคำศัพท์มากกว่ากลุ่มที่สอนตามปกติ

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำคำศัพท์ ของนักเรียนที่มีสติปัญญาปานกลางและสติปัญญาต่ำ ของกลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนสูงกว่า นักเรียนที่มีสติปัญญาปานกลางและสติปัญญาต่ำ ของกลุ่มที่สอนตามปกติ

4. นักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนให้ความร่วมมือในการเรียนมากกว่านักเรียนชายในกลุ่มเดียวกัน

สมพล รูปบุษชา (สมพล รูปบุษชา 2524 : 80) ทดลองใช้เกมและเพลงประกอบการสอนวิชาภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง ไตรยางศ์ อักษรควบกล้ำ วรรณยุกต์ และคำเป็น-คำตาย ผลการทดลองพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสนใจ และความคงทนในการเรียน สูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยการสอนตามแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้องกับ นันทพร คชศิริพงศ์ (นันทพร คชศิริพงศ์ 2526 : 50) ที่ทดลองใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่องการสะกดคำจากแบบฝึกประกอบเกมและการใช้แบบฝึกโดยไม่มีเกมประกอบการสอน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในกลุ่มที่ใช้เกมประกอบแบบฝึก สูงกว่านักเรียนในกลุ่มที่ใช้แบบฝึกโดยไม่มีเกมประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อการทดลองผ่านไป 1 สัปดาห์ มีการทดสอบความคงทนในการเรียนพบว่า การใช้เกมประกอบแบบฝึกทำให้นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกที่ไม่มีเกมประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่เมื่อถึงระยะห่างออกไปอีก 2 สัปดาห์พบว่า ความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งสองกลุ่มแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญ

มานพ ศรีเทียม (มานพ ศรีเทียม 2527 : 39) ได้ทดลองใช้เกมประกอบการสอนวิชาหลักภาษาไทย ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง คำราชาศัพท์ ผลปรากฏว่า เกมประกอบการสอนหลักภาษาไทย ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ อัญชลี สุคนธา (อัญชลี สุคนธา 2527 : 43) ที่ทดลองสอนหลักภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำกับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เช่นเดียวกัน

ในระดับประถมศึกษาที่มีผู้วิจัยไว้ 2 คน คือ นันทนา คาวดวงเคน (นันทนา คาวดวงเคน 2528 : 46) และผญู สุวรรณวงษ์ (ผญู สุวรรณวงษ์ 2528 : 76) โดย นันทนา คาวดวงเคน ทดลองใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ส่วน ผญู สุวรรณวงษ์ ทดลองใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทยในระดับประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยทั้ง 2 ฉบับรายงานตรงกันว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการจำของนักเรียนที่สอนด้วย เกมประกอบการสอนสูงกว่าการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ พบว่าการใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทย ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนตามปกติ แต่เป็นการใช้ประกอบในวิชาหลักภาษาไทยเท่านั้น ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการสอนทักษะสัมพันธ์โดยใช้เกมประกอบการสอนก็น่าจะได้ผลเช่นเดียวกับการใช้ในวิชาหลักภาษาไทย

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเพลง

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเพลง

การร้องรำทำเพลง เป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความบันเทิงแก่มนุษย์ทุกเพศ ทุกวัย นับตั้งแต่ทารกที่เปล่งเสียงกับเสียงกล่อมของแม่ขณะให้นมหรือเสียงขับกล่อมของผู้ใกล้ชิด ด้วยการแสดงความพอใจออกมาทางสีหน้าท่าทาง จนเมื่อเติบโตขึ้นเสียงเพลงและเสียงดนตรียังมีอิทธิพลต่อชีวิตของมนุษย์ยิ่งขึ้น โดยเฉพาะวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยที่กำลังเจริญเติบโต

มีจิตใจอ่อนไหวและเปลี่ยนแปลงง่าย ชอบรวมกลุ่ม ชอบแสดงความสามารถของตนให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม ชอบเลียนแบบวีรบุรุษที่ตนชอบ เด็กวัยนี้จึงชอบเล่นกีฬา ชอบศิลปะ ชอบร้องเพลง และกิจกรรมที่ให้ความสนุกสนานอยู่เสมอ เพราะกิจกรรมเหล่านี้สามารถตอบสนองความต้องการทางร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาให้กับเด็กได้เป็นอย่างดี การร้องเพลงเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่สร้างศรัทธาจากเพื่อนได้เป็นอย่างดี เด็กในวัยนี้จึงชอบเป็นพิเศษ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช 2524 : 231)

การร้องเพลงสามารถช่วยให้จิตใจเบิกบาน หายเหงา อารมณ์อ่อนโยน หากบุคคลใดไม่ชอบการร้องเพลง ไม่ชอบดนตรี ย่อมเป็นบุคคลที่ไม่น่าคบเพราะมีจิตใจแข็งกระด้าง ไม่น่าไว้วางใจ ดังที่พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงพระราชนิพนธ์ใน เวนิสวานิช ไว้ตอนหนึ่งว่า

ชนใดไม่มีดนตรีการ	ในสันดานเป็นคนชอบกลนัก
อีกใครยังดนตรีไม่เห็นเพราะ	เขานั้นเหมาะคึกขบถปลัดขันธ์
หรืออุบายมุ่งร้ายฉมังนัก	มโนหนักมีคัมภีร์เหมือนราตรี
และควงใจยอมคำสกลปรก	ราวรทกชนเช่นกล่าวมานี้
ไม่ควรไกรไว้วางใจในโลกนี้	เจ้าจงฟังดนตรีเถิดชื่นใจ

(เวนิสวานิช : รัชกาลที่ 6)

ดังนั้นหากจะนำเอาดนตรีและเพลงมาประกอบการสอน จึงน่าจะเป็นวิธีการอย่างหนึ่งที่จะทำให้เด็กนักเรียนชอบ สนุกสนาน ได้รับความรู้และมีความสนใจที่จะเรียนมากยิ่งขึ้นโดยครูไม่จำเป็นต้องบังคับนักเรียนแต่อย่างใด เพราะตามปกติเพลงก็เป็นกิจกรรมที่นักเรียนทำเป็นประจำอยู่แล้ว โดยการนำเพลงมาประกอบการสอนนั้นครูจะต้องคำนึงถึงจุดประสงค์ของหลักสูตร จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาวิชาและคำนึงถึงความต้องการ ความสนใจและวัยของนักเรียน ก็จะทำให้บรรยากาศในการเรียนสนุกสนานและได้รับความรู้ไปพร้อมกันด้วย (สังเวียน ศึกษาศึกษา 2525 : 384)

มอร์แกน (Morgan. 1968 : 78) ได้กล่าวถึงการใช้เพลงและดนตรีประกอบการสอนว่า ครูจำนวนมากคิดว่าการใช้เพลงประกอบการสอนเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการเรียนการสอนแต่คนไม่สามารถที่จะนำมาประกอบการสอนได้เพราะไม่สามารถร้องเพลงหรือเล่นดนตรีได้ ไม่มี "พรสวรรค์" หรือเวลาเพียงพอ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นเรื่องธรรมดาและง่ายมากที่จะแก้ปัญหา มอร์แกน แนะนำว่าหากครูไม่มีความสามารถในการแต่งคำประพันธ์หรือเล่นดนตรีก็อาจแก้ปัญหา โดยการขอร้องเพื่อนครู หรือบุคคลอื่น ๆ ที่มีความสามารถช่วยแต่งคำประพันธ์ พร้อมทั้งเล่นดนตรีให้ด้วย ครูอาจใช้เครื่องบันทึกเสียงไว้ แล้วเปิดให้นักเรียนฟัง หรือหากนักเรียนมีความสามารถเพียงพอ ครูอาจให้นักเรียนเป็นคนเล่นดนตรีให้เพื่อน ๆ ฟังก็ได้

นอกจากนี้ ไนท์ (Nye. 1977 : 99) แนะนำวิธีใช้เพลงประกอบการสอนว่า ครูต้องเริ่มต้นสอนเพลงโดยเล่าเนื้อหาของเพลงหรือตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นความสนใจ ครูร้องเพลงให้นักเรียนฟัง 2 - 3 เที่ยว แล้วจึงให้นักเรียนร้องตามโดยครูอาจจะให้นักเรียนแสดงท่าทางประกอบเพื่อความสนุกสนานด้วยก็ได้ จากนั้นครูและนักเรียนต้องทำกิจกรรมเพื่อเสริมความเข้าใจจากบทเพลง

การใช้เพลงประกอบการสอน

ศิธร แสงชนู และกิด พงศทัต (ศิธร แสงชนู และกิด พงศทัต 2523 : 117) ได้เสนอขั้นตอนในการใช้เพลงประกอบการสอนวิชาภาษาอังกฤษไว้ดังนี้

1. ครูอธิบายให้นักเรียนฟังสั้น ๆ ว่า เป็นบทเพลงเกี่ยวกับอะไร โดยอาจใช้อุปกรณ์ช่วยแสดงความหมายของศัพท์ด้วยก็ได้
2. ครูร้องให้นักเรียนฟัง หรือเปิดเทปบันทึกเสียงให้นักเรียนฟัง 2 - 3 เที่ยว
3. ครูร่อนนำทีละ 1 - 2 บรรทัด แล้วให้นักเรียนร้องตามเมื่อแน่ใจว่าร้องได้แล้วจึงนำร้องบรรทัดต่อไปเรื่อย ๆ โดยต้องทวนบรรทัดนั้น ๆ ก่อนทุกครั้ง

4. ครูกับนักเรียนร้องพร้อมกัน เมื่อครูแน่ใจว่านักเรียนร้องได้แล้วจึงให้นักเรียนร้องพร้อมกันทั้งชั้น

5. เมื่อร้องเพลงได้แล้วครูต้องมีการสรุปประเด็นจากเนื้อหาของเพลง เช่น ให้หาทำทางมาประกอบ เขียนเรื่องเกี่ยวกับเพลง เล่าหรือสร้างเรื่องต่อจากเพลง อภิปรายหรือแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเพลง เป็นต้น

ยุพิน พิพิธกุล (ยุพิน พิพิธกุล : 2522 : 7) เสนอวิธีการใช้เพลงประกอบการสอนว่าครูควรยึดหลักในการคัดเลือกเพลงดังนี้

1. เลือกเพลงให้เหมาะสมกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้
2. เนื้อหา ทำนอง จังหวะ ที่นำมาร้องต้องเหมาะสมกับความสนใจ

วัยและสมัยนิยม

3. ครูต้องรู้วิธีการร้องเพลงบ้างพอสมควร หากครูไม่สามารถร้องได้อาจจะให้นักเรียนที่มีความสามารถร้องนำหรืออาจจะใช้เทปบันทึกเสียงมาช่วยก็ได้

4. ยักร้องเพลงเก่าหรือเพลงใหม่ ควรจะหาเพลงใหม่ ๆ มาสอนนักเรียนอยู่เสมอ โดยครูอาจแต่งเพลงเอง หรือให้นักเรียนช่วยกันแต่งหรือนำมาจากที่มีผู้แต่งไว้ก็ได้

5. ต้องมีการสรุปประเด็นหรือทำกิจกรรมอื่น ๆ เพื่อความเข้าใจจากบทเพลง

ในวิชาภาษาไทยการใช้เพลงประกอบการสอนจะทำให้นักเรียนเรียนรู้ด้วย

ความสนุกสนานเป็นวิธีการที่สะดวกสำหรับครูโดยอาจจะใช้เพลงไทยเดิมหรือเพลงไทยสากลที่มีอยู่แล้วมาใช้ประกอบการสอนโดยต้องคำนึงถึงจุดประสงค์การเรียนรู้และความสนใจของนักเรียนเป็นสำคัญ อาจจะนำมาใช้ในหลายโอกาส เช่น ใช้สอน ใช้สรุปหรือใช้ในการทบทวนบทเรียนก็ได้ เช่น เมื่อจะสอนโวหาร ประเภทพรรณนา ครูอาจจะใช้เพลงที่มีลักษณะเป็นพรรณนาโวหารมาใช้ประกอบ เช่น เพลงเดือนครึ่งเสี้ยว เพลงหาดสงขลา หากจะสอนวรรณคดีเรื่อง อิเหนา อาจจะใช้เพลง อิเหนารำพัน เพลงบุษบาเสียงเพียน ผู้ชนะสิบทิศ อาจใช้เพลงมูเรงนองลั่นกลองรบ มาประกอบการสอนก็ได้ (พรทิพย์ กอสุวรรณ 2522 : 3) ในการสอนหลักภาษาไทยครูก็สามารถนำไปประกอบการสอนได้ เช่น เมื่อสอนเรื่องอักษรควบอาจจะใช้เพลงสัณสีแม่มึง ประกอบก็ได้

สุจิต เพียรชอบ และสายใจ อินทรมพรรย์ (สุจิต เพียรชอบ และสายใจ
อินทรมพรรย์ 2523 : 290 - 293) ให้ความคิดเห็นว่าการนำเอาเพลงมาประกอบ
การสอนภาษาไทยสามารถทำได้หลายลักษณะคือ

1. ให้นำเข้าสู่บทเรียน เพื่อสร้างความสนใจให้กับนักเรียน
2. ใช้ดำเนินการสอนโดยการใช้เพลงบอกเล่าเนื้อหา
3. ใช้สรุปบทเรียนด้วยการให้ร้องเพลงหรือช่วยกันแต่งเพลงจากเนื้อหาที่เรียน
4. ใช้แก้ไขข้อบกพร่องในการออกเสียงในภาษาไทย
5. ใช้เสริมบทเรียนและใช้เป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตร
6. ใช้ประเมินผลการเรียนการสอน

สุจิต เพียรชอบ และสายใจ อินทรมพรรย์ สรุปขั้นตอนการใช้เพลงประกอบ
การสอนไว้ดังนี้

1. ขั้นตอนเตรียมการใช้เพลง

1.1 เลือกเพลงจากที่มีผู้แต่งไว้ให้เหมาะสมกับจุดประสงค์และเนื้อหา
ตลอดจนความสนใจของนักเรียนด้วย

1.2 ถ้าเป็นเพลงที่แต่งขึ้นเองจะต้องให้มีจังหวะ ทำนอง ที่น่าสนใจ
โดยอาจจะใช้ทำนองที่มีอยู่แล้วเป็นหลักในการแต่ง

1.3 ทดลองร้องก่อนพร้อมทั้งเตรียมอุปกรณ์ประกอบไว้ให้พร้อม เช่น
เครื่องดนตรี เครื่องบันทึกเสียง หรือนักเรียนที่จะเล่นดนตรีหรือทำทางประกอบ

2. ขั้นตอนใช้เพลงประกอบการสอน

2.1 ใช้เพลงนำเข้าสู่บทเรียน ดำเนินการสอน สรุปบทเรียน หรือทบทวน
บทเรียน

2.2 ครูร้องเพลงหรือเปิดเทปให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนร้องตาม

2.3 ถ้านักเรียนมีทำทางประกอบเพลงครูควรเปิดโอกาสให้นักเรียน
แสดงได้อย่างเต็มที่แต่ต้องไม่รบกวนห้องข้างเคียง

2.4 หากนักเรียนมีความสามารถทางดนตรีควรให้นักเรียนออกมา
แสดงความสามารถนั้น ๆ

2.5 จัดกิจกรรมที่เป็นประโยชน์จากการร้องเพลง เช่น รีวิวประกอบ
อภิปราย ตอบคำถาม เขียนเรื่อง หรือกิจกรรมอื่น ๆ เพื่อเป็นการสรุป

3. ขั้นตอนประเมินผลการใช้เพลง

3.1 สังเกตจากการแสดงออกในการร้องเพลง

3.2 ทดสอบความเข้าใจจากบทเพลงด้วยการทำแบบฝึกหัดเพิ่มเติม

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเพลง

เมคสัน และฟอสิตเท่ (Madson and Fosythe. 1975 : 29)

ทดลองใช้เพลงและเกมประกอบการสอนคณิตศาสตร์ โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม
คือ กลุ่มที่ 1 ให้ฟังเพลงและเต้นรำไปด้วย กลุ่มที่ 2 ใช้เกมประกอบการสอนคณิตศาสตร์
กลุ่มที่ 3 สอนตามวิธีปกติ ปรากฏว่าการสอนด้วยการใช้เพลงและการเต้นรำประกอบการ
การสอนด้วยเกมประกอบการสอน ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงกว่าการสอน
ตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น .05 แต่การสอนด้วยเพลงและการสอน
ด้วยเกมประกอบการสอนให้ผลไม่แตกต่างกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ เมคสัน และมิเชล
(Madson and Michel. 1975 : 182 - 189) ที่ทดลองใช้ดนตรีประกอบการสอน
ภาษาอังกฤษที่พบว่า การใช้ดนตรีประกอบการสอนภาษาอังกฤษทำให้นักเรียนมีผลการเรียนสูง
ขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

เพอร์วิส (Purvis. 1987 : 259) ทดลองใช้เพลงประกอบการสอน
คณิตศาสตร์ในระดับเกรด 6 จำนวน 76 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

กลุ่มที่ 1 สอนคณิตศาสตร์ด้วยการร้องเพลงหรือประกอบการสอน

กลุ่มที่ 2 สอนคณิตศาสตร์ด้วยการให้ฟังเพลงหรือคและเต้นรำประกอบการสอน

กลุ่มที่ 3 เรียนคณิตศาสตร์ด้วยวิธีสอนตามปกติ

หลังจากการสอนจบลงแต่ละคาบครูให้นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดทำโจทย์คณิตศาสตร์กลุ่มละ 15 นาที ผลจากการวิจัยพบว่า เพลงไม่สามารถสร้างความสนใจในการเรียนและไม่สามารถทำให้ผลการเรียนของทั้ง 3 กลุ่มแตกต่างกัน นั่นคือ คนตรีไม่สามารถสร้างความสนใจในวิชาคณิตศาสตร์และไม่สามารถทำให้ผลการเรียนดีขึ้น

ซีบ็อลด์ (Seybold. 1977 : 261) ทดลองใช้เพลงประกอบการสอนวิชาภาษาอังกฤษกับนักเรียนที่มีปัญหาในการพูด พบว่า เพลงสามารถช่วยแก้ปัญหาการพูดให้เด็กในระดับอนุบาลและประถมได้ถึงแม้จะให้ผลไม่แตกต่างกันมากนัก แต่คนตรีและเพลงจะสามารถใช้สอนมโนทัศน์ (Concept) ทางภาษาให้แก่เด็กที่พูดช้าได้ดีและสามารถทำให้การพูดคล่องขึ้นด้วย สอดคล้องกับงานวิจัยของแฮนด์ (Hahn. 1973 : 340) ที่ทดลองใช้คนตรีสอนคำศัพท์ในภาษาเยอรมัน พบว่า คนตรีสามารถช่วยให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี

สำหรับงานวิจัยเกี่ยวกับเพลงประกอบการสอนในประเทศไทยมีผู้ทำไว้น้อยมากเท่าที่สำรวจมีดังนี้

จริยา จรรย์านุกูล และพิพวรรณ นาคสุวรรณ (จริยา จรรย์านุกูล และพิพวรรณ นาคสุวรรณ 2522 : 51) ได้ทดลองใช้เพลงประกอบการสอนสุนทรียภาพทางภาษา ปรากฏว่าเพลงมีส่วนช่วยให้เจตคติของนักเรียนดีขึ้น ช่วยให้นักเรียนเห็นความไพเราะของคำและรู้จักความหมายของคำมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของสมศักดิ์ ชำนาญกิจ (สมศักดิ์ ชำนาญกิจ 2523 : 41) ซึ่งใช้เพลงประกอบการสอนวิชาภาษาไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยและความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนสูงกว่าการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ได้ผลเช่นเดียวกันกับการที่สมพล รุญบุชา (สมพล รุญบุชา 2524 : ง) ที่ทดลองใช้เกมและเพลงประกอบการสอนวิชาหลักภาษาไทยในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปรากฏว่า นักเรียนที่สอนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการเรียนรู้ สูงกว่านักเรียนที่เรียนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าเพลงส่งผลต่อการเรียนวิชาภาษาไทยจริง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสนใจ

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความสนใจ

กู๊ด (Good. 1973 : 311) ให้ความหมายของความสนใจไว้ว่าหมายถึง น้ำใจความเกี่ยวข้อง หรือสถานะที่จะรับรู้ ความคิด ความตั้งใจ ที่มีรากฐานมาจาก ความอยากรู้อยากเห็น อันเกิดมาจากกำเนิด หรือประสบการณ์ สอดคล้องกับแนวคิด ของ ธอร์นไดค์ (Thorndike. 1961 : 317) ที่ว่า ความสนใจเป็นลักษณะของ บุคลิกภาพที่แสดงให้เห็นถึงความรู้สึกของแต่ละบุคคล

ความสนใจคือ อำนาจอันเกิดจากแรงจูงใจ ทำให้เราจดจ่อต่อบุคคล สิ่งของ หรือกิจกรรม (สุโท จันทรเอม 2519 : 124 - 125) เป็นความรู้สึกอยากรู้อยากเห็น ที่เกิดจากการเรียนรู้ผลักดันให้บุคคลแสดงพฤติกรรมตามความสนใจนั้น ๆ (Hulock. 1956 : 440)

เปลื้อง ณ นคร (เปลื้อง ณ นคร 2523 : 235) ให้ความหมายของ ความสนใจว่าคืออาการของจิตที่เพ่งเล็งต่อวัตถุ หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือความใส่ใจหรือ ภาวะซึ่งประกอบด้วยอาการที่จิตเกิดอยากรู้อยากเห็นอย่างรู้สึกตัวและใช้ปัญญา

วนิช บรรจง และคนอื่น ๆ (วนิช บรรจง และคนอื่น ๆ 2515 : 32) ให้ความหมายของความสนใจไว้ว่าหมายถึงความรู้สึกหรือเจตคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งอันมีผล ให้เอาใจใส่และกระทำกิจกรรมนั้น ๆ อยู่เสมอ มีลักษณะดังนี้

1. เป็นความรู้สึกในวงแคบคือจะมีความสนใจเป็นอย่าง ๆ ไป
2. ความสนใจเป็นเรื่องของแต่ละบุคคล
3. เมื่อมีความสนใจบุคคลย่อมมีความมุ่งหมายต่อสิ่งนั้น
4. หากมีความสนใจบุคคลย่อมต้องการให้ได้รับการสนองตอบ

จากความหมายของความสนใจอาจจะสรุปได้ว่า ความสนใจเป็นความรู้สึกของ บุคคลที่เกิดจากกำเนิดและประสบการณ์ อันจะมีผลต่อการแสดงพฤติกรรมของบุคคลเพื่อที่ จะให้ความสนใจนั้นได้รับการตอบสนองด้วย การเอาใจใส่ เข้าใกล้หรือกระทำกิจกรรม นั้น ๆ อยู่เสมอด้วยความตั้งใจและอยากรู้อยากเห็น

การสร้างแรงบันดาลใจ

ความสนใจเกิดขึ้นได้หลายทาง เช่น เกิดขึ้นเองโดยไม่ทราบสาเหตุ เกิดจากประสบการณ์ สิ่งแวดล้อม เกิดจากการเอาอย่าง การเลียนแบบหรือการสังสรรค์ หรือเกิดจากสัญชาตญาณ (จันทร์ ชุมเมืองบัณฑิต ม.ป.ป. : 318) ความสนใจมีประโยชน์ในการเรียนรู้เป็นอย่างมาก เพราะหากนักเรียนมีความสนใจ จะมีความตั้งใจจดจ่อที่จะเรียนหรือแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมาด้วยความสนใจและตั้งใจโดยปราศจากการบังคับ การเรียนก็จะประสบผลสำเร็จได้โดยง่าย (เปลื้อง ณ นคร 2513 : 243)

ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนครูควรคำนึงถึงความสนใจและความแตกต่างระหว่างบุคคลด้วยการเรียนจึงจะประสบความสำเร็จ ครูอาจตั้งคำถามกับตนเองว่าได้สอนวิชาต่าง ๆ สอดคล้องกับความสนใจของนักเรียนหรือไม่ ใ้งาน ให้กิจกรรมตามความสามารถ ความสนใจของผู้เรียนหรือไม่ คำถามเหล่านี้จะเป็นเครื่องช่วยให้ครูทราบว่าตนจัดการเรียนการสอนอย่างไร สุโท เจริญสุข (สุโท เจริญสุข 2522 : 72) ให้แนวในการจัดการเรียนตามความสนใจของผู้เรียนไว้ดังนี้

1. คำนึงถึงสัญชาตญาณความอยากรู้อยากเห็นของผู้เรียนโดยนำเอาเรื่องราวหรือสิ่งแปลกใหม่มาเล่าหรือแสดงให้นักเรียนดู
2. ทำบทเรียนให้สนุกโดยใช้อุปกรณ์การสอนหรือเทคนิคการสอนหลาย ๆ รูปแบบ
3. ทำบทเรียนให้กระฉับ โดยใช้อุปกรณ์ที่ง่าย ๆ หรือเน้นรูปธรรมมากกว่านามธรรม
4. ให้นักเรียนมีโอกาสดแสดงความคิดเห็น หรือกระตุ้นให้ผู้เรียนร่วมกิจกรรมการเรียนอยู่เสมอด้วยการใช้คำถาม ใจกิจกรรม หรืออุปกรณ์ต่าง ๆ เข้ามาช่วยสอน
5. จัดสิ่งแวดล้อมรอบตัวผู้เรียนให้น่าสนใจ เช่น จัดนิทรรศการ การอภิปราย จัดชุมนุม จัดการแสดงหนังสือ ฯลฯ

การวัดความสนใจ

การวัดความสนใจที่ให้นักผู้ทดลองแม่นยำที่สุดทำได้ยาก เพราะเป็นการวัดทางจิตใจซึ่งเป็นเรื่องของแต่ละบุคคลที่ประกอบด้วยองค์ประกอบหลายประการ เช่น เพศ วัย อายุ การศึกษาฐานะทางเศรษฐกิจ ทางสังคม การศึกษา วัฒนธรรม เป็นต้น เฮิร์ลอค (Hullock. 1959 : 159 - 160) ได้เสนอวิธีวัดความสนใจไว้ 3 ทางคือ การสังเกต การสัมภาษณ์ และการใช้แบบสอบถาม เพาเวล (Powell. 1963 : 189 - 192) ได้เสนอวิธีการวัดความสนใจไว้ 3 ทาง คือ ใช้แบบสอบถามวัดความสนใจ (Interest Inventories) ใช้แบบสอบถามแบบปลายเปิด (Open-end Question) และการสัมภาษณ์ (Interview) จากวิธีการวัดความสนใจที่มีหลายรูปแบบนี้ เมห์เร็นส์ และเลห์เมนน์ (Mehrens & Lehmann. 1978 : 218) ได้พิสูจน์ยืนยันว่า การวัดความสนใจโดยใช้แบบสอบถามเป็นวิธีการที่ดีที่สุด ง่ายและเชื่อมั่นมากที่สุด

2. งานวิจัยที่เกี่ยวกับความสนใจ

งานวิจัยที่เกี่ยวกับความสนใจต่อวิชาภาษาไทยมีดังนี้

บุปผา ทวีสุข (บุปผา ทวีสุข 2516 : 56) ได้สำรวจความสนใจในการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนสนใจอ่านหนังสือเกี่ยวกับบทละคร สุภาษิต นิทาน นวนิยาย สารคดีเชิงวิทยาศาสตร์ นิยายลึกลับผจญภัย มากที่สุด เรื่องที่สนใจน้อย ได้แก่ สารคดีเกี่ยวกับเทคนิค อุตสาหกรรม เกษตรกรรม ศาสนาและศิลปวัฒนธรรม

รัชณี ทดณารมย์ (รัชณี ทดณารมย์ 2520 : 48) วิจัยเรื่องความสนใจในวรรณคดี ของนักเรียนที่เรียนแบบศูนย์การเรียนกับการเรียนโดยครู เป็นศูนย์กลาง ปรากฏว่านักเรียนที่เรียนแบบศูนย์การเรียนมีความสนใจในวรรณคดีมากกว่าการเรียนโดยครูเป็นศูนย์กลาง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น .05

ช่อแก้ว โภคสุพัฒน์ (ช่อแก้ว โภคสุพัฒน์ 2525 : 52) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความสนใจในวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการให้นักเรียนสอนกันเองตามความสมัครใจ ปรากฏว่า ความสนใจของนักเรียนในวิชาภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียนมีความแตกต่างกันแสดงว่า การสอนโดยนักเรียนสอนกันเองทำให้ความสนใจของนักเรียนดีขึ้น

จรรยา เอี่ยมสะอาด (จรรยา เอี่ยมสะอาด 2527 : 32) ได้เปรียบเทียบความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยศูนย์การเรียนกับแบบบรรยาย ปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนด้วยศูนย์การเรียน มีความสนใจในวิชาภาษาไทยแตกต่างจากการเรียนด้วยการบรรยาย แสดงว่าศูนย์การเรียนทำให้ความสนใจในวิชาภาษาไทยดีกว่าการเรียนการสอนแบบบรรยาย

ต่อมา จันทรา จันทระจาง (จันทรา จันทระจาง 2528 : 59) ศึกษาความสนใจในการอ่านของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกอย่างมีระบบ กับแบบฝึกอ่านแบบความเรียงปรากฏว่านักเรียนทั้งสองกลุ่มมีความสนใจในการอ่านไม่แตกต่างกัน

จากงานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความสนใจในวิชาภาษาไทยจะพบว่า การวิจัยส่วนมาก เป็นการทดลองวิธีการสร้างความสนใจให้กับนักเรียนโดยใช้วิธีการต่าง ๆ หลายวิธี แต่ไม่สามารถยืนยันได้ว่าวิธีใดที่สร้างความสนใจให้นักเรียนมากที่สุด ผู้วิจัยจึงนำเอาเกมและเพลงมาประกอบการสอนเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์และความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2

สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนที่เรียนภาษาไทยด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10
2. นักเรียนที่เรียนภาษาไทยด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน มีความสนใจในวิชาภาษาไทยสูงกว่านักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10
3. นักเรียนที่เรียนวิชาภาษาไทยด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน และนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 มีพัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
4. นักเรียนที่เรียนวิชาภาษาไทยด้วยการใช้เกมและ เพลงประกอบการสอน และนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 มีพัฒนาการของความสนใจสูงขึ้น

บทที่ 5

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียน
ห้วยตะพานวิทยาคม อำเภอห้วยตะพาน จังหวัดอุบลราชธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2530
จำนวน 6 ห้องเรียน เป็นนักเรียนทั้งสิ้น 238 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1
ปีการศึกษา 2530 โรงเรียนห้วยตะพาน จังหวัดอุบลราชธานี จำนวน 60 คน โดยมี
ลำดับชั้นในการเลือกกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1. จับสลากห้องเรียนมา 2 ห้องเรียน จากจำนวนทั้งหมด 6 ห้องเรียน
2. นำรายชื่อนักเรียนในกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 ห้องเรียน จำนวน 60 คน
มาดละกันเพื่อจับสลากแบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน
3. จับสลากอีกครั้งหนึ่งเพื่อเลือกเป็นกลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม กลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม
กลุ่มทดลอง เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน
กลุ่มควบคุม เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและวิธีการสร้างเครื่องมือ

1. แผนการสอนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน
2. แผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย
4. แบบสอบถามวัดความสนใจในวิชาภาษาไทย

① แผนการสอนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน

เป็นแผนการสอนสำหรับใช้ในการสอนกลุ่มทดลอง ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามลำดับ
ขั้นตอน ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรและจุดประสงค์การเรียนรู้วิชาภาษาไทย (ท 203)
ตามหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2521 ซึ่งมีจุดประสงค์การเรียนรู้ ดังนี้

- ✓ 1.1.1 เขียนใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้
- 1.1.2 บอกมารยาทของการฟังและการพูดได้
- ✓ 1.1.3 เล่าประวัติบุคคลสำคัญได้อย่างน้อย 3 คน
- ✓ 1.1.4 บอกจุดมุ่งหมายของผู้แต่งคำประพันธ์ได้
- 1.1.5 อ่านออกเสียงคำควบกล้ำได้ถูกต้อง
- 1.1.6 บอกความหมายของคำหรือสุภาษิตได้
- ✓ 1.1.7 เขียนกลอนสุภาพได้
- ✓ 1.1.8 สรุปใจความสำคัญของเรื่องได้
- ✓ 1.1.9 พุทธิวิจารณ์สยัตัวละครได้

1.2 วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้วิชาภาษาไทย ได้ผลการวิเคราะห์

ดังตาราง 1

ตาราง 1 จุดประสงค์การเรียนรู้วิชาภาษาไทย (ท.203)

เนื้อหา	พฤติกรรม							อันดับความสำคัญ
	ความรู้-ความเข้าใจ	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การสังเคราะห์	การประเมินค่า	รวม	
1. แปลความ ที่ความ และขยายความ เรื่องที่อ่านหรือฟังได้	3	9	6	7	3	2	30	1
2. บอกใจความสำคัญของ เรื่องที่อ่านหรือฟังได้	3	8	6	5	2	2	26	2
3. บอกได้ว่าข้อความใด เป็นใจความสำคัญ หรือผลความ	3	6	4	7	2	3	25	3
4. พุคและเขียนวิจารณ์ตัวละครได้	4	3	3	5	2	7	24	4
5. เขียนกลอนสุภาพได้	3	4	7	4	-	3	21	5
รวม	16	30	26	28	9	17	126	
อันดับความสำคัญ	5	1	3	2	6	4		

1.3 ศึกษาวิธีการใช้เกมและเพลงจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยยึดหลักการสร้างและเลือกเกมของ ทรูปลัด และซาโบ (Trueblood and Szabo. 1977 : 35 - 40) ซึ่งมีหลักการเลือกดังนี้

1.3.1 ต้องเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้

1.3.2 เหมาะสมกับวัย ความสามารถ ความสนใจและวุฒิภาวะ
ของนักเรียน

1.3.3 นักเรียนทุกคนหรือส่วนมากมีส่วนร่วมในกิจกรรม

1.3.4 มีกฎ กติกาอย่างง่าย แต่ชี้ขาดในตัว

1.3.5 ต้องมีลักษณะของการเสี่ยงโชคผสมอยู่บ้าง

1.3.6 อุปกรณ์การเล่นเกม หาง่าย ทำง่าย หรือมีราคาไม่แพง

จากหลักเกณฑ์การคัดเลือกและสร้าง เกมดังกล่าวผู้วิจัยกำหนดเกมและเพลง

ตาราง 2 รายชื่อเกมและเพลงประกอบการสอน

คาบที่	ชื่อเกม	ชื่อเพลง	จุดประสงค์การเรียนรู้
1	ชิงธง	คุณธรรม	บอกนิยามของการฟังและการพูด
2	วีรชนของฉันทัน	ลนเกล้าเฝ้าไทย	เขียนใจความสำคัญจากการอ่านได้
3	เกม 10 คำถาม	เจ้าตาก	เล่าประวัติบุคคลสำคัญ บอกจุดมุ่งหมายของผู้อ่านได้
4	อักษรควมกล้า	รักคุณเจ้าแล้ว	อ่านออกเสียงคำควมกล้าได้
5-6	ภาษาพาสุนัข	ศิษย์บางระจัน	บอกความหมายของคำหรือ สุภาษิตได้
7-8	ทอภาพสร้างคำ	1. สดุดีสุนทรภู่ 2. พระอภัยมณี	1. เขียนความหมายของคำหรือ สุภาษิตได้ 2. เขียนสรุปใจความสำคัญได้ 3. บอกประวัติผู้แต่งได้
9-10	1. ไฟคอยคุ 2. โขททองคลองกัน	ศรีสุวรรณ	1. เขียนคำคลองจองได้ 2. อธิบายนิสยตัวละครได้
11-12	1. กวีน้อย 2. แข่งขันประชันกลอน	สินสมุทร	1. อธิบายนิสยตัวละครได้ 2. เขียนกลอนสุภาพได้
13-14	ประสมอักษร	1. สุวรรณมาลี 2. อุศเรนพ่ายรัก	1. เขียนสรุปใจความสำคัญได้ 2. พุทธิวิจารณ์เรื่องที่ฟังหรือ อ่านได้

1.4 สร้างแผนการสอนตามตารางวิเคราะห์หลักสูตร จำนวน 9 แผน 14 คาบ แล้วนำไปให้ ผศ.สุมานัน รุ่งเรืองธรรม อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตร และการสอน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร และอาจารย์พิเศษ แจงไฟร อาจารย์ประจำสายวิชาภาษาไทย โรงเรียนมัธยมสาธิตประสานมิตร ตรวจสอบ ความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อปรับปรุงแผนการสอน

1.5 นำแผนการสอนที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2 โรงเรียนห้วยตะพานวิทยาคม อำเภอห้วยตะพาน จังหวัดอุบลราชธานี จำนวน 36 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อปรับปรุงในเรื่องกิจกรรมการสอนและความเหมาะสม กับเวลา แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขอีกครั้งหนึ่ง เพื่อให้ได้แผนการสอนที่สมบูรณ์ สำหรับ นำไปใช้ในการวิจัยต่อไป

(2.) แผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10

แผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 ใช้เป็น แผนการสอนของกลุ่มควบคุม สร้างโดยศึกษานิเทศก์วิชาภาษาไทย เขตการศึกษา 10 และคณะครูอาจารย์ที่สอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 เขตการศึกษา 10 โดย สร้างและปรับปรุงมาจากคู่มือการสอนวิชาภาษาไทย ชุดทักษะสัมพันธ์ เล่ม 2 ของ กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ ที่ปรับปรุงให้เหมาะสมกับสภาพท้องถิ่น ครู นักเรียน ในเขตการศึกษา 10 แผนการสอนนี้ใช้รูปแบบการสอนหลายอย่าง และใช้วิธีสอนหลาย รูปแบบ ทั้งการอธิบาย การบรรยาย การสาธิต การอภิปราย กระบวนการกลุ่ม การซักถาม การแสดงบทบาทสมมติ ฯลฯ โดยมีลำดับขั้นในการสอน ดังนี้

- 2.1 ขั้นสร้างความสนใจ
- 2.2 ขั้นแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้
- 2.3 ขั้นกิจกรรม
- 2.4 ขั้นสรุป
- 2.5 ขั้นการประเมินผล

ตาราง 3 วิธีสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์เขตการศึกษา 10

คาบที่	วิธีสอน	จุดประสงค์การเรียนรู้
1-2	1. การบรรยาย 2. กระบวนการกลุ่ม	1. บอกมารยาทของการพูดและการฟังได้ 2. เขียนสรุปใจความสำคัญจากการอ่านได้
3-4	1. การอธิบาย 2. การทำงานเดี่ยว 3. ใช้แบบฝึกอ่าน	1. บอกจุดมุ่งหมายของผู้แต่งได้ 2. อ่านออกเสียงคำควบกล้ำได้ถูกต้อง
5-6	1. การซักถาม 2. การอภิปราย 3. การใช้แบบฝึก	1. อธิบายความหมายของคำหรือสุภาษิต 2. อ่านออกเสียงได้ถูกต้อง 3. เขียนสรุปเรื่องจากการอ่านได้
7-8	1. บทเรียนสำเร็จรูป 2. กระบวนการกลุ่ม	1. อธิบายเรื่องจากการอ่านได้ 2. บอกประวัติผู้แต่งได้
9-10	1. กระบวนการกลุ่ม 2. การบรรยาย 3. การซักถาม	1. เขียนคำคล้องจองได้ 2. พุทธิวิจารณ์ตัวละครได้
11-12	1. ใช้แบบฝึกอ่าน 2. อธิบาย	แต่งคำประพันธ์ได้
13-14	1. การทำงานเดี่ยว 2. การอภิปราย	1. เขียนสรุปใจความสำคัญได้ 2. พุทธิวิจารณ์นิสัยตัวละครได้

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย สร้างขึ้นตาม
จุดประสงค์การเรียนรู้วิชาภาษาไทย (ท.203) โดยมีลำดับขั้นการสร้างดังนี้

3.1 สร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบตามจุดประสงค์การเรียนรู้วิชาภาษาไทย
โดยนิสิตปริญญาโท ชั้นปีที่ 2 ปีการศึกษา 2529 จำนวน 7 คน และอาจารย์ที่สอนภาษาไทย
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนห้วยตะพานวิทยาคม อำเภอห้วยตะพาน จังหวัดอุบลราชธานี
จำนวน 2 คน ปรากฏผลดังตาราง 4

ตาราง 4 ตารางวิเคราะห์ข้อสอบตามจุดประสงค์การเรียนรู้วิชาภาษาไทย (ท.203)

เนื้อหา \ พุทธิกรรม	ความรู้-ความจำ	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การสังเคราะห์	การประเมินค่า	รวม	อันดับความสำคัญ
1. บอกใจความสำคัญของ เรื่องที่อ่านได้ถูกต้อง	2	3	3	4	-	-	12	2
2. แปลความ ที่ความ ขยายความได้	3	4	2	3	1	-	13	1
3. บอกได้ว่าขอความใด เป็นใจความสำคัญ หรือ เป็นพลความ	2	3	3	2	-	-	10	3
4. พุคและเขียนวิจารณ์ตัวละครได้	2	2	-	1	-	3	8	4
5. เขียนกลอนสุภาพได้ถูกต้อง	2	1	3	-	-	1	7	5
รวม	11	13	11	10	1	4	50	
อันดับความสำคัญ	2	1	2	4	6	5		

3.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบ วิธีวิเคราะห์ข้อสอบจากหนังสือ

เทคนิคการเขียนข้อสอบ ของ ขวาล แพทย์กุล (ขวาล แพทย์กุล 2520 : 1 - 407) และหนังสือการเขียนข้อสอบวิชาภาษาไทย ของ จันทิมา พรหมโชติกุล (จันทิมา พรหมโชติกุล 2526 : 1 - 219) เพื่อสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทย เป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 5 ตัวเลือก จำนวน 110 ข้อ

ตัวอย่างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย

คำอธิบายวิธีทำแบบทดสอบ

1. แบบทดสอบมีคำถามทั้งหมด 50 ข้อ ใช้เวลาในการทำ 1 ชั่วโมง
2. คำถามทั้งหมดเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 5 ตัวเลือก ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว จาก ก, ข, ค, ง หรือ จ เมื่อเลือกได้คำตอบใด ให้ทำเครื่องหมาย X ทับข้อนั้น ๆ ในกระดาษคำตอบ

คำชี้แจง ให้ไขข้อความนี้ตอบคำถามข้อ 1 - 3 .

"ธรรมไม่อาจถ่ายทอดได้ด้วยเครื่องมือที่เป็นวัตถุไม่ว่าสิ่งนั้นจะเป็นกระดาษ กับปากกา หรือการกล่าวด้วยวาจา ครูเป็นครูด้วยวิญญาณ ย่อมสามารถทำให้ศิษย์ เกิดปัญญาได้ด้วยตนเอง"

- | | |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. "ธรรม" ในที่นี้หมายถึงอะไร ? ก. สติปัญญา ข. วิชาความรู้ ค. การอบรมสั่งสอน ง. ความเฉลียวฉลาด จ. การถ่ายทอดความรู้ | <ol style="list-style-type: none"> 2. ข้อความนี้สนับสนุนการเรียนรู้ประเภทใด ? ก. การทดลอง ข. การบรรยาย ค. การอ่านหนังสือค้นคว้า ง. การเรียนรู้จากประสบการณ์ จ. การเรียนรู้จากชนบทธรรมเนียมประเพณี |
|--|---|

3. ข้อความนี้สรุปได้อย่างไร ?

- ก. ความรู้คือประทับใจ
- ข. สิ่งใดก็ไม่รู้วิชา
- ค. สิบปากว่าไม่เท่าตาเห็น
- ง. รู้หลบ เป็นปีกรู้ลึกเป็นหาง
- จ. ความรู้ท่วมหัวเอาตัวไม่รอด

3.3 นำแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญทางคำนวณผล ได้แก่ รศ.ดร.สมบุญ ชิตพงศ์ และผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษาไทย ได้แก่ ผศ.สุมานัน รุ่งเรืองธรรม ตรวจสอบเพื่อหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

3.4 นำแบบทดสอบที่ได้รับการแก้ไขปรับปรุงแล้ว ไปทดสอบกับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหัวตะพานวิทยาคม อำเภอหัวตะพาน จังหวัดอุบลราชธานี จำนวน 100 คน

3.5 นำผลการสอบของนักเรียนมาตรวจให้คะแนนเพื่อหาคุณภาพของ เครื่องมือ โดยข้อที่ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิด ไม่ตอบ หรือตอบมากกว่า 1 ตัวเลือก ในแต่ละข้อคำถามให้ 0 คะแนน แล้วนำมาหาค่าอำนาจจำแนก (r) ค่าความยากง่าย (p) โดยใช้เทคนิค 27 % และตารางสำเร็จของ ฟาน (Fan, 1952 : 16 - 32) ได้ข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนก ระหว่าง .21 ขึ้นไป และค่าความยากง่ายระหว่าง .21 - .67 ไว้เป็นแบบทดสอบ จำนวน 50 ข้อ

3.6 นำแบบทดสอบที่เลือกไว้ จำนวน 50 ข้อ ไปทดสอบกับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหัวตะพานวิทยาคม อำเภอหัวตะพาน จังหวัดอุบลราชธานี จำนวน 60 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แล้วนำผลการสอบมาตรวจให้คะแนนเพื่อหา ความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร KR-20 (ลวน สายยศ และอังคณา สายยศ 2528 : 168) ได้ค่าความเชื่อมั่น .814

(4.) แบบสอบถามวัดความสนใจในวิชาภาษาไทย

ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามวัดความสนใจในวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 30 ข้อ วัดความสนใจในด้าน การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และการทำกิจกรรมเกี่ยวกับภาษาไทย ที่สร้างและหาคุณภาพโดย โสภา ธรรมรงวุธ (โสภา ธรรมรงวุธ 2528 : 164) ค่าความเชื่อมั่น .934 โดยก่อนทำการวิจัย ผู้วิจัยได้นำไปทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนห้วยตะพานวิทยาคม อำเภอห้วยตะพาน จังหวัดอุบลราชธานี จำนวน 30 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อหาค่าความเชื่อมั่นอีกครั้งหนึ่ง โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (ลวัน สายยศ และอังคณา สายยศ 2528 . 171 - 172) ได้ค่าความเชื่อมั่น .837

ตัวอย่างแบบสอบถามวัดความสนใจวิชาภาษาไทย

คำชี้แจง ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความรู้สึกของตนมากที่สุด

ข้อความ	สนใจมากที่สุด	สนใจมาก	สนใจน้อย	สนใจน้อยที่สุด
1. อ่านเรื่องราวหรือหนังสือเรียนวิชาภาษาไทยมาก่อนเรียนในเรื่องนั้น ๆ				
2. เล่นเกมแข่งขันทางภาษาไทย				

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยกลุ่มทดลองสอนด้วยการใช้เกม และเพลงประกอบการสอน กลุ่มควบคุมสอนแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 ผู้วิจัยใช้แผนการวิจัยแบบ Randomized Control Group Pretest-Posttest Design (ลวน สายยศ และอังคณา สายยศ 2528 : 216 - 217) ซึ่งมีแบบแผนการวิจัยดังตาราง 5

ตาราง 5 แบบแผนการวิจัย

กลุ่ม	ทดสอบก่อน	ทดลอง	ทดสอบหลัง
ER	T_1	X	T_2
CR	T_1	-	T_2

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิจัย

- X แทน การจัดกระทำ (Treatment)
- แทน ไม่มีการจัดกระทำ
- E แทน กลุ่มทดลอง (Experimental Group)
- C แทน กลุ่มควบคุม (Control Group)
- R แทน การกำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่ม (Random Assignment)
- T_1 แทน การทดสอบก่อนการทดลอง (Pretest)
- T_2 แทน การทดสอบหลังการทดลอง (Posttest)

วิธีดำเนินการทดลอง

1. ให้กลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยและแบบสอบถามวัดความสนใจในวิชาภาษาไทย เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์เพื่อศึกษาพัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพัฒนาการของความสนใจในวิชาภาษาไทย

2. ดำเนินการทดลอง โดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนทั้งสองกลุ่ม โดยใช้เนื้อหาเดียวกัน ระยะเวลาเท่ากัน แต่มีวิธีสอนต่างกันดังนี้

กลุ่มทดลอง สอนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน

กลุ่มควบคุม สอนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10

3. เมื่อทดลองครบ 14 คาบ ให้นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มทดสอบหลังเรียนด้วยแบบสอบถามวัดความสนใจในวิชาภาษาไทยและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ชุดเดียวกับที่ทดสอบก่อนเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. นำผลการตอบแบบสอบถามวัดความสนใจในวิชาภาษาไทยและผลการตอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยมาตรวจให้คะแนนเพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูล

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มทดลองที่สอนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน กับกลุ่มควบคุมที่สอนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 โดยใช้ t-test แบบ Difference Score

3. เปรียบเทียบความสนใจในวิชาภาษาไทยระหว่างกลุ่มทดลองที่สอนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน กับกลุ่มควบคุมที่สอนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 โดยใช้ t-test แบบ Difference Score

4. ศึกษาพัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยภายในกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ t-test แบบ Dependent Group

5. ศึกษาพัฒนาการของความสนใจในวิชาภาษาไทยภายในกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ t-test แบบ Dependent Group

สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

1.1 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

คำนวณจากสูตร KR-20 ของ คูเดอร์ ริชาร์ดสัน (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ 2528 : 168)

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

เมื่อ r_{tt} แทน ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

n แทน จำนวนข้อของเครื่องมือวัด

p แทน สัดส่วนของผู้ทำถูกในแต่ละข้อ = $\frac{\text{จำนวนคนที่ทำถูก}}{\text{จำนวนคนทั้งหมด}}$

q แทน สัดส่วนของผู้ทำผิดในแต่ละข้อ หรือ $1 - p$

S_t^2 แทน คะแนนความแปรปรวนของ เครื่องมือทั้งหมด

1.2 หาความเชื่อมั่นของแบบสอบถามวัดความสนใจในวิชาภาษาไทย
โดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) คำนวณจากสูตร ครอนบัท
(ลวน สายยศ และอังคณา สายยศ 2528 : 171 - 172)

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

เมื่อ α แทน ค่าสัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่น

n แทน จำนวนข้อของเครื่องมือวัด

s_i^2 แทน คะแนนความแปรปรวนเป็นรายข้อ

s_t^2 แทน คะแนนความแปรปรวนของ เครื่องมือทั้งฉบับ

1.3 หาค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบวัดความสนใจในวิชาภาษาไทย
คำนวณจากสูตร (ลวน สายยศ และอังคณา สายยศ 2528 : 185)

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

เมื่อ t แทน ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ

$\bar{X}_H$ แทน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มสูง

$\bar{X}_L$ แทน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มต่ำ

s_H^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนในกลุ่มสูง

s_L^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนในกลุ่มต่ำ

n_H แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มสูง

n_L แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มต่ำ

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 หาค่าเฉลี่ยคำนวณจากสูตร (ถวน สายยศ และอังคณา สายยศ

2528 : 59)

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

เมื่อ $\bar{X}$ แทน คะแนนเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนนักเรียน

2.2 หาค่าความแปรปรวน คำนวณจากสูตร (ถวน สายยศ และอังคณา

สายยศ 2528 : 63)

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

เมื่อ S แทน ความแปรปรวนของคะแนน

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

$\sum X^2$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง

N แทน จำนวนนักเรียน

2.3 ทดสอบความแตกต่างของคะแนนพัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

และคะแนนพัฒนาการของความสนใจในวิชาภาษาไทยภายในกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ t-test

แบบ Dependent Group (ถวน สายยศ และอังคณา สายยศ 2528 : 87)

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

เมื่อ t แทน ค่าที่ใช้พิจารณาใน t -distribution

D แทน ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่

N แทน จำนวนคู่

2.4 ทดสอบความแตกต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และคะแนนความสนใจในวิชาภาษาไทย ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม โดยใช้ t -test แบบ Difference score (Scott. 1962 : 264)

$$t = \frac{M_{D1} - M_{D2}}{\sqrt{\frac{S_{D1}^2}{N_1} + \frac{S_{D2}^2}{N_2}}}, df = N_1 + N_2 - 2$$

เมื่อ t แทน ค่าที่ใช้พิจารณาใน t -distribution

M_{D1} แทน คะแนนเฉลี่ยของความแตกต่างระหว่างการทดสอบก่อนเรียนกับการทดสอบหลังเรียนของกลุ่มทดลอง

M_{D2} แทน คะแนนเฉลี่ยของความแตกต่างระหว่างการทดสอบก่อนเรียนกับการทดสอบหลังเรียนของกลุ่มควบคุม

S_{D1}^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนความแตกต่างระหว่างการทดสอบก่อนเรียนกับการทดสอบหลังเรียนของกลุ่มทดลอง

S_{D2}^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนความแตกต่างระหว่างการทดสอบก่อนเรียนกับการทดสอบหลังเรียนของกลุ่มควบคุม

N_1 แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มทดลอง

N_2 แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มควบคุม

การวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ใช้สัญลักษณ์ดังนี้

N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ย
$\bar{X}_{T1}$	แทน	คะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลอง
$\bar{X}_{T2}$	แทน	คะแนนเฉลี่ยหลังการทดลอง
M_D	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังการทดลองกับก่อนการทดลอง
S^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนน
S_D^2	แทน	ความแตกต่างของคะแนนความแปรปรวนหลังการทดลองกับก่อนการทดลอง
D	แทน	ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่
D^2	แทน	ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่ยกกำลังสอง
t	แทน	ค่าที่ใช้พิจารณาใน t-distribution
df	แทน	องศาอิสระ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล เสนอตามลำดับดังนี้

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอนกับนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์
- เขตการศึกษา 10

2. เปรียบเทียบความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกม และเพลงประกอบการสอนกับนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์

เขตการศึกษา 10

3. ศึกษาพัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอนและนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วย

ศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10

4. ศึกษาพัฒนาการของความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอนและนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์

เขตการศึกษา 10

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอนกับนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์

เขตการศึกษา 10

จากจุดมุ่งหมายข้อที่ 1 ที่ว่า "เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอนกับนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10" โดยมีสมมุติฐานว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอนสูงกว่านักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 จากการเก็บข้อมูลโดยการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยแล้วเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม โดยใช้ t-test ดังปรากฏในตาราง 6

ตาราง 6 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอนกับนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}_{T_1}$	$\bar{X}_{T_2}$	M_D	S_D^2	t
กลุ่มทดลอง	30	20.400	28.700	8.300	10.286	2.238 *
กลุ่มควบคุม	30	20.073	26.403	6.332	13.021	

$$* t_{.05} (df, 58) = 1.671$$

จากตาราง 6 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอนสูงกว่านักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้

2. เปรียบเทียบความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกม และเพลงประกอบการสอนกับนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10

จากจุดมุ่งหมายข้อที่ 2 ที่ว่า "เพื่อเปรียบเทียบความสนใจในวิชาภาษาไทย ของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอนกับนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอน ของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10" โดยมีสมมุติฐานว่า ความสนใจในวิชาภาษาไทย ของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอนสูงกว่านักเรียนที่เรียนตาม แผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 จากการเก็บข้อมูลโดยการทอ มแบบสอบถามวัดความสนใจในวิชาภาษาไทย แล้วเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนน ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม โดยใช้ t-test ดังปรากฏผลในตาราง 7

ตาราง 7 เปรียบเทียบความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและ
เพลงประกอบการสอนกับนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์
เขตการศึกษา 10

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}_{T1}$	$\bar{X}_{T2}$	M_D	S_D^2	t
กลุ่มทดลอง	30	68.072	74.901	7.166	72.212	2.391**
กลุ่มควบคุม	30	68.201	70.634	2.433	29.702	

$$^{**} t_{.01} (df, 58) = 2.390$$

จากตาราง 7 พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน
มีความสนใจในวิชาภาษาไทยสูงกว่านักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์
เขตการศึกษา 10 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้

3. ศึกษาพัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอนและนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10

จากจุดมุ่งหมายข้อที่ 3 ที่ว่า "เพื่อศึกษาพัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอนและเรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10" โดยมีสมมุติฐานว่า นักเรียนที่เรียนภาษาไทยด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอนและนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 มีพัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยสูงขึ้น จากการเก็บข้อมูลโดยการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย แล้วเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนภายในกลุ่มทดลองและภายในกลุ่มควบคุม โดยใช้ t-test จึงปรากฏผลในตาราง 8

ตาราง 8 พัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้
เกมและเพลงประกอบการสอนและนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์
เขตการศึกษา 10

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}_{T_1}$	$\bar{X}_{T_2}$	$S_{T_1}^2$	$S_{T_2}^2$	D	D ²	t
กลุ่มทดลอง	30	20.400	28.700	20.521	16.610	249	2365	14.175 **
กลุ่มควบคุม	30	20.073	26.403	12.133	10.111	190	1594	9.451 **

$$**t_{.01} (df, 29) = 2.462$$

จากตาราง 8 พบว่า

1. พัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้
2. พัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้

4. ศึกษาพัฒนาการของความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้
เกมและเพลงประกอบการสอน และนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์
เขตการศึกษา 10

จากจุดมุ่งหมายข้อที่ 4 ที่ว่า "เพื่อศึกษาพัฒนาการของความสนใจในวิชา
ภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอนและนักเรียนที่เรียน
ตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10" โดยมีสมมุติฐานว่า นักเรียน
ที่เรียนภาษาไทยด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน และนักเรียนที่เรียนภาษาไทย
ตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 มีพัฒนาการของความสนใจสูงขึ้น
จากการเก็บข้อมูลโดยการตอบแบบสอบถามวัดความสนใจในวิชาภาษาไทย แล้วเปรียบเทียบ
ความแตกต่างของคะแนนภายในกลุ่มทดลองและภายในกลุ่มควบคุม โดยใช้ t-test
ดังปรากฏผลในตาราง 9

ตาราง 9 พัฒนาการของความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและ
เพลงประกอบการสอนและนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์
เขตการศึกษา 10

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}_{T1}$	$\bar{X}_{T2}$	S_{T1}^2	S_{T2}^2	D	D ²	t
กลุ่มทดลอง	30	68.072	74.901	113.666	91.653	215	3633	4.619 ^{**}
กลุ่มควบคุม	30	68.201	70.634	72.563	45.032	73	1039	2.445 [*]

$$**t_{.01} (df, 29) = 2.462$$

$$*t_{.05} (df, 29) = 1.699$$

จากตาราง 9 พบว่า

1. พัฒนาการของความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้
2. พัฒนาการของความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน สรุปผลการศึกษาได้ดังนี้

ความมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน กับนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10
2. เพื่อเปรียบเทียบความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอนกับนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10
3. เพื่อศึกษาพัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอนและนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10
4. เพื่อศึกษาพัฒนาการของความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอนและนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10

สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนที่เรียนวิชาภาษาไทยด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนวิชาภาษาไทยตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10

2. นักเรียนที่เรียนวิชาภาษาไทยด้วยการใช้ เกมและเพลงประกอบการสอน มีความสนใจในวิชาภาษาไทยสูงกว่านักเรียนที่เรียนวิชาภาษาไทยตามแผนการสอนของ หน่วยงานพิเศษ เขตการศึกษา 10

3. นักเรียนที่เรียนวิชาภาษาไทยด้วยการใช้ เกมและเพลงประกอบการสอน และนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยงานพิเศษ เขตการศึกษา 10 มีพัฒนาการ ของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

4. นักเรียนที่เรียนวิชาภาษาไทยด้วยการใช้ เกมและเพลงประกอบการสอนและ นักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยงานพิเศษ เขตการศึกษา 10 มีพัฒนาการ ของความสนใจสูงขึ้น

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนห้วยตะพานวิทยาคม อำเภอห้วยตะพาน จังหวัดอุบลราชธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2530 จำนวน 60 คน แบ่งออกเป็นกลุ่มทดลอง 30 คน กลุ่มควบคุม 30 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง มีดังนี้

2.1 แผนการสอนวิชาภาษาไทยมี 2 แบบ คือ แผนการสอนที่ใช้ เกม และเพลงประกอบการสอน และแผนการสอนของหน่วยงานพิเศษ เขตการศึกษา 10

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเป็นแบบทดสอบ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ลักษณะข้อสอบเป็นแบบปรนัย 5 ตัวเลือก จำนวน 50 ข้อ ที่มีค่า ความเชื่อมั่น .81 ค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง .27 - .67 และค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง .21 - .72

2.3 แบบสอบถามวัดความสนใจในวิชาภาษาไทยของ โสภะ ธรรมรงค์ฤทธิ์ (โสภะ ธรรมรงค์ฤทธิ์ 2528 : 164) เป็นแบบทดสอบแบบ Rating Scale โดย ผู้วิจัยนำไปหาค่าความเชื่อมั่นด้วยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (∞) ได้ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ .83

3. การดำเนินการทดลอง

3.1 ก่อนการทดลองให้นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างทดสอบความสามารถในการเรียนด้วยการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และตอบแบบสอบถามวัดความสนใจในวิชาภาษาไทย

3.2 ดำเนินการทดลองโดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนนักเรียนทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้เนื้อหาเกี่ยวกับระยะเวลา 14 คาบ เน้นกับ กลุ่มทดลอง สอนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน กลุ่มควบคุมสอนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10

3.3 หลังการทดลองทำการทดสอบกลุ่มตัวอย่างอีกครั้งหนึ่งโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบสอบถามวัดความสนใจในวิชาภาษาไทย ซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกันกับการทดสอบก่อนการทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมโดยใช้ t-test แบบ Difference Score
2. เปรียบเทียบความสนใจในวิชาภาษาไทยระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมโดยใช้ t-test แบบ "Difference Score"
3. ศึกษาพัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยภายในกลุ่มทดลองและภายในกลุ่มควบคุมโดยใช้ t-test แบบ "Dependent Group"
4. ศึกษาพัฒนาการของความสนใจในวิชาภาษาไทยภายในกลุ่มทดลองและภายในกลุ่มควบคุมโดยใช้ t-test แบบ Dependent Group

สรุปผลการทดลอง

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้ เกม และ เพลง ประกอบการสอนสูงกว่า นักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้ เกม และ เพลง ประกอบการสอนสูงกว่านักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. พัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้ เกม และ เพลง ประกอบการสอนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ พัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
4. พัฒนาการของความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้ เกม และ เพลง ประกอบการสอน สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ พัฒนาการของความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการใช้ เกม และ เพลง ประกอบการสอน ผู้วิจัยขออภิปรายผลการศึกษาค้นคว้า ดังนี้

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ตามสมมติฐานข้อที่ 1 และ 3
 - 1.1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยระหว่างนักเรียนที่ใช้ เกม และ เพลง ประกอบการสอนกับการสอนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตาม

สมมติฐานที่ตั้งไว้และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ดิกเคอร์สัน (Dickerson. 1976 : 5456-A) ที่พบว่า นักเรียนที่ใช้เกมการเคลื่อนไหว เกมเนื้อเยื่อ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คำศัพท์สูงกว่ากลุ่มที่เรียนตามแผนการสอนตามปกติ ซึ่งสอดคล้องกับ สมศักดิ์ ชำนาญกิจ (สมศักดิ์ ชำนาญกิจ 2523 : 41) ที่ศึกษาผลการใช้เพลงประกอบการสอน ปรากฏว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างจากการสอนตามปกติ สอดคล้องกับงานวิจัยของ มานพ ศรีเทียม (มานพ ศรีเทียม 2527 : 39) และอัญชลี สุคนธา (อัญชลี สุคนธา 2527 : 42) ที่ทดลองใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่พบว่า ความสามารถในการเรียนของนักเรียนแตกต่างจากการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05

จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า การสอนโดยใช้ เกมและเพลงประกอบการสอน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยสูงกว่าการสอนตามแผนการสอนของ หน่วยงานพิเศษ เขตการศึกษา 10 อาจจะมีสาเหตุมาจากการใช้ เกมและเพลง ประกอบการสอน ทำให้นักเรียนเกิดความสุข สนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน เพราะ เกมมีกฎ กติกา และการตัดสินผลแพ้ชนะ ทำให้เกิดการแข่งขันขึ้นมาในระหว่างผู้เล่น มีลักษณะเป็นการเรียนรู้แบบเล่นปนเรียน ทำให้เกิดความสุข สนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน นักเรียนสนใจและตั้งใจเรียนด้วยความสมัครใจโดยครูไม่ต้องบังคับ นักเรียน มีความรู้สึกสบายใจไม่เคร่งเครียด ดังนั้นการเรียนรู้จึงเกิดขึ้นได้ง่าย (มล. ปิ่น มาลากุล 2524 : 12) เนื่องจากเกมมี กฎ กติกา ที่ท้าทายให้แสดงความสามารถซึ่งเหมาะสมกับธรรมชาติของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาที่ไม่ชอบอยู่นิ่ง ชอบและสนใจที่จะเข้าร่วม กิจกรรมที่สนุกสนาน แปลก ใหม่และท้าทาย เพื่อจะได้เป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช 2524 : 73)

สาเหตุอีกประการหนึ่งที่ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มทดลองกับ กลุ่มควบคุมแตกต่างกันเพราะ เพลงที่เลือกมาประกอบการสอนเหมาะสมกับเนื้อหาและ วัยของนักเรียน เนื่องจากเพลงที่นำมาประกอบการสอนนี้ ได้นำเอาตัวละครจาก เรื่องที่เรียน มาสรุปให้นักเรียนได้รู้พร้อมทั้งทำให้เกิดความสุข สนุกสนาน ทำให้นักเรียนเข้าใจเรื่อง และสรุปเนื้อหาได้อย่างดี ดังที่ สังเวียน สฤตกิจ (สังเวียน

สถิติกุล 2525 : 384) กล่าวไว้ว่า การนำเอาดนตรีและเพลงมาประกอบการสอน หากครูคำนึงถึงจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาวิชา ความสนใจและความต้องการของผู้เรียน จะทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้ ความสนุกสนานไปพร้อมๆ กันด้วยสอดคล้องกับงานวิจัยของ ซีมบลัค (Seabloom, 1977:261) ที่ทดลองใช้เพลงประกอบการสอนวิชาภาษาอังกฤษ พบว่า การใช้เพลงประกอบการสอนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนตามปกติ ซึ่งการทดลองนี้ได้ผลเช่นเดียวกับงานวิจัยของ สมพล รูปบูชา (สมพล รูปบูชา 2524 : 80) ที่ทดลองใช้เกมและเพลงประกอบการสอนวิชาภาษาไทย เปรียบเทียบกับการสอนแบบปกติ ที่พบว่า การใช้เกมและเพลงประกอบการสอนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่า การสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.2 พัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย หลังการทดลองพัฒนาการสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ผจกญ สุวรรณวงษ์ (ผจกญ สุวรรณวงษ์ 2528 : 76) ที่ทดลองใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่พบว่า การใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทยทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เช่นเดียวกับงานวิจัยของ รัตนา นุชนนุเลิศ (รัตนา นุชนนุเลิศ 2525 : 28) ที่พบว่า การใช้เกมประกอบการสอนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากการผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการใช้เกมและเพลงประกอบการสอนทำให้ผลการเรียนวิชาภาษาไทยพัฒนาการสูงขึ้น เพราะการใช้เกมและเพลงประกอบการสอนเป็นไปตามจุดมุ่งหมายของการศึกษาในปัจจุบัน ที่ต้องการให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียน ให้มีโอกาสปฏิบัติด้วยตนเอง เพื่อให้สามารถคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น ซึ่งเกมและเพลงสามารถตอบสนองผู้เรียนได้เป็นอย่างดี เพราะในขณะที่เล่นเกม นักเรียนจะต้องทำกิจกรรมด้วยตนเอง ต้องคิดและตัดสินใจปัญหาต่างๆ อย่างรวดเร็วเพื่อสื่อสารความคิดของตนให้ผู้อื่นรับรู้ นอกจากนี้เพลงยังช่วยให้นักเรียนสนุกสนาน พอใจที่จะเรียนรู้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจึงพัฒนาการสูงขึ้น และอีกประการหนึ่งวิชาภาษาไทยเป็นวิชาทักษะที่นัก เรียนต้องฝึกหัดอยู่เสมอการเรียนจึงจะประสบผลสำเร็จซึ่ง เกมและเพลงก็สามารถใช้ฝึกทักษะให้นักเรียนทั้งในและนอกห้องเรียนได้

1.3 พัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 พบว่า พัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ผาณิต เพชรจำรัส (ผาณิต เพชรจำรัส 2529 : 56) ที่สอนตามแนวคู่มือครูซึ่งพบว่า พัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 จาก การวิจัยแสดงให้เห็นว่า การสอนตามแนวคู่มือครูและการสอนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 ซึ่งใช้วิธีสอนหลายแบบทั้งการบรรยาย การอภิปราย การซักถาม ทำแบบฝึกหัดหรือกิจกรรมอื่นๆ จึงทำให้ผลการเรียนของนักเรียนดีขึ้น เป็นการชี้ให้เห็นว่าแม้จะใช้วิธีการสอนแบบใดก็ตามย่อมทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นอย่างแน่นอน เพราะไม่ว่าจะเป็นวิธีการสอนแบบใดก็ตามนักเรียนต้องมีผู้แนะนำ ชี้แนะให้เกิดการเรียนรู้แต่จะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับวิธีการสอนเป็นสำคัญ หากวิธีการสอนที่ครูนำมาสอนนักเรียนนั้นเหมาะสมกับเนื้อหา และผู้เรียนจะทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นกว่าการสอนที่ไม่เหมาะสมกับนักเรียน แต่วิธีการสอนที่ครูสอนโดยไม่คำนึงถึงจุดมุ่งหมายในการเรียนก็ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น ดังเช่นการตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 ก็ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น การสอนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอนก็ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น แต่เมื่อนำเอาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของวิธีการสอนทั้งสองแบบมาเปรียบเทียบกันตามจุดมุ่งหมายข้อที่ 1 จะพบว่า การใช้เกมและเพลงประกอบการสอนมีผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงกว่าการเรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10

2. เปรียบเทียบความสนใจในวิชาภาษาไทย ตามสมมุติฐานข้อที่ 2 และข้อที่ 4

2.1 เปรียบเทียบความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกม การใช้เกมและเพลงประกอบการสอน กับ การเรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 พบว่า ความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกม และเพลงประกอบการสอนสูงกว่า การสอนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ นันทนา คาวดวงเด่น (นันทนา คาวดวงเด่น 2528 : 46) ที่พบว่า การใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทยในระดับประถมศึกษาทำให้นักเรียนมีความสนใจในวิชาภาษาไทยแตกต่างจากการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สาเหตุที่ทำให้การใช้เกมและเพลงประกอบการสอนทำให้นักเรียนมีความสนใจมากกว่า การสอนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่เด็กได้ใช้พลังส่วนเกินเพื่อก่อให้เกิดการพัฒนาในทุกๆด้าน การเล่นจึงเป็นผลรวมของกิจกรรมที่ทำให้เกิดการปรับตัวสำหรับเด็ก (นิรมล ชนุตสาห์กิจ 2524 : 1-2) ส่วน - เพลงก็เป็นทำให้นักเรียนกระทำอยู่เป็นประจำ เมื่อครูนำเอาเกมและเพลงมาประกอบการสอน จะทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ สนุกสนานและพอใจที่จะเรียนความสนใจในวิชาภาษาไทย จึงมีมากขึ้น เพราะความสนใจสามารถเปลี่ยนแปลงได้ หากกิจกรรมหรือประสบการณ์นั้นมีความเข้มข้นพอ (กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ 2524 : 240) อีกสาเหตุหนึ่งที่ทำให้การใช้เกม และเพลงประกอบการสอน ทำให้นักเรียนมีความสนใจในวิชาภาษาไทยมากกว่า การสอนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 เพราะวิธีสอนแบบนี้เป็นวิธีการแปลกใหม่สำหรับนักเรียนในกลุ่มทดลอง จึงทำให้อยากรู้ อยากเห็น อยากแสดงกิจกรรมต่างๆด้วยตนเอง เมื่อได้ทำกิจกรรมดังกล่าวจนประสบผลสำเร็จ ก็จะมี ความพอใจและมั่นใจในตนเอง ความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยจึงเกิดขึ้น เป็นการเรียนรู้ตามกฎแห่งผลของชอร์นไคค์ ที่ว่า "การเรียนรู้ด้วยความสนใจจะเกิดขึ้นได้หากอินทรีย์ได้รับการตอบสนองด้วยความพอใจ "

2.2 พัฒนาการของความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียน ที่เรียนด้วยการใช้ เกมและเพลงประกอบการสอน และนักเรียนที่เรียนวิชาภาษาไทยตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนด้วยการใช้ เกมและ เพลงประกอบการสอนมี พัฒนาการทางด้านความสนใจในวิชาภาษาไทยสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่เรียนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 มีพัฒนาการ ทางด้านความสนใจในวิชาภาษาไทยสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับ สมมติฐานข้อที่ 4

จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการใช้ เกมและ เพลงประกอบการสอนและการสอน ตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 ทำให้นักเรียนมีพัฒนาการ ในด้านความสนใจสูงขึ้น ซึ่งอาจจะมีสาเหตุมาจากเกมและ เพลงเป็นกิจกรรมที่นักเรียน เห็นประโยชน์ที่จะได้รับ คือ ความสนุกสนาน ช่วยคลายเครียดจึงทำให้ความสนใจของ นักเรียนมีมากยิ่งขึ้นเป็นไปตามคำกล่าวของ แคทซ์ (Katz) ที่กล่าวว่าบุคคลจะ เปลี่ยนแปลงความสนใจและเจตคติเมื่อเขาเห็นประโยชน์ที่เขาจะได้รับเพิ่มขึ้น (ประสาธ อิศรางกูรดิ 2523 : 183) ดังนั้น เมื่อนักเรียนเห็นว่าเกมและ เพลงทำให้ สนุกและคลายเครียดได้จึงทำให้พัฒนาการทางด้านความสนใจสูงขึ้น ส่วนนักเรียนที่เรียน ตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 พัฒนาสูงขึ้นเนื่องมาจากการ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของครูผู้สอนโดยคำนึงความต้องการความสนใจของนักเรียน เป็นสำคัญ ทำให้บรรยากาศในการเรียนไม่เคร่งเครียด ครูใช้หลักประชาธิปไตยในการสอน นักเรียนเปิดโอกาสให้มีอิสระในการแสดงความคิดเห็นและให้มีโอกาสแสดงกิจกรรมด้วย ตนเองบ้างถึงแม้ว่าจะยังยึดครูเป็นศูนย์กลางการเรียนก็ตาม จึงทำให้ความสนใจของ นักเรียนสูงขึ้น

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะซึ่งอาจเป็นประโยชน์ต่อการเรียน การสอนและการวิจัยในครั้งต่อไปดังนี้

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ควรจัดให้มีการอบรมเผยแพร่วิธีการใช้ เกมและเพลงประกอบการสอนวิชาภาษาไทยในโรงเรียนให้แพร่หลายยิ่งขึ้น เพราะคุณค่าของ เกมและเพลง มีอยู่หลายประการ เช่น ใช้สร้างความสนใจในการเรียน การฝึกทักษะ การคิด การทำงานกลุ่ม ฝึกความเชื่อมั่นในตนเองและเป็นการฝึกให้เกิดการยอมรับในกฎ กติกา ของสังคม

1.2 การใช้ เกมและเพลงประกอบการสอนควรที่จะเลือก เกมที่มีกติกาง่าย มีโอกาสเล่นหลายคน หรือ เกมที่นำมาประกอบการสอนควร เป็น เกมได้รับความนิยมหรือเป็นที่รู้จักดี เช่น เกมจากโทรทัศน์หรือจากวารสาร และนิตยสารต่าง ๆ ส่วน ทำนองเพลงที่จะเลือกให้นักเรียนร้องจะต้องเป็นทำนองที่กำลังอยู่ในความนิยมขณะนั้น

1.3 การนำเอา เกมและเพลงมาประกอบการสอนวิชาภาษาไทย ควรจะจัดทำตารางสอน 2 คาบติดต่อกัน เพราะจะทำให้การเล่น เกมและร้อง เพลง สนุกสนานและต่อเนื่องยิ่งขึ้น และเนื่องจากการใช้ เกมและเพลงประกอบการสอน นักเรียนจะเสี่ยงภัยกับท่วงท่าที่แข็ง ครูผู้สอนต้องหาทางป้องกันมิให้นักเรียน เสี่ยงภัยเกินควรด้วย

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 เนื่องจากการศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาผลการสอนที่มีต่อนักเรียน ทั้งชั้น ไม่ได้คำนึงถึงความแตกต่างทางด้านสติปัญญา สถานภาพทางสังคม และความเป็นอยู่ ของครอบครัว ดังนั้นการศึกษาครั้งต่อไปควรศึกษาผลการใช้ เกมและเพลงประกอบการสอน กับนักเรียนที่ระดับสติปัญญา สถานภาพทางสังคม และความเป็นอยู่ของครอบครัวที่แตกต่างกัน

2.2 ควรนำเอา เกมและเพลงประกอบการสอนไปศึกษากับกลุ่มตัวอย่างอื่น ๆ ทั้งในระดับเดียวกัน หรือต่างระดับชั้น เพื่อศึกษาว่านักเรียนในระดับใดจะเหมาะสมกับการสอนที่ใช้ เกมและเพลงประกอบมากที่สุด

2.3 การศึกษาผลการใช้ เกมและเพลงประกอบการสอนกับตัวแปรอื่น ๆ เช่น ความรับผิดชอบ เจตคติ ความคิดสร้างสรรค์ ความเชื่อมั่นในตนเอง ความเป็นผู้นำ หรือตัวแปรอื่น ๆ

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ จิตวิทยาการศึกษา ภาควิชาแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา คณะ
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2524, 278 หน้า
- เกศิณี โชติกเสถียร การใช้เทคโนโลยีในการสอนในโรงเรียน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร 2523, 348 หน้า
- คณะกรรมการโครงการส่งเสริมการสอนภาษาไทย โครงการส่งเสริมการสอนภาษาไทย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2524, 174 หน้า
- จริยา จริยานุกุล และพิพวรรณ นาคะสุวรรณ วรรณกรรมเพลงกับการสอนภาษาไทย
เอกสารประกอบการสัมมนาการสอนภาษาไทย ภาควิชามัธยมศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2522, 70 หน้า
- จรินทร์ ชานีรัตน์ เกม พิมพ์ครั้งที่ 2 มหาวิทยาลัยรามคำแหง 2515, 257 หน้า
- จันทร์ภา จันทรกระจ่าง การศึกษาเปรียบเทียบประสิทธิภาพในการอ่านและความสนใจ
ในการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนโดยการใช้แบบฝึกอ่านอย่างมีระบบ
และแบบฝึกอ่านแบบความเรียง ปรินญาธิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร 2528, 392 หน้า อักสำเนา
- จรรยา เอี่ยมสะอาด การศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
ที่สอนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียน กับการสอนแบบบรรยาย ปรินญาธิพนธ์ กศ.ม.
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2527, 204 หน้า อักสำเนา
- จันทิมา พรหมโชติกุล การเขียนข้อสอบวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร 2526, 219 หน้า
- จุลจักร โพนันท์ และวัฒนา สุทธิปัญญา "เกมการแข่งขันเพื่อลดเวลาการสอน" ลดเวลา
การสอน : นวัตกรรมที่น่าสนใจ หน้า 282 โครงการส่งเสริมสมรรถภาพการสอน ลพบุรี
2527
- ชวาล แพร์ติกุล เทคนิคการเขียนข้อสอบ โรงพิมพ์คุรุสภา 2520, 457 หน้า

ชวาล แพร่สกุล เทคนิคการวัดผล ไทยวัฒนาพานิช 2508, 552 หน้า

ขอแก้ว โภคสุพันธ์ การศึกษามวลสัมพันธ์ทางการเรียนและความสนใจในวิชาหลักภาษาไทย
ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยให้นักเรียนสอนกันเอง
ปริญญาโท กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2525, 122 หน้า
อัครสำเนา

เตือนใจ แก้วโอภาส "การจัดกิจกรรมพิเศษเพื่อส่งเสริมการเรียนภาษาอังกฤษ"

ประชาศึกษา 5 : 12 - 13 ธันวาคม 2520

ทิศนา แคมมณี และคนอื่น ๆ กลุ่มสัมพันธ์ : ทฤษฎี และแนวปฏิบัติ เล่ม 1 โรงพิมพ์
บูรพาการพิมพ์ 2522, 294 หน้า

นันทนา คาวทองเคน การทดลองสอนการเขียนการสะกดคำโดยใช้ เกมสำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในเขตพระโขนง กรุงเทพมหานคร ปริญญาโท กศ.ม.
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2525, 169 หน้า อัครสำเนา

นันทพร คชศิริพงษ์ การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียน
รู้ศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและ
ไม่มีเกมประกอบการสอน ปริญญาโท กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร 2526, 168 หน้า อัครสำเนา

บงกช ศุภชานา การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำวิชา
หลักภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมและไม่ใช่เกมประกอบการสอน
ปริญญาโท กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2527, 186 หน้า
อัครสำเนา

ปิ่น มาลากุล, ม.ล. ปณิกะ ของป.ม. โรงพิมพ์คุรุสภา 2513, 122 หน้า

เปลื้อง ณ นคร จิตวิทยาสำหรับชีวิต ไทยวัฒนาพานิช 2523, 432 หน้า

ผกา บุญเรือง กิจกรรมกลุ่มในโรงเรียน ภาควิชาแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางแสน 2521, 250 หน้า

พรทิพย์ กอสุวรรณ "ทักษะการสอนภาษาไทย" เอกสารประกอบการศึกษาคานิเทศ
การสอนวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2522, 289 หน้า

- ไพฑูรย์ ดินลารัตน์ "การพัฒนาการเรียนการสอนภาษาไทย: เอกสารประกอบการสอนวิชา
การสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช 2526, 430 หน้า
- มานพ ศรีเทียม การใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทย กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนวชิรปราการวิทยาคม จังหวัดกำแพงเพชร วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. มหาวิทยาลัย
เกษตรศาสตร์ 2527, 115 หน้า อุดลำนเา
- ยุพิน พิพิธกุล การใช้เพลงประกอบการสอนคณิตศาสตร์ ภาควิชามัธยมศึกษา คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2522, 230 หน้า
- รัชนี้ ตฤณารมย์ การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวรรณคดีไทย ชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 1 ที่สอนด้วยศูนย์การเรียนรู้กับการสอนที่ครูเป็นศูนย์กลาง วิทยานิพนธ์ ค.ม.
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2520, 280 หน้า อุดลำนเา
- ลวน สายยศ และอังคณา สายยศ หลักการวิจัยทางการศึกษา ศึกษาพร 2528,
314 หน้า
- ลัดดาวัลย์ กันหาสุวรรณ การสร้างเจตคติต่อการเรียนวิทยาศาสตร์สำหรับชั้นประถมศึกษา
ด้วยการเล่นและเกม วิทยาลัยครูพระนคร 2522, 133 หน้า
- วณิช บรรจง และคนอื่น ๆ จิตวิทยาการศึกษา กรุงเทพมหานคร พิมพ์ 2516, 196 หน้า
- วิชาการ, กรม แนวการใช้หลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2521 พิมพ์ครั้งที่ 3
กรุงเทพฯ พิมพ์ 2524, 272 หน้า
- รายงานการตรวจสอบคุณภาพทางการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
- ปีการศึกษา 2527 โรงพิมพ์คุรุสภา 2528, 148 หน้า
- วิมลศิริ รามสุข การสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางเขน 2522,
128 หน้า
- ศึกษาธิการ, กระทรวง หลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2521 โรงพิมพ์ส่วนท้องถิ่น
2520, 442 หน้า
- สมพล ชูบุษซา การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหลักภาษาไทยที่สอนด้วย
การบรรยายโดยใช้และไม่ใช้เกมและเพลงประกอบการสอน วิทยานิพนธ์ ค.ม.
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2525, 187 หน้า อุดลำนเา

สมศักดิ์ ชำนาญกิจ การใช้เพลงประกอบการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษาปีที่ 4

วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ 2523, 109 หน้า อัดสำเนา
ส่งเวียน สดขจิตกุล วิธีสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา โรงพิมพ์มหาวิทยาลัย
รามคำแหง 2521, 375 หน้า

สามัญศึกษา, กรม หน่วยศึกษานิเทศก์ "ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
ปีการศึกษา 2525 โรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดกรมสามัญศึกษา" วิจัยสนเทศ 5
7 - 10 มีนาคม 2528

สุโขทัยธรรมมาธิราช, มหาวิทยาลัย เอกสารประกอบการสอนชุดวิชาการสอนภาษาไทย
เล่ม 3 รุ่งศิลป์การพิมพ์ 2526, 430 หน้า

สุจิต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์พรรย์ วิธีสอนภาษาไทยในระดับมัธยมศึกษา
ไทยวัฒนาพานิช 2523, 277 หน้า

สุโท เจริญสุข หลักจิตวิทยาและพัฒนาการของมนุษย์ แพรวพินทยา 2515, 815 หน้า

สุไร พงษ์ทองเจริญ วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ 2 โครงการผลิตตำรา

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2520, 174 หน้า

โสภา ชรรมรวงษ์ การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาและความสนใจใน
วิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่สอนโดยใช้หลักการ เรียนเพื่อรอบรู้
กับการสอนตามปกติ วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
2528, 164 หน้า อัดสำเนา

อนุমানราชชน, พระยา "วัฒนธรรมและภาษา" คู่มือครูภาษาไทย เอกสารนิเทศการศึกษา
หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมฝึกหัดครู 2514, 165 หน้า

อัจฉรา ชีวพันธ์ คู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน โรงพิมพ์
ไทยวัฒนาพานิช 2526, 117 หน้า

อัญชลี สุนธธา การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหลักภาษาไทย โดยใช้เกม
ประกอบการสอนกับการสอนแบบธรรมดา ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน
วัดธาตุทอง กรุงเทพมหานคร วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
2527, 127 หน้า อัดสำเนา

อุบล เวียงสุวรรณ วิชาชุดปฐมวัยม คตอนที่ 2 หลักการสอนและวิธีการสอนวิชาเฉพาะ
สมาคมการศึกษาแห่งประเทศไทย 2509, 218 หน้า

Boocock, S. Darane and E.O Schild. Simulation Games in Learning. California, Sage publications Inc., 1981. 287 p.

Davis, B Fredrick. Educational surement and Their Interpretation. California, Wadsworth publishing, 1964. 422 p.

Dewey, John. Dictionary of Education. New York, Philosophical Library, 1959. 125 p.

Dickerson, Dolarces powley. "A Comparision of the use of the active Games Learning Medium with passive Games and traditional Activities as Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words With Mid-Year First-Grade Children With Limited Sight Vocabularies," Dissertation Abstracts International. 10 : 6456-A; April, 1976.

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

Frederick, kuder and Blanche B. Paulson. Exploring Children's Interests. Chicago, Science Research Associates, Inc., 1954. 320 p.

Good, Carter V. Dictionary of Education. New York, McGraw Hill Book Company, 1973. 525 p.

Hurlock, Elizabert Bergner. Adolescent Development. New York, McGraw Hill Book Company, 1955. 590 p.

Child Development. New York, McGraw Hill Book Company, 1956. 485 p.

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

Lee, W.R. Language - Teaching Games and Contests. London, Richard Clay Ltd., 1975. 166 p.

Madsen, Clilford and Forsythe L. Jere. "Effect of Contigent Music Tistening on Increases of Mathematical Responses," Research in Music Behavior. New York, Teacher College press, 1975. 672 p.

- Madsen, Clifford and Michel E. Donald. "The use of Music stimulus in teaching Language," Research in Music Behavior. New York, Teacher college press. 1975. 672 p.
- Morgan, Rebecca Valette. Modern Language Testing. New York, Harcourt Brase World Inc., 1975. 470 p.
- Nye, Vernice. Music for Young Children. United States of America, Wm.C. Brown Company publishers, 1977.
- Orcutt, Larry Emmment. "Child Management of Instructional Games, Effects upon Cognitive Abilities, Behavioral Maturity and Self Concept of Disadvantaged pre school Children," Dissertation Abstracts International. 2 : 710-A, August, 1977.
- Pinter, Donna Dac Krewedl. "The Effects of an Academic Games on the Spelling Achievement of Third Graders," Dissertation Abstracts International. 2 : 710-A, August, 1977.
- Powell, Marvin. The psychology of Adolescence. Indianapolis, The Books Merrill Co., 1963. 552 p.
- Purvis, R. Purvis. "The Effect of Rock Music on the Arithmetic performance of Sixth Grade Children," Research in Music Behavior. New York, Teacher College press, 1975. 570 p.
- Sadler, E. John. Concepts in Primary Education. London, George, Allen & Unwin Ltd., 1974. 380 p.
- Scott, T.J. "The use of Music to Reduce Hyperactivity in children," Research in Music Behavior. New York, Teacher College press, 1975. 261 p.
- Scott, William and Wertheimer Micheal. Introduction to psychological Research. 4 th. ed., New York, John Wiley & Son, Inc., 1967. 445 p.
- Seybold, C.D. "The Value and Use of Music Activities in the Treatment of Speech Delayed Children," in Research in Music Behavior. ed. Clifford K. Madsen, New York, Teacher College Press, 1975. 261 p.

ភាគដង្វក

ภาคผนวก ก

แสดงค่าอ่านจำแนกและค่าความยากง่ายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
วิชาภาษาไทย (ท 203) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

แสดงค่าอ่านจำแนกของแบบสอบถามวัดความสนใจวิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ตาราง 10 แสดง ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ
วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย

ข้อที่	ค่า p	ค่า r	ค่า Δ	ข้อที่	ค่า p	ค่า r	ค่า Δ
1	.63	.50	11.7	26	.29	.34	15.3
2	.66	.59	11.3	27	.62	.36	11.8
3	.36	.32	14.4	28	.62	.36	11.8
4	.36	.47	14.7	29	.48	.30	13.2
5	.46	.55	13.7	30	.40	.46	14.0
6	.56	.30	12.4	31	.25	.28	15.6
7	.55	.69	12.5	32	.65	.56	11.4
8	.62	.61	11.8	33	.67	.53	11.2
9	.58	.42	12.2	34	.66	.45	11.5
10	.52	.37	12.8	35	.59	.64	12.0
11	.27	.55	15.5	36	.52	.44	12.8
12	.30	.59	15.1	37	.60	.47	11.9
13	.50	.55	13.0	38	.44	.38	13.6
14	.38	.36	14.2	39	.34	.45	14.6
15	.37	.59	14.3	40	.40	.39	14.0
16	.56	.46	12.4	41	.37	.24	14.4
17	.50	.40	13.0	42	.58	.42	12.2
18	.44	.38	13.6	43	.50	.55	13.0
19	.35	.35	14.5	44	.30	.38	15.1
20	.36	.32	14.4	45	.56	.38	14.2
21	.38	.36	14.2	46	.57	.52	12.3
22	.33	.32	14.8	47	.29	.72	15.3
23	.35	.20	14.6	48	.41	.23	13.9
24	.50	.34	13.0	49	.45	.67	13.5
25	.42	.34	13.8	50	.41	.57	14.0

ตาราง 1.1 แสดงอำนาจจำแนกรายข้อของแบบสอบถามวัดความสนใจในวิชาภาษาไทย

ข้อที่	t	ข้อที่	t	ข้อที่	t
1	3.41	11	6.03	21	3.24
2	2.50	12	2.54	22	4.04
3	3.23	13	5.09	23	3.33
4	3.42	14	3.13	24	2.56
5	4.46	15	4.83	25	6.14
6	3.83	16	5.03	26	2.75
7	5.09	17	5.62	27	4.46
8	3.27	18	2.27	28	2.18
9	3.40	19	3.86	29	4.12
10	4.84	20	3.05	30	4.90

แบบสอบถามวัดความสนใจในวิชาภาษาไทยฉบับนี้มีค่าความเชื่อมั่น .837

ภาคผนวก ข

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย (ท. 203)

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

แบบสอบถามวัดความสนใจในวิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

คำชี้แจง

1. ข้อสอบมีทั้งหมด 50 ข้อ โดยแบ่งออกเป็น 4 ตอน คือ
 - 1.1 ทดสอบความสามารถในการฟัง มี 10 ข้อ จากข้อ 1 - 10
 - 1.2 ทดสอบความสามารถในการอ่าน มี 10 ข้อ จากข้อ 11 - 20
 - 1.3 ทดสอบความสามารถในการเขียน มี 10 ข้อ จากข้อ 21 - 30
 - 1.4 ทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากหนังสือเรียนชุดทักษะสัมพันธ์ มี 20 ข้อ จากข้อ 31 - 50
2. ให้ทำเครื่องหมาย ✕ ลงหน้าข้อที่ถูกเพียงข้อเดียว โดยใช้กระดาษคำตอบที่แจกให้เท่านั้น ห้ามทำเครื่องหมายใด ๆ ในกระดาษคำตอบโดยเด็ดขาด
3. ให้เวลาในการทำแบบทดสอบ 1 ชั่วโมง

ตอนที่ 1 ทดสอบความสามารถในการฟัง

คำชี้แจง

จากข้อ 1 - 10 ให้นักเรียนฟังคำถามจากเทปบันทึกเสียง แล้วเลือกคำตอบจากกระดาษคำตอบของนักเรียน

แบบทดสอบความสามารถในการฟัง

(เสียงจากเทปบันทึกเสียง)

ตอนที่ 1 ทดสอบความสามารถในการฟัง

คำชี้แจง ฟังบทสนทนาต่อไปนี้ ตอบคำถามข้อ 1 - 3

พ่ : อ้าว ! ลูกทำไมกลับแคว้นเร็วว่ะ

ลูก : ครูแกว่าผมนครับ ผมโมโหเลยหนีกลับบ้าน

พ่ : คงคุณนี่มีมืออีกละซี ครูถึงดูแลเอา

ลูก : เปล่าครับพ่

พ่ : แล้วทำไมละ

ลูก : ครูแกว่าผมใจเหมือนพ่ไม่มีผิดเลยครับ

พ่ : อ้อ ใจหลังลูกอย่าไปเถียงครูแก่แล้วกัน ครูคนนี่แวกดคะแนนพ่เหลือเกิน

คำถามข้อ 1. ลูกน่าจะมีนิสัยอย่างไร

คำถามข้อ 2. พฤติกรรมใดที่ลูกน่าจะกระทำอยู่เสมอ

คำถามข้อ 3. เหตุการณ์ใดเกิดขึ้นเป็นอันดับแรก

คำชี้แจง ฟังคำประพันธ์นี้ตอบคำถามข้อ 4 - 7

จะดมร่างกายนี้พลีชีวิต

เพื่อพิชิตไฟที่เชื้อคเจื่อน

เพื่อแผ่นดินของไทยไม่สะเทือน

เพื่อให้เพื่อนพี่น้องไทยปลอดภัย

คำถามข้อ 4. คำประพันธ์นี้จะเป็นคำกล่าวของใครมากที่สุด

คำถามข้อ 5. คำประพันธ์นี้สอดคล้องกับข้อใดมากที่สุด

คำถามข้อ 6. ใครเป็นตัวอย่างของการกระทำตามบทประพันธ์นี้มากที่สุด

คำถามข้อ 7. คำประพันธ์นี้ใช้ได้ดีที่สุดเมื่อใด

คำชี้แจง ให้ใช้ข้อความนี้ตอบคำถามข้อ 8 - 10

"ถึงแม้ว่าฉันจะไม่เคยมีเงินมากมายขนาดนี้ก็จริงอยู่ แต่เมื่อฉันเก็บเงินได้ 30 บาท ที่โรงอาหาร ฉันก็นำไปให้อาจารย์ประกาศิตหาเจ้าของ ในที่สุดอาจารย์ก็ประกาศเกียรติคุณของฉันให้นักเรียนทราบ และดูเป็นตัวอย่าง เสียงปรบมือของนักเรียนทุกคนยังคงกึกก้องอยู่ในโสตประสาทของฉันตลอดเวลา"

คำถามข้อ 8. คำว่า "โสตประสาท" หมายถึงอะไร

คำถามข้อ 9. ผู้พูดมีความรู้สึกอย่างไร

คำถามข้อ 10. สิ่งใดที่ทำให้ผู้พูดมีความรู้สึกตามข้อ 9

คำชี้แจง จากข้อ 1 - 10 ให้นักเรียนฟังคำถามจากเทปบันทึกเสียง แล้วเลือกคำตอบ
จาก กระดาษคำถามนักเรียน

- | | |
|--|--|
| <p>1. ก. ชน
ข. พาล
ค. เกเร
ง. มุทะลุ
จ. โกรธง่าย</p> | <p>5. ก. ชาตคิอชีวิต
ข. หน้าที่คิอชีวิต
ค. สามัคคีคิอพลัง
ง. สละชีพเพือชาติ
จ. เสียสขิ เพือไค้ศอก</p> |
| <p>2. ก. กัดเลียบ
ข. เถียงครู
ค. คูดนัวมือ
ง. หนีกลับบ้าน
จ. ไม่เข้าห้องเรียน</p> | <p>6. ก. พระนเรศวร
ข. พระเจ้าตากสิน
ค. พ่อขุนรามคำแหง
ง. ขาวบางนางระจัน
จ. คุณหญิงจีน - คุณหญิงมุก</p> |
| <p>3. ก. เด็กเถียงครู
ข. เด็กกลับบ้าน
ค. ครูกดคะแนน
ง. เด็กคูดนัวมือ
จ. เด็กไม่เข้าห้องเรียน</p> | <p>7. ก. เมื่อศักรุกราน
ข. เศรษฐกิจตกต่ำ
ค. โจรผู้ร้ายชุกชุม
ง. เมื่อเกิดการจลาจล
จ. เมื่อยัคอำนาจเปลี่ยนแปลงการปกครอง</p> |
| <p>4. ก. ทหาร
ข. ตำรวจ
ค. ลูกเสือชาวบ้าน
ง. อาสาสมัครรักษาดินแดน
จ. ไทยอาสาป้องกันประเทศชาติ</p> | <p>8. ก. หู
ข. ใจ
ค. ตา
ง. ปาก
จ. สมอง</p> |

9. ก. ตีใจ
ข. ภูมิใจ
ค. ตื่นตั้น
ง. โอ้อวด
จ. ตื่นเต้น

10. ก. เสียงปรบมือ
ข. การเก็บเงินได้
ค. เจ้าของ เงินได้เงินคืน
ง. การประกาศเกียรติคุณ
จ. การมอบ เงินให้อาจารย์

ตอนที่ 2 วัดความสามารถในการอ่าน

คำชี้แจง ให้ใช้ข้อความนี้ตอบคำถามข้อ 11 - 14

สองสาวลูกเศรษฐี	เงินทองมีเหลือคณา
ถึงยามทองวิวาท	ครองเคหาสุขสบาย
เทศกาลงานตรุษสารท	มาเยี่ยมญาติมิตรสหาย
ทุกช่อนนวยนระบาย	เล่าขบยายให้พอฟัง
นางหนึ่งห้วงข้าวกล้า	ควยไรร่นาแล้งฝนหลัง
อีกนางช่างหมอนั่ง	ทุกชัควยแคคมิแฉกแรง
แค้นฝนคลประคัง	ชะหมอฟังแตกกระแหง
บิดาส่งใจแบ่ง	ให้ลูกสองตามต้องการ
สอนลูกภูแก่ไซ	ผอนปรนไปตามสภาพกาล
คืนฟ้าอากาศนั้น	ยอมแปรผันเปลี่ยนแปลงไป
ควรลูกใช้ปัญญา	แก้ปัญหารับปรับปรุงใหม่
ธรรมชาติรู้จักใช้	ส่งผลให้กิจรุ่งเรือง

11. ลูกเศรษฐีน่าจะมาเยี่ยมพ่อวันใด

- ก. วันชาติ
- ข. วันจักรี
- ค. วันพืชมงคล
- ง. วันลอยกระทง
- จ. วันรัฐธรรมนุญ

12. ลูกสาวเศรษฐีเกือบร่อนเพราะเหตุใด

- ก. อาชีพ
- ข.สามีไม่รัก
- ค. อยู่ไกลพ่อ
- ง. ธรรมชาติ
- จ. ขาดทรัพย์สินเงินทอง

13. ลูกสาวเศรษฐีจะไม่เคียดแค้นหากมี
สิ่งใด

- ก. ทรัพย์
- ข. ความคิด
- ค. กำลังใจ
- ง. ความขยัน
- จ. ความอดทน

14. เหตุใดลูกสาวเศรษฐีจึงต้อง
"แคนฝนตลอดประจักษ์"

- ก. เพราะน้ำท่วม
- ข. บั้นหม้อไม่ได้
- ค. ตากหม้อไม่ได้
- ง. ขาดหม้อไม่ได้
- จ. ฝนทำให้หม้อแตก

คำชี้แจง อ่านข้อความต่อไปนี้ แล้วตอบคำถามข้อ 15 - 16

คนเราสมัยนี้มักตีหน้าหลอกกันอยู่เสมอ มิฉะนั้นก็อยู่ในสังคมไม่ได้ บางครั้งเรา
อาจไม่นับถือบุคคลนั้นเลย แต่เขาเป็นคนอยู่ในตำแหน่งสำคัญ มีฐานะ ใคร ๆ พยหน้าก็
ทักทาย ให้ความยำเกรง จะสนใจอย่างไรก็ต้องทำ

15. ข้อความนี้หมายถึงการแสดงออก

ของบุคคลในสถานะใด

- ก. ผู้น้อยต่อผู้ใหญ่
- ข. คนจนต่อคนรวย
- ค. ลูกจ้างต่อนายจ้าง
- ง. พ่อค้าต่อข้าราชการ
- จ. ประชาชนต่อรัฐบาล

16. ข้อความนี้ควรปฏิบัติตามหรือไม่

เพราะเหตุใด

- ก. ควร เพราะเป็นมารยาททางสังคม
- ข. ควร เพราะเป็นการปรับตัว
ทำให้เข้ากันได้กับผู้อื่นได้
- ค. ไม่ควร เพราะเป็นการหลอกลวง
ผู้อื่น
- ง. ไม่ควร เพราะต้องทำในสิ่งที่
ตัวเองไม่ชอบ
- จ. ไม่ควร เพราะทำให้เสื่อมเสีย
เกียรติยศ

คำชี้แจง ให้ใช้ข้อความนี้ตอบคำถามข้อ 17 - 20

ชีวิตมนุษย์ใช้อยู่ยืนนานคง เช่น โลหะ หินผา เมื่อถือกำเนิดเกิดมาต้องก้มหน้า
ไปตามทางแห่งกรรม ไหนจะยืนอยู่โดยไม่ยอมรับความเปลี่ยนแปลง เกียรติคุณความดี
จึงเป็นสมบัติประเสริฐหนึ่งเดียวที่ยืนหยัดปรากฏได้ ไม่มีวิบัติลัดเลือน

17. อะไรเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดตาม

ข้อความนี้

ก. ชีวิต

ข. กรรม

ค. ความดี

ง. การเกิด

จ. ความเปลี่ยนแปลง

18. ข้อความนี้มีลักษณะอย่างไร

ก. แนะนำ

ข. สั่งสอน

ค. ให้ข้อคิด

ง. ตักเตือน

จ. ยกตัวอย่าง

19. ข้อความนี้สรุปได้อย่างไร

ก. ตนเป็นที่พึ่งของตน

ข. จงพอใจในสิ่งที่ตนมี

ค. อย่ายึดมั่นในตน

ง. ค่าของคนอยู่ที่ผลของงาน

จ. กรรมเป็นเครื่องกำหนด

ชีวิตมนุษย์

20. ข้อใดสอดคล้องกับข้อความนี้

ก. ทำดีชีวิตเป็นอมตะ

ข. ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว

ค. พระเจ้าเป็นผู้ลิขิตชีวิต

ง. ความจริง เป็นสิ่งไม่ตาย

จ. วาจาจริง เป็นสิ่งไม่ตาย

ตอนที่ 3 ทดสอบความสามารถในการเขียน

คำชี้แจง จากข้อ 21 - 22 จงเรียง
ข้อความให้ไ้ใจความสมบูรณ์

21. 1. งานเขียนลักษณะกลอนเปล่า
มีมากกว่างานฉันท์ลักษณะ
อย่างเห็นได้ชัด
2. พบว่าผลงานที่ส่งเข้ามา
บทกวีมีมากกว่าเรื่องสั้น
3. จากการสังเกตจำนวนต้นฉบับ
4. ระหว่าง เรื่องสั้นและบทกวี
ที่ส่งเข้ามาในรอบ เดือน
- ก. 2 3 4 1
- ข. 2 1 3 4
- ค. 3 1 4 2
- ง. 3 4 2 1
- จ. 3 2 4 1

22. 1. เป็นกระจุยสะท้อนสังคม
ในมหาวิทยาลัย
2. เขาชิงชิงความเหลวแหลก
ของชีวิตนักศึกษา
3. แสดงออกได้เด่นพอในงาน
ของเขา
4. ความรู้สึกของวิทยากร

- ก. 2 4 1 3
- ข. 3 2 4 1
- ค. 3 4 2 1
- ง. 4 1 3 2
- จ. 4 2 3 1

คำชี้แจง จากข้อ 23 จงเรียงข้อความ
ให้ถูกต้องตามแบบฉันท์ลักษณะ

23. 1. นกบนฟ้าว่าอย่าไม่ติดฟ้า
2. ผึ้งสัตว์ป่าไม่ติดพฤษภังไพโร
3. หมูมีจันไม่ติดท่าชลาลัย
4. แลวทำไมคนจึงไม่ปล่อยละวาง
- ก. 1 2 3 4
- ข. 1 3 2 4
- ค. 1 3 4 2
- ง. 2 3 4 1
- จ. 2 4 1 3

คำชี้แจง จากข้อ 24 ควรใช้ตัวเลือกใด
มาเติมในช่องว่างจึงจะเหมาะสม

24. สุนัขเป็นสัตว์เลี้ยงแล้ว

.....

ผลงานเสียงกบ เขียดพร่ำมาร่ำไร
ขาวนาลุยน้ำไหลล้นคันนา

- ก. ตะวันแก่ลาลับอัสดงไส
- ข. ขาวนาตื่นขึ้นมามีอย่างเร็วไว
- ค. หมูวิหคเจื้อยแจ้วแผ่วเสียงไส
- ง. เจานองแก้วของฟุ้งอยู่ที่ไหน
- จ. ลูกขึ้นเถิดพี่น้องมองชาวไทย

25. ข้อใดที่หมายถึง

"การพูดมากแต่ได้ใจความน้อย"

- ก. วนในกะลาครอบ
- ข. พูดดีเป็นศรีแก่ปาก
- ค. หมาโลกัดหางตัวเอง
- ง. มะกอกสามตะกร้าปาไม่ถูก
- จ. น้ำท่วมทุ่ง ผักบุ้งโหรงเหรง

คำชี้แจง จากข้อ 26 - 28

ให้นักเรียนพิจารณาว่าแต่ละข้อใช้ภาษา
อย่างไร

- ก. ใช้คำฟุ่มเฟือย
- ข. ใช้คำติดหลักภาษา
- ค. ใช้คำฉิดความหมาย คำกำกวม
หรือมีความหมายหลายนัย
- ง. เรียงประโยคไม่ถูกต้อง
- จ. ไม่มีข้อบกพร่องในข้อ ก - ง เลย

26. งานของเขาเจริญเติบโตขึ้น

27. กรุณาให้ท่านตอบ เป็นการส่วนตัวด้วย

28. ปัญญาและความรู้เป็นทรัพย์สินอันประเสริฐ

29. "วิชาภาษาไทย เป็นวิชาที่มีเนื้อหา
ซ้ำซากจำเจ"

การเขียนด้วยประโยคนี้เหมาะสมหรือไม่

- ก. เหมาะสมเพราะกระชับดี
- ข. เหมาะสมเพราะใช้คำสละสลวย
- ค. ไม่เหมาะสมเพราะใช้คำซ้ำคำซ้อน
- ง. ไม่เหมาะสมเพราะใช้ภาษาพูด
มาเขียน
- จ. ไม่เหมาะสมเพราะใช้คำฟุ่มเฟือย

30. ข้อใดแสดงภาพพจน์ได้ดีที่สุด

- ก. ปฏักเจือกเจือฟ้าคลงนาคณะ
- ข. วิบโยคโหยหาพาโสกเศร้า
- ค. พิวาบินจากเบื้องหลังคาโบสถ์
- ง. โลกของเขอนั้นแคบ แสนแคบนัก
- จ. กลางเปลวแดดแผดเผาผดุงอีสานโสก

ตอนที่ 4 วัตถุประสงค์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย จากหนังสือเรียนชุดทักษะสัมพันธ์
เล่ม 2

31. ข้อใดเป็นจุดมุ่งหมายในการแต่ง
เรื่องความดีไม่รู้จักสิ้นสูญ
- ให้คิดถึงสิ่งดีงาม
 - ให้กลับใจเป็นคนดี
 - ให้รักษาความดีของตนไว้
 - ให้คิดถึงบุญคุณของผู้ที่
ทำความดี
 - ให้ทำประโยชน์แก่ชาติ
บ้านเมือง
32. "การแสดงความองอาจให้ปรากฏ
โดยไม่คิดแก่ชีวิต เพื่อช่วยกู้ชาติ
บ้านเมือง นับว่าเป็นความดี
อันประเสริฐ" คำที่ขีดเส้นใต้
หมายความว่าอย่างไร
- ไม่นับจำนวนศัตรูที่ถูกฆ่า
 - ไม่นับจำนวนคนดีที่ถูกฆ่า
 - ไม่นับจำนวนของผู้ทำความดี
 - ไม่คำนึงถึงชื่อเสียงที่จะได้รับ
 - ไม่คำนึงถึงอันตรายที่จะได้รับ
33. บุคคลใดเป็นตัวอย่างของการกระทำ
ตามข้อ 32
- สุนทรภู่
 - รัชกาลที่ 5
 - นางนพมาศ
 - เกรซ การ์ลิง
 - ชาวยานบางระจัน
34. ท้าวเทพสตรี ท้าวศรีสุนทร กับ
เกรซ การ์ลิง มีคุณสมบัติตรงกัน
ในข้อใด
- ความอดทน
 - ความมานะ
 - ความเสียสละ
 - ความกล้าหาญ
 - ความรอบคอบ

35. การที่บิดาของ เกรข คาร์ลิง
 ทักทานมิให้เกรข คาร์ลิง
 ออกทะเลไปช่วยคนที่เรือแตก
 ขณะที่พายุพัดจัด แสดงว่าเขาเป็น
 บุคคลเช่นไร

- ก. รู้จักกาลเทศะ
- ข. ขี้เขลา กลัวตาย
- ค. ไม่ชอบเสี่ยงอันตราย
- ง. ไม่ประมาท มีความรอบคอบ
- จ. รัก ห่วงใยลูก เกรขจะ
 ได้รับอันตราย

36. สาเหตุใดที่ทำให้เมืองกลาง
 รอดพ้นจากพม่า

- ก. ผู้นำกล้าหาญ
- ข. เตรียมพร้อมดี
- ค. มีทหารมากกว่าพม่า
- ง. ทหารมีความสามารถ
- จ. มีชัยภูมิในการรบที่เหมาะสม

37. ควรยึดการกระทำในข้อใดของ
 ชาวกลางมาเป็นแบบอย่างในการ
 ปฏิบัติ

- ก. ความกล้าหาญ
- ข. ความเสียสละ
- ค. ความสามัคคี
- ง. ยุทธวิธีในการรบ
- จ. ความสามารถในการรบ

38. จากเรื่อง ความดีที่ไม่รู้จักสิ้นสุด
 สัมภาษณ์คำกล่าวในข้อใดมากที่สุด

- ก. ความดีคือศรัทธาป้องกันภัย
- ข. ทำดีได้ก็ ทำชั่วได้ชั่ว
- ค. ความซื่อสัตย์ เป็นคุณสมบัติ
 ของคนดี
- ง. หวานพืชทองหวังผล
- จ. ค่าของคนอยู่ที่ผลของงาน

39. ข้อใดเป็นประโยชน์ของสัมผัสนี้

- ก. ความหมายดีขึ้น
- ข. ไพเราะมากขึ้น
- ค. ภาพพจน์ชัด เจนขึ้น
- ง. แสดงจินตนาการของกวี
- จ. เน้นเอกลักษณ์พิเศษของกวี

40. วีรกรรมของนางจันและนางมุก
ตรงกับข้อความใด

- ก. หัวตายดีกว่าชาติตาย
- ข. ความสามัคคีนำมาซึ่ง
ความสำเร็จ
- ค. เปล็กไกว คายก็แกว่ง
- ง. ยามศึกเรารบ ยามสงบ
เราเตรียมพร้อม
- จ. ประเทศเป็นบ้าน ทหาร
เป็นรั้ว

41. พระอภัยมณีเป็นวรรณกรรม
ประเภทใด

- ก. กลอนนิทาน
- ข. กลอนลำนำ
- ค. กลอนสักวา
- ง. กลอนบทละคร
- จ. กลอนเพลงยาว

42. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะเด่นของงาน
สุนทรภู่

- ก. มีสัมผัสใน
- ข. เครื่องต้นลักษณ์
- ค. ใช้คำศัพท์ง่าย ๆ
- ง. เนื้อหาสนุก
- จ. นิยมแต่งคำประพันธ์
ประเภทกลอน

43. เรื่องพระอภัยมณีจะไม่เกิดขึ้น
หากไม่มีเหตุการณ์ใดเกิดขึ้นกับ
สุนทรภู่

- ก. เจาชู่
- ข. ตีตก
- ค. ตีคเหล้า
- ง. คนคู่ถูก
- จ. รัชกาลที่ 2 ล้นพระชนม์

44. ข้อใดเป็นหลักการอ่านกลอนสุภาพ

- ก. 00/00/00/00
- ข. 00/000/000
- ค. 00/0000/00
- ง. 000/00/000
- จ. 000/000/00

45. ทำไมวิชาเป่าปี่จึงไม่เหมาะสมกับ
ลูกกษัตริย์

- ก. ไม่ส่งเสริมความคิด
- ข. ใช้บริหารบ้านเมืองไม่ได้
- ค. เป็นวิชาของพวกเตนกินรำกีน
- ง. เป็นวิชาที่นำไปสู่อบายมุข
ได้ง่าย
- จ. เป็นวิชาที่ทำให้คนรักสนุกไม่ยอม
ทำการทํางาน

46. ถ้ายืนสัจและความสามารถในการพูด
ของศรีสุวรรณ ถ้าในปัจจุบันควรจะ
ประกอบอาชีพใด

- ก. ครู
- ข. ทหาร
- ค. ตำรวจ
- ง. แพทย์
- จ. นักการทูต

47. ถ้ายึดตามประเพณีไทย การที่สินสมุทร
ไม่ยอมทำตามพระอภัยมณีที่ให้
ยกนางสุวรรณมาลีให้อุศเรน
สินสมุทรผิดหรือไม่

- ก. ผิด เพราะไม่เชื่อบิดา
- ข. ผิด เพราะเอาแต่ใจตนเอง
- ค. ผิด เพราะไม่ได้ทำตามสัญญา
- ง. ไม่ผิด เพราะทำตามคำขอร้อง
ของนางสุวรรณมาลี
- จ. ไม่ผิด เพราะต้องการให้
พระอภัยมณีมีความสุข

48. ถ้ายึดหลักประชาธิปไตย การรวม
ในเรื่องพระอภัยมณีตอนที่เรียน
ใครน่าจะเป็นฝ่ายผิด

- ก. อุศเรน
- ข. สินสมุทร
- ค. พระอภัยมณี
- ง. ศรีสุวรรณ
- จ. นางสุวรรณมาลี

49. ถ้าจะเลือกคนมาทำหน้าที่เป็น
นักประคานน้ำควรจะเลือกใคร
จึงจะเหมาะสม

- ก. อุศเรน
- ข. สินสมุทร
- ค. พระอภัยมณี
- ง. ศรีสุวรรณ
- จ. สุกสาคร

50. การที่อุศเรนแย่งนางสุวรรณมาลี
กับสินสมุทรสนับสนุนกล่าวใน
ข้อใด

- ก. ยอมตายถ้าไว้รัก
- ข. ที่ใดมีรักที่นั่นมีทุกข์
- ค. รักแท้ต้องฝ่าฟันอุปสรรค
- ง. ซาคึกนักตรียศแล้วไม่คืนคำ
- จ. ซาคิเลื้อยต้องไว้ลาย
ซาคิชายต้องไว้ชื่อ

แบบวัดความสนใจในวิชาภาษาไทย

คำอธิบายวิธีตอบ

1. แบบสอบถามฉบับนี้จะถามเกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนเคยกระทำหรือปฏิบัติอยู่เป็นประจำ ในการตอบแบบสอบถามแต่ละข้อขอให้ตอบตามความเป็นจริงมากที่สุด คำตอบของนักเรียน จะเก็บไว้เป็นความลับและจะไม่มีการเผยแพร่ต่อผลการเรียนของนักเรียนแต่อย่างใด
2. การตอบแบบสอบถามต้องตอบในกระดาษคำตอบเท่านั้น ห้ามเขียนหรือทำเครื่องหมายใด ๆ ลงบนกระดาษคำตอบ
3. การตอบให้นักเรียนทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องที่ต้องการหรือข้อความแต่ละข้อ และต้องตอบให้ตรงกับข้อความอย่าให้คลาดเคลื่อนได้ ถ้าต้องการเปลี่ยนคำตอบ ให้ทำเครื่องหมาย (✗) ทับคำตอบเดิมแล้วจึงเลือกคำตอบใหม่

ตัวอย่างการตอบ

ลำดับ ข้อ	พฤติกรรม ข้อความ	ปฏิบัติ มากที่สุด	ปฏิบัติ มาก	ปฏิบัติ น้อย	ปฏิบัติ น้อยที่สุด
(0)		✓			
(00)				✗	✓
(000)					

ลำดับ ข้อ	พฤติกรรม ข้อความ	ปฏิบัติ			
		มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
(1)	อ่านหรือเตรียมตัวล่วงหน้าก่อนเรียน วิชาภาษาไทย				
(2)	เล่นเกมแข่งขันในภาษาไทย				
(3)	เคยข้อสอบวิชาภาษาไทยที่ผ่านมาแล้ว				
(4)	รวบรวมคำในวิชาภาษาไทยที่ตน มักอ่านหรือเขียนผิด				
(5)	ค้นคว้าเพิ่มเติมเกี่ยวกับภาษาไทย นอกเหนือจากการเรียนในห้องเรียน ด้วยตนเองโดยครูไม่ได้สั่ง				
(6)	ทำการบ้านวิชาภาษาไทยก่อนวิชาอื่น ๆ				
(7)	บันทึกหรือจดจำบทหรือกรอนหรือข้อความ ที่ให้คติ ข้อคิดหรือที่ตนชอบ				
(8)	รวบรวมคำราชาศัพท์ที่ควรทราบ				
(9)	ร่วมกิจกรรมพิเศษที่โรงเรียนจัดขึ้น ที่เกี่ยวกับวิชาภาษาไทย				
(10)	เป็นสมาชิกชุมนุมภาษาไทย				

ลำดับ ข้อ	พฤติกรรม ข้อความ	ปฏิบัติ มากที่สุด	ปฏิบัติ มาก	ปฏิบัติ น้อย	ปฏิบัติ น้อยที่สุด
(11)	รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายภายใน ชั่วโมง				
(12)	ช่วยแนะนำหรือสอนภาษาไทยให้กับผู้อื่น				
(13)	ปรึกษาครูหรือผู้รู้เมื่อสงสัยเกี่ยวกับ ภาษาไทย				
(14)	รับวารสารที่เกี่ยวข้องกับวิชาภาษาไทย				
(15)	อ่านวรรณคดีไทยเพิ่มเติมนอกเหนือจาก การเรียน				
(16)	อ่านวารสารที่เกี่ยวข้องกับภาษาไทย เช่น ถนนหนังสือ เพื่อนักอ่าน บ้านไม้ไผ่ ไรย์ ศิลปวัฒนธรรม เป็นต้น				
(17)	อ่านคอลัมน์ที่เกี่ยวข้องกับภาษาไทย เช่น บทกวี เรื่องสั้น จากหนังสือพิมพ์หรือ วารสารต่าง ๆ				
(18)	เขียนบทความ บทกวี เรื่องสั้น หรือ คำประพันธ์ต่าง ๆ				

ลำดับ ข้อ	ข้อความ	พฤติกรรม			
		ปฏิบัติ มากที่สุด	ปฏิบัติ มาก	ปฏิบัติ น้อย	ปฏิบัติ น้อยที่สุด
(19)	ส่งคำประพันธ์ บทความ บทกวีที่เขียน ร่วมสนุกกับวารสารต่าง ๆ				
(20)	ดูรายการโทรทัศน์หรือฟังรายการวิทยุ ที่เกี่ยวข้องกับภาษาไทย				
(21)	ฟัง หรือร่วมอภิปราย โต้เวทีหรือปาฐกถา				
(22)	ฟังการอ่านหรือร่วมอ่านทำนองเสนาะหรือ ดนตรีไทย				
(23)	ร่วมกันคิดหรือจัดทำวารสารภายในห้อง กลุ่มเพื่อน หรือวารสารโรงเรียน				
(24)	ดูการแสดงที่เกี่ยวข้องกับภาษาไทย เช่น โขน ละคร หมอลำ				
(25)	ศึกษาประวัติ ผลงาน และติดตามความ ก้าวหน้าหรือความเคลื่อนไหวของ นักเขียนหรือบุคคลที่ตนชอบ				
(26)	สรุปหรือย่อเนื้อหาวิชาภาษาไทยเพื่อสะดวก ในการ เรียน				

ลำดับ ข้อ	พฤติกรรม ข้อความ	ปฏิบัติ มากที่สุด	ปฏิบัติ มาก	ปฏิบัติ น้อย	ปฏิบัติ น้อยที่สุด
(27)	เล่าเรื่อง สนทนา อภิปรายหรือ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับบุคคลทั่วไป เกี่ยวกับวรรณกรรมต่าง ๆ				
(28)	อ่านหรือฟังเกร็ดความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับ ภาษาไทย				
(29)	นำความรู้ที่ได้จากการอ่าน การฟัง มาเล่าให้คนอื่นฟัง				
(30)	จัดกิจกรรมเพื่อเผยแพร่วรรณกรรมหรือ ชื่อเสียงของกวี				

ภาคผนวก ก

แผนการสอนของกลุ่มทดลองที่สอนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน
แผนการสอนของกลุ่มควบคุมที่สอนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์

เขตการศึกษา 10

แผนการสอนที่ 1

วิชา ภาษาไทย (ท. 203) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เวลา 1 ชั่วโมง

เรื่อง "ความดีที่ไม่รู้จักล้นสูญ"

เนื้อหา

1. มารยาทในการพูด
2. มารยาทในการฟัง
3. หลักการจับใจความสำคัญ

จุดประสงค์ปลายทาง

1. พูดแสดงความคิดเห็นภายในกลุ่มได้
2. สรุปใจความสำคัญจากการฟังได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อนักเรียนเรียนแล้วสามารถแสดงพฤติกรรม

1. บอกมารยาทในการฟังได้ถูกต้อง
2. บอกมารยาทในการพูดได้ถูกต้อง
3. แสดงความคิดเห็นภายในกลุ่มได้
4. เขียนสรุปเนื้อหาของเพลงได้

สื่อการเรียนการสอน

1. เพลง "คุณธรรม"
2. เกม "ชิงธง"
3. บทบาทสมมุติเรื่อง "ยอมรับ - ไม่ยอมรับ"

1. ชั้นสร้างความสนใจ

ให้นักเรียนแสดงบทบาทสมมติเรื่อง "ยอมรับ - ไม่ยอมรับ"

2. ชั้นแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้

แจ้งให้นักเรียนทราบว่าในคาบนี้ นักเรียนต้องสามารถบอกมารยาทในการพูด และการฟังได้

3. ชั้นกิจกรรม

1. ให้นักเรียนที่เป็นอาสาสมัครในบทบาทสมมติ พูดแสดงความรู้สึกของคนที่ถูกเพื่อน ๆ ในห้องเรียนแสดงความรู้สึกสนใจและไม่สนใจในการพูดของตัวเอง
2. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันอภิปรายเกี่ยวกับผลเสียของการขาดมารยาทในการพูดและการฟัง และให้แต่ละกลุ่มเสนอแนะถึงมารยาทของการพูด-การฟังว่าควรจะเป็นอย่างไร เสร็จแล้วให้แต่ละกลุ่มเขียนผลการอภิปรายมาส่งครู
3. ให้นักเรียนเล่นเกม "ชิงธง"

4. ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปมารยาทของการฟังและการพูด
2. ให้นักเรียนช่วยกันร้องเพลง "คุณธรรม" แล้วตอบคำถามครูจากเนื้อเพลง
3. ให้เขียนสรุปเนื้อหาของเพลง "คุณธรรม" ให้มีความยาวไม่เกิน 2 บรรทัด

5. ขั้นการประเมินผล

1. สังเกตจากการร้องเพลง
2. สังเกตจากการเล่นเกม
3. สังเกตจากการอภิปรายกลุ่ม

เกมชิงธง

จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกมารยาทของการฟังและการพูดได้ถูกต้อง

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม และแจกกริ่งให้นักเรียนกลุ่มละ 1 อัน
 2. ครูอ่านคำถามให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มยกกริ่งเพื่อตอบคำถาม
- กลุ่มใดยกได้เร็วกว่าจะมีสิทธิในการตอบคำถาม เมื่อตอบถูกให้จับสลากเพื่อจะดูว่าจะได้กี่คะแนน กลุ่มใดได้คะแนนถึง 20 คะแนนก่อน เป็นผู้ชนะในการแข่งขัน

อุปกรณ์การเล่น

1. ของคำถาม
2. กริ่งไฟฟ้า
3. สลากคะแนน
4. ขงชนะเลิศ

คำถาม

แต่ละคำถามนักเรียนจะต้องตอบ 2 ครั้ง คือ ครั้งแรกต้องตอบว่า เป็นมารยาทการฟัง หรือ เป็นมารยาทของการพูด ครั้งที่สองตอบว่า ใช่หรือไม่ใช่

1. อายมอองตาญพูด
2. ไมโทหรือฮาปา
3. ลูกเดินไปมาเสมอ
4. เสือกฟังเฉพาะเรื่องที่ชอบ
5. ใช้น้ำเสียงนุ่มนวล

6. ไม่ควรเอะอะโวยวาย
7. ขออนุญาตก่อนถาม
8. เอะอะเบะพึมพำคนอื่น
9. ไม่ต้องขอบคุณหากมีคนชม
10. ควรฟังความคิดเห็นคนอื่น
11. อย่าดวงแคะแคะเกาขณะพูด
12. ยืนหรือนั่งให้สง่างาม
13. ไม่พูดคุยของคนอื่น
14. เปิดโอกาสให้ผู้อื่นพูดบ้าง
15. เพื่อแสดงความสามารถควรพูดพร้อม ๆ กัน
16. เมื่อพูดผิดควรขอโทษ
17. พูดควยเสียงอันดัง
18. ขออนุญาตก่อนลุกออกจากห้อง
19. กระซิบคนข้าง ๆ ให้ตั้งใจ
20. อย่าถามเมื่อผู้พูดหยุดพูด

สลากคະแนน

1. โอ้โฮ คุณเก่งจังตอบถูกแต่เรารู้ว่าคุณใจดี ต้องเอาคະแนนให้กลุ่มอื่น ตามใจคุณ
5 คະแนน กลุ่มคุณเอา 1 คະแนนพอ
2. ยอดเยี่ยม เอาไปเลย 3 คະแนน
3. คุณคือคนเก่ง ลองตอบข้อนี้ว่า "ก" เป็นอักษรอะไร ? ถ้าตอบถูกเอาไปเลย 10 คະแนน
แต่ถ้าผิดให้คุณ 2 คະแนน
4. คุณถามกลุ่มอื่นดูสิกลุ่มใดก็ได้ว่า "ผู้หญิงที่ไม่ใช่ญาติเราแต่เป็นสะใภ้ของปู่เราและไม่ใช่ว่า
พี่สะใภ้หรือน้องสะใภ้ของพ่อเรา คือใคร ? ถ้าเขาตอบได้ คุณให้เขา 2 คະแนน
คุณเอาไป 5 คະแนน
5. คุณได้คະแนนเท่าไรเราไม่บอก แต่เราไปให้คุณได้ว่า คະแนนที่คุณได้หมายถึง
"การที่คุณได้คະแนนไม่ลดแต่ไม่เพิ่ม" (0)
6. คุณได้ 4 คະแนน
7. คະแนนที่คุณได้คือ "เบญจะ" (5 คະแนน)
8. คุณเก่งมากเอาไปเลย $20 - 14 = ?$
9. ให้เพื่อนเขาบ้างสิ ให้เขาไป 1 คະแนน ส่วนคุณไม่ต้องเอา
10. คุณลองทายสิว่า $5 \times 2 - 3 = ?$
11. คุณได้คະแนนไป 8 คະแนน
12. คุณตอบ ผิดยอมรับว่าคุณเก่งแต่คະแนนของคุณต้องเอา 3 ไปหักออกจากคະแนนรวมของคุณ
13. คุณเป็นคนใจดี รักเพื่อนฝูง ดังนั้นคุณให้เขาไป 2 คະแนน แต่คุณไม่ต้องเอาคະแนน
14. เอาไปเลย 9 คະแนน แล้วให้เพื่อนกลุ่มที่ไม่ได้คະแนนด้วย 5 คະแนน
15. คุณตอบมาสิว่า "ปี 2530 รัฐบาลประกาศสนับสนุนให้เป็นปีอะไร" (ปีทองเที่ยว)
ตอบได้ คุณเอาไป 7 คະแนน ถ้าตอบไม่ได้คุณเอาไป 2 คະแนน
16. อ้อเอาเลยนะคະแนน

บทบาทสมมุติ เรื่อง "การยอมรับ - ไม่ยอมรับ"

จุดมุ่งหมายในการแสดงบทบาทสมมุติ

เพื่อชี้ให้เห็นผลของการแสดงมารยาทในการฟัง

อุปกรณ์

บทโทรทัศน์จากรายการ "ภาษาไทยวันละคำ" เรื่อง "งอมพระราม" และ "จิมก้อง"

วิธีเล่น

1. ครูขออาสาสมัครมา 2 คน เพื่อมาเป็นผู้แสดงตามบทบาทสมมุติ
2. ครูให้อาสาสมัครทั้ง 2 คน ออกมานอกห้องแล้วให้อ่านบทโทรทัศน์เรื่อง "งอมพระราม" และเรื่อง "จิมก้อง" คนละเรื่อง เพื่อเตรียมมาพูดให้นักเรียนทั้งชั้นฟัง
3. ครูกลับเข้ามาหานักเรียนในห้อง นัดแนะกับนักเรียนให้แสดงความสนใจ ตั้งใจฟังและปรบมือให้เกียรติแก่อาสาสมัครคนแรก แก่อาสาสมัครคนที่ 2 ให้แสดงอาการไม่พอใจ ไม่สนใจฟัง ด้วยการพูดคุยหรือเอางานอื่นมาทำแทน
4. เมื่อตกลงเรียบร้อยแล้วให้อาสาสมัครทั้ง 2 คน มาพูดตามที่ตนเตรียมไว้
5. เมื่ออาสาสมัครทั้ง 2 คน พูดเสร็จให้ทั้ง 2 คน แสดงความรู้สึกของตนเองให้นักเรียนทั้งชั้นฟังว่ามีความรู้สึกอย่างไรที่ถูกเพื่อน ๆ สนใจฟังหรือไม่สนใจฟัง

บทโทรทัศน์เรื่อง "งอมพระราม"

งอมพระราม เป็นสำนวนมีความหมายว่า มีความทุกข์ยาก มีความลำบากอย่างเต็มที่ ได้รับเคราะห์กรรมแสนสาหัส

“งอม” เป็นคำกริยาคุณศัพท์ หรือคำขยายกริยา มีความหมายว่า “ลุ่มจืด ลุ่มจนและเกือบเน่า” เป็นคำกริยาที่ใช้กับผลไม้ต่าง ๆ เช่น น้อยหน่าที่งอมเกินไปจะรับประทานไม่อร่อยกล้วยที่งอมเกินไปต้องเอาไปทำกล้วยกวน

เมื่อใช้ในความหมายโดยนัย “งอม” จะมีความหมายว่า แสบ บอบช้ำ ได้รับความทรมานมาก เช่น เขาเจ็บเสียดงอม เขาถูกทำร้ายเสียดงอม ฉันเป็นหวัดจนงอม

คำว่า “พระราม” คงจะหมายถึงพระรามในเรื่อง “รามเกียรติ์” การที่นำเอาชื่อพระรามมาขยาย “งอม” เป็นเพราะว่า พระรามเป็นพระโอรสองค์โตของพระบิดา ซึ่งตามหลักน่าจะได้อขึ้นครองราชย์สืบจากพระบิดา แต่เพราะพระบิดาหลงชรายาอื่นจนตกปาก รับคำจะให้พระพรตซึ่งเป็นอนุชาต่างมารดาขึ้นครองราชย์ และขับไล่ให้พระรามออกไปอยู่ป่าตกทุกข์ทรมานอยู่ถึง 14 ปี จึงได้ชื่อว่า “พระรามเคียดง” และในระหว่างนี้ยังต้องรบกับทศกัณฐ์เพื่อแย่งนางสีดาทำให้พระรามได้รับทุกข์มากยิ่งขึ้น

ดังนั้น เมื่อจะพูดถึงความทุกข์ยาก ความลำบากแสนสาหัสจึงมักจะเปรียบเทียบว่า “ลำบากยากแค้นเหมือนพระราม” “งอมเหมือนพระราม” และใช้เป็นสำนวนว่า “งอมพระราม”

(ภาษาไทยวันละคำ สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์ 2529 : 35)

บทโทรทัศน์ เรื่อง "จิ้งก่อง"

คำว่า "จิ้งก่อง" พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ให้ความหมายไว้ว่า "เจริญทางพระราชไมตรี" เช่น แต่งทูตไปจิ้งก่อง

จิ้งก่องเป็นภาษาจีนกลางว่า "จิ้งกั" (进 口) แปลว่า "เข้าไปถวายเครื่องราชบรรณาการ" คำว่า "จิ้ง" แปลว่า "เข้าไปถวาย" "กั" แปลว่า "ของกำนัลหรือเครื่องราชบรรณาการ"

การจิ้งก่องนั้นเป็นธรรมเนียมของพระเจ้าแผ่นดินประเทศต่าง ๆ ที่ไปค้าขายกับเมืองจีน ที่ต้องส่งเครื่องราชบรรณาการไปถวายพระเจ้ากรุงจีน เพื่อขอทำการค้าขายด้วยเครื่องจิ้งก่องที่นำไปบรรณาการมักจะมีต้นไม้เงินต้นไม้ทอง และของมีค่าอื่น ๆ คนจีนถือว่าประเทศที่ไปจิ้งก่องกับตนนั้นยอมเป็นประเทศราชของตนเอง การถวายเครื่องจิ้งก่องแสดงถึงการยอมสวามิภักดิ์ต่อพระเจ้ากรุงจีน ถ้าประเทศใดเคยจิ้งก่องแล้วไม่มาอีก จีนจะส่งคนไปทางแคชวายุโรปที่ไปค้าขายกับจีนถือว่าเครื่องจิ้งก่องนั้นเป็นเครื่องแสดงไมตรีกับจีน เป็น "ใบเบิกทาง" เพื่อให้การค้าขายกับประเทศจีนสะดวกและไม่ต้องเสียภาษี เครื่องจิ้งก่องจึงมีลักษณะเป็นการให้แบบ "ได้โต" ในปัจจุบันนี้ ชาวต่างประเทศจึงนิยมจิ้งก่องกับจีนมาก เพราะสะดวกและรวดเร็ว

คำว่า จิ้งก่อง ในภาษาไทยถือว่าเป็นภาษาพูดไม่ใช่ภาษาเขียน หมายความว่า "เอาของไปกำนัลผู้ใหญ่" เช่น ปีใหม่นี้จะเอาอะไรไปจิ้งก่องหัวหน้า คำว่าจิ้งก่อง มักจะมีผู้เข้าใจผิด พูดและเขียนผิดเป็น "จิ้งกล่อง" เพราะไม่ทราบที่มาของคำศัพท์ จึงลากเข้าไปหาคำที่รู้จักคือ "กล่อง" ซึ่งที่ถูกต้องใช้คำว่า "จิ้งก่อง"

(ภาษาไทยวันละคำ สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์ 2529 : 39)

เพลง คุณธรรม

ยอดรัก สลักใจ ขับร้อง

คุณธรรม หากประจำอยู่บนแท่นใด จะลบล้างหัวใจทุกคนไป หากดวงใจเฝ้านคุณธรรม
 คุณธรรม ช่วยน้อมนำชำระจิตใจ จะเป็นเขาเป็นเราหรือใครต่างพอใจในคุณธรรม
 คนชอบก่อกกรรมทำชั่วชอบสร้างเวรและสร้างกรรม ดวงจิตไร้คุณธรรม ดวงใจจะชั่วจนวันตาย
 คุณธรรม เป็นสิ่งที่ทำแล้วไม่ฝืนใจ อยากพบหาคุณธรรมเมื่อใด สร้างสมความดีไว้ไป
 มีนานคงได้เจอคุณธรรม

คำถามประกอบบทเพลง

1. คุณธรรมคืออะไร
2. คุณธรรมมีประโยชน์อย่างไร
3. การที่เกิดสงครามและความวุ่นวายต่าง ๆ ในปัจจุบันแสดงว่าคนในปัจจุบัน
 ไร้คุณธรรมหรือไม่ เพราะเหตุใด
4. ให้ยกตัวอย่างบุคคลที่มีคุณธรรมสูงตามความคิดเห็นของนักเรียน พร้อมทั้งให้
 เขียนพฤติกรรมของบุคคลนั้นมาด้วย

แผนการสอนที่ 2

วิชา ภาษาไทย (ท.203) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เวลา 1 ชั่วโมง

เรื่อง ความดีที่ไม่รู้จักสิ้นสุด

เนื้อหา

บทนำเรื่อง "ความดีที่ไม่รู้จักสิ้นสุด"

จุดประสงค์ปลายทาง

สรุปเรื่องจากการอ่านได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อนักเรียนเรียนแล้วสามารถแสดงพฤติกรรม

1. บอกจุดมุ่งหมายของผู้แต่งได้
2. เขียนสรุปบทนำเรื่องได้
3. ยกตัวอย่างบุคคลที่ทำความดีได้อย่างน้อย 5 คน

สื่อการเรียนการสอน

1. เพลง "ล้นเกล้าเฝ้าไทย"
2. เกม "วีรชนของฉัน"
3. หนังสือเรียนชุดทักษะสัมพันธ์ เล่ม 2

1. สร้างความสนใจ

ให้นักเรียนร้องเพลง "ล้นเกล้าเฝ้าไทย" แล้วให้นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับ

เนื้อหาของเพลง

2. ขั้นแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้

ครูแจ้งให้นักเรียนทราบว่า ในคาบนี้นักเรียนต้องสามารถบอกจุดมุ่งหมายของผู้แต่ง และสรุปเรื่องจากการอ่านได้

3. ขั้นกิจกรรม

1. ครูให้นักเรียนอ่านบทนำเรื่อง และประวัติผู้แต่งจากหนังสือเรียน แล้วสรุปเรื่องให้สั้นและกะทัดรัด ความยาวประมาณ 7 - 8 บรรทัด
2. ให้นักเรียนคัดลายมือเรื่องที่ตนสรุปแล้วนำเสนอส่งครู
3. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันคิดข้อมูลที่คิดว่ามีความสำคัญแก่ประวัติศาสตร์มาให้มากที่สุดภายในเวลา 3 นาที

4. ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปบทเรียน
2. ให้นักเรียนเล่นเกม "วีรชนของฉันทัน"

5. ขั้นการประเมินผล

1. สังเกตจากการคัดลายมือ
2. สังเกตจากการเล่นเกม
3. สังเกตจากการร้องเพลง
4. สังเกตจากการตอบคำถาม

เกม "วีรชนของฉันทัน"

จุดประสงค์ในการเล่น

1. เพื่อฝึกทักษะในการคิด
2. เพื่อตรวจสอบว่านักเรียนเข้าใจบทเรียนหรือไม่

อุปกรณ์ประกอบการเล่น

บัตรคำให้ครบจำนวนนักเรียนในห้อง แบ่งออกเป็น 2 ชุด โดยชุดที่ 1 เป็นชื่อบุคคลที่ทำชื่อเสียงและความดีชุดที่ 2 เขียนผลงานของบุคคลในชุดแรก เช่น

บัตรคำชุดที่ 1

1. พ่อขุนรามคำแหง
2. อาณาจักร รัตนพล
3. พระนเรศวรมหาราช
4. ขวัญอินโขง
5. อังคาร กัลยาณพงศ์

บัตรคำชุดที่ 2

1. ประดิษฐ์อักษรไทย
2. นักกรีฑา
3. กุเอกราชครั้งที่ 1
4. จิตรกรรม
5. นักประพันธ์

ฯลฯ

วิธีเล่น

1. ให้นักเรียนเข้าแถวเป็นวงกลม
2. ครูแจกบัตรคำให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น แต่ห้ามแกะกระดาษที่ปิดทับอยู่
ข้างหน้าออก
3. ครูอธิบายวิธีการเล่นให้นักเรียนทราบ
4. เล่นเกมตามกติกา

กติกา

1. เมื่อได้รับบัตรคำถามและกระดาษที่ปิดหีบอยู่ออกจนกว่าจะได้รับสัญญาณ

จากครู

2. เมื่อครูให้สัญญาณเริ่มเล่น ซึ่งอาจจะเป็เพลง 1 เพลงให้นักเรียนเริ่มเล่นได้โดยและกระดาษที่ติดหีบบัตรคำถามที่ได้รับออก กว่าบัตรคำถามของตนอยู่ในชุดที่ 1 หรือชุดที่ 2 แล้วรีบวิ่งไปจับคู่ของตนเองโดยในขณะที่วิ่งจับคู่นั้นห้ามพูดหรือถามใครเด็กซักให้อ่านเอาเท่านั้น เช่น

นายแดง มีบัตรคำถาม ว่า ซากิธาย เจียวน้อย

นายดำ มีบัตรคำถาม ว่า ประกิจรัฐอักษรไทย

นายเขียว มีบัตรคำถาม ว่า นักมวยสากล

นายขาว มีบัตรคำถาม ว่า พ่อขุนรามคำแหงมหาราช

ถ้าในลักษณะนี้ นายแดงต้องจับคู่กับนายเขียว และนายดำต้องจับคู่กับนายขาว

3. คู่ใดจับเสร็จแล้วให้นั่งลง คู่ที่จับไม่เสร็จทันเวลาที่ครูกำหนดให้เป็นผู้แพ้

ให้ออกจากการแข่งขัน

4. ให้คู่ที่จับคู่ได้ครูบัตรคำถามให้ครูถามถูกหรือไม่ คู่ใดจับผิดให้ออกจากการแข่งขัน

5. ให้นักเรียนที่จับคู่ได้ถูกของเล่นเกมอีกหลาย ๆ รอบ หรือแล้วแต่เหมาะสมกับเวลาหรือจนให้เหลือคู่ที่ชนะเพียงกลุ่มเดียว

เพลงลนเกล้าเฝ้าไทย

สายัณห์ สัญญา ขับร้อง

ลนเกล้าเฝ้าไทยศูนย์รวมใจคนไทยทั้งชาติ ขอภิวาทเบื่องบาของคฤมิจล
ยามใดไพร่ฟ้าชาวประชายากจน ทรงห่วงถึงพลค้ำหยาดฝนสโสมพินหล้า

เหนือไคถิ่นไทยทุกพงไพร่ทรงสู้กันจน ถึงกายหมองหม่นแค้นผมิเคยนำพา
ร่วมสุขร่วมทุกข์ ทุกข์หรือสุขนำพาทรงแผเมตตาให้ชาวประชาชื่นใจ

เหนือยิ่งสิ่งใดเหนือดวงใจชาวไทยรักยิ่ง เหมือนเป็นขวัญมิ่ง พักพิงยามทุกข์
ภัยมี ชาวไทยแห่หวังยิ่งกว่าดวงชีวิ แม้ใครคิดขำยี้ไต่ฟ้าจุลขอพลชีพแทน

คำถามประกอบ

1. ลนเกล้าเฝ้าไทยหมายถึงใคร
2. ให้นักเรียนยกตัวอย่างพระราชกรณียกิจที่นักเรียนประทับใจ

แผนการสอนที่ 3

วิชา ภาษาไทย (ท.203) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เวลา 1 ชั่วโมง

เรื่อง ความกตัญญู

เนื้อเรื่อง

1. ความหมายของความเรียง
2. ความหมายของเรียงความ
3. ความหมายของบทความ

จุดประสงค์ปลายทาง

บอกรูปแบบของหนังสือได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. บอกความหมายของความเรียง, เรียงความ และบทความได้
2. แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านได้

สื่อการเรียนการสอน

1. เพลงเจ้าตาก
2. ตัวอย่างบทความ
3. เกม "10 คำถาม"
4. หนังสือเรียนรูกตัญญูสัมพันธ์ เล่ม 2

1. ขั้นสร้างความสนใจ

1. ให้นักเรียนเล่นเกม "10 คำถาม"
2. ครูเล่าประวัติความเป็นมาของบุคคลในเกม 10 คำถาม ให้นักเรียนฟัง

2. ขั้นแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้

ครูแจ้งจุดประสงค์ในการเรียนให้นักเรียนทราบ

3. ขั้นกิจกรรม

1. ครูศึกษาชี้แสดงความหมายของบทความ ความเรียง และเรียงความ ให้นักเรียนดูบนกระดาน พร้อมทั้งอธิบายให้นักเรียนเข้าใจ
2. แจกตัวอย่างบทความให้นักเรียนคนละ 1 เรื่อง แล้วให้นักเรียนสรุปเนื้อหาของบทความมาส่งครู
3. ให้นักเรียนร้องเพลง "เจ้าตาก" พร้อมทั้งตอบคำถามประกอบเพลง

4. ขั้นสรุป

1. ครูให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยต่าง ๆ เกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียน
2. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ให้แต่ละกลุ่มอภิปรายในหัวข้อ "พระเจ้าตากทูปหมอชาวหมอแก๊งค์เหมาะสมหรือไม่"
3. ให้แต่ละกลุ่มสรุปผลการอภิปรายมาส่งครู และครูคัดเลือกผลงานของกลุ่มที่ดี ๆ มาติดบอร์ดในชั้นเรียน

5. ขั้นการประเมินผล

1. สังเกตจากการเล่นเกม
2. สังเกตจากการร้องเพลง
3. ตรวจการสรุปบทความ
4. สังเกตจากการอภิปรายภายในกลุ่ม

เกม 10 คำถาม

จุดประสงค์ในการเล่น

1. เพื่อฝึกทักษะในการใช้ความคิด
2. ฝึกทักษะการตั้งคำถาม

วิธีการเล่น

1. ผู้เป็นเจ้าของคำถามต้องแนะนำคำตอบว่าคำถามที่ตนจะให้ตอบเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร จากนั้นให้ผู้เล่นซึ่งอาจจะเล่นเป็นกลุ่มหรือหมดทั้งชั้นถามเจ้าของคำถามได้ไม่เกิน 10 คำถาม เช่น นาย ก. เป็นเจ้าของคำถาม นาย ข. เป็นผู้ตอบคำตอบที่ถูกต้องคือ "พระเจ้าตาก"

นาย ก	เป็นขุนพลสำคัญ
นาย ข	อักษร "ป"
นาย ก	ไม่ใช่
นาย ข	เป็นนักกีฬา
นาย ก	ไม่ใช่
นาย ข	เป็นผู้ชาย
นาย ก	ใช่
นาย ข	เป็นกษัตริย์
นาย ก	ใช่
นาย ข	พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช
นาย ก	ไม่ใช่
นาย ข	กษัตริย์สมัยกรุงศรีอยุธยา
นาย ก	ไม่ใช่
นาย ข	กษัตริย์สมัยกรุงธนบุรี
นาย ก	ใช่

2. คำตอบจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไรก็ได้ และให้คำตอบที่คำก็ได้ตามความเหมาะสมของเวลา

3. ผู้ชนะคือคนที่ถามด้วยคำถามน้อยครั้งที่สุด หรือตอบไ้มากที่สุด

เพลง "เจ้าตาก"

พุทธศาสดายิ่งใหญ่ความตั้งใจเค็ดเคียวมื่อนี้เราจะเคียวข้าวและทุบหม้อข้าว
ตีแหกฝาวงล้อม ดุขพม่าข้าศึกนึกถึงความเป็นไทยดีกว่าไปเป็นทาส

สองมือถือดาบอย่างมั่นใจ นักรบไทยของพระเจ้าตากฝากฝังกรุงอยุธยา
วันข้างหน้าจะมาทวงคืน แผ่นดินไทยกาลเค็ดคืบข้าศึกกรมล้อมมัวแต่กลุ่มสตรีเริงโลกีย
เป็นหลัก นักรบกลายเป็นศพพบกับความปราชัย เจ้าตากทนไม่ได้ แผ่นดินไทยเป็นหลัก

นักรบคือนักรบนักรบแห่งกรุงศรี ตีฝ่าทัพทองอุทัยหรืออยู่ไม่สำคัญ คืบนี้จันทร์
หลบไหลแหว่งในวงล้อมออกมาจากกรุงศรีไปเข้าตีเมืองจันทร์

ยึดเมืองจันทร์บุรีเป็นชุมชนเจ้าตากคือชุมชนต่าง ๆ ตีเจ้าฝางไม่แตก ทบทวน
ความพ่ายแพ้แก้ไขยุทธวิธี รวมชุมชนที่มีก่อนโจมตีเจ้าฝาง พ่ายแพ้เป็นบทเรียนท่าจาก
เล็กไปใหญ่เจ้าฝางชะล่าใจในไม่นานก็แตก

จากอยุธยาเมืองจันทร์บุรีมากรุงธนบุรี ไทยจึงมีเอกราชจากอยุธยาเมือง
จันทร์บุรีมากรุงธนบุรี ตากสินมหาราช

สองมือถือดาบอย่างมั่นใจ นักรบไทยของพระเจ้าตากฝากฝังกรุงอยุธยา
วันข้างหน้าจะมาทวงคืน (ซ้ำ 5 ครั้ง)

คำถามประ กอบบทเพลง

1. เหตุการณ์ในเพลงเกิดขึ้นในสมัยใด

คำตอบ กรุงศรีอยุธยา

2. สาเหตุใดที่ทำให้พระเจ้าตากตีฝ่าวงล้อมของข้าศึก

คำตอบ เพราะกะษัตริย์อ่อนแอไร้ความสามารถและสนใจเฉพาะความสุข
สนุกสนานของตนเอง

3. ทำไมพระเจ้าตากจึงต้องตีชุมนุมต่าง ๆ

คำตอบ เพื่อรวบรวมไทยให้เป็นปึกแผ่น

4. นักรบที่กล้าควรมีคุณสมบัติอย่างไร

คำตอบ ใจกล้า เดียวกล้าหาญ มีความคิดรอบคอบ

5. นอกจากพระเจ้าตากแล้วมีกลุ่มชนที่สร้างชื่อเสียงให้ปรากฏในสมัยเดียวกัน
คือพวกใด

คำตอบ ชาวมานบางระจัน

6. คินที่พระเจ้าตากตีฝ่าวงล้อมข้าศึกเป็นข้างขึ้นหรือข้างแรม

คำตอบ เป็นข้างแรมเพราะจากบทเพลงตอนหนึ่งว่า "คินนี้จันทร์ลับไหล
แหกวงในวงล้อม"

จะให้เชื่อใครดี ?

"การเมืองของประเทศ เราจะต้องคอย ๆ พัฒาระบบประชาธิปไตยอย่าง
ต่อเนื่อง แคว้นข้างล่างเล็กน้อย ปัจจุบันทำให้ประชาธิปไตยล่าช้าคือ "วินัย" ซึ่งต้อง
มีการปฏิบัติตามกฎหมาย ยึดมั่นการศึกษา ยึดมั่นประเพณี และมีคุณธรรม...การพัฒนาประชาธิปไตย
ต้องทำจากข้างล่างสู่ข้างบน คือ เริ่มที่พี่น้องชนบทให้เขาเรียนรู้ว่า การเลือกตั้งที่ดีเป็น
อย่างไร..."

เป็นคำให้สัมภาษณ์ของพลเอกเปรม ติณสูลานนท์

"รัฐบาลได้ให้ทหารที่อยู่ในค่ายวีรวัฒน์โยธิน จังหวัดสุรินทร์ ออกไปช่วยผู้สมัคร
หาเสียง มีการแจกเบี้ยเลี้ยง นอกจากนี้มีการสั่งให้ทหารพรานที่ภูมิลำเนาในเขต กลับ
ภูมิลำเนาออกหาเสียงให้ผู้สมัครพรรครัฐบาล รัฐมนตรีบางคนของรัฐบาลชุดนี้ออกไปเที่ยว
สัญญากับประชาชนจะสร้างโน้नสร้างนี่ กติกาของพลเอกเปรม จึงเป็นเรื่องไม่เข้าท่า
พยายามทำให้การเมืองถอยหลังน่าเกลียดน่าชังที่สุด..."

เป็นตอนหนึ่งของคำให้สัมภาษณ์ของ คุณอุทัย พิมพ์ใจชน

ในฐานะประชาชนเจ้าของประเทศอย่างผมและท่านผู้อ่าน พังทั้ง สองท่านแล้วไม่รู้
จะตัดสินใจเชื่อใครดี

(ฟังพลเอกเปรม พูด ทำให้เรามองเห็นภาพการเมืองของเมืองไทยว่าไปได้สวย
การเลือกตั้งที่มีมาแล้ว ที่กำลังดำเนินอยู่ และที่จะมีในโอกาสต่อไป จะต้องเป็นการเลือกตั้ง
ที่บริสุทธิ์ ยุติธรรม เพราะนายกฯ เาจริงเาจริง นายกฯ ท่านเดินตามกติกา คงไม่อนุญาต
หรือขยิบตาให้ใคร เล่นสกปรกแน่

แต่พอฟังคุณอุทัย พิมพ์ใจชน หัวหน้าพรรคก้าวหน้า จะเห็นว่ารัฐบาลและคนของรัฐ
เล่นสกปรก เาข้าราชการออกช่วยหาเสียง ไปให้สัญญากับประชาชนจะสร้างโน้นพ่านี
เพื่อให้คนที่นายกฯ โอบอุ้มได้มีโอกาสเข้าสภา มีการเลี้ยงเหล้ากันอย่างโจ่งครึ้มแลกกับ
คะแนนเสียง

ฟังแล้วทำให้คิดว่า คำพูดของ พลเอกเปรม ยังไม่ควรด่วนเชื่อถือ

คำว่า "กติกากา" "ประเพณี" และ "คุณธรรม" ของพลเอกเปรม ไม่ใช่ของสากลตามที่เรารู้เข้าใจ เป็นคำพูดที่รู้จักเฉพาะในกลุ่มคนของท่านไม่กี่คน เช่น คุณบรรหาร ศิลปอาชา คุณประสงค์ สุนศิริ และคุณปด๊อติศาณี เป็นต้น คนอื่นไม่มีทางรู้ว่าพลเอกเปรม หมายถึงอะไร

เพราะการกระทำของรัฐบาลตามที่คุณอุทัย ระบุมานั้น ถ้าเป็นจริงก็ล้วนเป็นสิ่งทำลายกติกากา ประเพณี และคุณธรรมลงอย่างหมดสิ้น เป็นการทำลายประชาธิปไตยโดยแท้ โดยเริ่มทำลายจากยอดลงไปสู่ฐาน

เริ่มต้นจากพลเอกเปรม เอาคนที่ชอบตอกติกาพรรคไปฝากให้พรรคการเมือง ลงลงสมัคร แล้วมีรัฐมนตรีบางคนก็เงินหนาไปบัญชาการเลือกตั้ง ท่านรัฐมนตรีท่านนี้ คงจักทำตามวิธีการที่ท่านเคยทำและชนะการเลือกตั้งมาหลายสมัย อาจเป็นเหตุให้ชาวบ้าน เลือกผู้สมัครของรัฐบาล เพราะกลยุทธ์ของท่าน

พลเอกเปรม อาจภูมิใจต่อผลการชนะเลือกตั้ง

คนที่เป็นผู้บัญชาการหน้าบ้าน คนที่ได้รับเลือกเข้ามาก็มีความสุข พรรคร่วมรัฐบาล ก็ชื่นชม แต่สิ่งนั้นมิได้หมายถึงการพัฒนาระบอบประชาธิปไตย ตรงกันข้ามเป็นการทำลาย ระบอบประชาธิปไตยอย่างร้ายกาจ

ถ้าใครก็ตามที่ติดตามเผ่าสัง เกตพฤติกรรมของรัฐบาลชุดนี้มาโดยตลอดจะพบว่า รัฐบาลไม่ส่งเสริมประชาธิปไตยไม่ว่าเรื่องนายกฯ ไม่ค่อยเข้าประชุมสภา การลอบบี ส.ส. การไม่ยอมอนุญาตให้ฝ่ายค้านแสดงความเห็นผ่านสื่อมวลชนของรัฐฯ ฯลฯ คำพูดของคุณอุทัย จึงน่าเชื่อถือมากกว่า

คำพูดของนายกฯ มีแต่ลม

(สนธิ ศรีสาแดง "ศอกถล่ม" สยามรัฐ มิถุนายน 2530)

มนุษยชาติ

ท่านจะตกอกตกใจหรือเปล่า เราก็ก็นิทราม และก็ตามที่เกิด เพราะอีกไม่ถึง 100 ปี มนุษยชาติของโลกนี้อาจจะสูญสิ้นก็ได้

เปล่า ไม่มี อลาคุส อลาคิส ที่ไหน พยากรณ์ดอกครับ คนที่บอกว่าจะเป็นอย่างนั้นได้ คือ ไวรัสเอดส์ มหันตรายของมนุษยชาติ

ไวรัสเอดส์ เป็นไวรัสตัวใหม่เอี่ยมของโลก เมื่อไปอยู่กับใครแล้ว ตายลูกเดียว ตอนนี้ในวงการหมอ นอกจากว่าจะไม่มียารักษาให้หายแล้ว ยังคิดกันไม่ออกเลยว่า ไวรัสเอดส์นี้มีประสิทธิภาพสูงแค่ไหน

ทำไม มนุษย์เราจึงต้องเป็นโรคนี้นะ ? จุดเริ่มต้นของเอดส์มาจากไหน ?

บางคนว่าเป็นเพราะฝรั่งไปสัมผัสกับลิงในแอฟริกา บางคนว่าเป็นเพราะความสำส่อนของพวกเกย์ที่ชอบเสกสมกันทางทวาร เป็นความสกปรก ไวรัสเกิดจากความสกปรกขึ้นนั้น

บางคน หนักว่าคนอื่น บอกว่า ไวรัสเอดส์ คือ กองทัพพญายม ผู้เดินทางมาจากนอกโลกมาเพื่อต้องการล้างเผ่าพันธุ์มนุษย์บนโลกนี้

แถมยังบอกด้วยเสริมว่า มันมาพร้อมกับยานอวกาศที่เราส่งขึ้นไปนอกโลกนั้นแหละ...

เอาเถอะครับ จะเกิดจากไหน เกิดได้อย่างไร ? ตอนนี้ไวรัสเอดส์ก็เกิดแล้วแหละ พลโลกของเราทั้งหลายทั้งปวง ต่างพากันเป็นโรคนี้นี้นประมาณสี่ห้าหมื่นคน

จำนวนนี้เป็นจำนวนที่เปิดเผยและเป็นจำนวนที่ค้นพบ ส่วนที่ไม่พบอีกเท่าไรไม่แจ้งได้และบอกถูกดอกครับ

จากจำนวนแค่สี่ห้าหมื่นตอนนี้ วงการหมอเขาบอกว่า อีกแค่ 10 ปีเท่านั้น ตัวเลขนี้จะเพิ่มเป็น 100 ล้านคน...

ครับ พลโลกของเรามีทั้งหมดประมาณ 5 พันล้านคน...ใครว่าง ๆ ก็ลองคำนวณดูเถอะว่าอีกกี่ปี คนทั้งโลกจะพร้อมใจกันเป็นเอดส์

การแพร่เชื้อไวรัสเอดส์ ตอนนี้เขาพากันบอกเราว่า ไวรัสเอดส์สามารถแพร่เชื้อของมันได้สองลักษณะใหญ่ ๆ คือ หนึ่งการผสมพันธุ์หรือการสัมผัสหรือการเสกสม และสองแพร่ได้โดยทางสายเลือด เช่น ถ่ายเลือดไปให้ ฉีดยาเข็มฉีดยาเดียวกัน หรือไม่ก็เข้าทางบาดแผลสด

เห็นไหมครับว่า เจ้าไวรัสเอดส์มันฉลาดหลักแหลมไม่ใช่เล่น ?

มนุษย์เราแต่ไหนแต่ไรมาแล้ว เรื่องของการสมสู่มาเป็นอันคับหนึ่ง เพราะ
มนุษย์เราจำเป็นต้องสืบพันธุ์ เพื่อให้เผ่าพันธุ์ของเราดำรงคงอยู่สืบไป

ฉะนั้น การเสกสมจึงเป็นเรื่องหนีไม่พ้นยิ่ง เป็นการเสกสมก็มีสมด้วยแล้ว มนุษย์
เราชอบแสวงหากันนัก

มีใครบังคับกันไว้ว่า จะต้องสมสู่กันเพียงคนเดียว มีใครบ้างที่กินน้ำพริกถ้วยเดียว
ตลอดชีวิต ?

มีครับมี แต่ถ้าเทียบเปอร์เซ็นต์กันแล้ว เราก็คิดว่า จำนวนนี้ไม่มีเปอร์เซ็นต์ดอกครับ
ยิ่งลูกผู้ชายชื่อไอ้แผนด้วยกันแล้ว รับประกันขอมฟรี เหมือนกันซะเป็นส่วนมาก

ถึงอย่างไร มนุษย์ก็พยายามหาทางแก้และป้องกันการแพร่เชื้อของมันอย่างสุดฤทธิ์
มีการวิจัยเพื่อหาข้อเท็จจริงของมันอย่างจริงจัง มีการตื่นตัวในเรื่องนี้กันอย่างรอบคอบ

บ้างก็เห็นว่า เรื่องนี้เป็นเรื่องที่เหมาะสมจะได้รับการเปิดเผย บ้างก็ว่าเรื่องนี้
ควรเงียบ บ้างก็ว่า ควรจะมีการตรวจสอบเลือดเอดส์ แต่บ้างก็บอกว่า ตรวจไปทำไม ?
ไม่มีประโยชน์ วันที่ไม่เป็นวันพรุ่งนี้ก็เป็นได้ จะต้องตรวจกันทุกวัน หลังอาหารวันละ
สามมือยังงั้นหรือ ?

บ้างก็บอกว่า นักเดินทางข้ามชาติข้ามประเทศ น่าจะได้รับการตรวจสอบเลือดเอดส์
ก่อนจะเข้าเมือง แบบก่อนนี้เราเดินทาง นอกจากจะมีหนังสือเดินทางแล้ว ยังต้องมีสมุด
อีกเล่มบันทึกการเจ็บไข้ได้ป่วย และการรับการฉีดวัคซีนป้องกันโรคติดต่อ เช่น ไข้เหลือง
กาฬโรค เป็นต้น

บ้างก็บอกว่า ยุงเป็นพาหะนำเชื้อไวรัสเอดส์ บ้างก็บอกว่า ยุงนำไปได้แต่แพร่ไม่ได้
ทุกอย่างที่อเมริกาดี แต่มันไม่มีเขาก็ก็น่าจะยุงชุมพอกันกับบ้านเรา แต่ยุงก็ถ่ายเทเชื้อไวรัสเอดส์
ให้กับคนอื่นที่นั่นไม่ได้

เรื่องนี้ เป็นเรื่องน่าตื่นเต้นพอสมควร เราเห็นว่าจำเป็นอย่างยิ่งจะต้องเผชิญหน้า
กับความเป็นจริง และมีการตักเตือนกันอย่างตรงไปตรงมา

และข้อสำคัญ เราก็คิดว่า เอดส์ก็คือตัวขจัดปัญหาที่ดี แต่ไม่คิดว่า เปรม นัมเบอร์ไฟว์
จะคิดตรงกันกับเราอย่างนี้หรอกครับ พระคุณท่าน

(ไกออน เกลินิวส์ พฤษภาคม 2530)

"มังกรพิษลึก"

2 คารารุ่นใหม่

กล่าวขวัญกันอย่างอึ้งคึงมาแล้วจาก 4 รอบพิเศษมิดเคย์ - มิดไนท์ วันนี้ "มังกรพิษลึก" หนังสือเรื่องยิ่งใหญ่ระดับซูเปอร์โรดโชว์ประจำปีของเครือ "เอเพ็กซ์" กำลังโรยฉายรอบปกติแล้ว

หนังสือนี้เป็นผลงานการกำกับฯ ของนักสร้างหนังรุ่นใหม่ที่สร้างความยิ่งใหญ่ให้กับตัวเองมาในช่วง 10 กว่าปีนี่คือ ไมเคิล ชิมิโน ผู้กำกับฯ ทุกตาของ "ออสการ์" จาก "เคียร์ซันเตอร์" หนังสือของโลกเรื่องหนึ่งที่ยกกองมาถ่ายทำในไทยรวม 65 %

นอกจากนี้ค่านับภาพยนตร์ยังเป็นการฉีกก้ำกั้วสร้างสรรค์สร้างของ ไมเคิล ชิมิโน เองกับอีก 1 "บิก" บนถนนคนทำหนังฮอลลีวู้ดที่มาแรงจัดหมาก ๆ โอลิเวอร์ สโตน คนเขียนบท "มิดไนท์ เอ็กซ์เพรสส์" และผู้กำกับฯ - เขียนบทหนัง 4 "ออสการ์" ปีล่าสุด "พลาทูน"

จุดเด่นอีกจุดหนึ่งของหนังที่ทำให้คุณกันได้รอยแบบถ่ายทอดความมันส์ในตัวหนังสือที่ไมเคิล ชิมิโน กับโอลิเวอร์ สโตน ถอดความเป็นภาพยนตร์ไว้ได้หมดจดก็คือ 2 คารารายเจ้าบทบาทที่ต้องเรียกว่า "รุ่นใหม่" สักหน่อยสำหรับบ้านเรา เผละยังไม่รู้จะใครู้จักมักคุ้นนัก

คนหนึ่งคือมิกกี้ รูค เจ้าของบทบาทสารวัตรสแตนลีย์ ไวท์ ตำรวจมือปราบตงฉินแห่งนครนิวยอร์ก ถือคติจับคคืออะไรแล้ว "กัดไม่ปล่อย" ไม่ว่าหน้าไหน ๆ

มิกกี้ รูค มีสไตล์การแสดงหนังที่เป็นแบบฉบับของตัวเองต่างจากพระเอกมือปราบคนอื่น ๆ และเป็นสไตล์ที่รับประกันความสุดมันส์ในอารมณ์คอหนังแน่ ๆ

อีกคนคือ จอห์น โลง เจ้าของบทโจอี้ โล คนหนุ่มที่มาได้แม่แต่พ่อตาตัวเอง กำจัดไค้สำหรับทุกคนเพื่อให้ตนก้าวขึ้นมาอย่างงดงาม จอห์น โลง คือ นักแสดงชาวเอเชีย โดยสายเลือดที่ก้าวขึ้นมาอย่างงดงามบนถนนการฮอลลีวู้ดด้วยความสามารถของตัวเองแท้ ๆ

บท จอห์น โลง เป็นบทที่เกิดขึ้นกับบทของ มิคกี รูค เปรียบเหมือนผ้าสีดากับ
ผ้าสีขาว ในขณะที่ฝ่ายหนึ่งตั้งหน้าตั้งตาทำแต่ความชั่ว อีกฝ่ายหนึ่งก็พยายามตามล้าง
ตามเช็ด

"มังกรพิษลึก" จึงเป็นสุดยอดหนังสือเล่มนี้ที่ 5 โรงใหญ่เครือ
"เอเพ็กซ์" สกาล่า - ลิโต้ - พันธุ์พิพย์ - วิลล่า และเจสสิมกรูง พุทธิไทย ทำให้คุณไปพิสูจน์

(บุญสม รดาเจริญ เคลสินิวส์ กรกฎาคม 2530)

ฝนแล้งไล่คน

ฝนแล้งจัดและทิ้งช่วงจนติดฤดูกาลเป็นปรากฏการณ์ธรรมชาติ ซึ่งนาน ๆ จะเกิดขึ้น
สักครั้ง และมักจะเกิดขึ้นในยามที่สภาพการณ์บ้านเมืองมีการปกครองแบบเผด็จการ สร้าง
ความทุกข์ใจให้กับประชาชนอย่างหนักหน่วง

ฝนแล้งก็จะมาซ้ำเติมความทุกข์กายให้กลายเป็นทุกข์อย่างสมบูรณ์

ในฤดูฝนปี 2530 นี้ ซึ่งโดยปกติจะมีฝนตั้งแต่เดือนพฤษภาคม แต่ด้วยเหตุอาเพศ
อะไรก็ไม่ทราบได้ หน้าฝนก็กลายเป็นหน้าแล้งไปเสียแล้ว

เป็นอันว่าเมืองไทยในยุครัฐบาลเปรม 5 นี้มีเพียง 2 ฤดูเท่านั้น คือ ฤดูหนาว
กับฤดูแล้งอันยาวนาน

เมื่อประเทศไทยซึ่งประชาชนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกรรม แต่ไม่มีฤดูฝน
ก็ย่อมลำบากเดือดร้อนกันทั่วหน้า

ต่อปัญหาแล้งจัดครั้งนี้เริ่มต้นที่เดียวรัฐบาลเปรม 5 ก็ทำท่าจะแก้ปัญหาอย่างจริงจัง
แต่ภายหลังจากที่พลเอกเปรมได้ออกไปปลดปล่อยใจให้ประชาชนคลายทุกข์แล้ว ก็ต้องกลับมา
ห่มเหวความสนใจกับการปรับ ครม. เป็นการแก้ปัญหามหาเมืองของรัฐบาลเป็นงานรีบด่วน

ทั้งปัญหาความเดือดร้อนของประชาชนไว้ชั่วคราว แก้ปัญหาความเดือดร้อนของ
นักการเมือง เพราะยังไม่ได้ตำแหน่งที่พอใจเสียก่อน

นี่ก็เป็นลักษณะของสภาพการณ์เมืองใกล้ฉีดยุค คือ ทะเลาะแย่งชิงผลประโยชน์กัน
อย่างไม่ลืมหุสึมตา ไม่สนใจใยดีความทุกข์ยากของประชาชน ขอเพียงให้ตนเองมีอำนาจ
วาสนา ยังมีศรีสุขท่ามกลางยุคเข็ญก็ไม่เป็นไร

และก็เหมือนฟ้าสาปแช่ง ปรากฏว่าในขณะนี้ในภาคเหนือและภาคอีสานก็ยังคงแล้ง
อย่างสาหัส หรือจะมีฝนตกบ้างก็เพียงเล็กน้อยเท่านั้น

ข้าวกล้าพืชไร่นาทยอยเหี่ยวแห้ง ที่เหลือบ้างก็เฉพาะการเกษตรในเขตชลประทาน
ซึ่งต้องอาศัยน้ำจากเขื่อนของการไฟฟ้าฝ่ายผลิตอีกทอดหนึ่ง

และในขณะนี้ การไฟฟ้าฝ่ายผลิตฯ ก็ได้รายงานสถานการณ์เก็บกักน้ำในเขื่อน
ต่าง ๆ ทุกระยะ ซึ่งแต่ละเขื่อนที่อยู่ในภาคเหนือและภาคอีสานล้วนแต่อยู่ในชั้นวิกฤติ
น่าเป็นห่วงทั้งสิ้น

ดังเช่น เขื่อนภูมิพลซึ่งปล่อยน้ำให้กับการชลประทานในลุ่มเจ้าพระยา ก็มีระดับ
น้ำลดลงจนกระทั่งเกือบจะผลิตกระแสไฟฟ้าไม่ได้อยู่แล้ว และหากฝนยังไม่ตกอีก เขื่อนภูมิพล
ก็สามารถปล่อยน้ำได้อีกเพียง 35 วันเท่านั้น ระดับน้ำก็จะต่ำลงถึงขั้นไม่อาจจะผลิตกระแสไฟฟ้า
ได้อีก

ในช่วงแล้งนี้เขื่อนภูมิพลระบายน้ำให้ชลประทานวันละ 300 ล้านคิว โดยที่มี
ปริมาณน้ำไหลเข้าอ่างเก็บน้ำของเขื่อนในฤดูฝนนี้เพียง 332 ล้านคิว ซึ่งต่ำกว่าปริมาณ
น้ำที่เคยไหลเข้าต่ำสุดในปีฝนแล้งจัด ปี 2523 เสียอีก คือในปี 2523 มีน้ำไหลเข้าเขื่อน
ภูมิพล 3,000 ล้านคิว

เพราะฉะนั้น ในฤดูฝนปี 2530 นี้ ถ้าหากฝนตกทุกวันตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไปจนกระทั่ง
สิ้นฤดูฝนก็จะมีปริมาณน้ำไหลเข้าเขื่อนเพียง 2,700 ล้านคิวเท่านั้น

ส่วนเขื่อนสิริกิติ์ซึ่งเป็นเขื่อนที่สำคัญในภาคเหนือก็มีสภาพเช่นเดียวกันคือ ปริมาณน้ำ
ลดลง และต้องระบายน้ำให้ชลประทานทุกวัน วันละ 150 ล้านคิว ซึ่งสามารถระบายน้ำได้
ประมาณ 20 วันเท่านั้น ระดับน้ำจะลดลงถึงระดับที่ผลิตกระแสไฟฟ้าไม่ได้

สำหรับเขื่อนในภาคอีสานยิ่งเลวร้ายหนัก คือ เขื่อนอุบลรัตน์ ซึ่งสามารถเก็บน้ำได้
สูงสุด 2,000 ล้านคิว ก็มีน้ำเหลืออยู่ในเขื่อนขณะนี้เพียง 350 ล้านคิวเท่านั้น และได้หยุดผลิต
กระแสไฟฟ้ามานานแล้ว แต่ยังปล่อยน้ำให้กับการชลประทานวันละ 3 แสนคิวทุกวัน

การที่หยิบยกเอาปริมาณในเขื่อนใหญ่ ๆ ของภาคเหนือภาคอีสานมาพูดก็เพื่อ
แสดงให้เห็นว่าเมื่อปริมาณน้ำในเขื่อนเหล่านั้นลดลงอย่างไม่เคยปรากฏมาก่อนเช่นนี้

ย่อมหมายถึงในฤดูแล้งปีต่อไปคือปี 2531 จะขาดแคลนน้ำหนักขึ้นไปอีก

คราวนี้จะเกิดครอนกันไปทั่วแม่กระทั้งการเพาะปลูกในเขตชลประทานก็ต้อง

ยุติการเพาะปลูกในฤดูแล้งปี 2531

ก็ประจวบเหมาะกันพอดีกับข่าวว่า ผู้มีอำนาจในบ้านเมืองบางคนจะสละเก้าอี้
ในปีหน้า

ก็ขอให้เกษตรกรภาคเหนือภาคอีสานและภาคกลางก็พักผ่อนทุกข์กับความแห้งแล้ง
ในฤดูแล้งปี 2531 อีกปี

คิดว่าฤดูฝนปี 2531 คงไม่มีปกติอีก ชาวนาชาวไร่จะไ้ชุ่มฉ่ำกันเสียที

(สุชา จุลเพชร สยามรัฐ มิถุนายน 2530)

แผนการสอนที่ 4

วิชา ภาษาไทย (ท. 203) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เวลา 1 ชั่วโมง

เรื่อง ความดีที่ไม่รู้จักสิ้นสุด

เนื้อหา

เรื่องความดีที่ไม่รู้จักสิ้นสุด

จุดประสงค์ปลายทาง

อ่านออกเสียงได้ถูกต้องเหมาะสม

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อนักเรียนเรียนแล้วสามารถแสดงพฤติกรรม

1. อ่านออกเสียงพยางค์และคำได้ถูกต้อง
2. บอกผลเสียของการอ่านออกเสียงไม่ถูกต้องและเขียนวรรณยุกต์
ไม่ถูกต้องได้

สื่อการเรียนการสอน

1. เพลง "รักคุณเข้แล้ว"
2. แบบฝึกอ่านคำควบกล้ำ
3. เกม "อักษรควบกล้ำ"
4. หนังสือเรียนชุดทักษะสัมพันธ์ เล่ม 2
5. ใบประเมินผลการอ่าน

1. ชั้นสร้างความสนใจ

1. ครูนำแถบประโยคต่อไปนี้ไปติดบนกระดาน
 - 1.1 ยานี้กินแล้วแข็ง แรงไม่มี โรคภัยมาเบียดเบียน
 - 1.2 โคลงเรือ เรือโคลง เพราะโคลง
2. ให้นักเรียนอ่านแถบประโยคแล้วให้บอกความหมายของประโยค

2. ชั้นแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้

ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

3. ชั้นกิจกรรม

1. ครูอธิบายให้นักเรียนทราบถึงผลของการเว้นวรรคตอนผิดพร้อมทั้งยกกรณีตัวอย่างนี้มาประกอบ

มีครอบครัวหนึ่งมีลูกอยู่หลายคน แต่ทุกคนไม่มีใครอยู่ดูแลพ่อแม่เลย ต่างคนต่างอยู่ คงปล่อยให้พ่อ-แม่อยู่กับลูกสาวและลูกเขยคนเล็กเพียงลำพัง เมื่อตอนจะเสียชีวิตด้วยความเป็นห่วงลูกเขยและลูกสาวคนเล็ก จึงเขียนพินัยกรรมไว้ว่า

"ทรัพย์สินสมบัติทั้งหมดมอบให้แก่ลูก เขยคนอื่นไม่เกี่ยว"

จากความเป็นจริงแล้วพ่อ-แม่ต้องการยกทรัพย์สินสมบัติให้แก่ลูกเขยคนเล็ก ส่วนลูกเขยคนอื่น ๆ ไม่เกี่ยวแต่เพราะการเขียนเว้นวรรคผิด จึงทำให้ทรัพย์สินมัตินั้นถูกแบ่งออกเป็นหลาย ๆ ส่วน

2. ครูให้นักเรียนจับคู่กันเป็นคู่ ๆ
3. ครูแจกแบบฝึกอ่านคำควมกล้าให้นักเรียนทุกคนพร้อมทั้งแจกใบประเมินผลการอ่านให้นักเรียนทุกคนเพื่อประเมินผลการอ่านของเพื่อน ๆ
4. ครูให้นักเรียนอ่านแบบฝึกการอ่านพร้อมกันทั้งชั้น

4. ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนร้องเพลง "รักคุณเข้าแล้ว" เพื่อฝึกการอ่านออกเสียง
2. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ให้ตัวแทนของกลุ่มมารับใบประเมินผล การอ่านจากครูเท่ากับจำนวนคนในกลุ่ม แล้วให้แต่ละคนในกลุ่มผลัดกันอ่านออกเสียงและ ให้คะแนนซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม โดยอ่านหนังสือเรียนหน้า 32 - 34
3. ให้นักเรียนเล่นเกม

5. ขั้นการประเมินผล

1. ประเมินผลจากการร้องเพลง
2. ประเมินจากการอ่าน
3. ประเมินจากการเล่นเกม

เกม "อักษรควมกล้า"

จุดประสงค์ในการเล่น

1. ฝึกทักษะในการอ่านออกเสียงคำควมกล้า
2. เพื่อให้รู้จักความหมายของคำ

อุปกรณ์การเล่น

1. กริ่งไฟฟ้าเท่ากับจำนวนกลุ่ม
2. บัตรคำถาม
3. บัตรคำ
4. บัตรตัวเลข 1 - 10
5. ชาร์ตเขียนเลข 1 - 10

วิธีการเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม
2. แจกกริ่งไฟฟ้าและแจกบัตรคำให้แต่ละกลุ่ม โดยบัตรคำจะเขียนคำคำเดียวกันในทุก ๆ กลุ่ม ได้แก่คำว่า
คล่องแคล่ว โคลง ควมกล้า กลับกลอก ไช้แซว
กลับคล้าย กลมกลืน กรีดกราย คราคไถ เคลือบเคลิ้ม
3. ให้แต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลม วางกริ่งไฟฟ้าไว้ตรงกลางวงกลม โดยนักเรียนแต่ละคนจะถือบัตรคำไว้คนละ 2 บัตร
4. ครูอธิบายกติกาการเล่นให้นักเรียนฟังว่า ครูจะอ่านความหมายของคำที่นักเรียนถือ เมื่อนักเรียนคนใดรู้ว่าคำที่ครูอ่านมีความหมายตรงกับบัตรคำในมือตนเอง ให้รีบกดกริ่งไฟฟ้าและลุกขึ้นยืน และชูบัตรคำในมือของตนขึ้น กลุ่มใดกดกริ่งก่อนจะได้เป็นคนตอบโดยอ่านออกเสียงคำในบัตรคำพร้อมกันทั้งกลุ่ม

5. ให้ตัวแทนกลุ่มไปเลือกบัตรตัวเลขติดบนกระดานชาร์ทที่เขียนตัวเลขไว้ แต่ครูปิดไว้ด้วยกระดาษเปล่า หากคิดแล้วเมื่อเปิดออกตัวเลขไม่ตรงกันจะไม่ได้คะแนน ตัวอย่าง จากบัตรคำที่ยกมาให้ดูเป็นตัวอย่างนี้ครูจะแจกให้นักเรียนทุกกลุ่มเมื่อเริ่มเล่น ครูอ่านคำถามจากบัตรคำว่า "เป็นชื่อเรียกร้อยกรอง" (โคลง) นักเรียนก็จะรู้ว่า ในมือของตนมีคำว่า "โคลง" หรือไม่ ถ้าหากมีให้รีบยกคกริ่งไฟฟ้าและรีบยื่นขึ้นพร้อมทั้ง ยกบัตรคำว่า "โคลง" ขึ้น แล้วเพื่อน ๆ ในกลุ่มก็อ่านออกเสียง "โคลง" ทันที หากอ่านถูกต้องให้ตัวแทนของกลุ่มไปเลือกหยิบบัตรเลขไปติดในแผ่นชาร์ท A ที่ปิดทับด้วย แผ่นชาร์ท B จะเลือกบัตรตัวเลขใดก็ได้และติดลงในช่องใดก็ได้ เช่นเลือกหมายเลข 4 ไปติดตรงอักษร F เมื่อเปิดดูจะพบเลข 4 อยู่ตรงกันพอดี นักเรียนกลุ่มนี้ก็จะได้ 1 คะแนน หากคิดไม่ตรงกันก็จะไม่ได้คะแนน

1. แผนชาร์ท เขียน 1 - 9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

4	9	6
2	3	1
8	5	7

9	1	8
7	3	4
6	5	2

2. บัตรตัวเลข

1

2

3

4

5

3. แผนชาร์ท เขียน A - I

A	B	C
D	E	F
G	H	I

A	B	C
D	E	F
G	H	I

A	B	C
D	E	F
G	H	I

4. บัตรคำ

โคลง

ความกล้า

ตราดใจ

ความดี

กลม

วันหนึ่งฉันเฝ้าลมลงจมนโคลน
ช่วยด้วย ! โคลนเกล้า... เอาคละคลุ้ง
พอดีคดังจังหวัดท่านลัดคลอง
หรือว่าคนตกน้ำคร่ำคร่ำดี

จึงตะโกนลั่นคลองทั่วห้องทุ่ง
ใครพยุ่งควาฉันขึ้นสักที
เห็ดยวามองจ้องฉันเฮ้ยนั่นนี่
กลังทานมีเมตตาช่วย ไม่น่าขมขม

เพลง "รักคุณเข้าแล้ว"

รักคุณเข้าแล้ว เป็นไร
คุณรักใครหรือยังฉันใด
รักคุณเข้าแล้วจนไค
ทองเผลอใจเข้าสักวัน
รักคุณเข้าแล้วเต็มทรวง
เราคิดมารักกันก็ไหม
ก็คุณรักบ้างเป็นไร

รักจนคลั่งไคล้จริงจัง
หวั่นใจว่าคงไม่แคล้ว
บอกแล้วไม่วันไหน

แล้วคุณอย่าหวงสัมพันธ์
ก็ที่ผมยังรักคุณ
ของรักกันไค อย่าคิดอะไรเลยคุณ

ใบประเมินผลการอ่านออกเสียง

พฤติกรรม	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
อ่านออกเสียง ร ชัดเจน					
อ่านออกเสียง ล ชัดเจน					
อ่านออกเสียง คำควบกล้ำชัดเจน					
อ่านวรรณวรรคตอนได้ถูกต้อง					
น้ำเสียงชัดเจนน่าฟัง					
รวม					

ขอเสนอแนะ _____

(ลงชื่อ) ผู้บันทึก

แผนการสอนที่ 5

วิชา ภาษาไทย (ท.203) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เวลา 2 ชั่วโมง

เรื่อง "ความดีที่ไม่รู้จักล้นสูญ"

เนื้อหา

เนื้อเรื่อง "ความดีที่ไม่รู้จักล้นสูญ"

จุดประสงค์ปลายทาง

1. สรุปเรื่องได้
2. อ่านออกเสียงได้ถูกต้อง
3. จับใจความสำคัญของเรื่องได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อนักเรียนเรียนแล้วสามารถแสดงพฤติกรรม

1. อ่านออกเสียงได้ถูกต้อง
2. จับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้
3. รวบรวมสุภาษิตเกี่ยวกับการทำความดีได้
4. สรุปหรือตั้งชื่อเรื่องได้

สื่อการเรียนการสอน

1. แบบฝึกอ่านเรื่อง "แข่งกับจักรยาน"
2. แบบฝึกอ่านนิทานคำกลอน
3. เพลง "ศึกบางระจัน"
4. เกมภาษาพาสุนัข
5. ภาพ พลเอกเปรม ติณสูลานนท์

1. ขั้นสร้างความสนใจ

ครูนำภาพของ พลเอกเปรม ติณสูลานนท์ มาให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนพูดในหัวเรื่อง "เปรมที่ข้าพเจ้ารู้จัก"

2. ขั้นแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้

ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

3. ขั้นกิจกรรม

1. ครูพูดถึงประวัติและคุณความดีของ พลเอกเปรม ติณสูลานนท์ ให้นักเรียนฟัง และชี้ให้นักเรียนเห็นว่า ความดีนั้นถ้าหากทำไว้มานานจะมีคนรู้จักจนได้
2. ให้นักเรียนอ่านเรื่อง "ความดีที่ไม่รู้จักสิ้นสุด" แล้วให้สรุปส่งครู
3. ให้นักเรียนร้องเพลง "ศึกบางระจัน"
4. แจกนิทานคำกลอนให้นักเรียนทุกคนและให้จับคู่กันเปลี่ยนกันอ่านออกเสียง หากใครอ่านผิดให้แก้ไขให้ถูกต้อง จากนั้นให้ทุกคนทำแบบฝึกหัดท้ายเรื่อง
5. แจกแบบฝึกอ่านเรื่อง "แดงกับจักรยาน" ให้นักเรียนอ่านและทำแบบฝึกหัด

4. ขั้นสรุป

ให้นักเรียนเล่นเกม "ภาษาพาสุนัข"

5. ขั้นการประเมินผล

1. ตรวจแบบฝึกหัด
2. สังเกตจากการร้องเพลง
3. สังเกตจากการเล่นเกม

นิทานคำกลอน เรื่องที่ 1

ชายสองคนเดินไปกลางป่า
 อีกชายหนึ่งถืออาหารสำราญใจ
 พยายามขายชายมีข้าวไม่เคี้ยวร้อน
 ชายถือพร้ามาขอให้แบ่งปัน
 ไม่สมคิมิตรมุ่งหน้าคลาไคลต่อ
 แลไปปะผิงรวงหนึ่ง "แฮมโซคดี"
 หากวิสัยคนคิมิสงสาร
 ไม่ตองออกปากขอให้นวนาย
 ไม่นานหนอพอกคนที่มือขาว
 ร้อง "ช่วยด้วย" ช่วยเด็กหนอพอเพื่อนยา
 "ขอขอบคุณเพื่อนด้วยช่วยชีวิต"
 ทุกทุกสิ่งที่เกิดขึ้นล้วนภรรรจ
 แม้เพื่อนมีอะไรให้ฉันช่วย
 ทำทุกอย่างให้เพื่อนด้วยยินดี

หนึ่งถือพร้าตามไคพออาศัย
 ไคอาศัยเป็นเพื่อนร่วมทางกัน
 นิ่งพักนอนกินข้าวปลาพาสุสันต์
 แต่เพื่อนพลันขาดน้ำใจไร้ปราณี
 ออกขยอทอดแต่ก็ยังหวังเต็มที่
 ไม่ถึงที่สีวีจะวอดวาย
 แบ่งน้ำผึ้งเพื่อนทานไม่หนีหน่าย
 อิมสบายรีบเดินทางกลางพนา
 ไปเจอเอางูรัดกักคอหน้า
 คนถือพร้าช่วยขางูกับพาด
 ไม่ถือจิตผูกโกรธโทษตัวฉัน
 แต่ให้ปล้นฉันทอกอไมตรี
 ถึงจะม้วยก็จะอยู่คู่ไม่หนี
 หวังใช้หนี้ที่ผิดถ้วนทั้งมวลมา

นิทานเรื่องนี้เทียบได้กับสุภาษิตว่า

นิทานคำกลอนเรื่องที่ 2

อาภัพอัปวาสนา

เสียตาพาเราต้อง
 พบชายอื่นนายหนึ่ง
 เสียขาพาพิการ
 สองเกลอเจอซึ่งหน้า
 เหนื่อยกายไม่หมั่นคืบ
 ตามอคยอคเขาวัว
 ขาเสียที่คอยหมาย
 คางไก่ออาศัยกัน
 รับจ้างบางงานมี
 เคยเชื่องคอยเป็นสุข
 กินที่อยู่ประจำ

กรรมใดมาส่งสนอง
 คำทางทองเพียวขอทาน
 เพื่อนยิ่งซึ่งสุดสงสาร
 สุกคิคอานทำการกิน
 ทางปรีักษาหาทรัพย์สิน
 รนคนหาพาอดตาย
 สมองใสศิกแบบกาย
 เป็นตาให้ขายชาติ
 ขอทานสรรแถววิถี
 คนตาดีช่วยเพื่อนทำ
 คลายความทุกข์ตระกำ
 ด้วยคุณธรรมแห่งสามัคคี

นิทานเรื่องนี้ควรตั้งชื่อเรื่องว่า

นิทานคำกลอน เรื่องที่ 3

ครั้งนั้นพระโพธิสัตว์

บริวารนับหมื่นคายนไฟ

ผลหนึ่งลอยมาตามน้ำไหล

ราชาตรีสุถามซึ่งพวคนายพราน

พรานนำเสด็จสู่ป่าพนาใหญ่

วานรยกพวกพลันพากันมา

เสนาเห็นสิ่งพากันบังอาจ

เหล่าสิ่งเห็นเช่นนั้นพลันตกใจ

ทอดร่างลงเป็นที่สะพานข้าม

หวังให้เหล่าลูกน้องของบริวาร

ฝ่ายเทพคัตนั้นพลันกลับแกล้ง

เจ็บปวดหนักตกลงมาแทบขาดใจ

ทรงสรรเสริญพญาวานรกล้า

คนเช่นนี้เราควรยกย่องพลัน

อุปติเป็นพญาวานรใหญ่

ได้อาศัยกินมะม่วงอยู่ริมทาง

ไปสู่ธารน้ำใสตรงทรงสนาน

ทรงโปรดปรานมะม่วงรสโอชา

ภูวนายประทับโคนพฤกษา

กินมะม่วงโอชาสำราญใจ

โองขนหมายพิชิตให้ศกษัย

พญาใหญ่วานรจึงสั่งการ

ไม่เกรงขามของภัยใครจักผจญ

หนีพ้นผ่านภัยวิปัติขจิกภัย

โคตรแรงแรงจนพญาวานรใหญ่

ราชาให้โปรดเยี่ยงยารักษาพลัน

พลีกายาเพื่อบริวารเกษมสันต์

ให้เขานั่งเฝ้าค่าน้ำชื่นชม

นิทานเรื่องนี้ ควรตั้งชื่อเรื่องว่า

แบบฝึกหัดอ่าน

ชื่อ ชั้น

นานมาแล้วแดงอยากได้รถจักรยานที่มาก ที่จริงเขาไม่จำเป็นต้องมีจักรยานก็ได้ เพราะโรงเรียนเขาอยู่ใกล้กับบ้านของเขา แต่แดงก็ต้องการสักคันหนึ่ง มันคงจะมีความสุขมาก เขาอยากได้รถจักรยานสีแดงสดมีล้อเป็นมันลื่น และกระดิ่งเสียงใส แต่เขาก็ไม่ทราบว่าจะได้มาอย่างไร พ่อของแดงทำสวนใกล้ ๆ บ้าน พ่อไม่ค่อยมีเสื้อผ้าใส่ พ่อจำเป็นจะต้องมีเสื้อใหม่สักชุด เขาเห็นว่าไม่ควรจะขอพ่อแม่ เหลือยากูแม่แม่ทำงานอยู่ในครัว ในครัวของเขายังขาดจานชามอีกหลายใบ ปู่ของเขาละ ปู่นี้งานตระการตาอยู่นอกชาน เขาเคยเห็นปู่เอาตะกร้าไปขายในตลาด ได้เงินที่ละบาทสองบาท เอ ปู่จะมีเงินให้เขาไหมหนอ แต่อย่าเลยกว่าปู่จะได้เงินมาแต่ละบาท ปู่ต้องทำงานหนัก ปู่อายุมากแล้ว

หาอย่างใดดีละ แแดงคิดอยู่นาน "ขอกะตัวเอง"

แดงถามตัวเองว่า "เธอจะหารถจักรยานสีแดงสด มีล้อเป็นมันลื่นและกระดิ่งเสียงใสให้เธอเองสักคันจะได้ไหม"

ตัวเองตอบว่า "ทำไมจะไม่ได้ ฉันยินดีจะหาให้เธอ ฉันจะไปทำงานแล้วจะได้เงินค่าจักรยาน"

แดงไปทำงานทำ งานก็มีหลายอย่างที่ทำได้ ตอนนี้น้าหนาว คนคงอยากมีฟันไว้มึงไฟเยอะ ๆ แแดงเข้าป่าหาฟันมาขาย ในหน้าแล้งเขารับเลี้ยงควายให้ลุงผ่องเพื่อนบ้าน บางวันลุงผ่องให้เงินเขา บางวันก็ให้ขนมกิน พอถึงหน้าฝนเวลากลางคืนเขาเอาไฟล่อแมงดา เวลาเช้าเขาเอาไปขาย เงินในกระปุกออมสินเพิ่มขึ้นทีละเล็กละน้อย จนในที่สุด ลมหนาวโห่มาอีกครั้ง พร้อมกับวันที่เขาเก็บเงินจนพอใจ

แดงเอาเงินใส่กระเป๋าลือ ในร้านมีรถจักรยานสีแดง มีล้อเป็นมันลื่น และกระดิ่งเสียงใส มันเป็นรถที่แดงชอบจริง ๆ

เพียงครูหนึ่ง เขาออกมาจากร้าน ไม่มีเงินในกระเป๋าอีกแล้ว ซึ่งรถกลับบ้าน
รถจักรยานสีแสดสด มีล้อเป็นมันขลับ และกระดิ่งเสียงใส

ทุกวันนี้ ตอนเย็น ๆ เขาซึ่งรถกลับบ้าน ทุก ๆ นาที่กระดิ่งจะร้อง "กริ่ง กริ่ง กริ่ง"
โปรยเสียงทางหน้อย คุณชายผู้มีเกียรตินั่งอยู่บนรถคันที่ได้มาด้วยน้ำพักน้ำแรงตนเองทั้งสิ้น"

จงตอบคำถามต่อไปนี้โดยวงกลมข้อที่ถูกที่สุด

(1) แดงต้องการอะไร

- ก. รถจักรยานสีแสดสด
- ข. รถจักรยานสีไปโรงเรียน
- ค. รถจักรยานมีกระดิ่ง
- ง. รถจักรยานราคาแพง

(2) ทำไมแดงจึงไม่จำเป็นต้องมีรถจักรยาน

- ก. เขาไม่มีสตางค์พอที่จะซื้อ
- ข. เขาเดินไปโรงเรียนได้
- ค. เพื่อน ๆ ก็ไม่มีใครมี
- ง. พ่อแม่เขายากจน

(3) ทำไมแดงจึงไม่ขอเงินพ่อ

- ก. คิดว่าพ่อไม่มีเงิน
- ข. คิดว่าพ่อจำเป็นต้องใช้เงินในทางอื่น
- ค. พ่อคงไม่ให้แดง
- ง. แดงสงสารพ่อ

(4) แดงไม่ขอเงินปู่เพราะอะไร

- ก. ความรัก
- ข. ความสงสาร
- ค. ความเมตตา
- ง. ความกลัว

(5) นักเรียนคิดว่าปกติแดงทำอะไร

- ก. ทำนา
- ข. เลี้ยงควาย
- ค. ขายของ
- ง. เรียนหนังสือ

(6) แดงหารถจักรยานมาได้อย่างไร

- ก. เก็บเงินที่ละเล็กละน้อยจนครบ แล้วซื้อ
- ข. ทำงานหาเงินจนครบ แล้วซื้อ
- ค. รับจ้างเลี้ยงควายเอาเงินมาซื้อจักรยาน
- ง. ขายของต่าง ๆ จนได้เงินครบ

(7) แดงใช้เวลาในการหาเงินนานเท่าใด

- ก. หนึ่งปี
- ข. สองปี
- ค. หนึ่งเดือน
- ง. นับไม่ได้

(8) นักเรียนคิดว่าแดงรู้สึกอย่างไรเมื่อซื้อจักรยานทุกครั้ง

- ก. ดีใจ
- ข. สนุก
- ค. ภูมิใจ
- ง. เบิกบานใจ

- (9) นักเรียนคิดว่าแดงอายุประมาณเท่าใด
- 4 ปี
 - 6 ปี
 - 12 ปี
 - 18 ปี
- (10) การที่แดงไม่ขอเงินพ่อ แม่ และปู่ แต่มาทำงานหาเงินเอง แแดงเป็นคนอย่างไร
- ขี้ขลาด แต่มีความพยายามมาก
 - ต้องการอะไรแล้วต้องทำให้ได้
 - รู้จักเห็นใจผู้อื่นและมีความพยายาม
 - ไม่ขอขอเงินจากใครนอกจากตัวเอง

คำตอบ

- | | |
|------|-------|
| 1. ข | 6. ข |
| 2. ข | 7. ก |
| 3. ข | 8. ค |
| 4. ข | 9. ค |
| 5. ก | 10. ค |

เกม "ภาษาพาสุนัข"

จุดประสงค์ในการเล่น

เพื่อให้รู้จักความหมายของคำหรือสัญลักษณ์

อุปกรณ์การเล่น

1. รูปภาพ
2. กริ่งไฟฟ้า
3. แผ่นชาร์ต
4. บัตรตัวเลข

วิธีการเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม
2. แจกกริ่งไฟฟ้าให้กลุ่มละ 1 อัน
3. เริ่มเล่นโดยครูจะยกรูปภาพขึ้นให้นักเรียนดู โดยในภาพนั้นจะมีคำบอกใบ้ให้ช่วย
4. ถ้ากลุ่มใดตอบได้ให้กดกริ่งไฟฟ้า แล้วจึงตอบ เมื่อตอบผิดจะหมดสิทธิ์ในคำถาม
ข้อนั้น เปิดโอกาสให้กลุ่มอื่น ๆ ตอบแทน ถ้าตอบถูกให้ตัวแทนกลุ่มไปหยิบบัตรตัวเลขแล้วนำไป
ติดไว้ในแผ่นชาร์ต เมื่อเปิดดูตัวเลขที่นักเรียนหยิบไปติดตรงกับตัวเลขที่ครูเขียนไว้จะได้

1 คะแนน

อุปกรณ์เล่นเกม "ภาษาพาสนุก"

1. บัตรเลขมีจำนวน 6 ชุด (หรือเท่ากับจำนวนกลุ่ม) เขียนหมายเลข 0 - 9 ดังนี้

0	1	2	3	4
5	6	7	8	9

2. แผ่นชาร์ท เขียนหมายเลข 0 - 9 จำนวน 6 แผ่น (หรือเท่ากับจำนวนกลุ่ม)
เขียนเลขสลับกันทุกแผ่น

0	9	4	1	5	7	2	7	5
3	6	2	4	8	3	9	0	8
8	1	7	2	0	9	4	6	3

3. แผนขารท์เขียนอักษร A-I เท้ากับจำนวนกลุ่ม

A	B	C
D	E	F
G	H	I

B	C	G
E	I	D
C	A	H

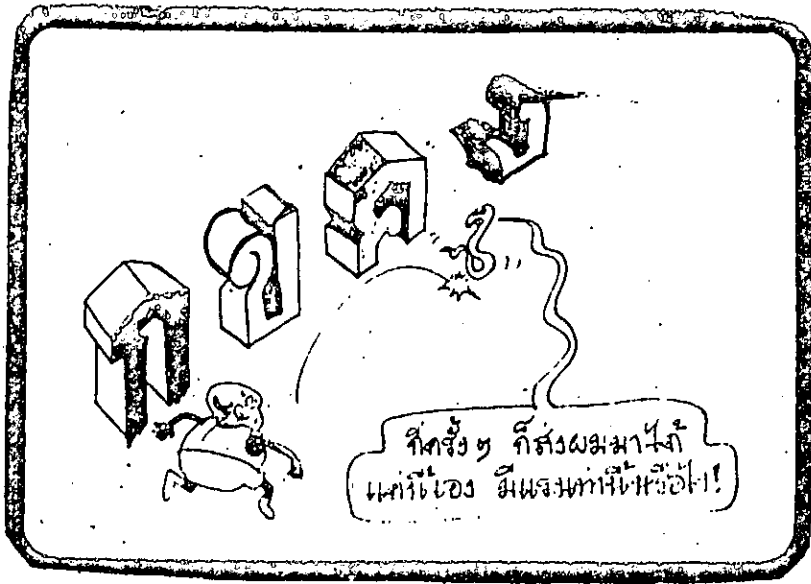
F	B	I
G	A	E
H	C	D



เป็นสำนวนมี 5 พยางค์ หมายถึงผู้ร้ายที่เจ้าผู้
(สมภารกินไก่ตัว)



เป็นคำพังเพยมี 6 พยางค์ หมายถึงชัยชนะในตอนหลังย่อมมีค่า
คุ้มกับที่ต้องเสียไปในตอนแรก
(หัวเราะที่หลังดีกว่า)



เป็นคำพังเพยมี 5 พยางค์ หมายถึงการบอกเรื่องราวออกไปไม่สำเร็จ
(ข้างงูไม่ทันต่อ)



เป็นสำนวนมี 4 พยางค์ หมายถึงการมีฐานะที่ขึ้นกว่าเดิม
(สิมตา ขำปาก)



เป็นสุภาษิตมี 10 พยางค์แสดงให้เห็นว่าการถูกคนรักคนเกลียดเป็นเรื่อง

ธรรมดา

(คนรักเท่าเนินหนัง คนรังเท่าเนินเสือ)



เป็นคำนามมี 4 พยางค์หมายถึงอาชีพอย่างหนึ่งของข้าราชการ

(ทำรวจกับเพลิง)



เป็นคำนามมี 2 พยางค์หมายถึงพิธีหนึ่งที่เป็นยาสมุนไพรได้
(สวมเสื้อ)



เป็นสุภาษิตมี 3 พยางค์หมายถึงการนำประสบการณ์เดิมมาทำให้เกิด
ประโยชน์

(นึกเป็นครู)



เป็นคำนามมี 2 พยางค์หมายถึงหัวน้ำ

(น้ำ)



เป็นคำนามมี 2 พยางค์หมายถึงการให้สิทธิตามระบอบประชาธิปไตย

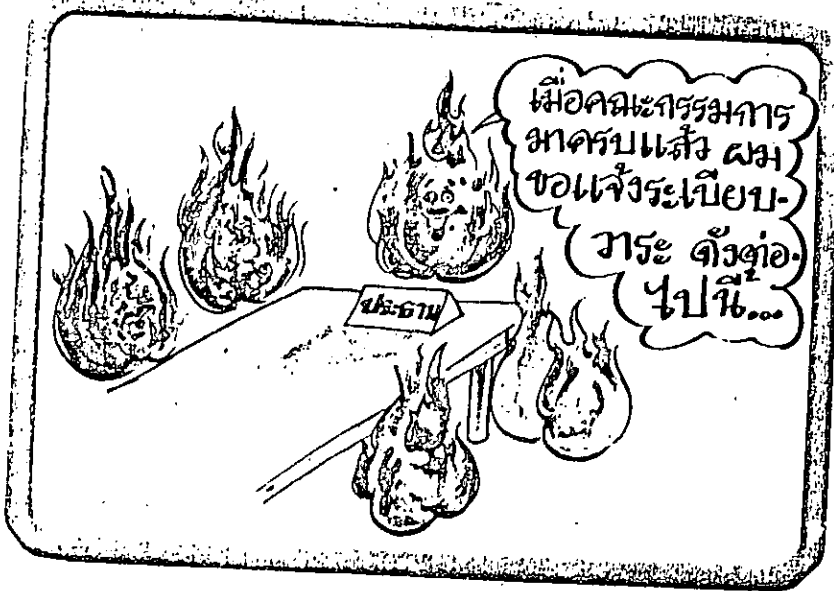
(เลือกตั้ง)



เป็นคำถามมี 2 พยางค์หมายถึงเด็กที่กลัวเล็กไม่ได้อ่านมากมাত্রฐาน
แต่ในทางไสยศาสตร์หมายถึงผีเด็กชนิดหนึ่ง
(ลูกกรอก)



เป็นสำนวนมี 2 พยางค์หมายถึงการปากผีมือไว้เป็นครั้งสุดท้าย
(หักทวน)



เป็นตำนานมี 3 พยางค์ หมายถึงพิธีการอย่างหนึ่งที่เกี่ยวกับคนตาย
(ประชุมเพลิง)



เป็นตำนานมี 3 พยางค์ หมายถึงคนที่ถูกเรียกเป็นขโมยไร้ดาระ
(กลยพพาไป)

ศึกบางระจัน

ศึกบางระจันจำให้มันพี่น้องชาติไทย เกียรติประวัติสร้างไว้แด่ชนชาติไทยรุ่นหลัง
แม่ชีวิศยฆมอุทิศกรราชาธิอับปาง เลือดไทยต้องมาไหลหลังหาทั่วพื้นแผ่นดินทอง

ไทยคงเป็นไทยมิไรชาติเป็นเชลย ไทยมิเคยถอยร่นชนชาติศัตรู บางระจัน
แม่สิ้นอาวจะรู้ สองคาบฟาดฟันศัตรู รู้จนชีพตมลาย

ตัวตายดีกว่าชาติตาย เพียงเลือดหยาดสุดท้ายขอให้ไทยคงอยู่ แดนทองของไทย
มิใช่ศัตรู แม้ใครรุกรานต้องรู้เพื่อภูเขลมหดินไทยงาม

คำถามประกอบบทเพลง

1. เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นในสมัยใด
2. เป็นเหตุการณ์ระหว่างใครกับใคร ผลสุดท้ายเป็นอย่างไร
3. ให้ยกตัวอย่างวีรชนของหมู่บ้านบางระจันมา 2 คน

แผนการสอนที่ 6

วิชา ภาษาไทย (ท.203) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เวลา 2 ชั่วโมง

เรื่อง พระอภัยมณี

เนื้อหา

1. ประวัติสุนทรภู่
2. เรื่องย่อ "พระอภัยมณี"

จุดประสงค์ปลายทาง

1. เขียนเรื่องตามจินตนาการได้
2. แยกใจความสำคัญและพลความได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อนักเรียนเรียนแล้วสามารถแสดงพฤติกรรม

1. บอกประวัติสุนทรภู่ได้
2. ยกตัวอย่างงานของสุนทรภู่ได้
3. แยกใจความสำคัญและพลความได้
4. เขียนเรื่องตามจินตนาการของตนได้

สื่อการเรียนการสอน

1. เพลง "สุนทรภู่"
2. เพลง "พระอภัยมณี"
3. ภาพยนตร์การ์ตูน เรื่อง "สุคตสาคร"
4. เกม "ตอบภาพสร้างคำ"
5. บทเรียนโปรแกรมเรื่อง "สุนทรภู่"

1. ชั้นสร้างความสนใจ

1. ถามปัญหานักเรียนว่า "ชื่อของนักเขียนไทยขึ้นต้นด้วย 'ส' คำลงท้ายเป็นแมลงชนิดหนึ่งที่มีปีกเปรียบเทียบกับผู้ชายหมายถึงใคร" หากตอบไม่ได้ครูแนะต่อไปว่าเป็นคนภาคตะวันออกเฉียงชีวิตไปนานแล้ว แต่ชื่อเสียงยังดังไปทั่วโลก เป็นคนชอบดื่มเหล้าเจ้าชู้ หากนักเรียนตอบไม่ได้ครูแนะคำตอบว่า "ชาวเมืองได้สร้างอนุสาวรีย์ให้"
2. เมื่อนักเรียนตอบได้ครูเปิดเทปบันทึกเสียงเพลง "สุนทร ภู" ให้นักเรียนฟังทันทีพร้อมทั้งแจกเนื้อเพลงให้นักเรียนร้องตาม 2 - 3 เที่ยว

2. ชั้นแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้

ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

3. ชั้นกิจกรรม

1. ครูอธิบายให้นักเรียนทราบถึงการจัดทดลอง "200 ปีกวีเอก"
2. ครูแจกเอกสารการเรียนรู้เรื่อง "ประวัติสุนทร ภู" ให้นักเรียนอ่านทุกคน
3. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มอภิปรายแล้วส่งตัวแทนออกมารายงานในหัวข้อ "งานเขียนของสุนทร ภู ยังใช้ไต่หรือไมในปัจจุบัน"
4. ให้นักเรียนดูภาพยนตร์การ์ตูนสั้นประมาณ 5 นาที
5. ให้นักเรียนเล่นเกม "ต่อภาพสร้างคำ"
6. ครูให้นักเรียนดูภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "สุกสาคร"

4. ชั้นสรุป

1. ครูอธิบายถึงประวัติความเป็นมาของเรื่อง "พระอภัยมณี" ให้นักเรียนฟัง
2. เปิดเพลง "พระอภัยมณี" ให้นักเรียนฟัง แล้วแจกเนื้อเพลงให้นักเรียนร้องตาม 2 - 3 เที่ยว
3. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด

5. ชั้นการประเมินผล

1. ตั้ง เกตจากการทำงานกลุ่ม
2. ตั้ง เกตจากการร้อง เพลง
3. ตั้ง เกตจากการเล่นเกม
4. ตั้ง เกตจากท่าแบบฝึกหัด

เกมถ่ายภาพสร้างคำ

จุดมุ่งหมายในการเล่น

เพื่อฝึกในการแต่ง เรื่องตามจินตนาการ

อุปกรณ์ประกอบการสอน

1. รูปที่ครูตัดออกเป็นชิ้น ๆ แล้วปักพินลงไปในไม้อัด
2. ภาพยนตร์การ์ตูนความยาวประมาณ 5 นาที

วิธีการเล่น

1. ครูแจกภาพที่ครูตัดออกเป็นชิ้น ๆ ให้นักเรียนทุกคนแล้วให้แข่งกันต่อภาพให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ และให้เขียนบรรยายภาพตามจินตนาการของตนเอง
2. ให้นักเรียนดูภาพยนตร์การ์ตูนเงียบ 2 จบแล้วให้นักเรียนเขียนบทภาพยนตร์เอง
3. หลังจากนักเรียนเขียนบทเสร็จครูเปิดเสียงภาพยนตร์การ์ตูน ให้นักเรียนดูเรื่องของใครตรงกับบทในภาพยนตร์มากที่สุด เป็นผู้ชนะ

เพลง "สกุติสุนทร ภู"

คนัย	วิไลพรรณ	ทำนอง
สกันต์	มิตรานนท์	คำร้อง
นิทัศน์	ละอองศรี	ขับร้อง

สุนทร ภู นามแห่งยอกกวิ
 รอยกรอง เลิศวิไล
 นั่นคือ เจ้ากรมอาลักษณ์ศักดินา
 มีบุญล้ำ เชื้อสายบิดาชาวบ้านกร่ำ
 เป็นปากกาทองคำรัตนโกสินทร์

สกุติยอกกวิสุนทร ภู
 บรรจบครบรอบอายุทานสอง ร้อยปี
 สกุติยอกกวิอัจฉริยะบุรุษ
 บันดาลคล เหมือนดั่งมนต์สลักใจ
 เราภูมิใจในสัมพันธภรณ์รส
 คิดเขียนกลอนแสนวิเศษเหมือนเพชรงาม

ศรีสง่าแห่งชาติไทย
 แทงบทกลอนได้เป็นพระสุนทรโวหาร
 รั้งรักษาตัวรอดเป็นยอดดี
 แขวง เมืองแกลง จังหวัดระยอง
 ยิ่งศักดิ์ศรี
 ผู้สร้างวรรณกรรมพระอภัยมณี
 เป็นปี่กวีเอกของโลกคนแรกของไทย
 ถ้อยคำคู่จตุรธรรมสองไสว
 เป็นนักคิดผู้ยิ่งใหญ่ด้วยปรัชญา
 ขอประณตผู้อมตะซึ่งดวงปัญญา
 ล้ำราคา ... สุนทร ภู คู่ฟ้า กวีไทย

เพลง "พระอภัยมณี"

คนยี่	วิไลพรรณ	ทำนอง
ร้อยกรอง (สุนทร ภู)		และ
คนยี่	วิไลพรรณ	คำร้อง
คนพูด	แก้วกาญจน์	ขับร้อง

ถึงม้วยดินสิ้นฟ้ามหาสมุทร
 แม่นเกิดในไถฟ้าสุชาธาร
 พระอภัยมณีนั้นมีศิลปวิทยา
 ไม่พึงใจบิดาในธานี
 จำจากไกลพระอภัยจำจากเวียงวัง
 มนต์พิชฌัยกับพิงก์หลงไหล
 ทองชมชานหมียักษ์มารกดับลูกน้อย
 ได้เงือกน้อยพาลองลอยในวารี
 เจ้ากับพี่นี่ก็ เป็นคิ่งกุศล
 จะเคียงคู่ชูขึ้นทุกคืนทุกวัน
 พระอภัยมณีเห็นที่ต้องพบความรัก
 ไม่นานนักก็รักสุวรรณมาลี
 สีกอะไรไม่ยิ่งใหญ่เท่าศึกรัก
 สีกอะไรไม่หนักใจเท่าศึกละเวง
 พระอภัยมณีเห็นที่ต้อง เป่าปี่ครวญ
 เจ้าเป็นถ้ำอำไพขอให้พี่
 จะติดตามทราวมสงวนนวลละออง

ไม่สิ้นสุดความรักสมัครสมาน
 ขอพบพานพิศواسไม้อคลาศคดา
 มุ่งไผ่หาปากเพียรเล่าเรียนเพลงกระบี่
 มะโหรีมะโหระทึกพอนึกซึ้ง
 ไม่หวั่นหลังไม่หวั่นหน้าต่อลาไปไกล
 จึงโค่นยักษ์ใหญ่ลักไปในถ้ำอยู่หลายปี
 สิ้นสมุทรหนาละห้อยคล้อยตามเต็มที
 มนต์พระฤาษีไฉ่ช่วยชีวีเราสองคน
 จึงหนีพินมารมาไม่อาสัญ
 จะเคียงคู่ขวัญนิยนาได้โปรดปรานี
 บุญนำชักให้มาพบรักเต็มที
 เจ้าช่างโสภีสมเป็นกุลสตรีที่น่ารัก
 เพิ่งประจักษ์แก่ตัวฉันกลัวไม่เก่ง
 สงสารตัวเองหลงรักละเวงสุดชีวี
 สุกก่าสรวลครวญ เพลงรักให้เต็มที
 เป็นราชสีห์สิงสู่เป็นคู่สอง
 เป็นคู่สองพิศวาสทุกชาติไป

คำแนะนำในการใช้บทเรียนแบบโปรแกรม

เพื่อให้การเรียนรู้ได้ผลอย่างเต็มที่ นักเรียนควรปฏิบัติดังนี้

1. บทเรียนนี้แบ่งออกเป็นกรอบ ๆ บางกรอบจะมีเนื้อหาให้นักเรียนศึกษา
แนวทางกรอบจะมีคำถามให้นักเรียนตอบ นักเรียนต้องศึกษาไปที่ละกรอบตามลำดับ
อย่าข้ามกรอบใดกรอบหนึ่งไปเพราะจะพลาดโอกาสที่จะทราบรายละเอียดของเนื้อหา
 2. ขอให้นักเรียนตอบคำถามแต่ละข้อตามความเข้าใจของตน และตรวจ
คำตอบจากคำตอบเฉลยทางขวามือในกรอบต่อไป ถ้าต้องการให้ศึกษามบทเรียนอย่างได้ผล
นักเรียนต้องมีความซื่อสัตย์ต่อตนเอง โดยไม่แอบอ่านคำตอบก่อนที่จะตอบ
 3. ไม่ต้องกังวลใจหากนักเรียนตอบคำถามไม่ถูกต้อง เพราะบทเรียนนี้เป็น
การเสนอความรู้แก่นักเรียนเท่านั้น ไม่ใช่เป็นการวัดผลหรือทดสอบหรือ เก็บคะแนน
แต่อย่างใด
- ขอให้นักเรียนศึกษาด้วยความสบายใจ ต้องซื่อสัตย์ต่อตนเองโดยไม่ต้องดูคำตอบ
ก่อนที่จะเรียนโดยเด็ดขาด

กรอบ 1

ถึงมายืนค้นหามหาสมุทร ไม่สิ้นสุดความรักสมัครสมาน
 แม่เกิดในไผ่ฟ้าสุธาร ขอพบพานพิสวาสไม่คลาคลัด
 แม่เนื้อเย็นเป็นห้วงมหรณพ ขอพานพบพิสวาสเป็นมัจฉา
 แม่เป็นบัวตัวพี่เป็นกุมรา เขยฉกาโกสุมปทุมทอง
 นักเรียนจำได้ไหมว่ามาจากเรื่องอะไร ลองตอบดูซิว่า
 จะถูกหรือเปล่า.....
 คนแต่งได้แก่.....

กรอบ 2 เก่งมากถูกต้องแล้วละ

ต่อไปเราจะได้ศึกษาประวัติของกวีเอกของโลกคือ
 สุนทร (ภู) ท่านเกิดเมื่อวันจันทร์ เดือน 8 ขึ้น 1 ค่ำ ปีมะเมีย
 จุลศักราช 1148 เวลา 2 โมงเช้า ตรงกับวันที่ 26 มิถุนายน
 2329 ในสมัยรัชกาลที่ 1 ปิตาเป็นชาวบ้านกร่ำ อำเภอกาหลง
 จังหวัดระยอง มารดาสันนิษฐานว่า เป็นชาวเมืองอยุธยา และคงมี
 เชื้อสายผู้ดีเก่า เพราะเขานอกออกในพระราชวังหลังได้และ
 ปรากฏต่อมามารดาของสุนทรภูได้เป็นนางนมในกรมพระราชวังหลัง
 คือพระองค์เจ้าจงกล เมื่อโตขึ้นได้ไปเรียนหนังสือครั้งแรกที่
 วัดชีปะขาว (ต่อมาเปลี่ยนชื่อเป็น วัดศรีสุदारาม) ดังที่กล่าวไว้ใน
 นิราศสุพรรณว่า

วัดปะขาวครารุณรุ เรียบเขียน
 ทองสุทรสอนเสมียน สมคน้อย
 เดินระวางระวางเวียน หวางวัด ปะขาวเอย
 เคยขึ้นกลืนกลืนสร้อย สวาททองกลางสวน

พระอภัยมณี
 สุนทรภู

ขอให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

1. สุนทรภู่เกิดเมื่อ.....
2. วัคศรีสุคารามเกี่ยวข้องกับสุนทรภู่อย่างไร
3. จุลศักราชกับพุทธศักราชต่างกันกี่ปี
4. สุนทรภู่เกิดในสมัยรัชกาลที่.....

กรอบที่ 3 แค่วิเริ่มต้นนักเรียนก็ทำถูกใช้ใหม่ เก่งจังเลย

ชีวิตรับราชการของสุนทรภู่

สุนทรภู่เขาถวายตัวรับราชการในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย เป็นที่โปรดปรานมากเพราะ รัชกาลที่ 2 มีคำกล่าวว่า "ใครเก่งการกวีก็โปรด" สุนทรภู่จึงได้รับแต่งตั้งเป็น ขุนสุนทรโวหาร ใน กรมอาลักษณ์

ในสมัยรัชกาลที่ 3 สุนทรภู่ได้ลาออกจากราชการไปบวชเป็นพระแล้วเดินทางไปท่องเที่ยวในที่ต่าง ๆ

สิ้นแผ่นดินสิ้นนามตามเสด็จ ต้องเที่ยวเตร่เร่หาที่อาศัย

แม้กำเนิดเกิดชาติภพใดใด ขอให้ไฉ่เป็นข้าฝักใฝ่

ขอให้นักเรียนกาเครื่องหมาย (X) ข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. "ใครเก่งการกวีก็โปรด" ผู้ที่โปรดการกวีคือใคร
 - ก. รัชกาลที่ 1 ข. รัชกาลที่ 2
 - ค. รัชกาลที่ 3 ง. รัชกาลที่ 4
2. "สิ้นแผ่นดินสิ้นนามตามเสด็จ" คำที่ขีดเส้นใต้หมายถึงใคร (ให้ตัวเลือกจากข้อ 1)
3. กรมอาลักษณ์น่าจะมีหน้าที่เกี่ยวกับอะไร
 - ก. การค้า ข. การพูด
 - ค. การประพันธ์ ง. การเกษตร

สบายมากใช้ใหม่..... (ปรบมือให้ตัวเองแล้วศึกษากรอบต่อไป)

ก. รัชกาลที่ 1
เรียนหนังสือ
ครั้งแรก
1181 ปี
วันจันทร์
ขึ้น 1 ค่ำ
เดือน 8

กรอบที่ 4

- เรามาสรุปชีวิตของสุนทร ภู่ กันนะ
- สุนทรภู่เกิดในสมัยรัชกาลที่ 1 เริ่มศึกษาคัมภีร์แรกที่วัดชีปะขาว
 - รับราชการในสมัยรัชกาลที่ 2 ได้รับแต่งตั้ง เป็น ขุนสุนทรโวหาร เป็นกวีที่รัชกาลที่ 2 โปรดยิ่งนัก
 - ในสมัยรัชกาลที่ 3 สุนทรภู่ลาออกจากราชการเพราะเกรง ราชภัยจากรัชกาลที่ 3 เพราะในขณะที่รัชกาลที่ 3 ยังทรงพระยศ เป็นหมื่นเจษฎาบดินทร์แล้วออกบวชและเดินทางไปท่องเที่ยว ในที่ต่าง ๆ พร้อมทั้งแต่งวรรณกรรมไว้มากมายเล่ม
- เมื่อเคราะห์ร้ายกายเราก็ก่อนหน้านี้ ไม่มีที่พำนักจะอาศัย ล้วนหนามหนึบเจ็บแสบคับแค้นใจ เหมือนนกไร้รัง เรอยู่ออกา
- กลับเข้ารับราชการอีกครั้งหนึ่งในสมัยรัชกาลที่ 4 โดยถวายตัว กับเจ้าฟ้าน้อย (ต่อมาคือพระบาทสมเด็จพระปิ่นเกล้าเจ้าอยู่หัว) ได้รับพระราชทานบรรดาศักดิ์ เป็น "พระสุนทรโวหาร" ถึงแก่อนิจกรรมเมื่อ พ.ศ. 2398
- อายุ 70 ปี สมญานามที่ได้รับ
1. กวีซีเมา
 2. กวี 4 รัชกาล
 3. บิดาแห่งสัมผัสใน

1. ข
2. ข
3. ค

กรอบที่ 5 ผลงานของสุนทรภู่ เรียงลำดับตามเวลาที่แต่ง

- | | |
|--------------------------------|--------------------------------|
| 1. นิทานคำกลอนเรื่องโคบุตร | 13. นิราศอิเหนา |
| 2. นิราศเมืองแกลง | 14. นิราศเมืองสุพรรณ |
| 3. นิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณี | 15. นิทานคำกลอนเรื่องลักษณวงศ์ |
| 4. เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน | 16. นิราศพระปฐม |
| 5. สวัสดิรักษา | 17. รำพันพิลาป |
| 6. เถกหลอมพระบรรทม | 18. นิราศเมืองเพชร |
| 7. นิทานคำกลอนเรื่องสิงหไตรภพ | 19. บทละครเรื่อง อภัยนุราช |
| 8. นิราศภูเขาทอง | 20. เสภาพระราชพงศาวดาร |
| 9. เพลงยาวถวายโอวาท | 21. สุภาษิตสอนเด็ก |
| 10. เพลงยาวถวายโอวาท | 22. บทเห่กล่อม 4 เรื่อง ได้แก่ |
| 11. กาพย์พระไชยสุริยา | - เเห่เรื่องกาเกี |
| 12. นิราศวัดเจ้าฟ้า | - เเห่เรื่องโคบุตร |
| | - เเห่เรื่องจับระบำ |
| | - เเห่เรื่องพระอภัยมณี |

จากผลงานทั้งหมดแบ่งออกได้เป็น 6 ประเภทดังนี้

- | | |
|------------|---------------|
| 1. นิราศ | 2. นิทาน |
| 3. บทละคร | 4. เสภา |
| 5. สุภาษิต | 6. บทเห่กล่อม |

กรอบที่ 6 เรามาศึกษาต่อเลยนะครับ ผลงานของสุนทรภู่แสดงให้เห็นถึงความสามารถของท่านคือ นิราศก็ประทับใจผู้อ่าน นิทานก็สนุกสนาน บทเห่กล่อมก็มีมนต์เสน่ห์ สำนวนก็มีความไพเราะน่าจดจำและเป็นความจริง 1. นักเรียนทราบแล้วว่าเรื่องพระอภัยมณี จัดอยู่ในประเภทนิทาน ดังนั้นเรื่องพระอภัยมณี ควรจะเด่นในด้านใดมากที่สุด ก. ให้ความสนุกสนาน ข. ให้ความประทับใจแก่ผู้อ่าน ค. แสดงความเป็นจริงของชีวิต 2. นักเรียนคิดว่าผลงานประเภทใดของสุนทรภู่ที่แสดงให้เห็นว่าเป็นคนชอบท่องเที่ยว ... ตอบแล้วใช่ไหมครับ ... ตรวจคำตอบในกรอบต่อไป หยุดพักสักครู่ แล้วศึกษาต่อไปเลยนะครับ ... เรามาคุยผลงานที่สำคัญของสุนทร (ภู่) เลยนะครับ โดยจะเริ่มที่เรื่องที่มีชื่อเสียงที่สุด ยาวที่สุดและดีที่สุดของสุนทร (ภู่) คือเรื่องพระอภัยมณี ... ซึ่งได้รับการยกย่องจากวรรณคดีสโมสรว่าเป็น <u>"ยอดของนิทานคำกลอน"</u>	
กรอบที่ 7 เรามาทดสอบความรู้กันอีกสักครั้งนะครับ ขอให้นักเรียนกาเครื่องหมาย(✓)หรือ(×)หน้าข้อต่อไปนี้ 1. พระอภัยมณีเป็นโอรสท้าวสุทนต์ครองเมืองรัตนา 2. พระอภัยมณีมีอนุชา 2 องค์ คือ ศรีสุวรรณ กับ สิ้นสมุทร 3. พระอภัยมณีเรียนวิชากระบี่กระบอง ศรีสุวรรณเรียนเป่าปี่ 4. พราหมณ์ที่พระอภัยมณีพบคือ โมรา สานนท์ วิเชียร	1. ข้อ ก ครับ 2. "นิราศ" เพราะนิราศกวีจะแต่งเมื่อออกเดินทางท่องเที่ยวไปตามที่ต่าง ๆ

กรอบที่ 8

วรรณคดีไทยก่อนสมัยที่สุนทรภู่จะแต่งเรื่องพระอภัยมณีนั้น กวีไทยมักจะนำเอาเค้าโครงเรื่องมาจากอินเดียมาแต่งเป็นวรรณกรรมแทบทั้งสิ้นไม่ว่าจะเป็น เรื่องรามเกียรติ์ สังข์ทอง ไกรทอง ฯลฯ ต่างก็เป็นเรื่องที่มีเค้าโครงมาจากอินเดียทั้งสิ้นทั้งนี้เพราะ อินเดียในสมัยนั้นเป็นชาติที่มีความเจริญรุ่งเรืองมากในด้าน วัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเมืองและสังคม เมื่อมีการติดต่อค้าขายกันระหว่างไทยซึ่งนับเป็นประเทศล้าหลัง กับอินเดียที่มีความเจริญมากทุกด้าน จึงเป็นธรรมดาที่ประเทศค่อยพัฒนาว่าเช่นประเทศไทยจะเลียนแบบวัฒนธรรมของชาติที่เจริญแล้วเช่นอินเดีย ดังจะเห็นได้ว่า ไทยก่อนสมัยกรุงศรีอยุธยา (สมัยกรุงสุโขทัย) มีวิธีการปกครองแบบพ่อปกครองลูก ภาษาที่ใช้ก็ไม่ได้แบ่งเป็นระดับว่าจะใช้กับ เจ้านาย เชื้อพระวงศ์ พระภิกษุหรือสามัญชนธรรมดาคือทุกระดับใช้ภาษาเดียวกัน แต่เมื่อมีการติดต่อค้าขายกับอินเดียในสมัยกรุงศรีอยุธยา วิธีการปกครองก็เปลี่ยนไป เป็นการปกครองแบบเจ้ากับไพร่ ภาษาที่ใช้ก็มี การแบ่งระดับว่าใช้กับ พระเจ้าแผ่นดิน เชื้อพระวงศ์ ข้าราชการ พระภิกษุ และสุภาพชน ควรจะใช้ภาษาอย่างไร ก็คือมี "คำราชาศัพท์" เกิดขึ้น

...1

...2

...3

...4

ในเรื่องวรรณกรรมก็เช่นเดียวกันกวีไทยก็นำเอาวิธีการเขียนมาจากอินเดียแทบทุกอย่าง แต่เรื่องพระอภัยมณีนั้นเป็นเรื่องที่สุนทรภู่อัดเค้าโครงเรื่องขึ้นมาเองตามความรู้สึกหรือจินตนาการของตนนับว่าเป็น "จินตกวี" คนแรกของไทยที่คิดเรื่องขึ้นมาเองโดยไม่อิงเค้าโครงเรื่องแบบเดิม ที่น่าสังเกตของเรื่องนี้คือตัวละครจะเป็นตัวพาเรื่องให้ดำเนินไป ซึ่งต่างจากวรรณคดีเรื่องอื่นๆในสมัยนั้นที่โครงเรื่องจะเป็นตัวกำหนดให้ตัวละครดำเนินไปตามโครงเรื่อง กล่าวคือ จะมีเหตุการณ์เกิดขึ้นก่อน ตัวละครจึงกระทำตามโครงเรื่องที่กำหนดไว้ แต่พระอภัยมณี ตัวละครจะเป็นผู้ทำให้เกิดเหตุการณ์ขึ้น เช่น

ท้าวสุทนต์ ราชบิดาของพระอภัยมณีเป็นบุคคลที่ใจเบา ขาดความคิด ไตร่ตรองจึงขับไล่โอรสออกจากเมือง พระอภัยมณีและศรีสุวรรณก็มีความ คิดแปลกกว่าลูกกษัตริย์อื่นๆที่เลือกเรียนคนตรีและกระบี่กระบอง เมื่อถูก ขับออกจากเมืองก็ไปพบเพื่อนที่แปลกกว่านิยายโบราณคิดแทนที่จะเก่งใน การสู้รบทั้งสามคนก็เก่งวิชาที่แปลกออกไป พระอภัยมณีได้เป่าปี่ให้เพื่อน ทั้งสามฟัง ทุกคนจึงหลับหมด

นางผีเสื้อสมุทรจึงลัก

พระอภัยมณีไป ย่อมเป็นธรรมดาที่พระอภัยมณีจะค้นหาทางหนีเพราะ ไม่ไคร้รักนางผีเสื้อสมุทร ภายหลังได้ไปพบท้าวสิลราช และนางสุวรรณมาลี นางผีเสื้อสมุทรจึงตามมากด้วยความรักและหึงหวงและทำให้เรือล่ม

นอกจากโครงเรื่องพระอภัยมณีจะแปลกจากเรื่องอื่นๆแล้ว แม้แต่ จุดประสงค์ในการแต่งเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่ก็แตกต่างจากเรื่องอื่นๆ คือวรรณคดีไทยทุกเรื่องในสมัยก่อนผู้แต่งมีจุดมุ่งหมายในการแต่งเพื่อความ สนุกสนานของคนและพรรคพวกเป็นสำคัญไม่ค่อยมีการเผยแพร่ไปให้บุคคล ที่ไม่เกี่ยวข้องรุ่มากนักเพราะสมัยนั้นการพิมพ์ยังไม่มี การแต่งเรื่องแต่ละ ครั้งผู้แต่งต้องเขียนด้วยลายมือตนเอง จึงไม่สะดวกที่จะเผยแพร่ ดังนั้นจึงอ่านเฉพาะกลุ่มในวงแคบๆเท่านั้น กวีเกือบทุกคน จึงเป็น เจ้านายที่มีอันจะกิน ไม่เคียดร่อนเรื่องเงินแต่อย่างใด การเขียน วรรณคดีแต่ละครั้งจึงเป็นการทำเพื่อ "ความพอใจ" เท่านั้นมิได้หวังเงิน "ค่าเรื่อง" แต่อย่างใด แต่วรรณกรรมเรื่องพระอภัยมณีสุนทรภู่อัดขึ้น ในขณะที่กำลังตกยากต้องติดคุกเพราะเมาเหล้าไปทำร้ายญาติผู้ใหญ่ ของภรรยา ในระหว่างติดคุกความเป็นอยู่และอาหารการกินต่างๆก็ ผิดเคืองสุนทรภู่อิงคิดหาทางหาเงินมาใช้จ่ายค่าการเขียนวรรณกรรม ขึ้นดังนั้นจุดมุ่งหมายในการแต่งของสุนทรภู่อิงมีได้แต่งเพื่อ "ความสนุก" เพื่อเป็น "อาหารใจ" เพียงอย่างเดียวแต่จุดประสงค์หลักของสุนทรภู่อิง ในการแต่งเรื่องคือเพื่อหา "เงิน" มาเป็นอาหาร "กาย" จึงนับว่า เรื่องพระอภัยมณีเป็นวรรณกรรมไทยเรื่องแรกที่แต่งขึ้นมาเพื่อ "เงิน" ค่าเรื่องมายังชีพของนักเขียน

กรอบที่ 9

นอกจากโครงเรื่องจะดีแล้วสุนทรภู่ยังได้อาศัยจินตนาการ คิดค้นเกี่ยวกับความก้าวหน้าทางด้านวิชาการในเรื่อง เครื่องจักรกลต่าง ๆ ซึ่งไม่มีในสมัยนั้นแต่ปัจจุบันมีจริง ๆ ดังกลอนที่ว่า

มีกำปั่นนั้นยาวยี่สิบเส้น กระทำ เป็นตึกกว่านสถานดิน

หมากมะพร้าวล้มปลูกปลูกไว้กิน ไม่รู้สิ้นเอมโอรสโกชนา

เลี้ยงทั้งแพะแกะไถสุกรห่าน คชสารม้ามิ่งมิ่งสา

มีกำปั่นहारอยลอลอยลอมมา เครื่อง ศาตราสำหรับรบครบทุกด้าว

หรือจากบทกลอนที่ว่า

ฝ่ายบุพการีภาสหารี ไชยดนตรีที่ดังกำบังแผง

เหมือนดนตรีไพเราะไม่พลาดเพลง เสียงกระแซงซ่อนเพลง

วังเวงใจ

.....

บ้างชมผลกลไกด้วยไม่เคย กระไรเลยลั่นเอง เป็นเพลงการ

นักเขียนทราบไหมครับว่า สิ่งที่สุนทรภู่กล่าวไว้ปัจจุบันหมายถึง

อะไร ลองตอบดูนะครับว่าจะตรงกับที่ครูเฉลยหรือไม่

สุนทรภู่ได้นำเอาเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ทั้งของไทยและต่างชาติมาสอดแทรกไว้หลายตอน เช่น พระนางวิกตอเรียครองอังกฤษ ก็ให้นางละเวงขึ้นครองเมืองลังกา ส่วนศึกเก้าทัพตีเมืองฉุกละจุกจะได้เค้ามาจากการที่พม่ายกทัพมา 9 ทัพมาตีไทยในสมัยรัชกาลที่ 1 และเมื่อพม่าแตกกรุงศรีอยุธยา สุนทรภู่นำมาเป็นเหตุการณ์ในเรื่องพระอภัยมณีโดยให้หัสกัน เนาเมืองการเวก ดังกลอนว่า

ต้อง เต็มคำว่า
"โครง" จึงจะ
พอดีกับคำว่า
"เรื่อง" เป็น
"โครงเรื่อง"
ถูกไหมครับ...

พอทัพหน้ามาถึงวังไม่ยังหยุด ขึ้นฝั่งจุดเพลิงไหม้เหมือนใจหมาย
 ตีกลองศึกกรึกกรืนเป็นประปราย พังทลาย ตีกว้าน เผาบ้านเมือง
 พวกทัพหลัง คืบคืบช่วยทัพหน้า เทียวจุดไฟไหม้หลังคาตึกฝาเมือง
 เสียงฆ้องโหม่งโพล่งพลุ่งเพลิงรุ่งเรือง ชาวบ้านเมืองวิ่งวุ่นเป็นลิงคลี

ในค่านอุปนิสัยของตัวละคร นักวรรณคดีทางลงความเห็น
 ว่าได้นำเอาบุคคลที่ท่านเกี่ยวข้องมาเป็นนิสัยของตัวละคร เช่น
 สุวรรณมาลีมีนิสัยขี้อิง คงจะหมายถึง "แม่จัน" ภรรยาคนแรก
 ส่วนนางเงือกน่าจะหมายถึง "แม่ศรีสาคร" เพราะมีชื่อเกี่ยวกับ
 น้ำทั้งลูกของนางเงือกก็ชื่อสุกสาคร ส่วนละเวงวัดลาคงจะเป็น
 ผู้หญิงที่ชื่อ "จิว" และตัวละครที่เป็นหญิงต่างก็มีความสามารถทาง
 การรบทั้งนั้นซึ่งอาจจะมาจากความประทับใจในวีรสตรีไทยนั่นเอง

กรอบที่ 10

เราศึกษาเรื่องพระอภัยมณีมาแล้วลองตอบคำถามครูว่า
 สุนทรภู่ น่าจะเป็นตัวละครใดในเรื่อง เพราะเหตุใด.....

...ง่ายมากใช่ไหมครับ ถูกแล้วครับคือพระอภัยมณีนั่นเอง
 เพราะโดยนิสัยส่วนตัวของสุนทรภู่เป็นคนชอบสนุก รักการ
 ท่องเที่ยวและเจ้าชู้มีเมียมากมายทั้งที่เป็นชาววังและชาวบ้าน
 ซึ่งลักษณะเช่นนี้มีอยู่ในพระอภัยมณีครบครัน

ลองตอบคำถามเพื่อทดสอบความรู้หน่อยนะให้นักเรียนเติมคำ
 ในช่องว่าง

1. จินตนิยายหมายถึง.....

2. พระเอกในเรื่องพระอภัยมณีต่างจากพระเอกใน

วรรณคดีไทยอื่น ๆ คือ.....

สองอย่างที่สุนทรภู่คิด
 ขึ้นมา ได้แก่ เรือเดิน
 ทะเลขนาดใหญ่ที่มีสิ่ง
 อำนวยความสะดวก
 และความสุขต่าง ๆ
 อย่างครบครันและอีก
 อันหนึ่ง ได้แก่ เหมบันทึก
 เสียงนั่นเอง ...

3. พระเจ้าประทุมกษัตริย์พม่ายกทัพมาตีไทยในสมัยรัชกาลที่...
และสุนทรภู่ได้นำมาเป็นฉากในวรรณคดีเรื่อง.....

ตอน.....

4. ศัสดะครหญิงในเรื่องพระอภัยมณีมีความสามารถในการรบ
เพราะสุนทรภู่เลียนแบบมาจาก.....

5. แม่จัน ภรรยาคนแรกของสุนทรภู่มิได้ตรงกับ.....
คือ.....

กรอบที่ 11

ที่ที่เรามาศึกษาถึงประโยชน์ที่ได้รับจากเรื่องพระอภัยมณีกันนะ
คุณค่าทางค่านววรรณศิลป์ เป็นคุณค่าทางด้านการประพันธ์
เป็นการใช้ถ้อยคำให้เกิดจินตภาพและอารมณ์สร้างบรรยากาศ
ให้กลมกลืนกับเนื้อเรื่อง ทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ร่วมได้เป็น
อย่างดีเช่น

ในเรื่อง พระอภัยมณีจะมีฉากทั้ง เรื่องเกี่ยวกับ
ทะเล เกาะ และเมืองชายทะเลแทบทั้งสิ้น ก่อให้เกิดความ
ว่าเหว เช่น

ถึงน้ำเขียวเขียวโคกโขยัคคลื่น เสียงครืนครืนโตเท่างูเขาใหญ่
ทุกเข้าเย็นเห็นแต่เมฆวิเวกใจ นางอยู่ในฉากฉายท้ายเกศรา
เผยพระแกลแกลเหลียวให้เปลี่ยวจิต คุทัตพิศลวงทะเลกับเวหา
หวนรำลึกทริกตรองถึงน้องยา พระบิดามารดาจะร้อนทรวง
การให้อารมณ์ มีทั้งให้อารมณ์ขันสะเทือนใจ ขำขึง กังเช่น
นางผีเสื้อเปื้อนหว่าจู้ เจ้าบาลีเลือกแปลมาแก้ไข
ไหนนรกตกลงที่ตรงใด ช่วยพาไปเล่นให้เห็นจริง
เมืองสวรรค์นั้นก็ไปทางไหนแล้ว อยาพุกเปล่าปลิ้นปลอกหลอก
ผู้หญิง

1. นิยายที่มีเค้าเรื่อง
ที่คิดขึ้นเองโดยไม่มี
เค้าโครงมาจากที่ใด
2. เป็นศิลปินในขณะที่
ที่พระเอกเรื่องอื่นๆจะ
เป็นนักรบ
3. รัชกาลที่ 1 เรื่อง
พระอภัยมณี ตอน
4. วีรสตรีไทย
5. นางสุวรรณมาลี
ชี้หิ้ง

หนีไปไหนก็ไม่รอดจะทอดทิ้ง มานั่งนิ่งอยู่กับเกาะ เห็นเหมาะใจ
นางดูหน้าอาลัยใจจะขาด กังฟ้าฟาดทรวงแยกให้แตกฉาน
สะอื้นอันคันใจอาลัยลาญ แสนสงสารโศกาแล้วว่าพลาง

.....
เคยกินนมชมชื่นระรินรส พอจะอดนมหมองละอองศรี
ทั้งยอมเยาว์เบาความได้สามปี เล็กเท่านั้นจะไปกระไรเลย
ให้อารมณ์.....

ว่าจากเรือนเหมือนนกที่จากรัง อยู่ข้างหลังก็จะแลชะเง้อคอย
ถึงยามค่ำยามรุ่งจะร้องไห้ ร่ำพิไลร่ำจวนหวนละห้อย
โอยยามตึกดาวเคลื่อนเคลื่อนก็คล้อย น้ำค้างหยดยื่นน้ำที่อัมพร
หนาวอารมณ์เรื้อยเรื้อย น้อยน้อยขึ้น ระรวยรินรินรินกลิ่นเกสร
แสนสงสารบ้านเรือนเพื่อนที่นอน จะอารมณ์อ้างว้างอยู่วังเวง
ให้อารมณ์.....

การใช้ถ้อยคำทำให้เกิดภาพพจน์ มีการเปรียบเทียบอุปมาอุปไมยได้
อย่างเหมาะสมคัง เช่น ในกรอบแรกนั้นใจ ดองบอนไปคูชิตรอนดูธาตุ
หรือ จากตัวอย่างเหล่านี้ก็ได้

บาทหลวงว่าวิสัยในมนุษย์ พันจะหลุดแล้วก็ห้ามปรามไม่ไหว
ห้ามเกสว่าอย่างหงอกมันนอกใจ มันขึ้นหงอกจนได้มันไม่ฟัง
เขายอมเปรียบเทียบความเมื่อยามรัก แค้นน้ำผักต้มชมชมว่าหวาน
ครั้งจืดจางห่างเหินไปเนิ่นนาน แค้นน้ำตาลว่าเปรี้ยวไม่เหลือวแล
หนาวน้ำค้างพรางพรหมจะหมสื้อ พออุ่นเนื้อนอนสนิทพิสมัย
ถึงลมว่าวหนาวยิ่งจะผิงไฟ แต่หนาวใจจากรัสนทุกวันคืน

กรอบที่ 12 เห็นไหมครับว่าสุนทรภู่ใช้คำง่าย ๆ แต่ไพเราะจับใจ
ทั้งนั้นเลย จะไม่คิดพองไว้ให้ไกลคนละบทสองบทหรือครับ

อารมณ์
สะท้อนใจ
ทุกขอ

คุณค่านั่งกม วัฒนธรรมและประเพณี สุนทรภู่แทรกชีวิตความเป็น
อยู่ของผู้นั้นในสมัยรัตนโกสินทร์ค่อนข้างไว้มากมายถึงเช่น

มีบ้านช่องสองแถวแนวถนน ทั้งผู้คนคึกคักกันหนักหนา
มีโรงรถชกรไกรโอยรา สนามหน้าจักรวรรดิที่หักพล
หรือทางคานประเพณี จะทำให้ผู้อ่านเกิดภาพพจน์ได้ชัดเจน

ศรีสุวรรณธัญลีเจ้าที่สงฆ์ สำอององค์ผ่องละอองเอี่ยม
พราหมณ์ก่อกำหนดพรหมณ์ตามธรรมเนียม นำนันต์เปี่ยมปากสังข์คอยหลังลง
ชาวประโคนต่างประโคนเสียงโครมครื้น พระทรงยืนผลึกฉาภูษาทรง
น้ำกุหลาบอาบอบคลบองค์ พระสอทรงเครื่องกษัตริย์ชาติติยา

.....

กลองประโคมแตรสังข์ประดังเสียง เสนาะสำเนียงดนตรีปี่โหม
มิไทรทักทักกองทั้งของไชย เสียงห้วนไหวแวนแคว้นทุกแคว
ค่านความเชื่อ ในเรื่องพระอภัยมณีได้แสดงความเชื่อเกี่ยวไสยศาสตร์
เวทมนต์ และความเชื่อทางค่านความฝัน การทำเสน่ห์และอื่นๆ มากมาย

นักเรียนทราบไหมว่ากลอนต่อไปนี้แสดงถึงความเชื่อในค่านใจ

1. ชีตังสีเสกมนต์บนบริกรรม แล้วเสกน้ำมันใส่ไว้ในเล็บ
ถ้าแม้นคักถูกเนื้อแล้วเชื่อได้ ผู้หญิงไม่ชวนทำให้เข้าใจ
2. บุญยงทรงอ่านอักษรพลัน มีสำคัญวางหมุกราม
แมนชบถักรักใคร่ในนิมิตร จะโคทมสมสันติเสนา
แมนจรรายฝ่ายคู่ภิรมยา วาสนาพุ่งเฟื่องเรืองเจริญ

นักเรียนอ่านคำประพันธ์นี้แล้วลองทายซิว่าตรงกับชีวิตของ
สุนทรภู่สมัยใด

3. เราเกิดมาอาภัพอัปภาคย์ ต้องพลัดพรากจากนครจนอนาถ
จะถือธรรมชั้นรัชต์ฟ้า ให้คำชู้ชาติหน้าอย่างเช่นนี้

ก. ร. 1 ข. ร. 2 ค. ร. 3 ง. ร. 4

กรอบที่ 13 ในกรอบนี้เราศึกษาถึง ความรู้ที่ได้รับจากเรื่อง
พระอภัยมณี

ความรู้ที่ได้รับมีหลายด้านทั้งด้านการสงคราม เกี่ยวกับภาษา
เกี่ยวกับคนไม้ นก ปลา ไหระศาสตร์ สุนัขจิ้งจอก สำนวนต่าง ๆ
มากมาย ครูจะไม่บอกว่กลอนนี้ยกมาเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร
ขอให้นักเรียนใช้ความสามารถของตนเองในการคิด ถ้าไม่ได้
หรืออยากจะรู้ว่าตอบถูกหรือไม่ก็ขอให้ดูคำเฉลยในกรอบถัดไป

1. ฦๅณาคอยคณาคโมจากคู
ขึ้นพองพูนพองละอองฝน
ฝูงพิมพาพาฝูงเขาเผ่งวน
บางผูกพณพองนำบางกำจร
กระโท่เรียงเคียงกระโท่ขึ้นโปกหาง
ลอยสลากลงกลางกระแสดลลอน
มังกรเกี่ยวเลี้ยวลอคอกกม้งกร
ประทุมซอนเผ่งชลขึ้นวนเวียน
ฝูงม่านำท่าทาเหมือนมาเผ่น
ขึ้นลอยเล่นเลี้ยวลอคอกกม้งกร
ตะเพียนทองลงน่านน้ำตะเพียน
เกาะเคียวภูเพลินจนเกินมา

บทที่ 1 เป็นความเชื่อ
เกี่ยวกับการทำเสน่ห์
ส่วนบทที่ 2 เป็นเรื่อง
ของความฝันคือคน
โบราณเชื่อว่าถ้าฝัน
เห็นงูจะมีคนรักหรือ
คู่ครอง

คำตอบของข้อที่ 3
คือข้อ (ค) ซึ่งเป็นเวลา
ที่สุนทรภู่ตกยาก
ต้องออกบวช และต้อง
เดินทางอยู่ตลอดเวลา

5. ชันษาเข้ายี่สิบสี่เศษ

เบญจเพสจึงครองระหกระเหิน

อังคารเข้าเสาร์ทับแทบยับเป็น

ไห้เบญจพรากพลัดพระภักศา

กรอบที่ 14 นักเรียนข้อความต่อไปนี้แล้วกาเครื่องหมาย

✓ ลงหน้าข้อเป็นสัญลักษณ์ในเรื่องพระอภัยมณี

....1. มีความรู้เกี่ยวกับตัวกลัวอะไร ชีวิตไม่ปลื้มปลงคงไค้ดี

....2. ประเพณีตั้งให้หลังหัก มันก็มักทำร้ายเมื่อภายหลัง

....3. จะคว่ำข้าวก็คู่ที่หาง จะขุนางคุณแม่เหมือนแลเห็น

....4. อันออยตาลหวานลิ้นกลิ่นซาก แคลมปากหวานหูไม่รู้หาย

....5. เขายอมเปรียบเทียบความว้ายามรัก

แต่น้ำผักต้มขมขมว่าหวาน

....6. การนินทาทะเลเหมือนเหน้า

ไม่ชอกช้ำเหมือนเขามีมากวิดิหิน

หมายเลข 1 เรื่องปลา

นักเรียนจะไม่ลงนับ

หรือว่ามีกึ่งนิค

2. เกี่ยวกับต้นไม้

3. การพิชัยสงคราม

4. เกี่ยวกับนกครี

นับชื่อว่า มีกึ่งนิค

5. เกี่ยวกับโหราศาสตร์

เห็นไหมครับว่าง่ายมาก

ลองกรอบต่อไปสิครับ

กรอบที่ 15 นักเรียนคิดว่าข้อใดสอนเกี่ยวกับการขุนาง

ก. โบราณว่าถ้าเหลือกำลังลาก

จงออกปากบอกแซกช่วยแบกหาม

ข. อันรูปรสกลืนเสียงเคียงสมบัติ

ที่คฤหัสถ์ห่วงแหนไม่แก้นฮาร

ค. ถึงลูกยางหางตนหล่นกระเด็น

ก็จะเป็นเช่นเหล่าเหมือนเฝ้าพันซ์

...✓...1

...✓...2

...✓...3

...X...4

...✓...5

...✓...6

ข้อ 4 อยู่ในทองยาว

ถวายเป็นอวาท จึงนิค

ง. เอน้ำตาลหวานวางไว้ใกล้มค มคจะออกไคหรือนองนักรองกู จ. อันความจริงหญิงก็มายลงกวยชาย ชายก็ตายลงกวยหญิงจริงทั้งนี้	
กรอบที่ 16 ขูข้อความในกรอบที่ 16 อีกครั้งนะครับ สำหรับข้อ ก. ไม่ได้หมายถึงการกูนาง แต่หมายถึง การไปขอความ ช่วยเหลือคนอื่นเมื่อคนทำจนสุดกำลังความสามารถ ของตนแล้วจึงควรไปขอความช่วยเหลือจากคนอื่น ข้อ ข. สอนเกี่ยวกับกิเลสของคน ข้อ ค. เป็นข้อที่ถูกตอง เราไม่ขอชี้แจงนะครับ ข้อ ง. เป็นสำนวนที่เกี่ยวกับ "น้ำตาลใกล้มค" ไม่ใช่การกูนาง ข้อ จ. เป็นสุภาษิตที่เกี่ยวกับความรัก	ข้อ ค. โดยมีคำประพันธ์ เต็ม ๆ ว่า จะคว่ำข้าวที่ กู่ที่หาง จะกูนางกูแม่เหมือน แลเห็น ถึงดูกยางทางคนหลน กระเด็นก็จะเป็นเช่น เหล่าเหมือนเฝ้าพันธ์
กรอบที่ 17 มีสุภาษิตตอนหนึ่งในเรื่องพระอภัยมณี สอนไว้ตอนหนึ่งว่า "รูสิ่งใดหรือจะสุวิชา รูรักษัตว์รอกเป็นยอกคิ" จากกลอนบทนี้มีหลายคนมีความคิดเห็นว่าสุนทรภู่สอนให้ คนเห็นแก่ตัว สอนให้รู้จักการศึกษา การเรียนเพื่อที่จะนำ เอาความรู้ขึ้นมาสร้างความเจริญแก่ตนเองและผู้อื่นของ ให้ปราศจากอันตรายที่มีคนเข้าใจว่าสอนให้เห็นแก่ตัวนั้นเพราะ ไปตีความเฉพาะวรรคสุดท้าย ที่แปลความหมายโดยตรงก็มี	

ความหมายตามที่เข้าใจแต่เมื่อพิจารณาจากกลอนทั้งหมดจะหมายถึงการใช้วิชาความรู้ไปก่อประโยชน์ให้กับตนเองได้จริง ๆ ไม่ใช่ "มีความรู้ท่วมหัวแต่เอาตัวไม่รอด" มาทดสอบกันนะครับว่านักเรียนเข้าใจตรงกับครูหรือไม่ "รู้รักษาตัวรอดเป็นยอดดี" หมายความว่า ใหญ่จักใช้.... ที่เรียนมามาใช้ให้เกิด.....กับตนเองไม่ใช่มีความรู้.....แต่เอาตัวไม่รอด พักส่ายตาสักครูแล้วเริ่มศึกษาต่อในกรอบต่อไป	
กรอบที่ 18 ครูขอสรุปลักษณะทั่วไปของเรื่องพระอภัยมณีอีกครั้ง นะครับ 1. แต่งโดยสุนทรภู่ในระหว่างติดคุกในสมัยรัชกาลที่ 2 และแต่งจนจบในสมัยรัชกาลที่ 3 โดยมีจุดประสงค์การแต่งในชั้นแรกเพื่อขายเอาเงินมาเลี้ยงชีพขณะที่ติดคุก 2. ใ้รับการยกย่องจากวรรณคดีสโมสรว่าเป็นยอดของ "นิทานค่ากลอน" 3. เป็นเรื่องที่ยาวที่สุด คีที่สนุกและมีชื่อเสียงที่สุดของสุนทรภู่ 4. มีโครงเรื่องที่แปลกคือให้ตัวเอกของเรื่องเป็นศิลปิน ครูขอจบบทเรียนไว้แค่นี้ครับหวังว่าคงจะมีความรู้มากขึ้น สวัสดีครับ	ให้เพิ่มคำว่า "วิชาความรู้" ประโยชน์.... และ "ท่วมหัว" ง่ายมากใช่ไหมครับ มีหรือที่นักเรียนจะตอบไม่ถูก

แผนการสอนที่ 7

วิชา ภาษาไทย (ท.203) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เวลา 2 ชั่วโมง

เรื่อง พระอภัยมณี

เนื้อหา

"กลอนสุภาพ" และเนื้อเรื่อง "พระอภัยมณี"

จุดประสงค์ปลายทาง

แต่งคำประพันธ์ตามฉันทลักษณ์ได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อนักเรียนเรียนแล้วสามารถแสดงพฤติกรรม

1. บอกคำสัมผัสคล้องจองได้
2. บอกความหมายของคำศัพท์ได้
3. อ่านทำนองเสนาะได้
4. ถอดคำประพันธ์ได้

สื่อการเรียนการสอน

1. เกม "โซ่ทองคล้องกัน"
2. เกม "ไพคอบุ"
3. เพลง "ศรีสุวรรณ"
4. ตัวอย่างกลอนสุภาพ

1. ชั้นสร้างความสนใจ

ให้นักเรียนเล่นเกม "ไฟคอยคุ"

2. ชั้นแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้

ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

3. ชั้นกิจกรรม

1. ครูให้นักเรียนยกตัวอย่างคำที่มี 2 พยางค์ เช่น คำว่า กระดาน ครูก็เขียนคำว่า "กระดาน" ลงในกระดาน จากนั้นก็เขียนคำว่า "วานนี้" ลงไปในกระดาน และโยงสัมผัสให้นักเรียนดู คือ กระดาน วานนี้ เสร็จแล้วครูให้นักเรียนยกตัวอย่างคำมาอีก

7 - 8 คำ ครูก็หาคำสัมผัสให้นักเรียนดูทุกครั้ง

2. ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับข้อสังเกตที่พบระหว่างคำที่นักเรียนยกตัวอย่างกับคำที่ครูยกตัวอย่างมา มีความสัมพันธ์กันอย่างไร เสร็จแล้วครูอธิบายเพิ่มเติมถึงลักษณะของคำคล้องจอง

3. ให้นักเรียนเล่นเกม "โซ่ทองคล้องกัน"

4. ครูนำแผนผังกลอนสุภาพมาติดไว้บนกระดานและแจกแผนผังและตัวอย่างของกลอนสุภาพให้นักเรียนและอธิบายให้นักเรียนเข้าใจ

5. ให้นักเรียนโยงสัมผัสกลอนที่ครูแจกให้ แล้วเปลี่ยนกันตรวจ

6. ให้นักเรียนร้องเพลง "ศรีสุวรรณ" แล้วอธิบายความเป็นมาของศรีสุวรรณให้นักเรียนฟัง

4. ขั้นสรุป

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 7 กลุ่ม ให้อ่านกลอนสุภาพพร้อมกันเป็นกลุ่ม ๆ ตามที่ครูมอบหมาย และให้นักเรียน คนที่ยังไม่เคยอ่านให้คะแนนตามใบประเมินผลการอ่านที่ครูแจกให้

2. ให้แต่ละกลุ่มถอดคำประพันธ์ตามที่กลุ่มตนเองอ่านคำประพันธ์ แล้วส่งตัวแทนออกมาอ่านร้อยแก้วที่แปลออกมาแล้ว
3. ให้จับบันทึกแผนผังกลอนสุภาพ

5. ขั้นการประเมินผล

1. จากการตอบคำถาม
2. การเล่นเกม
3. การถอดคำประพันธ์
4. การโยงคำสัมผัส
5. การอ่านทำนองเสนาะ

เพลง ศรีสุวรรณ

คนัย วิไลพรรณ คำร้อง-ทำนอง
พร ไพสนธ์ ขับร้อง

ศรีสุวรรณ

อยู่ที่ไหนไม่กลัวขานหน้า
กรุงมจักราชได้พบรักที่นี่
โชคยังดีที่ได้ร่วมเรียงเคียงหมอน
พบดวงสมรนิวอนละไม
จากกันที่ต้นไทรใหญ่
ตามหาพี่ชายฝ่าอันตรายกับผีร้ายชาตาน
เกือบจำสังหารสินสมุทรหลานอา
จึงได้รู้วาทิตีเือนางยักษ์ใหญ่
เจออะศึกพี่ชายพระอภัยนางละเวง
เกิดมาเป็นนักรบนักสู้สังหารศัตรูไม่รู้กลัวเกรง
ถูกมนตร์รักนางละเวง

นักรบประจัญใจกล้า
ถ้าใครมาทำเป็นต้องโดนตี
เกษราโสภาน้องพี่ทำให้พี่นี้แสนชื่นใจ
จากเวียงวังรัตนานคร
มาตามหาพี่นักเป่าปี่พระอภัย
โดนยักษ์จับไปเมืองถ้ำบาดาล
ตามณจัญกับเหล่าอสูรพาล
เจ้าช่างเก่งฉกาจใจกล้า
ศึกทางเหนือเสือทางใต้
ศรีสุวรรณนั้นต้องฝ่าฟันศัตรู
สงสารแต่พี่นักเป่าปี่บรรเลง
คงจะลืมเพลงของปี่มณฑลสัง

ตัวอย่างกลอนสุภาพ

แล้วสอนว่าอย่าไว้ใจมนุษย์
มันแสนสุดลึกล้ำเหลือกำหนด
ถึงเถาวัลย์พันเกี่ยวที่เลี้ยวลด
ก็ไม่คดเหมือนหนึ่งในน้ำใจคน

(พระอภัยมณี : สุนทร ภู)

แม่รักลูกลูกก็รัก
คนอื่นสักหมื่นแสนไม่แมนเหมือน
จะกินนอนนอนว่าเมตตาเฟือน
จะจากเรือนร้างแม่ไปแต่ตัว

(ขุนช้างขุนแผน : รัชกาลที่ 2)

เหมือนเขาเปรี้ยวเพียบความเมื่อยามรัก
แต่น้ำคักคมขมขมว่าหวาน
ถึงยามซัดจืดกร่อยทั้งอ้อยตาล
เคยโปรดปรานเปรี้ยวเค็มก็เต็มใจ

(อิเหนา : รัชกาลที่ 2)

เป็นสาวแสนสวยสะอาด
ก็หมายมาดเหมือนมณีอันมีค่า
แมนแต่กราวรานรอยถอยราคา
จะพลอยพาหอมหายจากกายนาง

(สุภาพิศสอนหญิง : สุนทร ภู)

เปล็กไกวดาบก็แกว่งแข็งหรือไม่
 ไม่อวดหยิ่งหญิงไทยมิไรชั่ว
 ไหนไกลากไหนกรากกร่าไหนท่าครว
 ไช้จกัแตกจะยั่วยั่วเมื่อไร

(เฉลิมเกียรติกษัตริย์คำฉันท์ :

พระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระนราธิปประพันธ์พงศ์)

ถึงบางพดพุดดี เป็นศรีศักดิ์
 มีคนรักรดถอยบอรอยจิต
 แม่พุดชั่วตัวตายทำลายมิตร
 จะถูกผิดในมนุญ เพราะพุดจา

เกม "โซ่ทองคำคล้องกัน"

ความมุ่งหมาย

1. สามารถหาคำที่มีลักษณะคล้องจองกันได้
2. สามารถนำเอาคำคล้องจองไปใช้ในการแต่งคำประพันธ์ได้

อุปกรณ์

กระดาษชิ้นเล็ก ๆ เขียนคำคล้องจองที่มี 2 พยางค์ แล้วม้วนเป็นหลอด

วิธีการเล่น

1. ครูให้นักเรียนทั้งหมดมาจับหลอดคำต่าง ๆ ที่ม้วนไว้คนละ 1 ใบ ห้ามเปิดดูก่อนได้รับสัญญาณการเล่น
2. ครูอธิบายวิธีการเล่นให้นักเรียนฟังคือ เมื่อครูให้สัญญาณการเล่นแล้วให้นักเรียนเปิดดูหลอดคำในมือตนเองแล้วให้รีบวิ่งไปจับมือกับคนที่มีความคล้องจองกับตนเองให้ได้ครบ 10 คน แล้วรีบเขียนคำคล้องจองเหล่านั้นไว้บนกระดาน กลุ่มใดเขียนเสร็จเร็วที่สุดและถูกต้องมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ จะมีนักเรียนที่จับคู่ไม่ครบ 10 คน อยู่ 5 คน ครูให้นักเรียนที่จับคู่ไม่ครบ 10 คน เล่นเกมอีกครั้งหนึ่งโดยให้จับคู่คำคล้องจอง 2 คน คนใดหาคู่ไม่ได้ให้ออกมาทำกิจกรรมตามที่กลุ่มตกลงไว้
3. ครูให้นักเรียนเริ่มเล่นโดยสัญญาณที่ให้อาจเป็นเสียงนกหวีดหรือเพลงหรือเสียงออก

เกม "ไฟค้อยคุ"

จุดมุ่งหมาย

รู้จักความหมายของศัพท์

อุปกรณ์

กระดาษแข็งตัดเป็นไฟ กลุ่มละ 1 สำหรับ

วิธีเล่น

1. ครูนำศัพท์และคำยากในศัพทานุกรมในแบบเรียนมาเขียนลงในแผ่นกระดาษ เช่น คำว่า ไอยรา อัสวเมธ ภูวไนย ฯลฯ นำศัพท์มากลุ่มละ 26 คำ เขียนคำศัพท์ใส่ในแผ่นกระดาษแข็ง แผ่นละ 1 คำ แล้วนำคำแปลของศัพท์เหล่านั้นมาเขียนลงในแผ่นกระดาษแข็ง 1 คำ เช่น ช้าง ม้า พระเจ้าแผ่นดิน ฯลฯ จำนวน 26 แผ่น เช่นเดียวกับคำศัพท์

2. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน เพื่อให้เล่นเกม โดยให้สับไฟคำศัพท์ให้ผสมกันอย่างดีแล้วแจกไฟไปรอบวง โดยคนที่เป็นคนแจกไฟให้ 6 ใบ ส่วนคนอื่นแจกให้คนละ 5 ใบ

3. เริ่มเล่น ผู้เล่นต้องพิจารณาว่าไฟในมือของตนมีคำใดเข้าคู่กันแล้วหรือยัง เช่น นาย (ก) เป็นคนจายมีไฟอยู่ 6 ใบ ดังนี้ ไอยรา ภูษา มโนมัย ภูวไนย พระเจ้าแผ่นดิน ศัตรู แสดงว่าคู่แล้ว 1 คู่ คือ ภูวไนย - พระเจ้าแผ่นดิน

นาย (ข) เป็นลูกมือมีไฟ 5 ใบ ดังนี้ ช้าง ม้า ไฟรี ไฟรวน เครื่องนุ่งห่ม แสดงว่ายังไม่คู่เลย

อีก 2 คนที่เหลือมีไฟคนละ 5 ใบ เหมือนกันอาจได้หรือไม่ได้คู่เลยก็ได้

4. เริ่มเล่นโดยเจ้ามือคือ นาย (ก) ต้องคิดว่าไฟในมือของตนเองควรจะทิ้งตัวใดที่คิดว่าไม่เข้าคู่ของตน เช่นทิ้ง โอยรา

5. นาย (ข) เป็นคนเล่นคนที่ 2 ต้องดูว่าไฟที่นาย (ก) ทิ้งมานั้นเข้าคู่กับไฟในมือของตนเองหรือไม่ หากไม่เข้าคู่ นาย (ข) จะต้องจับไฟมาจากกองกลาง 1 ใบ ถ้าได้คู่ก็เก็บไว้ หากไม่ได้คู่จะทิ้งไฟในมือของตนเอง 1 ใบ โดยจะทิ้งตัวใดก็ได้ แต่หากนาย (ก) ทิ้งไฟที่เข้าคู่กับไฟในมือของ (ข) (ข) ไม่ต้องจับไฟให้หยิบไฟที่ (ก) ทิ้งมาเข้าคู่ของตนได้เลย แล้วทิ้งไฟในมือของตนไป 1 ใบ ให้เหลือ 5 ใบ ตามเดิม ดังในตัวอย่าง (ก) ทิ้ง โอยรา นาย (ข) รู้ว่าแปลว่า ข้าง และไฟในมือของ (ข) ก็มี ข้างอยู่ (ข) ก็หยิบไฟใบที่ (ก) ทิ้งมา (โอยรา) ไปเข้าคู่กับไฟในมือตน แล้ววางลงให้คนอื่น ๆ ดูด้วย

6. คนอื่น ๆ อีก 2 คน ก็ทำเหมือน (ข) ไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะมีคนชนะ คือไฟในมือมีคู่ครบทั้งหมด

7. ให้นักเรียนเล่นแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนครูเห็นว่าสมควร จึงยุติเกม

แผนผังกลอนสุภาพ

การถอดคำประพันธ์กลอนที่ 1

ฝ่ายสุวรรณมาลีศรีสุวรรณ

.....

.....

แดงศักดิ์คำตั้งตะปิงไป

กลอนที่ 2

ฝ่ายโคมยงองค์อรุณรัศมี

.....

.....

มาเตรียมการพรหมพรังระวังภัย

กลอนที่ 3

ฝ่ายพระหนอบคินทร์สินสมุทร

.....

.....

กันแสงทรงโศกขบสลดไป

เกม "โซ่คล้องกัน"

ความหมาย

1. สามารถหาค่าที่มีลักษณะคล้องจองกันได้
2. สามารถนำเอาคำคล้องจองไปใช้ในการแต่งคำประพันธ์ได้

อุปกรณ์

กระดานขึ้นเล็ก ๆ เขียนคำคล้องจองที่มี 2 พยางค์ แล้วม้วนเป็นฉลาก

วิธีการเล่น

1. ครูให้นักเรียนทั้งหมดมาจับฉลากคำต่าง ๆ ที่ม้วนไว้คนละ 1 ใบ ห้ามเปิดดูก่อนได้รับสัญญาณการเล่น
2. ครูอธิบายวิธีการเล่นให้นักเรียนฟังคือ เมื่อครูให้สัญญาณการเล่นแล้วให้นักเรียนเปิดดูฉลากในมือตนเองแล้วให้รีบวิ่งไปจับมือกับคนที่มีความคล้องจองกับตนเองให้ได้ครบ 10 คน แล้วรีบเขียนคำคล้องจองเหล่านั้นไว้บนกระดาน กลุ่มใดเขียนเสร็จเร็วที่สุดและถูกต้องมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ จะมีนักเรียนที่จับคู่ไม่ครบ 10 คน อยู่ 5 คน ครูให้นักเรียนหับ 5 คน เล่นเกมอีกครั้งหนึ่งโดยให้จับคู่คำคล้องจอง 2 คน คนใดหาคู่ไม่ได้ให้ออกมาทำกิจกรรมตามที่กลุ่มตกลงไว้
3. ครูให้นักเรียนเริ่มเล่นโดยสัญญาณที่ให้อาจเป็นเสียงนกหวีดหรือเพลงหรือเสียงออก

เกม "ไฟคอยดู"

จุดมุ่งหมาย

รู้จักความหมายของศัพท์

อุปกรณ์

กระดาษแข็งตัดเป็นไฟ กลุ่มละ 1 สำหรับ

วิธีเล่น

1. ครูนำศัพท์และคำยากในศัพท์ทานุกรมในแบบเรียนมาเขียนลงในแผ่นกระดาษ เช่น คำว่า ไอยรา อัสวเมธ ภูวนัย ฯลฯ นำศัพท์มากลุ่มละ 26 คำ เขียนคำศัพท์ใส่ในแผ่นกระดาษแข็ง แผ่นละ 1 คำ แล้วนำคำแปลของศัพท์เหล่านั้นมาเขียนลงในแผ่นกระดาษแข็ง 1 คำ เช่น ช้าง ม้า พระเจ้าแผ่นดิน ฯลฯ จำนวน 26 แผ่น เช่นเดียวกับคำศัพท์

2. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน เพื่อให้เล่นเกม โดยให้สลับไฟคำศัพท์ให้ผสมกันอย่างดีแล้วแจกไฟไปรอบวง โดยคนที่เป็นคนแจกไฟให้ 6 ใบ ส่วนคนอื่นแจกให้คนละ 5 ใบ

3. เริ่มเล่น ผู้เล่นต้องพิจารณาว่าไฟในมือของตนมีคำใดเข้าคู่กันแล้วหรือยัง เช่น นาย (ก) เป็นคนจ่ายมีไฟอยู่ 6 ใบ ดังนี้ ไอยรา ภูษา มโนชัย ภูวนัย พระเจ้าแผ่นดิน ศัตรู แสดงว่าได้คู่แล้ว 1 คู่ คือ ภูวนัย - พระเจ้าแผ่นดิน

นาย (ข) เป็นลูกมือมีไฟ 5 ใบ ดังนี้ ช้าง ม้า ไฟรี ไฟรวน เครื่องนุ่งห่ม แสดงว่ายังไม่ได้คู่เลย

อีก 2 คนที่เหลือมีไฟคนละ 5 ใบ เหมือนกันอาจได้หรือไม่ได้คู่เลยก็ได้

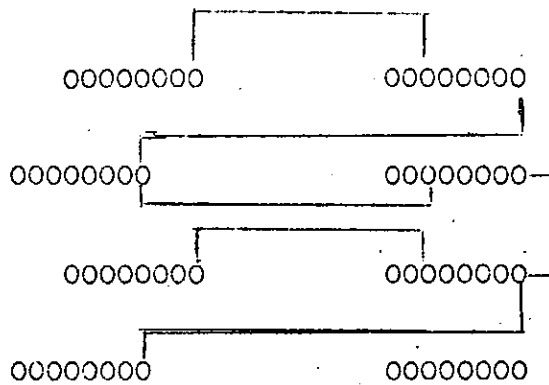
4. เริ่มเล่นโดยเจ้ามือคือ นาย (ก) ต้องคิดว่าไฟในมือของตนเองควรจะทิ้งตัวใดที่คิดว่าไม่เข้าคู่ของตน เช่นทิ้ง ไอยรา

5. นาย (ข) เป็นคนเล่นคนที่ 2 ต้องดูว่าไฟที่นาย (ก) ทิ้งมานั้นเข้าคู่กับไฟในมือของตนเองหรือไม่ หากไม่เข้าคู่ นาย (ข) จะต้องจับไฟมาจากกองกลาง 1 ใบ ถ้าได้คู่ก็เก็บไว้ หากไม่ได้คู่จะทิ้งไฟในมือของตนเอง 1 ใบ โดยจะทิ้งตัวใดก็ได้ แต่หากนาย (ก) ทิ้งไฟที่เข้าคู่กับไฟในมือของ (ข) (ข) ไม่ต้องจับไฟให้หยิบไฟที่ (ก) ทิ้งมาเข้าคู่ของตนได้เลย แล้วทิ้งไฟในมือของตนไป 1 ใบ ให้เหลือ 5 ใบ ตามเดิม ดังในตัวอย่าง (ก) ทิ้ง ไอยรา นาย (ข) รู้ว่าแปลว่า ข้าง และไฟในมือของ (ข) ก็มี ข้างอยู่ (ข) ก็หยิบไฟใบที่ (ก) ทิ้งมา (ไอยรา) ไปเข้าคู่กับไฟในมือตน แล้ววางลงให้คนอื่น ๆ ดูด้วย

6. คนอื่น ๆ อีก 2 คน ก็ทำเหมือน (ข) ไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะมีคนชนะ คือไฟในมือมีคู่ครบทั้งหมด

7. ให้นักเรียนเล่นแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนครูเห็นว่าสมควร จึงยุติเกม

แผนผังกลอนสุภาพ



การถอดคำประพันธ์

กลุ่มที่ 1

ฝ่ายสุวรรณมาลีศรีสุวรรณ

.....

.....

แมลงศักดิ์ค้ำค้ำตั้งตะปิงไป

กลุ่มที่ 2

ฝ่ายโถมยงองค์อรุณรัศมี

.....

.....

มาเตรียมการพร้อมพรังระวังภัย

กลุ่มที่ 3

ฝ่ายพระหนอบคินทร์สินสมุทร

.....

.....

กันแสงทรงโศกขบสลดไป

กลุ่๑ที่ 4

แ๑ก๑รึ๑งทั้งนั้นก็๑วัญ๑าย

.....

.....

นี่๑อ๑บ๑ยไ้๑จึ๑งไ้๑มา

กลุ่๑ที่ 5

สิน๑ม๑ทรไ้๑พิ๑งรับ๑สัง๑ถาม

.....

.....

พระ๑เ๑า๑าก็๑ละ๑ห๑ย๑ค๑อ๑บพระ๑อง๑ค

กลุ่๑ที่ 6

พระ๑ร๑ว๑า๑น๑ุ๑ชา๑มา๑ค๑ว๑น๑ุ๑ทร

.....

.....

๑ำ๑รึ๑ก๑แ๑๑แม่๑สุ๑ว๑ร๑ณ๑มา๑ดี

ใบประเมินผลการอ่านทำนองสุภาพ

ชื่อ ชั้น เรื่อง

พฤติกรรม	ดีมาก 4	ดี 3	พอใช้ 2	ต้อง ปรับปรุง
1. อ่านออกเสียงถูกต้องวิธี				
2. นำเสียงไพเราะเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง				
3. อ่านถูกต้องตามทำนองเสนาะ				
4. บุคลิกภาพเหมาะสม				
รวม				

ขอเสนอแนะ

(ลงชื่อ) ผู้บันทึก

แผนการสอนที่ 8

วิชา ภาษาไทย (ท. 203) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เวลา 2 ชั่วโมง

เรื่อง พระอภัยมณี

เนื้อหา

เรื่องพระอภัยมณี หน้า 45 - 51

จุดประสงค์ปลายทาง

1. เขียนกลอนสุภาพได้
2. อ่านออกเสียงทำนองเสนาะได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อเรียนแล้วนักเรียนสามารถแสดงพฤติกรรม

1. สามารถแต่งกลอนสุภาพได้
2. อ่านออกเสียงทำนองเสนาะได้
3. สรุปเรื่องจากการอ่านได้

สื่อการเรียนการสอน

1. เกม "กวีน้อย"
2. เกม "แข่งขันประพันธ์กลอน"
3. เกม "ไพศอยคุ"
4. เพลง "สินสมุทร"
5. แบบฝึกอ่านเรื่อง "ทองพลพหารคราด"

1. ขั้นการสร้างความสนใจ

ซักถามทบทวนเกี่ยวกับแผนผังของกลอนสุภาพและคำกล้องจอง

2. ขั้นแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้

ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

3. ขั้นกิจกรรม

1. ให้นักเรียนเล่นเกม "แข่งขันประพันธ์กลอน"
2. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ให้แต่ละกลุ่มอ่านทำนองเสนาะภายในกลุ่มแล้วให้ส่งตัวแทนออกมาแข่งขันอ่านกับกลุ่มอื่น ๆ
3. ให้นักเรียนร้องเพลง "สินสมุทร" แล้วครูซักถามเกี่ยวกับสินสมุทร
4. ให้นักเรียนเล่นเกม "กรีน้อย"
5. ให้ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาอ่านทำนองเสนาะแข่งขันกันหน้าชั้น ให้นักเรียนทุกคนยกเว้นกลุ่มที่ตัวแทนกำลังอ่าน ให้คะแนนตามใบประเมินผลที่ครูแจกให้
6. ให้นักเรียนอ่านแบบฝึก เรื่อง "ทองพลพหารคราด"

4. ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนแต่งกลอนสุภาพในหัวข้อ "ปืทองเที่ยวไทย"
2. ให้นักเรียนเล่นเกม "ไฟค้อยคู่"

5. การประเมินผล

1. ประเมินผลจากการเล่นเกม
2. ประเมินผลจากการร้องเพลง
3. ประเมินผลจากการอ่านทำนองเสนาะ
4. ประเมินผลจากการแต่งกลอน
5. ประเมินผลจากทำแบบฝึกอ่าน

เกม แข่งขันประพันธ์กลอน

จุดมุ่งหมาย

เพื่อฝึกการอ่านจับใจความ และฝึกแต่งกลอนสุภาพ

อุปกรณ์การเล่น

แถบประโยค กลุ่มละ 8 ประโยค ซึ่งประโยคเหล่านี้เป็นกลอนสุภาพที่ครูนำมาให้นักเรียนอ่านจำนวน 2 บท

วิธีเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน
2. ครูแจกแถบประโยคที่เขียนบทกลอนให้กลุ่มละ 8 บัตร ให้นักเรียนภายในกลุ่มช่วยกันเรียงลำดับข้อความให้สมบูรณ์ แล้วนำมาส่งครู กลุ่มใดทำได้เร็วที่สุดและถูกต้องตามแผนเฉลยเป็นผู้ชนะ

เกม "กรีน้อย"

จุดมุ่งหมาย

เพื่อฝึกหัดการ เขียนกลอนสุภาพ

อุปกรณ์การเล่น

1. กระดาษการ์ดขนาด 6×8 นิ้ว จำนวน 37 ใบ โดยตัดคำบางคำออกให้เหลือดังนี้

เรามีสิทธิ์	หน้าที่	หลาย	หมาย	สิทธิ์
อยากจะ	สัณนิ	สมจิต	มั่นคง	
ความพอ	หลัก	ตระหนัก	หลง	
เสียง	ยิ่งยง	ตรง		

2. บัตรเฉลย ซึ่งเขียนกลอนสุภาพที่มีข้อความสมบูรณ์ดังนี้

เรามีสิทธิ์เพื่อหน้าที่มากมาย	แต่อย่าหมายให้หน้าที่นี้เรียกสิทธิ์
อยากจะเอาจงครองไพรให้สัณนิ	จะสมจิตไม่มีพลาชาคิมันคง
ความพอควรชวนประพาศียึดเป็นหลัก	จงตระหนักใดคือชั่วอย่ามัวหลง
เสียงข้างมากอันเกรียงไกรใหญ่ยิ่งยง	อาจไม่ตรงถูกต้องครรลองธรรม

วิธีเล่น

ครูแจกการ์ดที่ตัดคำบางคำออกแจกให้นักเรียนคนละ 1 ใบ แล้วให้นักเรียนเขียนกลอนให้ได้เนื้อความใกล้เคียงกับแผ่นเฉลยมากที่สุด เร็วที่สุด เป็นผู้ชนะ

เพลง "สินสมุทร"

วิมล จงเจริญ คำร้อง
 คณีย์ วิไลพรรณ ทำนอง
 ชาคีพงศ์ ละอองศรี ชับร้อง

สินสมุทร

เพื่อนหมู่ปลาน้อยใหญ่ อยู่ทั่ว ๆ ไปทุกที่
 สายโลหิตของมารักษ์ขี้นี้
 จะไซโยให้ร้อง เราจะลั่นกลองรบ
 แม่นแพมม้วยชีวีรบกับศรีสุวรรณเร็วไว

สินสมุทร

บอกกุมารหาญกล้ามันคงคู่ผ่านคร
 ฤทธิ์อันเกริกไกรหาใครต่อกร
 ผองภัยศัตรูหรือมีผู้ใด
 ไม่เคยจะทศท้อใจ

เกิดมาเป็นบุตรของพระอภัย

ถือกำเนิดมามีใจกล้าหาญ
 กวาดล้างปีศาจพิฆาตไพร่ด้วยฤทธิ์โรมรัน
 จักรระบบกองทัพรับช้างศึกอีกเหิมเร็วพลัน
 มิรู้กันท่านเป็นอา

เกิดรวมเป็นบุตรของนางยักษ์มารดา

ท้าวศรีสุวรรณนั้นยังพ่ายไป
 กล้ารบรอนรอนไม่เคยรุ่มรอนนิกเกรง
 มิเคยหวั่นไหว
 ไม่มีสิ่งใดนิกเกรง

แบบฝึกอ่าน เรื่อง "กองพลทหารคราด"

แซมมูเอล แจกสัน เป็นคนไม่กลัวอะไรง่าย ๆ แต่เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับเขา เมื่อวันที่ 22 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2478 ใครได้ฟังก็ต้องอกสั่นขวัญแขวนไปตาม ๆ กัน

แจกสัน เป็นคนผิวดำ เขาประกอบอาชีพเป็นพนักงานดูแลท่อระบายน้ำ ประจำเมืองนิวยอร์ก บรรดาพนักงานเรียกตนเองว่า "กองพลทหารคราด" วันนั้นแจกสัน ถืออาวุธคู่มือเตรียมจะลงไปทำงาน อาวุธนั้นคือคราดเหล็กขนาดใหญ่ มีด้ามเป็นเหล็ก เช่นกัน ใช้สำหรับกวาดขยะและสิ่งโสโครกที่อุดตันตามคอท่อในท่อระบายน้ำ เขาลงไปในท่อบริเวณใต้ถนนสายที่ 42 เป็นท่อรูปกลมรี ตอนที่แคบและมีคเพราะเพดานต่ำจนต้อง ก้ม ๆ เงย ๆ ตลอดเวลา แสงจากไฟฉายสวมหน้าผากส่องนำทาง เพื่อนร่วมงานของเขา ตามหลังมาติด ๆ "กองพลทหารคราด" จะออกทำงานร่วมกันเป็นคู่ ๆ เพราะจำให้ ก็ไม่มีใครกล้าเดินตามลำพังใน "ท่อนรก" นี่เป็นอันขาด

น้ำโสโครกทรงนั้นสูงถึงขาอ่อน ซึ่งผิดปกติเป็นอย่างยิ่ง จะต้องทำอะไรปิดขวาง ท่อแน่ ๆ น้ำจึงสูงขนาดนี้ ทั้งสองสงสัยเหตุว่ามีสิ่งผิดปกติอีกอย่างหนึ่ง คือไม่เห็นมีหนู วิ่งเพ่นพ่าน ส่งเสียงจี้ตจากเมื่อเห็นแสงไฟเช่นเคย จะต้องทำอะไรสักอย่างมาทำให้หนู ตัวโต ๆ เหล่านี้หายไปหมด แจกสันกำลังตั้งคำถามกับตัวเองอยู่พอดีเขารู้สึกว่าคราด กระบะของแห้งบางอย่างที่ผิวน้ำคร่ำค้ำปี เจ้าสิ่งนี้เองที่เขาจะต้องลากไปให้พ้นทาง เขาก้าวไปข้างหน้าหนึ่งก้าว จับด้ามคราดมันมือ แล้วบอกให้เพื่อนช่วยออกแรงดึงปลาย ด้ามที่ยื่นไปข้างหน้าด้วยอีกคน

ทันใดนั้น เขารู้สึกว่ามีอะไรมาจับเท้าข้างขวาที่เขายืนไถ่น้ำ พื้นยางหนาของบูท ที่สูงถึงขาอ่อนถูกดึงไปข้างหน้าอย่างแรงราวกับมีแรงดูด-ขณะที่แจกสันจะหันอาปากกรอง เขาก็หกล้มก้นกระแทกลงในน้ำโสโครก ไฟฉายดับวูบควยว่าตัวเขาจมหายไปใต้น้ำจนมืด เท้าขวาของเขาถูกงับอยู่ในปากของอะไรสักอย่าง แม้มองเท้าจะหนามากเขารู้สึกถึง พันอันแหลมคมของเจ้าสิ่งลึกลับนี้ได้ดีทีเดียว

ช่วงเวลาสองสามวินาทีที่จมอยู่ใต้น้ำคร่า เขาพยายามปิดปากแน่นเพื่อจะได้ไม่สำลักน้ำสกปรกและเพื่อจะขึ้นสู่แรงดึงดูดอย่างสูงสุดความสามารถ เขาคิดว่ามันจะต้องเป็นสัตว์ประหลาดอะไรสักอย่างแน่นอน แม้โคล้งของทอระบายน้ำนั้นราบ ไม่มีทางที่เขาจะไถ่มือเกาะเกี่ยวไว้ได้ แต่แจ๊คสันยังกำคามคราดไว้ไม่ยอมปล่อย และเพื่อนของเขาก็ยังยึดส่วนปลายไว้แน่น โชคดีที่ค้ำยาวช่วยกันถึงสองคนได้อย่างสบาย และโชคดีที่เพื่อนร่วมงานของแจ๊คสันเป็นคนฉิวตัวรูปร่างลำสันนิบาป เขาถึงคามคราดไว้ในมือ อีกมือหนึ่งคว้าทอรวมสายโทรศัพท์มือถือเล็ก ๆ ที่แล่นตามความยาวของผนังทอระบายน้ำตอนบนไว้ ไค้ทันท่วงที เขาขึ้นกาสังถึงคามคราดไว้มากสุดแรงเกิด เพราะคิดว่าแจ๊คสันเป็นคนถึงที่จริง เจ้าสัตว์ประหลาดใต้น้ำทางหากที่จับคราดไว้พร้อมกับเท้าข้างขวาของแจ๊คสัน

ก่อนที่แจ๊คสันจะจมลงไปที่น้ำ โสโครกเขาไม่ทันได้หายใจเข้าปอดอย่างเต็มที่ เพราะเหตุเกิดขึ้นอย่างกะทันหัน ขณะนี้เขารู้สึกว่าจะกลืนหายใจต่อไปอีกไม่ไหวแล้ว แรงดึงที่เท้าขวาก็ไม่ลดแรงแม้แต่น้อย แต่แล้วเกิดอะไรบางอย่าง ที่บันดาลให้แจ๊คสันรอดมาได้ ... ร่องเท้าบูทที่พนักงานดูแลทอระบายน้ำสวมทับร่องเท้าธรรมดา นั้นจะใหญ่กว่าขนาดปกติสักหนึ่งเบอร์เป็นอย่างน้อย เพื่อให้สวม ให้ถอดได้ง่าย ๆ แจ๊คสันรู้สึกว่าการของเขาค่อย ๆ เลื่อนหลุดออกจากร่องเท้าบูทที่ตะนอย แต่เขารองเท้าบูทชั้นนอกยังถูกรับแน่นอยู่เช่นเดิม วินาทีต่อมา เขาก็หะสิ่งพรวคโผล่หัวพ่นน้ำ พร้อมกับตะโกนจะลาละลักบอกเพื่อนว่า

“หนีเร็ว มีตัวประหลาดอะไรไม่รู้จมอยู่ใต้น้ำ นี่แน่ะ... ตรงนี้”

พนักงานขวัญกระเจิงทั้งคู่ ทั้งคราดวิงกระเซอะกระเซิงออกมาจากทอระบายน้ำ แจ๊คสันวิ่งตามหลังเพื่อนกะโผลดกะเผลก เพราะเหลือบตู่ข้างเดียว เมื่อทั้งสองโผล่ออกจากท่อขึ้นถึงถนนสายที่ 42 ผู้คนพากันคิดว่าเขาสติวิปลาสไปแล้วทั้งคู่ นานที่เดียวกว่าจะมีคนฟังเรื่องที่เขาเล่า หลักฐานนั้นมีอยู่แจ้งชัด ก็ร่องเท้าบูทของแจ๊คสันยังอยู่ในท่อและเท้าข้างขวาเขาก็มีรอยเห็นเป็นจำแคง ๆ เห็นชัด ดังนั้นจะต้องแหลมคมไม่ใช่น้อย จึงฝังผ่านบูทที่เท้าควยยางหนามาได้

เอ...มันจะเป็นสัตว์ชนิดไหนกันละ ขนาดมันจะท้องใหญ่ไม่น้อยทีเดียว จึง
 อ้าปากได้กว้างขนาดนี้ ไม่น่าเชื่อว่าสัตว์ใหญ่ปานนี้อาศัยอยู่ในท่อระบายน้ำกลางกรุงนิวยอร์ก
 ชาวเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับแจ๊คสันแพร์สะพัดไปอย่างรวดเร็วในหมู่นักงานดูแล
 ท่อระบายน้ำ แล้วขยายต่อไปทั่วเมือง จนหนังสือพิมพ์นำไปลง มีคนตั้งข้อสันนิษฐานว่า
 "สงสัยสัตว์ประหลาดในท่อระบายน้ำใต้เกาะแมนฮัตตัน จะเป็นหนูยักษ์" หนังสือพิมพ์นำ
 ข้อความนี้ไปพาดหัวข่าวใหญ่โต พร้อมกับมีเครื่องหมายคำถามลงท้ายประโยค ส่วนฝ่ายข่าว
 มีใจความว่า ขณะที่รอความกระจ่างในเรื่องนี้ พนักงานดูแลท่อระบายน้ำทุกคนนัดหยุดงาน
 ชั่วคราว ไม่มีใครยอมลงไปทำงานในท่ออีกต่อไป

รอนถึงนายกเทศมนตรีกรุงนิวยอร์ก ต้องออกโรงแก้ปัญหา โดยใช้มาตรการ
 สองข้อคือ หนึ่งออกประกาศแก่ชาวเมืองเพื่อปลอบขวัญประชาชนว่าชายฉกรรจ์สองคนคงจะกลัว
 จนเกินเหตุ และขยายความเกินจริงไปบ้าง สองจะส่งหน่วยตำรวจติดอาวุธลงไปลาดตระเวน
 ในท่อระบายน้ำตอนที่ว่างพอแล่นเรือผ่านได้ เรือที่ใช้เป็นเรือเหล็กท้องแบนที่ต่อพิเศษ

จนกระทั่ง วันที่ 25 กุมภาพันธ์ คี้นั้น ตำรวจเรือสายอิตาเลียน ชื่อฟรันเซลโก
 มอนเทลโล นั่งอยู่ตรงหัวเรือที่กำลังลัดไปตามท่อใต้ถนนสายที่ 14 ทันใดนั้นเขารู้สึก
 ขนหัวลุกชัน จากแสงไฟฉายสวมหน้ากากที่ฉายไปกระทบน้ำ โลโครกนั้น เขาเห็นดวงตา
 สุกสว่างสีแดง ตากลมโตสองดวงห่างกันสัก 10 เซนติเมตรเห็นจะได้ มอนเทลโล พุก
 ไม่ออก เขาร้องอีกดังอยู่ในลำคอด้วยความกลัว พลังขี้นมือขยับให้พนักงานดูแลท่อที่เป็น
 ผู้นำทางและถือท้ายเรือ หยุดเรือ พนักงานเห็นตาสีแดงคู่นี้เช่นกัน มันใหญ่โตเกินกว่า
 จะเป็นตาหนูแน่นอน มอนเทลโล มีอาวุธคู่มือเป็นปืนโคลท์ ที่ตำรวจนิวยอร์กในสมัยนั้นใช้อยู่
 เป็นปืนออโตแมติกรุ่น ค.ศ. 1911 มันหนักกว่าหนึ่งกิโลกรัม และมีอำนาจเรียกได้ว่า
 เป็น "ปืนใหญ่ขนาดกระเปาะ" นั่นทีเดียว ปืนชนิดนี้บรรจุกระสุนขนาด 11.5 มม. ได้ถึง
 ครั้งละ 7 นัด มอนเทลโลสะกดกลืนความตกใจกลัวไว้ได้ ในที่สุดเขาส่งไฟฉายดวงใหญ่
 ให้ผู้ร่วมทางถือไว้ แล้วเขาก็จับปืนมันด้วยมือทั้งสองข้าง ในท่าที่ใคร่เรียนมาจากโรงเรียน
 ตำรวจ เขาพาดปากกระบอกปืนกับกราบเรือเพื่อให้เล็งได้แม่นยำยิ่งขึ้น เขาเล็งไปที่

หวางตาแดงทั้งคู่ แล้วรวบติดต่อกัน 7 นั้ด เสียงก็ก้องไปทั่วบริเวณ กลืนควันปืนลละคลุ้ง ผสมกับกลิ่นน้ำเน่า น้ำตรงนั้นมันป่วนอยู่พักใหญ่ เมื่อฉิวน้ำพุ่งคลั่งลงบลงอีกครั้ง ตาแดง คู่ไหนหายไป มีระลอกคลื่นสาครมากระทบหัวเรือ แล้วครุฑต่อมาคนทั้งสองก็เห็นอะไรอย่างหนึ่ง ลอยสู่อิวน้ำ แสงไฟฉายส่องไปกระทบตาแดงคู่นั้นอีกครั้ง แต่คราวนี้คนทั้งสองประจักษ์แก่ตา ว่าเจ้าของตาแดงคู่นั้นคือ "ไอ้เซ่" ขนาดใหญ่ตัวหนึ่ง มันลอยคุ่มป่องหงายท้องขาขึ้นมา ตรงหัวเรือนั่นเอง

อีกครั้งชั่วโหม่งต่อมา ผู้คนที่ลี้ภัยจรมานบนถนนสายที่ 14 ก็เห็นตำรวจในเครื่องแบบ คนหนึ่งพร้อมกับพลเมืองดีหลายคน ช่วยกันดึงจระเข้ขึ้นมาจากปากท่อโสลโครก ไอ้เซ่ตัวนี้ ยาวเกือบ 3 เมตร ตามตัวเต็มไปด้วยคราบสกปรก กระสุนจากปืนโคลท์นัดหนึ่ง น่าจะเป็นนัดแรก ถูกตาข้างหนึ่งอย่างจัง แล้วทะลุผ่านสมอง ส่วนนัดอื่น ๆ ไม่พบร่องรอย แสดงว่าลงจะเฉียดไปตามเกล็ดเล็ดหมด

ที่คำถามอื่นก็ติดตามมาเป็นเพรวน ผู้เชี่ยวชาญให้คำอธิบายดังนี้

ประการที่หนึ่ง จระเข้ตัวนี้เป็นพันธุ์เดียวกับที่พบตามลุ่มแม่น้ำมิสซิสซิปปี ปัญหาคือ มันมาถึงนิวยอร์กได้อย่างไร

ประการที่สอง ไอ้เซ่ตัวนี้ไม่น่าจะเป็นตัวที่รับเห้าแจ๊คสัน เพราะมันตัวใหญ่เกินไป ถ้าเป็นเจ้าตัวนี้ มันรับที่เดียวเห้าแจ๊คสันจะต้องหลุดไปพร้อมภูมิตายเป็นแน่ ไอ้เซ่ตัวก่อน จะต้องเล็กกว่านี้แน่นอน อีกทั้งสถานที่ที่เกิดเหตุครั้งแรกก็อยู่ถึงโถงถนนสาย 42 ห่างจาก ครั้งที่สองมากโข หมายความว่าจะต้องมีจระเข้หลายตัวอาศัยอยู่ในท่อระบายน้ำใต้กรุงนิวยอร์ก

นายกเทศมนตรีจึงจัดขบวนรถลาไอ้เซ่ขึ้นเป็นการใหญ่ มีอาสาสมัครนับร้อยพร้อม เครื่องมือสำหรับออกศึกครบครัน มีปืนยาว ภูมิตายสูงเพื่อเห้า ไฟฉายสวมหน้าผาก อาศัย พนักงานดูแลทอเป็นผู้นำทาง ผู้เชี่ยวชาญทางจระเข้ อธิบายว่า "ตามปกติจระเข้จะชอบนอนลอยตัวอยู่บนผิวน้ำ ไม่ว่าเวลาหลับหรือแสร้งทำเป็นหลับ รอเวลาที่จะตะครุบเหยื่อ แล้วมันจะดังลงไปใต้น้ำ เพื่อให้เหยื่อจมน้ำตาย แล้วมันจะรออีกหลายวันกว่าจะกินซากนั้น การหาไอ้เซ่จึงทำได้ไม่ยาก เมื่อฉายไฟไปบนผิวน้ำจะเห็นตามันเป็นสีแดงสุกสว่าง เวลากระทบแสงไฟ ด้วยประการฉะนี้พรานล่าจระเข้จึงออกตามันตอนกลางคืน"

ตลอดปี พ.ศ. 2478 นักล่าจะเข้าไปเฝ้าพระม้าน้ำที่บึงยอรัศ ลำไ้เข้าเฝ้าน้อย
 โคทั้งหมด 150 ตัว ... ก็แล้วในจึงมีจะเข้ามาอาศัยถึงบึงยอรัศ... อรรถาธิบายได้ว่า
 ห้าปีก่อนหน้านั้น นั่นคือเมื่อปี พ.ศ. 2473 โคเกิดมีแพ้นอย่างหนึ่งซึ่งชาวบึงยอรัศนิยมกันมาก
 ผู้ใหญ่มักจะให้สัตว์เลี้ยงเป็นของขวัญแก่เด็ก ๆ เจ้าสัตว์เลี้ยงที่ว่าเป็น สัตว์เป็น ๆ อย่าง
 ปลา เต่า นกแก้ว กิ้งก่า รวมไปถึงลูกจระเข้ตัวเล็ก ๆ นำเอ็นคูงิ้งนั้ สักโคโดยตรงมาจาก
 ฟาร์มจะเข้แถบมิสซิสซิปปี ที่นั่นเขาเลี้ยงเป็นอุตสาหกรรม เพื่อเอาหนังมาทำรองเท้า
 กระเป๋าถือ ฯลฯ วันคืนผ่านไป ไ้เข้าตัวน้อย ๆ ที่พ่อหนูแม่หนูชาวบึงยอรัศเฝ้าดู
 ในอ่างล้างหน้าจนมันโตวันโตคืน จนต้องย้ายไปลงในอ่างอาบน้ำ บรรดาพ่อแม่ไม่รู้อะไร
 ฉันทโคต่อไป จะฆ่าก็ไม่ลง จึงแอบเอามันไปปล่อยในพระม้าน้ำ ตอนกลางคืน โดย
 ไม่ลืมตั้งเสียว่า "ไปดีเถอะนะ ไ้เข้า แล้วอยากกลับมาให้เห็นหน้าอีกเป็นอันขาดเชียวนะ"
 ไ้เข้าเหล่านี้ก็เลี้ยงตัวรอดได้ดีทีเดียว ทั้งนี้เพราะในพระม้าน้ำอากาศกำลังเหมาะ
 ไม่หนาวเกินไป ค่อนข้างอุ่นและชื้น อยู่ตลอดปีเสียด้วยซ้ำอาหารการกินอุดมสมบูรณ์ มัน
 ล่าเหยื่อเป็นอาหารอิมมิตีมัน ด้วยเหตุนี้เองพนักงานดูแลห้องจึงแปลกใจที่ไม่เห็นหนูวิ่ง
 เพันพานอย่างที่เคย อ่านมาถึงตรงนี้ คงมีผู้สงสัยบ้างว่าจะมีไ้เข้ารอดจากการถูกตามล่า
 ในปี พ.ศ. 2478 บ้างไหมหนอ ใครจะรู้ อาจจะมีหลงเหลืออยู่สักตัว สองตัวก็เป็นได้
 ป่านนี้มันคงโตเต็มที่ยาวถึง 5 เมตร แล้วกระมัง คำตอบก็คือ ไม่มีทางเป็นไปได้ ไม่มี
 ไ้เข้าหลงเหลืออยู่แน่นอน เพราะอะไรหรือ ก็ผงซักฟอก น้ำยาฆ่าเชื้อโรคประคามีที่คน
 สมัยใหม่คิดค้นขึ้นมาใช้ ที่ไหลลงไปในท่อโสโครกนั้นรับรองว่าไม่มีไ้เข้าตัวไหนรอดชีวิต
 อยู่ได้นาน ...

จงเลือกคำตอบที่เหมาะสมที่สุด

- (1) จากเรื่อง "กองพลทหารราบ" หมายถึงข้อใด
- แจ๊คสัน
 - แจ๊คสันและเพื่อน
 - ผู้ที่ใช้คราดเป็นอาวุธ
 - พนักงานดูแลท่อระบายน้ำในนิวยอร์ก
- (2) จงเรียงลำดับข้อความต่อไปนี้ตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น
- เขาเดินไปที่หว่างคาแดงคู่นั้นแล้วยิงรัวติดต่อกัน 7 นัด
 - เขาหล่นก้นกระแทกลงในน้ำโสโครกไหลายับยวบ
 - ร้อนถึงนายกเทศมนตรีกรุงนิวยอร์กต้องออกโรง
 - นายกเทศมนตรีจึงจัดตั้งขบวนลาโอ้แซ่
- 1 2 3 4
 - 2 3 1 4
 - 4 1 2 3
 - 3 4 1 2
- (3) ข้อความที่ว่า "จอร์จแห่งนิวยอร์ก" คำว่า "จอร์จ" ในที่นี้หมายถึง
- แจ๊คสัน
 - จระเข้
 - มอนเตลโล
 - ท่อระบายน้ำ
- (4) จากเรื่อง เหตุการณ์ข้อใดผิด
- แจ๊คสันและเพื่อนเป็นคนผิวดำ
 - จระเข้ชอบนอนลอยตัวอยู่บนผิวน้ำ
 - ที่เท้าซ้ายของเขามีรอยสันเป็นจำแดง ๆ เห็นชัด
 - มีผู้สันนิษฐานว่าสัตว์ประหลาดนั้นเป็นมนุษย์

- (5) ข้อใดไม่ใช่สิ่งผิดปกติที่แจ๊คสันและเพื่อนพบ
- น้ำคร่ำดำปี
 - ไม่มีหนูวิ่งเพ่นพ่าน
 - ไม่ได้ยินเสียงหนูร้อง
 - น้ำโสโครกสูงถึงขาอ่อน
- (6) ข้อใดเป็นสิ่งที่ช่วยให้แจ๊คสันรอดพ้นอันตรายจากสัตว์ประหลาด
- เพื่อน, ปีน, คราด
 - รองเท้าบูท, คราด, ปีน
 - คราด, เพื่อน, รองเท้าบูท
 - มอนเตลโล, ปีน, ไฟฉาย
- (7) หลักฐานข้อใดที่คนเชื่อที่แจ๊คสันเล่า
- เพื่อนแจ๊คสันยืนยัน
 - รองเท้าบูทหายไปในข้างหนึ่ง
 - รอยฟันเป็นจำแคงที่เท้า
 - เขาสาบานว่าเป็นเรื่องจริง
- (8) เหตุที่นายกเทศมนตรีกรุงนิวยอร์กต้องมาแถลงข่าวเรื่องนี้เพราะ
- หนังสือพิมพ์โจมตี
 - ประชาชนเสียขวัญ
 - พนักงานไม่ยอมทำงาน
 - ประชาชนก่อความวุ่นวาย
- (9) สาเหตุที่ทำให้ทอระบายน้ำเมืองนิวยอร์กมีจระเข้
- แผ่นในนิวยอร์ก
 - ในทอระบายน้ำมีหนูมาก
 - การให้ของขวัญที่เป็นสัตว์เลี้ยง
 - การปล่อยจระเข้ลงในทอระบายน้ำ

(10) สิ่งที่คุณเขียนนี้ถ้าใจจะไม่มีจะเซ่หลงเหลืออยู่ในทอระบายน้ำ

ก. สารเคมีชนิดต่าง ๆ ที่ไหลลงในท่อโสโครก

ข. ภูเขาไฟทำลาย

ค. ภูเขาไฟหมด

ง. ภูเขาอาหาร

คำตอบ

(1) ง

(6) ค

(2) ข

(7) ค

(3) ข

(8) ค

(4) ค

(9) ง

(5) ก

(10) ก

แผนการสอนที่ 9

วิชา ภาษาไทย (ท. 203) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เวลา 2 ชั่วโมง

เรื่อง พระอภัยมณี

เนื้อหา

เรื่องพระอภัยมณี

จุดประสงค์ปลายทาง

1. วิจารณ์ตัวละครได้
2. สรุปเรื่องได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อเรียนแล้วนักเรียนสามารถแสดงพฤติกรรม

1. บอกข้อคิดจากเรื่องที่อ่านได้
2. แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวละครได้
3. ตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อเรื่องที่อ่านได้

สื่อการเรียนการสอน

1. เพลง "สุวรรณมาลี"
2. เพลง "อุศเรนพ่ายรัก"
3. เกม "ประสมอักษร"

1. ขั้นการสร้างความสนใจ

ให้นักเรียนเล่นเกม "ประสมอักษร"

2. ชั้นแจ้จุดประสงค์การเรียนรู้

ครูแจ้จุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ.

3. ชั้นกิจกรรม

1. ให้นักเรียนเขียนเรื่องย่อ "พระอภัยมณี" ในตอนที่อ่านมาส่งครูเป็นร้อยแก้ว
2. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้ร่วมกันอภิปรายภายในกลุ่มในหัวข้อ
 - 2.1 ถ้ายึดตามประเพณีไทยในเรื่องพระอภัยมณีตอนที่เรียนใครเป็นผู้ผิดผู้ถูกต้อง
 - 2.2 พระอภัยมณีเป็นพ่อที่ดีและเป็นสามีที่ดีหรือไม่เหมาะสมเหตุใด
3. ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมารายงานหน้าชั้นเรียน

4. ขั้นสรุป

1. ครูให้นักเรียนเลือกกลอนจากเรื่องพระอภัยมณีที่ตนคิดว่าไพเราะที่สุดและสามารถใช้ได้ในสภาพสังคมปัจจุบันมาคนละ 1 บทกลอน แล้วให้ถอดเป็นร้อยแก้วให้ได้ใจความไพเราะ พร้อมทั้งบอกเหตุผลในการเลือกด้วย
2. ให้นักเรียนร้องเพลง "สุวรรณมาลี" และเพลง "อุศเรน"
3. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายเรื่อง

5. ขั้นการประเมินผล

1. จากการเล่นเกม
2. จากการร้องเพลง
3. จากการทำงานกลุ่ม
4. จากการตรวจแบบฝึกหัด

เพลง "อุศเรนพ่ายรัก"

คณีย์	วิไลพรรณ	ทำนอง
วิมล	จงวิไล	คำร้อง
ยุรพันธ์	ภมรมนตรี	ขับร้อง

อุศเรนคร่ำคราญกำสรวลซ้ำอกตรม
 นึกหวังในความรักซึ่งตรึงหทัย
 มัวหลงรักติดตาม
 แพ้เชิงศึกซึ่งชัยแพ้ใจซึ่งนาง
 สุวรรณมาลีที่รักยิ่งสิ่งใด
 อุศเรนพ่ายรักเข้าใจไม่หัดนอน
 ถ้ามอดม้วยด้วยรักคือศรี
 แต่ถูกห้ามจากนางใน

เสราโศกชมเสียใจ
 อยู่เมืองไกลยังจองครองคู่นาง
 ด้วยความเคียดคายอ้างว้าง
 สูญสิ้นไปทุกอย่างแทบม้วยมรณ
 ชยี้ดวงใจร้าวราน
 สุดอาวรณถึงนางที่ห่างไกล
 จะปรีดาฝากอาลัย
 ให้เจ็บช้ำว่าอาครสูญสิ้นเอย

เพลง "สุวรรณมาลี"

คนัย วิไลพรรณ คำร้อง-ทำนอง
 บัณฑิต ปานทอง ขับร้อง

สุวรรณมาลีนั้นเฝ้ารักที่มั่นคง	ราชธิดาขององค์สี่ลราชพระทรงธรรม
อุศเรนมันเอาไว้นานวัน	เมื่อราตรีนางฝันไปใจหวั่น
เพียวทะเลไค่ดวงแก้วอันเกรียงไกร	สุวรรณมาลีครั้งปางหลังอบรมมา
ควรคู่เคียงภัสสถานามว่าพระอภัย	ทองทะเลราชธิดาพาไปถูกแรงลมสลาตัน
ทำให้เรือสำเภาถึงคราวล่มไปกับบุญ	พันภัยจากเรือและโจรสลัทธิ
ไค่ไอรสสินสมุทรช่วยเกื้อกูล	รบเรืออุศเรนพินาศวอดวาย
ล้มตายอาศูรปิงเพิ่มพูนศรัทธา	แค้นเคืองอยู่นามละเวงถือดวงแก้วตราราหู
โฉมทรูเสน่ห์แรงนาเกรงพระอภัยคิใจพะวง	หลงรูปเพ้อจูบกระฉวนเขาวาด
หลงตัวเองทองแรงสุดสาครแก้ไข	ควายไม่เท่าถาฬหนคที่อาถรรพ์
สุวรรณมาลีเป็นแม่พระที่ให้อภัย	บริสุทธิทั้งกายใจ ล้นแล้วทุกซัพหัต
องค์อภัยกับละเวงทั้งนั้น	บวชด้วยกัน ณ เขาสิงคุตรนั้นอมนำ
ทั้งสามทรงสำรวมสวดธรรมคาถา	ชาตินี้เราขอพึงร่มเงาศาสนา
ทั้งโลกวนวายเหสีระอา	เป็นสุขสถาพรนิรันดร์

เกมประสมอักษร

จุดมุ่งหมาย

เพื่อเขียนคำศัพท์

วิธีการเล่น

1. ครูแจกแผ่นกระดาษที่เขียนคำแปลของศัพท์ต่าง ๆ ไว้ แต่ตัวคำพิมพ์นั้นอาจจะคัดสรรหรือพยัญชนะบางตัวออก เช่น

1.1 ก - - -	เป็นคำที่หมายถึงสัตว์ปีก แปลว่า นก
1.2 - ร - - -	สัตว์ 4 เท้าเป็นพาหนะของพระอินทร์
1.3 พ - -	แปลว่า ม้า

2. ครูแจกบัตรคำที่เขียนคำศัพท์แต่ละตัวของอักษรให้นักเรียนเรียงลำดับใหม่ให้ถูกต้อง เช่น

ารทโรวทนส = สุนทรโวหาร

ชาฐะ = เศษฐา

แผนการสอนที่ 1 |

วิชา ภาษาไทย (ท. 203) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เวลา 1 ชั่วโมง

เรื่อง ความดีที่ไม่รู้จักสิ้นสุด

เนื้อหา

1. มารยาทในการพูด
2. มารยาทในการฟัง
3. หลักการจับใจความสำคัญ

จุดประสงค์ปลายทาง

1. พูดแสดงความคิดเห็นภายในกลุ่มได้
2. สรุปใจความสำคัญจากการฟังได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. บอกมารยาทในการฟังได้ถูกต้อง
2. บอกมารยาทในการพูดได้ถูกต้อง
3. แสดงความคิดเห็นภายในกลุ่มได้
4. เขียนสรุปเรื่องจากการฟังได้

สื่อการเรียนการสอน

1. หนังสือเรียนชุดทักษะสัมพันธ์ เล่ม 2
2. นิทานเรื่อง "คนหัวล้านกับคนชื้อรว"

1. ขั้นสร้างความสนใจ

ครูเล่านิทานเรื่อง "คนหัวล้านกับคนชื้อรว" ให้นักเรียนฟัง

2. ชั้นแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้

แจ้งให้นักเรียนทราบว่าหลังจากเรียนในคาบนี้แล้วนักเรียนต้องสามารถบอกมารยาทในการฟัง การพูดได้ถูกต้อง

3. ชั้นกิจกรรม

1. ครูถามนักเรียนว่า เหตุใด ลูกชายคนเล็กของเศรษฐีจึงได้วิ่งไปฟรี ๆ โดยไม่ต้องซื้อ และทำไมลูกชายคนโตและคนรองของเศรษฐีจึงไม่สามารถซื้อวัวได้
2. ครูนำชาร์ตแสดงมารยาทของการพูดมาติดไว้บนกระดานแล้วให้ช่วยกันอภิปรายถึงมารยาทของการพูดทีละข้อ จากนั้นให้นักเรียนจับบันทึกลงในสมุดจดงาน
3. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ให้แต่ละกลุ่มอภิปรายถึงมารยาทของการฟังว่าควรจะมีอะไรบ้าง เสร็จแล้วให้ตัวแทนกลุ่มออกมารายงาน

4. ขั้นสรุป

ให้นักเรียนเขียนสรุปความรู้ที่เรียนในวันนี้ส่งครู เป็นแบบฝึกหัด

5. การประเมินผล

1. สังเกตจากการอภิปรายกลุ่ม
2. สังเกตจากการตอบคำถาม
3. สังเกตจากการตรวจแบบฝึกหัด

นิทานเรื่อง "คนหัวล้านกับคนซื้อวัว"

กาลครั้งหนึ่งมีเศรษฐีอยู่คนหนึ่ง แกมีลูกชายอยู่ 3 คน ทั้ง 3 คนนั้น ต่างก็ช่วยพ่อแม่ทำงานอย่างขยันขันแข็งทำให้เงินที่มีอยู่แล้วเพิ่มมากยิ่งขึ้น แต่เศรษฐีก็ยังไม่รู้ว่าลูกคนไหนมีสติปัญญาอย่างไร แกจึงทดสอบด้วยการให้ลูกทั้ง 3 ไปซื้อวัวจากเจ้าของวัวคน ๆ เดียวกัน เพื่อดูว่าใครจะซื้อได้ถูกที่สุด

ลูกชายคนโตของเศรษฐีมีใจนึกเลงพูดจาไม่เกรงใจใครพอไปถึงบ้านคนขายวัวซึ่งเป็นคนหัวล้านก็จะใช้อำนาจอิทธิพลของตน ไปข่มขู่ซื้อในราคาถูก ๆ แต่เจ้าของก็ไม่ยอมขายให้ จนในที่สุดก็ต้องกลับไปบอกพ่อ

ลูกชายคนรองชอบมอวคอ้างว่าตนเป็นลูกเศรษฐีมีเงินทองมาก จึงใช้อำนาจเงินเข้าไปซื้อโดยจะให้ราคาวัวมาก ๆ แต่เจ้าของวัวก็ไม่ยอมขายให้ด้วยดี จนกระทั่งถึงลูกชายคนสุดท้องซึ่งเป็นคนมีนิสัยสุภาพเรียบร้อย มีสัมมาคารวะต่อผู้ใหญ่ เมื่อไปถึงบ้านเจ้าของวัวก็ยกมือไหว้ พร้อมทั้งพูดจาไต่ถามถึงความเป็นอยู่ของเจ้าของวัวด้วยความสัมมาคารวะเมื่อสังเกตดูเห็นว่าคนที่ เป็นเจ้าของวัวหัวล้านเขาก็พูดยกย่องว่าผมงามมีเสน่ห์เป็นผู้ใหญ่ที่น่านับถือ จนชายหัวล้านดีใจที่มีคนยกย่องตัวเองจึงยอมให้วัวแก่ลูกชายคนสุดท้องของเศรษฐีไป โดยไม่ต้องเสียเงินซื้อเลย

แผนการสอนที่ 2

วิชา ภาษาไทย (ท. 203) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เวลา 1 ชั่วโมง

เรื่อง ความดีที่ไม่รู้จักสิ้นสุด

เนื้อหา

บทนำเรื่อง "ความดีที่ไม่รู้จักสิ้นสุด"

จุดประสงค์ปลายทาง

สรุปเรื่องจากการอ่านได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อนักเรียนเรียนแล้วสามารถแสดงพฤติกรรม

1. บอกจุดมุ่งหมายของผู้แต่งได้
2. เขียนสรุปบทนำเรื่องได้
3. ยกตัวอย่างบุคคลที่ทำความดีได้อย่างน้อย 5 คน

สื่อการเรียนการสอน

1. หนังสือเรียนชุดทักษะสัมพันธ์ เล่ม 2
2. ภาพของ ม.ร.ว. เสียม ปราโมท
3. ภาพ ปิยะพงษ์ ผิวอ่อน

1. ขั้นสร้างความสนใจ

ครูเล่าเรื่อง "วลีลียชอคกตัญญู" ให้นักเรียนฟัง

2. ขั้นแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้

แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

3. ชั้นกิจกรรม

1. ให้นักเรียนดูภาพของ ม.ร.ว. เส็นีย์ ปราโมช แล้วถามว่าเป็นใคร มีความเป็นมาอย่างไร หากนักเรียนเล่าได้ให้นักเรียนออกมาเล่าหน้าชั้น

2. เล่าเหตุการณ์ของสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่เกี่ยวกับประเทศไทยให้นักเรียนฟังว่า ในสมัยนั้นประเทศไทยถูกญี่ปุ่นบุกยึดและบังคับให้รัฐบาลไทยในสมัยนั้น (พลเอก ป. พิบูลสงคราม เป็นนายกรัฐมนตรี) ประกาศตัวเป็นฝ่ายอักษะทั้ง ๆ ที่ในตอนแรก ประเทศไทยวางตัวเป็นกลางและบังคับให้ทหารไทยร่วมรบกับญี่ปุ่นด้วย แต่มีคนไทยกลุ่มหนึ่งในสหรัฐอเมริกา นำโดย ม.ร.ว. เส็นีย์ ปราโมช และนายควง อภัยวงศ์ ได้จัดตั้ง "ขบวนการเสรีไทย" ขึ้น และไม่ยอมรับการประกาศเป็นฝ่ายอักษะของรัฐบาลไทย จนประเทศสัมพันธมิตรยอมรับ และเมื่อสงครามสิ้นสุดลงประเทศฝ่ายอักษะแพ้และต้องชดเชยค่าเสียหายให้ฝ่ายสัมพันธมิตรเป็นเงินจำนวนมหาศาล แต่ประเทศไทยไม่ได้ชดเชยค่าเสียหายให้สัมพันธมิตรมากนักเพราะขบวนการเสรีไทย

3. ครูอธิบายให้นักเรียนทราบว่านอกจาก ม.ร.ว. เส็นีย์ ปราโมช ที่ทำความดีไว้ให้แก่ประเทศชาติแล้วยังมีหลายคน ครูยกตัวอย่างโดยนำรูป ปิยะพงษ์ ผิวอ่อน มาให้นักเรียนดู แล้วถามว่าเป็นใครมีความสามารถอย่างไร และความสามารถของเขา ก่อประโยชน์ให้แก่ประเทศหรือไม่ จากนั้นก็เล่าประวัติความเป็นมาของ ปิยะพงษ์ ผิวอ่อน ให้นักเรียนฟัง

4. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันคิดรายชื่อบุคคลที่ทำความดีให้แก่ประเทศชาติ และบุคคลเหล่านั้นทำความดีอย่างไร ให้เวลา 5 นาที แล้วให้ส่งตัวแทนออกไปรายงานหน้าชั้น

4. ขั้นสรุป

1. ครูให้นักเรียนอ่านหนังสือชุดทักษะสัมพันธ์ หน้า 30 แล้วให้สรุปใจความให้สั้นกะทัดรัด มีความยาวไม่เกิน 7 บรรทัด

2. ให้นักเรียนคัดลายมือเนื้อความที่ตนสรุปมาส่งครู

5. การประเมินผล

1. สิ่งเกิดจากการตอบคำถาม
2. สิ่งเกิดจากการอภิปรายกลุ่ม
3. สิ่งเกิดจากการตรวจแบบฝึกหัด

ประวัติ ปิยะพงษ์ ผิวอ่อน

ปิยะพงษ์ ผิวอ่อน เป็นคนจังหวัดนครปฐม เกิดเมื่อปี พ.ศ. 2506 ศึกษาอยู่ที่จังหวัดนครปฐม จนกระทั่งจบมัธยมศึกษาปีที่ 3 จึงเข้ามาเรียนต่อที่กรุงเทพฯ ในขณะที่ศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาชอบเล่นกรีฑามากเพราะวิ่งได้เร็ว ไม่สนใจที่จะเล่นฟุตบอลเลย แต่มีอยู่ครั้งหนึ่งในขณะที่กำลังซ้อมวิ่งอยู่ข้าง ๆ สนามฟุตบอล นักฟุตบอลมาไม่ครบอาจารย์จึงเรียกให้ปิยะพงษ์มาเล่นด้วย ปรากฏว่า ปิยะพงษ์เล่นได้ดีเป็นพิเศษ อาจารย์ที่ฝึกสอนจึงสั่งให้ปิยะพงษ์มาฝึกเล่นฟุตบอลอย่างจริงจัง เพียงปีเดียวเขานำทีมโรงเรียนชนะเลิศฟุตบอลนักเรียนประจำจังหวัด

เมื่อจบการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นแล้ว ปิยะพงษ์ ก็มาสมัครเข้าเรียนต่อที่โรงเรียนจ่าทหารอากาศ และเล่นฟุตบอลด้วย ก. ให้ทีมทหารอากาศ โดยไม่ผ่านด้วย ข ค ง มาก่อนเลย : ทีมทีมชาติตั้งแต่ปี พ.ศ. 2522 เป็นต้นมา และได้รับยกย่องว่า "เป็นศูนย์กลางที่ดีที่สุดของไทยและของเอเชีย" ในปัจจุบัน

ผลงาน

- เป็นดาวซัลโวในฟุตบอลถ้วย ก หลายครั้ง
- เป็นดาวซัลโวในฟุตบอลชิงแชมป์ครั้งที่ 12 ที่สิงคโปร์ และนำทีมชาติไทยชนะเลิศฟุตบอลชิงแชมป์ 3 ครั้ง ติดต่อกัน
- เป็นนักฟุตบอลอาชีพที่เกาหลีใต้ เป็นดาวซัลโวและดาราแข้งทองในปี 2528
- นำทีมทหารอากาศชนะเลิศถ้วย ก และชนะเลิศฟุตบอลโตโยต้าคัพปี 2530
- นักฟุตบอลยอดเยี่ยมในฟุตบอลโตโยต้าคัพปี 2530 ได้รับรางวัลเป็นรถยนต์

1 คัน

- ได้รับรางวัล "ดาราแข้งทองแดง" ในฟุตบอลถ้วย ก ปี 2530
- ร่วมทีมชาติไทยแข่งคัดเลือกฟุตบอลปรีโอลิมปิก และฟุตบอลชิงแชมป์ ที่ประเทศอินโดนีเซียปี 2530

แผนการสอนที่ 3

วิชา ภาษาไทย (ท.203) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เวลา 1 ชั่วโมง

เรื่อง ความดีที่ไม่รู้จักสิ้นสุด

เนื้อหา

1. ความหมายของความเรียง
2. ความหมายของเรียงความ
3. ความหมายของบทความ

จุดประสงค์ปลายทาง

บอกรูปแบบของหนังสือได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. บอกความหมายของความเรียง เรียงความและบทความได้
2. แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านได้

สื่อการเรียนการสอน

1. หนังสือเรียนชุดทักษะสัมพันธ์ เล่ม 2
2. ตัวอย่างบทความ

1. ขั้นสร้างความสนใจ

1. ครูแจกบทความแบบบันทึกคำจากหนังสือพิมพ์ให้นักเรียนอ่าน ซึ่งทุกคนจะได้อ่านเรื่องเดียวกัน
2. ครูสนทนาถึงเนื้อหาของบทความนั้น

2. ชั้นแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้

ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

3. ชั้นกิจกรรม

1. ครูนำข่าวที่ความหมายของความเรียง เรียงความและบทความ มาให้นักเรียนดูบนกระดานและอธิบายให้นักเรียนเข้าใจ

2. แจกบทความให้นักเรียนอ่านคนละ 1 เรื่อง พร้อมทั้งให้นักเรียนสรุปใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านมาส่งครู

3. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน แล้วแจกของบัตรคำสั่งให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทำตามบัตรคำสั่ง

4. ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาที่เรียน

5. การประเมินผล

1. สังเกตจากการส่งงาน

2. สังเกตจากการทำงานกลุ่ม

บัตรคำสั่งสำหรับนักเรียน

คำสั่ง

1. เมื่อแต่ละกลุ่มได้รับของบัตรคำสั่งแล้วให้เปิดออกดูและทำตามอย่างเคร่งครัด
2. ให้แต่ละกลุ่มเลือกประธาน กรรมการ และเลขานุการของกลุ่ม
3. ให้สมาชิกคนใดคนหนึ่ง อ่านบัตรงานให้ทั้งกลุ่มฟัง 2 เที่ยว
4. ให้ทำตาม "บัตรงาน" เสร็จแล้วให้จัดโต๊ะ เก้าอี้ ให้เป็นระเบียบ

และนำเอกสารต่าง ๆ ส่งครู

บัตรงาน

อ่านเรื่องต่อไปนี้แล้วตอบคำถามท้ายเรื่อง

ระหว่างหมู่บ้านเมฆขาว และหมู่บ้านเมฆดำ มีแม่น้ำสายหนึ่งตั้งอยู่ตรงกลาง ซึ่งแม่น้ำแห่งนี้มีกระเซที่คุกรายมากอาศัยอยู่ ชาวบ้านทั้งสองหมู่บ้านเดินทางไปมาหาสู่กัน ด้วยสะพานที่สร้างข้ามแม่น้ำแห่งนั้นเสมอมา ณ หมู่บ้านเมฆขาว มีชายหนุ่มคนหนึ่งชื่อ "วิจิต" ไปหลงรักกับสาวชื่อ "วชิรา" ที่หมู่บ้านเมฆดำ ซึ่งมีชายหนุ่มที่หมู่บ้านเดียวกันเดียวกันชื่อ "วิชัย" หลงรักอยู่แล้ว วิจิตและวชิราข้ามไปมาหาสู่กันอยู่เสมอทำให้ "วิชัย" โกรธแค้นยิ่งนัก จนกระทั่งวันหนึ่ง วิจิตก็ถูกชักทำร้ายจนบาดเจ็บสาหัส วชิราอยากจะไปเยี่ยมวิจิตก็ไปไม่ได้เนื่องจากสะพานถูกกระแสน้ำพัดขาด เธอจึงไปชวนเพื่อนชื่อ "วิลาวัณย์" เพื่อไปเยี่ยมวิจิตที่กำลังเจ็บหนัก แต่วิลาวัณย์ ไม่ยอมไปด้วย เนื่องจากเห็นว่าไม่ใช่ธุระของตนและเป็นการเสียศักดิ์ศรีของผู้หญิง วชิราจึงไปหาวิชัย ให้ช่วยพาเธอไปส่ง ซึ่งเรือพายในหมู่บ้านเหลือของวิชัยคนเดียวเท่านั้นที่ยังใช้การได้อยู่ ไม่ถูกน้ำพัดไป วิชัยรับปากจะไปส่งหากวชิรายอมเป็นของเขา ด้วยความรักและเป็นห่วงในวิจิต เธอจึงยอมเป็นของวิชัย และวิชัยก็พาไปส่งจนถึงบ้านวิจิต วชิราเล่าเรื่องทั้งหมดที่เกิดขึ้นให้วิจิตฟัง ทำให้วิจิตโกรธมากเลยเลิกกับวชิราเพราะไม่ต้องการเสียเปรียบวิชัย เธอจึงกลับไปหาวิชัยอีกครั้งหนึ่ง แต่เขาก็ไม่ยอมรับวชิราเช่นเดียวกับวิจิต ด้วยความเสียใจ เธอจึงตัดสินใจกระโดดน้ำตายไป

คำสั่ง

1. ให้นักเรียนช่วยกันอภิปรายว่า ใครเห็นแก่ตัวมากที่สุด
2. วชิรา วิชัย วิจิต วิลาวัณย์ ใครฉึกมากที่สุด ตามลำดับ เพราะเหตุใด

หมายเหตุ ตัวอย่างบทความมีอยู่ในแผนการสอนที่ 3 ของกลุ่มทดลอง

แผนการสอนที่ 4

วิชา ภาษาไทย (ท. 203) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เวลา 1 ชั่วโมง

เรื่อง ความดีที่ไม่รู้จักสิ้นสุด

เนื้อหา

เรื่องความดีที่ไม่รู้จักสิ้นสุด

จุดประสงค์ปลายทาง

อ่านออกเสียงได้ถูกต้องเหมาะสม

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อนักเรียนเรียนแล้วสามารถแสดงพฤติกรรม

1. อ่านออกเสียงพยางค์และคำได้ถูกต้อง
2. บอกผลเสียของการอ่านออกเสียงไม่ถูกต้องได้ และผลดีของการเขียนวรรคตอนไม่ถูกต้องได้
3. เขียนแบ่งวรรคตอนได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. หนังสือเรียนชุดทักษะสัมพันธ์
2. แบบฝึกอ่านคำควบกล้ำ
3. ใบประเมินผลการอ่าน

1. ขั้นสร้างความสนใจ

ครูยกตัวอย่างคำควบกล้ำบนกระดานให้นักเรียนอ่านออกเสียง พร้อมกันทั้งชั้น และให้บอกความหมายของคำควบ

2. ชั้นแรงจุดประสงค์ในการเรียนรู้

ครูแจ้งให้นักเรียนทราบถึงจุดประสงค์ของการเรียนรู้

3. ชั้นกิจกรรม

1. ครูชี้แจงถึงผลเสียของการอ่านคำควบกล้ำไม่ถูกต้องให้นักเรียนฟังโดยยกกรณีตัวอย่างให้นักเรียนฟังจากเทปบันทึกเสียง
2. ครูแจกใบประเมินผลการอ่านแบบฝึกอ่านคำควบกล้ำให้นักเรียนทุกคนแล้วให้จับคู่กัน
3. ให้นักเรียนแต่ละคู่ฝึกกันอ่านแบบฝึกอ่านคำควบกล้ำและให้คะแนนซึ่งกันและกัน
4. ครูเขียนประโยคต่อไปนี้ลงบนกระดานแล้วให้นักเรียนอ่านและบอกความหมายขานี้กันแล้วแข่งแรงไม่มีโรคภัยมาเบียดเบียน
5. ครูอธิบายให้นักเรียนทราบถึงการเว้นวรรคตอนไม่ถูกต้องให้นักเรียนเข้าใจ พร้อมทั้งให้นักเรียนคนใดคนหนึ่งอ่านหนังสือเรียนหน้า 32 ให้เพื่อนฟัง โดยครูและเพื่อน ๆ ช่วยกันแก้ไขหากเขาอ่านผิดหรือเว้นวรรคตอนไม่ถูกต้อง
6. ให้นักเรียนแต่ละคู่ฝึกกันอ่านหนังสือเรียนหน้า 32 - 34 หากใครเห็นเพื่อนอ่านผิดให้ทักว่า "แย่แล้ว" และให้อ่านใหม่ให้ถูกต้อง

4. ขั้นสรุป

ครูแจกบทความที่ไม่ได้เว้นวรรคตอนให้ถูกต้องให้นักเรียน ให้แต่ละคนแก้ไขใหม่แล้วนำมาส่งครู

5. การประเมินผล

1. สังเกตจากการตอบคำถาม
2. สัมภาษณ์จากใบประเมินผลการอ่าน
3. ตรวจแบบฝึกหัดเว้นวรรคตอน

งานลอยฟ้า

อะไรก็ตามถ้าคิดอันคับโลก ถือว่าเป็นเรื่องที่เอามาคุยกันได้
หากคิดอันคับในทางที่ดีก็คุยไปเชิดหน้าไปได้ แต่ถ้าคิดในทางไม่ดีต้องกระมิดกระเมี้ยน

หนอย

เมื่อสองปีก่อนไปเกาหลีเหนือ เพื่อนคุยเหวี่ยงกันว่าสิ่งก่อสร้างในบ้านเมืองของ
เพื่อนสูงที่สุด ใหญ่ที่สุดในโลก ไคยีนแล้วก็หึงไว้แล้วก็แอบยิ้มเพราะคนที่บอกเมื่อถามดูแล้ว
เพื่อนไม่เคยเดินทางออกนอกประเทศเลย ที่บอกดูว่าใหญ่ที่สุดสูงที่สุด เพราะมีคนบอก
ให้ฟังอีกที

เท็จจริงจะเป็นอย่างไรไม่รู้เหมือนกัน

เวลานี้เมืองไทยก็มีสิ่งก่อสร้างซึ่งเป็นที่สูงของโลกเหมือนกัน ไม่ใช่สูงหรือใหญ่ที่สุด
แต่ยาวที่สุด

ครับ ก็สะพานแขวนซึ่งออกยาวกันอยู่ทุกวันนี้แหละ

เรื่องยาวที่สุดในโลกของเมืองไทยนี้ เห็นท่าจะจริง เพราะชาวที่ออกไปก็ออกไป
ทั่วโลก ขึ้นไม่จริงก็อายเขาตาย

และเพื่อเป็นการเฉลิมฉลองสิ่งที่เป็น "ที่สุดของโลก" ก่อนที่จะมีคนอื่นยาวกว่า
การทางพิเศษแห่งประเทศไทย ซึ่งเป็นผู้สร้างสะพานนี้ จึงจัดให้มีการ "วิ่งลอยฟ้าเฉลิม
พระเกียรติ" เพื่อเป็นการเฉลิมพระเกียรติแด่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ในวโรกาส
มหามงคลสมัยเฉลิมพระชนมพรรษา 5 รอบ ก่อนที่จะเปิดใช้สะพานอย่างเป็นทางการ

นอกจากเป็นการเฉลิมฉลองดังกล่าวแล้ว วัตถุประสงค์ของการจัดวิ่งลอยฟ้า
ก็เพื่อนำรายได้ทอดเกล้าฯ ถวายสมทบทุนสร้างอาคาร "สยามินทร์" อนุสรณ์ 100 ปีศิริราช
ซึ่งเป็นอาคารขนาดใหญ่ที่สุดในเอเชีย

งานนี้จะมีขึ้นในวันอาทิตย์ที่ 22 พฤศจิกายน 2530

เป็นโอกาสแรกและโอกาสเดียวที่นักวิ่งชาวไทยจะได้ร่วมวิ่งกับยอดนักวิ่งระดับ
นานาชาติจากประเทศต่าง ๆ ทั้งในเอเชีย ยุโรป และสหรัฐอเมริกา ฯลฯ

ผู้ต้องการวิ่งเพื่อการแข่งขัน ที่เหลือ ๆ อาจได้รางวัลใหญ่ติดต่อขอทราบ
รายละเอียดและสมัครได้ที่บริษัทเอกชนประกันภัย สำนักงานใหญ่ ธนาคารกรุงเทพ
สำนักงานใหญ่ การทางพิเศษแห่งประเทศไทย โรงพยาบาลศิริราช (แผนกประชาสัมพันธ์)
สมาคมกรีฑาสมัครเล่นแห่งประเทศไทย โทร. ๖๖ ในที่ บริษัทสปอร์ตเฮส และห้างโรบินสัน
ทุกสาขา

เพื่อให้งานยิ่งใหญ่ขึ้น มีความหมายขึ้น และที่สำคัญมาก เพื่อเป็นการทวายเป็น
มากขึ้น คณะแพทยศาสตร์และศิริราชพยาบาล จึงร่วมกับกรมพาณิชย์สัมพันธ์ จัดงาน
"มหกรรมสินค้าลอยฟ้า" ขึ้นที่บริเวณใต้สะพานแขวนวังพระนคร บนเนื้อที่ 13 ไร่
ระหว่างวันที่ 19 - 25 พฤศจิกายน 2530

มีนิทรรศการเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว นิทรรศการปีการ
ทองเที่ยวไทย นิทรรศการการวิ่งเพื่อสุขภาพ ศูนย์ตรวจสอบสมรรถภาพทางกาย และ
นิทรรศการสินค้าส่งออก มีการจำหน่ายสินค้านานาชนิด สินค้าพื้นเมือง สินค้าส่งออก
เครื่องกีฬา สินค้าจากกรมศุลกากร และการแสดงบนเวทีตลอด 7 วัน

บริษัทห้างร้านที่สนใจจะร่วมงาน ติดต่อได้โดยตรงที่แผนกประชาสัมพันธ์
โรงพยาบาลศิริราช โทร. 4114212, 4114122 ตั้งแต่บัดนี้จนถึงวันที่ 30 กันยายน

สำหรับงานซึ่งเป็นสัปดาห์ในวันอาทิตย์ที่ 22 พฤศจิกายนนั้น นอกจากการวิ่งมาราธอน
ครึ่งมาราธอน และมีมาราธอน ซึ่งเริ่มในเวลา 06.00 น. และ 8.00 น. ยังมีรายการ
พิเศษแข่งขันเรือพายขึ้นเปี่ยมจากจังหวัดต่าง ๆ บริเวณใต้สะพานลอยฟ้า ตั้งแต่เวลา
08.30 - 16.00 น. มีแหขบวนรถโบราณบนสะพานตั้งแต่เวลา 13.00 - 16.00 น.
และการเดินเฉลิมพระเกียรติถวายพระพรระหว่างเวลา 17.00 - 22.00 น.

ก็น่าตื่นตาตื่นใจอยู่หรอกครับ

ถ้าน้ำยังเป็นของปลา ฟ้ายังเป็นของนก นกๆ ยังเป็นป่า ไร่รวงสนุกแน่ ?

(กำแหง ภูริทานนท์ "ปลายนิ้วนักกำแหง" เคลสินิวส์ มิถุนายน 2530)

กรณีตัวอย่าง (เสียงจากเพียบันทีกเสียง)

การพูดคำควบลำ และ ร.ล. ไม่ถูกต้อง

สวัสดีกับ พ่อ แม่ พี่น้องที่รักยิ่งของกะผม กะผมนาย "ฟาม วันทุ่ง" เป็นบุคคลที่เกิดที่นี่ แม่ผมคลอดผมที่นี่ ได้ับการศึกษาและได้รับฟามลู่จากที่นี่ ผมขอสมัครเป็นตัวแทนของท่าน เพื่อเป็นปากเป็นเสียงแทนท่าน ผมรู้สึกว่า ชาวบ้านของเราเดือดร้อนสิ่งอะไรบ้าง ผมจะพยายามปรับปรุงให้หมดไปแน่นอน อย่างแรกที่ผมจะทำคือการปราบปรามโจรผู้ร้ายที่ก่อฟามเดือดร้อนให้พี่น้องของเรา เพื่อให้พี่น้องที่รักของผมมีฟามสบายใจขึ้นว่าจะไม่มีโจรผู้ร้ายมาบั่น จี้ให้เดือดร้อน

จะปรับปรุงถนนให้เดินทางไค่คงแล้วขึ้น เปลี่ยนแปลงระบบการผูกขาดจากพวกนายทุนที่คอย เอาลัดเอาเบียบ

ลักฟาม เป็นธรรม ลักคนชื่อ ลักคนคี่ ชอบฟามเปลี่ยนแปลง พบงายไ้ค่อง ไม่ถึงกอก บินป้อน โปคเลือก "ฟาม วันทุ่ง"

หมายเหตุ แบบฝึกอ่านคำควบลำ และใบประเมินผลการอ่าน มีอยู่ในแผนการสอนที่ 4 ของกลุ่มทดลอง

แผนการสอนที่ 5

วิชา ภาษาไทย (ท. 203) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เวลา 2 ชั่วโมง

เรื่อง ความดีที่ไม่รู้จักสิ้นสุด

เนื้อหา

เนื้อเรื่อง "ความดีที่ไม่รู้จักสิ้นสุด"

จุดประสงค์ปลายทาง

1. สรุปเรื่องได้
2. อ่านออกเสียงได้ถูกต้อง
3. จับใจความสำคัญของเรื่องได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อนักเรียนเรียนแล้วสามารถแสดงพฤติกรรม

1. อ่านออกเสียงได้ถูกต้อง
2. จับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้
3. รวบรวมสุภาษิตเกี่ยวกับการทำความดีได้
4. สรุปหรือทั้งชื่อเรื่องได้

สื่อการเรียนการสอน

1. แบบฝึกอ่านเรื่อง "เจ้าชาย"
2. หนังสือเรียนชุดทักษะสัมพันธ์ เล่ม 2
3. เทปบันทึกภาพการพูดของ เขาทราย แกแล็คซี่

1. ขั้นสร้างความสนใจ

ให้นักเรียนดูเทปบันทึกภาพการชกมวยของ เขาทราย แกแล็กซี่ ความยาวประมาณ 7 - 8 นาที

2. ขั้นแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้

ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

3. ขั้นกิจกรรม

1. ครูอธิบายถึงลักษณะการทำความดี โดยยกตัวอย่างของ เขาทราย แกแล็กซี่ มาประกอบ

2. ให้นักเรียนจับคู่กันอ่านออกเสียง เรื่อง "ความดีที่ไม่รู้จักสิ้นสุด" เมื่ออ่านจบแล้วให้ทำแบบฝึกหัดท้ายบท

3. ให้นักเรียนอ่านแบบฝึกเรื่อง "เจ้าลาย"

4. ขั้นสรุป

ให้นักเรียนช่วยกันเขียนบทละครเรื่อง "ท้าวเทพกษัตรี - ท้าวศรีสุนทร"

5. การประเมินผล

1. ตรวจแบบฝึกหัด

2. สังเกตการ เล่นละคร

แบบฝึกหัดอ่าน

หลายปีมาแล้ว สุนัขตัวหนึ่งชื่อ เจ้าลาย ถูกใคร ๆ หาว่าเป็นตัวที่เกียจ จึงเกิดอยากหางานทำ เพื่อจะได้เงินมาซื้อของที่ตนเองอยากจะได้ และใคร ๆ จะได้เลืกว่า เจ้าลายเป็นตัวที่เกียจเสียที่

วันหนึ่ง เจ้าลายตื่นนอนแต่เช้า เดินไปตลาด ได้ยินเจ้าเผือกควายของลุงสีถามเพื่อน ๆ ด้วยกันว่า "คุณรู้ผลการแข่งขันฟุตบอลเมื่อคืนนี้หรือยัง"

"ยังเลย กำลังจะเดินไปตามใครอยู่เหมือนกัน" เพื่อนเจ้าเผือกตอบ

เจ้าลายชื่อของใครแล้ว จึงไปนั่งพักใต้ต้นไม้ใกล้ตลาดแห่งนั้น นกกระजิบบินมาก็ทักขึ้นว่า "สวัสดิ์จะ เจ้าลาย มานั่งเฉย ๆ อยู่ทำไม ใคร ๆ เขารับเตรียมชื่อของไวไว้ เธอไม่เคื่อดร่อนหรือเคียวจะหาว่าไม่เพื่อนนา"

เจ้าลายจึงถามว่า "ทำไมเป็นอย่างนั้นล่ะ"

นกกระจิบตอบว่า "ตอนนี้อะไรก็หายาก ของแพง คนและพวกเราก็กำลังจะลำบาก เพราะน้ำมันตัวเคียว"

"น้ำมัน" เจ้าลายทวนคำ ทำท่าไม่เข้าใจ นกกระจิบจึงอธิบายต่อไปอีก

"น้ำมันมีประโยชน์กับเครื่องยนต์ รถมอเตอร์ทั้งหลาย การขนส่งต้องอาศัยน้ำมัน พอน้ำมันขาดแคลนน้ำมันก็แพง ของอื่นก็แพงไปด้วย เข้าใจหรือยังล่ะ"

เจ้าลายพยักหน้ารับรู้ มันเริ่มคิดว่าตัวเองจะทำประโยชน์อะไรได้บ้าง แต่ก็ยังคิดไม่ออก มันเดินกลับบ้านช้า ๆ ระหว่างทางก็พบแม่หนูกำลังเดินถือตะกร้าไปขายกับข้าว มันอดแปลกใจไม่ได้ว่า แม่หนูเคยขี้บรมาเป็นประจำ ทำไมจึงเดินมาเอง ยังไม่ทันจะเอ่ยปากทักแม่หนูก็พูดก่อนว่า

"สบายจริงนะจะเจ้าลาย ใครเขาเคื่อดร่อนกันทั้งนั้น เธอก็ยังมีความสุขกว่าใคร เคียวนี้ฉันไม่ใช้รถแล้วถ้าไม่จำเป็น น้ำมันแพงจะ"

"ใคร ๆ ก็เป็นอย่างนี้ทั้งนั้น" เจ้าลายรำพึงกับตัวเอง "เรามีความสามารถวิ่งได้เร็ว และคล่องแคล่ว เราลองอาสารับจ้างของให้เพื่อน ๆ ก็คงจะดี" คิดแล้ว เจ้าลายก็

ลองถามเพื่อน ๆ สัตว์ต่าง ๆ เห็นผีด้วย และอยากช่วยเจ้าลายให้มันงานทำ จึงขอให้เจ้าลายช่วยจ่ายตลาดให้เป็นประจำ

นับแต่นั้นมา เจ้าลายก็มีความสบายใจ มีความสุขที่ได้ทำประโยชน์ และมีรายได้ไปในตัว เจ้าลายดีใจมากที่งานของมันช่วยประหยัดน้ำมันได้เป็นอย่างดีด้วย

(อรสา กุมาริ ปุณฺท รัชฎการุณ ฉบับที่ 44)

1. เลือกข้อข้อที่ถูกที่สุด

1.1 สุนัขต้องการอะไรมากที่สุด

- ก. หางงาน
- ข. ชื่อของ
- ค. ไปตลาด
- ง. ไม่ให้ใครว่าเป็นตัวขี้เกียจ

1.2 ต้นเหตุสำคัญที่ทำให้ใคร ๆ เกิดครั่น คือ

- ก. ของแพง
- ข. คาชนส่งแพง
- ค. น้ำมันแพง
- ง. ความขี้เกียจ

1.3 การที่น้ำมันแพงมีผลต่อสิ่งใดโดยตรง

- ก. ของแพงขึ้น
- ข. คาชนส่งแพงขึ้น
- ค. รถยนต์วิ่งไม่ได้
- ง. แม่หนูจะต้องเดินไปจ่ายตลาด

1.4 เมื่อเจ้าลายรู้ว่าน้ำมันแพง เจ้าลายจะทำอะไร

- ก. ประหยัดน้ำมันโดยการรับจ่ายของให้เพื่อน ๆ
- ข. รับจ่ายตลาดเพื่อหารายได้
- ค. จ่ายตลาดเพื่อความสบายใจ
- ง. ช่วยจ่ายตลาดให้เพื่อน

1.5 ในนิทานเรื่องนี้ ใครไม่สนใจเรื่องน้ำมัน

ก. เจ้าลาย

ข. แม่หมู

ค. นกกระเจิบ

ง. เจ้าเผือก

2. ให้นักเรียนเลือกคำในวงเล็บมาเติมให้ถูกต้อง

2.1 เจ้าลายมีความสุขเพราะ

(ได้ขายตลาด, ได้ช่วยเหลือคนอื่น, ได้แสดงความสามารถ)

2.2 เจ้าเผือกสนใจเรื่อง

(น้ำมันขึ้นราคา, กีฬา, การขายตลาด)

2.3 "ขายตลาด" หมายถึง

(การซื้อขายข้าว, การซื้อขนม, การซื้อสิ่งของต่าง ๆ)

2.4 แม่หมูช่วยประหยัดน้ำมันโดยการ

(ไม่ซื้อน้ำมัน, เดินไปตลาด, ไม่ใช้รถยนต์)

2.5 นักเรียนคิดว่าเจ้าเผือกถามเรื่องฟุตบอลกับใคร.....

(นกกระเจิบ, สุนัข, ควาย)

3. จงตอบคำถามต่อไปนี้ตามความคิดเห็นของนักเรียน

3.1 ในปัจจุบันนี้นักเรียนคงทราบแล้วว่า น้ำมันแพงมาก นักเรียนคิดว่า
การที่น้ำมันแพงนี้จะมีผลทำให้เกิดอะไรขึ้นบ้าง

.....

.....

.....

คำตอบ

1.1 ง

1.2 ค

1.3 ก

1.4 ข

1.5 ก

แผนการสอนที่ 6

วิชา ภาษาไทย (ท. 203) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เวลา 2 ชั่วโมง

เรื่อง พระอภัยมณี

เนื้อหา

1. ประวัติสุนทรภู่
2. เรื่องย่อ พระอภัยมณี

จุดประสงค์ปลายทาง

1. เขียนเรื่องตามจินตนาการได้
2. แยกใจความสำคัญและพลความได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อนักเรียนเรียนแล้วสามารถแสดงพฤติกรรม

1. บอกประวัติสุนทรภู่ได้
2. ยกตัวอย่างงานของสุนทรภู่ได้
3. แยกใจความสำคัญและพลความได้
4. เขียนเรื่องตามจินตนาการของตนได้

สื่อการเรียนการสอน

1. เอกสารการสอนเรื่อง "ประวัติสุนทรภู่"
2. หนังสือเรียนชุดทักษะสัมพันธ์ เล่ม 2

1. ขั้นสร้างความสนใจ

1. ครูยกตัวอย่างกลอนสุภาพมาแล้วให้นักเรียนตอบว่า ใครเป็นคนแต่ง
 "ถึงบางເຂື່ອ ໂອ້ມະເຂື່ອເສື້ອປະຫລາດ
 ມັ່ງ ເກີດຂາດີແມ່ດຸງໝີ່ໃນໄສ້
 ເໝືອນຄູ່ພາດຫວານນອກຍອມໝໃນ
 ອຸປມັຍເໝືອນມະເຂື່ອເສື້ອຣະອາ"
2. หากนักเรียนตอบไม่ได้ถามนักเรียนใหม่ว่า ถ้าพูดถึงเรื่องกลอน นักเรียน
 จะคิดถึงบุคคลใดเป็นอันดับแรก

2. ขั้นแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้

ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

3. ขั้นกิจกรรม

1. ครูแจกเอกสารประกอบการสอนเรื่อง "ประวัติสุนทรภู่" ให้นักเรียน
 ศึกษาค้นคว้า
2. ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประวัติและผลงานของสุนทรภู่
3. ครูบรรยายหลักการเขียนเรียงความให้นักเรียนฟัง
4. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้แต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลม
 แล้วคนแรกพูดมาหนึ่งประโยคคนต่อไปก็ต่อไปเรื่อย ๆ คนละประโยคจนได้เรียงความ
 กลุ่มละ 1 เรื่อง

4. ขั้นสรุป

1. ครูเล่าเรื่องย่อ "พระอภัยมณี" ให้นักเรียนฟัง
2. ให้นักเรียนเขียนเรียงความเรื่อง "เมืองไทยของฉัน" มาส่งครู

5. การประเมินผล

1. จากการตอบคำถาม
2. จากการเขียนเรียงความ
3. จากการทำงานกลุ่ม

หมายเหตุ เอกสารการสอนเรื่อง "ประวัติสุนทรภู่" มีอยู่ในแผนการสอนที่ 6 ของกลุ่มทดลอง

แผนการสอนที่ 7

วิชา ภาษาไทย (ท.203) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เวลา 2 ชั่วโมง

เรื่อง "พระอภัยมณี"

เนื้อหา

"กลอนสุภาพ" และเนื้อเรื่อง "พระอภัยมณี"

จุดประสงค์ปลายทาง

แต่งคำประพันธ์ตามฉันทลักษณ์ได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อนักเรียนเรียนแล้วสามารถแสดงพฤติกรรม

1. บอกคำสัมผัสคล้องจองได้
2. บอกความหมายของคำศัพท์ได้
3. อ่านทำนองเสนาะได้
4. ถอดคำประพันธ์ได้

สื่อการเรียนการสอน

1. แผนผังกลอนสุภาพ
2. ตัวอย่างกลอนสุภาพ
3. หนังสือเรียนชุดทักษะสัมพันธ์

1. ขั้นสร้างความสนใจ

ครูทบทวนประวัติสุนทรภู่

2. ชั้นแจ้จุกประสงคการเรียนรู

.ครูแจ้จุกประสงคการเรียนรูให้นักเรียนทราบ

3. ชั้นกิจกรรม

1. ครูคิดแผนผังกลอนสุภาพบนกระดาน
2. ครูชี้แนะให้นักเรียนสังเกตลักษณะบังคับของกลอนสุภาพ
3. ครูแจ้จุกตัวอย่างกลอนสุภาพให้นักเรียนดูแล้วให้ทุกคนชี้คเ็นโยงสัมผัส
4. ครูให้นักเรียนยกตัวอย่างคำ 2 พยางค์ 1 คำ แล้วครูก็เขียนคำคลองจอง

ให้นักเรียนบนกระดาน เช่น



ให้นักเรียนสังเกตคว่าคำที่สัมผัสคลองจองกันมีลักษณะอย่างไร

5. ครูให้นักเรียนเข้าแถวเป็นวงกลมเสร็จแล้วให้คนที่อยู่หัวแถวยกตัวอย่างคำ 2 พยางค์ แล้วให้เพื่อน ๆ หาคำคลองจองกันเป็นวงกลมไปเรื่อย ๆ

6. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้แต่ละกลุ่มอ่านทำนองเสนาจะพร้อมกันภายในกลุ่ม หลังจากนั้นให้แต่ละคนภายในกลุ่มอ่านทำนองเสนาจะเพียงคนเดียว เพื่อน ๆ ที่เหลือภายในกลุ่มให้คะแนนความไพเราะเป็นผล

4. ขั้นสรุป

1. ให้แต่ละกลุ่มถอดคำประพันธ์เป็นร้อยแก้วแล้วออกมารายงานตามลำดับให้ต่อเนื่องกัน

2. ให้อธิบายคำศัพท์ในบทประพันธ์ที่กลุ่มของคนได้รับมอบหมาย

5. การประเมินผล

1. จากการตอบคำถาม
2. จากการอ่านทำนองเสนาะ
3. จากการรวมกิจกรรมในห้องเรียน

ใบประเมินผลการอ่านกลอนสุภาพ

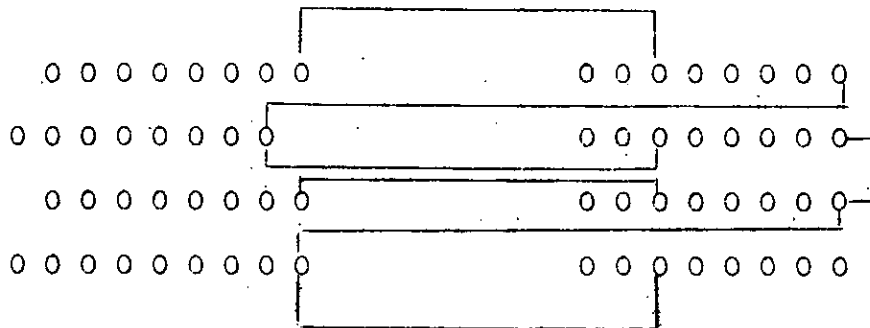
ชื่อ _____ ชั้น _____ เรื่อง _____

พฤติกรรม	ดีมาก	ดี	พอใช้	ต้องปรับปรุง
1. อ่านออกเสียงควบกล้ำ ร.ล.ว.				
2. อ่านถูกจังหวะทำนอง				
3. นำเสียงไพเราะเหมาะสม กับเรื่อง				
4. บุคลิกภาพ				

ขอเสนอแนะ _____

(ลงชื่อ) _____ ผู้บันทึก

แผนผังกลอนสุภาพ



การถอดคำประพันธ์

กลุ่มที่ 1

ฝ่ายสุวรรณมาลีศรีสุวรรณ

.....

.....

แถลงศักราคำกิ่งตะบึงไป

กลุ่มที่ 2

ฝ่ายโณบององค์อรุณรัศมี

.....

มาเตรียมการพร้อมพรังระวังภัย

กลุ่มที่ 3

ฝ่ายพระหนอบคินทร์สินสมุทร

.....

กันแสงทรงโคกชลบไป

กลุ่มที่ 4

แขกฝรั่งทั้งนั้นกลัวภัย

.....

นี้พอพญโคจิ่งไคมา

กลุ่มที่ 5

สินสมุทรไค้พังรับสั่งถาม

.....

พระเจ้าอาภะหอยคอบพระองค์

กลุ่มที่ 6

พระรู่ว่าอนุชามาควมบุตร

.....

ซารักแตแมสุวรรณาดี

แผนการสอนคาบที่ 8

วิชา ภาษาไทย (ท.203) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เวลา 2 ชั่วโมง

เรื่อง พระอภัยมณี

เนื้อหา

เรื่องพระอภัยมณี หน้า 45 - 51

จุดประสงค์ปลายทาง

1. เขียนกลอนสุภาพได้
2. อ่านออกเสียงทำนองเสนาะได้
3. สรุปเรื่องจากการอ่านได้

สื่อการเรียนการสอน

1. หนังสือแบบเรียนชุดทักษะสัมพันธ์
2. แบบฝึกอ่านเรื่อง "พระอินทร์"
3. เทปโทรทัศน์เรื่อง "พระอภัยมณี"

1. ขั้นสร้างความสนใจ

ทบทวนเรื่องแผนผังกลอนสุภาพและคำคล้องจอง

2. ขั้นแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้

ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

3. ขั้นกิจกรรม

1. ให้นักเรียนอ่านทำนองเสนาะจากหนังสือเรียนพร้อมกันทั้งชั้น
2. ครูอธิบายเป็นร้อยแก้วให้นักเรียนฟังสลับกับการอ่านทำนองเสนาะของนักเรียนไปเรื่อย ๆ
3. ครูให้นักเรียนชมเทพนิทศน์เรื่อง "พระอภัยมณี" เพื่อเปรียบเทียบว่าเหมือนหรือแตกต่างจากเรื่องทีอ่านบ่างไร
4. ให้นักเรียนอ่านแบบฝึกอ่านเรื่อง "พระอินทร์"

4. ขั้นสรุป

ให้นักเรียนเขียนกลอนสุภาพเรื่อง "มีทองเที่ยวไทย"

5. การประเมินผล

1. จากการอ่านทำนองเสนาะ
2. จากการทำแบบฝึกอ่าน
3. จากการเขียนกลอนสุภาพ

แบบฝึกอ่าน

๔
ข้อ.....

พระอินทร์นั้นตามคำราของพราหมณ์อินเดียกล่าวว่า เป็นเทวดาที่มีผู้นับถือมาก มีเทวะและเทวีเป็นพระชนกและชนนี มีโคสร้างตัวเองเหมือนกับที่พระพรหมสร้างตนเองขึ้น สี่กายเป็นสี่เศรหรือสี่ทอง แด่ต่อมาภายหลังได้กลายเป็นสี่แควมรกดไป สิ่งที่โปรดคือประจำอยู่เสมอคือ วัชระ (แปลว่า เพชร) จึงได้ชื่อว่า "วัชริน" แปลว่า ผู้ถือเพชร นอกจากนั้นบางครั้งก็ถือ ศร ขอบ และรางแหสำหรับคล้องศร ยานที่ทรงโปรดคือ รถทองเทียมควายมาคู่สี่แคว มีขนคอและหางยาว โปรดเสวยน้ำโสมเสมอ เพราะนำชนิกนี้ทำให้ผู้ดื่มกลาในสงคราม

พระอินทร์เป็นเจ้าผู้เป็นใหญ่ในดินฟ้าอากาศ เป็นผู้กำกับฤดูกาลและให้ฝน เคยใช้วัชระรบกับพญาคูสุรอยู่เสมอ พญาคูสุรนั้นกล่าวกันว่าเป็นตัวร้าย ทำให้เกิดความแห้งแล้งหามเมฆฝนไม่ให้ตกตามฤดูกาล นำความชั่วร้าย เช่น โรคภัยไข้เจ็บต่าง ๆ มาสู่โลกมนุษย์ พระอินทร์จึงต้องคอยปราบ และในครั้งสุดท้ายพระอินทร์ก็ฆ่าพญาคูสุรเสีย จึงมีชื่ออีกชื่อหนึ่งว่า "พญาคูสุร" แปลว่า "ผู้ฆ่าพญาคูสุร"

ในทางพุทธศาสนากล่าวว่า พระอินทร์เป็นเจ้าแห่งสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ เป็นใหญ่กว่าเทวดาทั้งหลาย จึงได้นามว่า "เทวราช" หรือ "อมรินทราธิราช" มีเมืองอยู่ชื่อ "ไพศยนต์" ซึ่งสร้างขึ้นด้วยแก้วเจ็ดประการ พาหนะเป็นช้างชื่อ "เอราวัณ" พระอินทร์มีชายา 4 องค์คือ นางสุธรรมา สุจิตรา สุนันทา และนางสุชาดา พระองค์เสวยทิพย์สมบัติต่าง ๆ มากมาย เพราะได้เคยทำทาน รักษาศีล และประพฤตินิสัยในสิ่งดีงาม ตั้งแต่ครั้งเกิดเป็นคน อดบุญทำให้ได้เป็นพระอินทร์ กล่าวกันว่าพระองค์เป็นเทพแห่งความไม่ประมาทด้วย

แบบฝึกหัด

คำสั่ง ให้นักเรียนวงกลมรอบข้อที่ถูกที่สุด

1. พระอินทร์ตามคติอินเดีย เหมือนกับมนุษย์อย่างไร
 - ก. นิสัย
 - ข. อาวุธ
 - ค. รูปร่าง
 - ง. ยานพาหนะ
 - จ. การเกิด
2. "วัชร" ของพระอินทร์หมายถึงอะไร
 - ก. เพชร
 - ข. แหวน
 - ค. อาวุธ
 - ง. กำไลมือ
 - จ. สร้อยคอ
3. ปกติพระอินทร์ทรงถืออะไร
 - ก. ขอ
 - ข. ศร
 - ค. วัชร
 - ง. รางแห
 - จ. ลูกทูกขอ
4. ข้อใดถูกที่สุด
 - ก. พระอินทร์เป็นมนุษย์
 - ข. พระพรหมไม่มีชนก และชนนี
 - ค. พระอินทร์เดินทางโดยไชมา
 - ง. พระอินทร์กินแต่อาหารชั้นดี
 - จ. พุทธาสूर รบกับพระอินทร์เสมอจึงไชชื่อว่า "พฤตาคาน"

5. ตามคติอินเดีย ภาคใดของประเทศไทยที่ได้รับอิทธิพลของ "พญาคูสุร" มากที่สุด
- ภาคกลาง
 - เหนือ
 - ใต้
 - ตะวันออก
 - ตะวันออกเฉียงเหนือ
6. จากย่อหน้าที่ 2 ข้อใดเป็นใจความสำคัญของย่อหน้า
- ครั้งสุดท้ายพระอินทร์ฆ่าพญาคูสุรเสีย
 - พญาคูสุรเป็นตัวร้ายทำให้เกิดโรคภัย
 - พระอินทร์เป็นเจ้าผู้เป็นใหญ่ในกินฟ้าอากาศ
 - พระอินทร์มีชื่ออีกหนึ่งว่า "พญาคาหน"
 - พระอินทร์เป็นผู้กำกับฤดูกาลและให้ฝน
7. เพราะเหตุใดพระอินทร์จึงต้องเสวยน้ำโสม
- ต้องการความกล้า
 - ทำให้รบเก่ง
 - เป็นยาบำรุงกำลัง
 - เป็นอาหารทิพย์
 - ไม่โปรดเสวยอย่างอื่น
8. ถ้าน้ำท่วมชาวอินเดียเชื่อว่าเกิดจากใคร
- พญาคูสุร
 - พระอินทร์
 - พระพรหม
 - พระอินทร์
 - พระนารายณ์

9. "เทวราช" มีความหมายอย่างไร
- เทวคาญเป็นใหญ่
 - เจ้าของเทวคาทั้งหมด
 - เทวคาของพระเจ้าแผ่นดิน
 - เทวคาที่เป็นพระเจ้าแผ่นดิน
 - อยู่ในสวรรค์ชั้นดาวดึงส์
10. พระอินทร์มีหน้าที่อย่างไร
- รบกับพญาคาสุรา
 - ช่วยเหลือมนุษย์
 - ปกครองเทวคาทั้งหมด
 - กำกับฤดูกาล กินฟ้าอากาศ
 - ปราบปรามความชั่วร้าย
11. พระอินทร์ตามพุทธศาสนาน่าจะเป็นเทวคา อย่างไร
- รอบคอบ
 - เข้มแข็ง
 - สวยงาม
 - มีความสุข
 - ไม่มีโอรส ธิดา
12. ขอบทาสักท่ายสรุปไปได้อย่างไร
- ชีวิตของพระอินทร์
 - กำเนิดพระอินทร์
 - ที่อยู่ของพระอินทร์
 - ลักษณะของพระอินทร์
 - ชายาของพระอินทร์

คำเฉลย

1. จ
2. ก
3. ค
4. ข
5. จ
6. ค
7. ก
8. ก
9. ก
10. ง
11. ก
12. ก

แผนการสอนที่ 9

วิชา ภาษาไทย (ท.203) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เวลา 2 ชั่วโมง

เรื่อง พระอภัยมณี

เนื้อหา

เรื่องพระอภัยมณี

จุดประสงค์ปลายทาง

1. วิเคราะห์ตัวละครได้
2. สรุปเรื่องได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อเรียนแล้ว สามารถแสดงพฤติกรรม

1. บอกข้อคิดจากเรื่องที่อ่านได้
2. แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวละครได้
3. ตอบคำถามจากเนื้อเรื่องได้

สื่อการเรียนการสอน

1. แบบฝึกหัดท้ายเรื่อง
2. หนังสือเรียนชุดทักษะสัมพันธ์ เล่ม 2

1. ขั้นสร้างความสนใจ

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับลักษณะนิสัยของพระฤๅษีในเรื่องพระอภัยมณี

2. ชั้นแจ้จุกประสงค์การเรียนรู้

ครูแจ้จุกประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

3. ชั้นกิจกรรม

1. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้ศึกษานิสัยของตัวละครคือ พระอภัยมณี ศรีสุวรรณ สินสมุทร และนางสุวรรณมาลี โดยให้ยกตัวอย่างบทกลอน มาประกอบเหตุผลกาย

2. ให้ตัวแทนกลุ่มออกไปรายงานหน้าชั้นเรียน

3. ครูและนักเรียนช่วยกันอภิปรายในหัวข้อ

3.1 ถ้าบ๊ิดตามประเพณีไทย พระอภัยมณี สินสมุทร สุวรรณมาลี และอุศเรน ใครน่าจะเป็นฝ่ายผิด หรือถูก

3.2 พระอภัยมณีเหมาะสมที่จะเป็นพ่อและเป็นสามีหรือไม่

4. ให้นักเรียนเขียนสรุปลักษณะนิสัยของตัวละครที่ตัวเองชื่นชอบพร้อมทั้งบอก เหตุผลกาย

4. ขั้นสรุป

1. นักเรียนและครูช่วยกันสรุปข้อคิดที่ได้จากเรื่อง

2. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายเรื่อง

5. การประเมินผล

1. จากการอภิปรายกลุ่ม

2. จากการทำแบบฝึกหัดท้ายเรื่อง