



บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องการนำเสนอโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติในการสอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้นนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างประชากรที่เป็นครูภาษาไทย และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นสังกัดกรมสามัญศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร เมื่อได้รับแบบสอบถามกลับคืนมาแล้วผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลตามหลักการทางสถิติ ปรากฏผลดังนี้

#### ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

การวิเคราะห์สถานภาพของครูผู้สอนวิชาภาษาไทย และสถานภาพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สรุปได้ตามตารางที่ 2 ถึงตารางที่ 3 ดังนี้

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของสถานภาพของครูภาษาไทย

ข้อความ	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	6	6.19
หญิง	91	93.81
2. อายุ		
21 - 25 ปี	2	2.06
26 - 30 ปี	10	10.31
31 - 35 ปี	33	34.02
36 - 40 ปี	34	35.05
41 - 45 ปี	7	7.22
46 - 50 ปี	6	6.19
51 - 60 ปี	5	5.15
3. วุฒิการศึกษา		
ต่ำกว่าปริญญาตรี	3	3.09
ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า	86	88.66
ปริญญาโทหรือเทียบเท่า	8	8.25
อื่น ๆ	-	-
4. ท่านมีประสบการณ์ในการสอนภาษาไทยมาแล้ว		
1 - 5 ปี	3	5.15
6 - 10 ปี	32	32.99
11 - 15 ปี	43	44.33
16 - 20 ปี	9	9.28
มากกว่า 20 ปี	8	8.25



ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของสถานภาพครูภาษาไทย (ต่อ)

ข้อความ	จำนวน	ร้อยละ
5. ระดับชั้นที่ท่านสอนในปัจจุบัน		
มัธยมศึกษาตอนต้น	74	76.29
มัธยมศึกษาตอนปลาย	3	3.09
ทั้งสองระดับ	20	20.62
6. จำนวนคาบที่สอนในหนึ่งสัปดาห์		
1 - 5 คาบ	1	1.03
6 - 10 คาบ	7	7.22
11 - 15 คาบ	19	19.59
16 - 20 คาบ	70	72.16
21 คาบขึ้นไป	-	-
7. วิชาที่ท่านสอนนอกเหนือไปจากวิชาภาษาไทย		
ภาษาอังกฤษ	1	1.03
คณิตศาสตร์	-	-
สังคมศึกษา	3	3.09
วิทยาศาสตร์	1	1.03
สอนเฉพาะวิชาภาษาไทย	65	67.01
อื่น ๆ (ลูกเสือ ยุวกาชาด)	27	27.84
8. หน้าที่พิเศษนอกเหนือจากการสอน		
เป็นผู้ช่วยครูใหญ่หรือผู้อำนวยการ	-	-
เป็นหัวหน้าหมวดวิชาภาษาไทย	1	1.03
เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา	76	78.35
เป็นที่ปรึกษาชุมนุม	30	30.93

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของสถานภาพครูภาษาไทย (ต่อ)

ข้อความ	จำนวน	ร้อยละ
เป็นอาจารย์แนะแนว	5	5.15
ช่วยงานห้องสมุดหรือบรรณารักษ์	8	8.25
อื่น ๆ (งานธุรการ งานแผนงาน งานปกครอง)	29	29.90

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่าครูส่วนใหญ่เป็นหญิงมีอายุอยู่ระหว่าง 36-40 ปี มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาตรี มีประสบการณ์ในการสอนภาษาไทยมาแล้ว 11-15 ปี ปัจจุบันสอนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวนคาบที่สอนในหนึ่งสัปดาห์คือ 16-20 คาบ สอนเฉพาะวิชาภาษาไทย หน้าที่พิเศษที่ทำนอกเหนือจากการสอนคือ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

ตารางที่ 3 จำนวนร้อยละของสถานภาพนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ข้อความ	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	266	55.07
หญิง	217	44.93
2. อายุ		
10 - 12 ปี	61	12.63
13 - 15 ปี	404	83.64
16 - 18 ปี	18	3.73
19 ปีขึ้นไป	-	-
3. อาชีพของบิดา		
รับราชการ	104	21.53
รับจ้าง	170	35.20
ค้าขาย	138	28.57
อื่น ๆ (ประกอบอาชีพส่วนตัว)	14	2.89
ลูกจ้าง	10	2.07
ทำงานรัฐวิสาหกิจ	8	1.65
เกษตรกรกรรม	2	0.41
อื่น ๆ ไม่ระบุ	37	7.66
4. อาชีพของมารดา		
รับราชการ	58	12.01
รับจ้าง	105	21.74
ค้าขาย	157	32.51
อื่น ๆ (ประกอบอาชีพส่วนตัว)	32	6.62

ตารางที่ 3 จำนวนร้อยละของสถานภาพนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ต่อ)

ข้อความ	จำนวน	ร้อยละ
ลูกจ้าง	57	11.80
ทำงานรัฐวิสาหกิจ	6	1.24
เกษตรกรรม	4	0.83
อื่น ๆ ไม่ระบุ	64	13.25
5. ระดับชั้นที่ท่านกำลังศึกษาอยู่		
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	155	32.09
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	161	33.33
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	167	34.58
6. วิชาในกลุ่มภาษาไทยที่ท่านชอบคือ		
วรรณคดี	381	78.88
การใช้ภาษาไทย	45	9.32
หลักภาษา	57	11.80
7. ระดับคะแนนเฉลี่ยวิชาภาษาไทยของท่าน ในภาคเรียนที่ผ่านมา		
3.00 - 4.00	274	56.73
2.00 - 3.00	165	34.16
1.00 - 2.00	42	8.70
ต่ำกว่า 1.00	2	0.41
8. กิจกรรมเกี่ยวกับภาษาไทยที่ท่านเคยเข้าร่วม		
เป็นสมาชิกชุมนุมภาษาไทยของโรงเรียน	20	4.14
ร่วมมือในการจัดนิทรรศการเกี่ยวกับภาษาไทย ในโรงเรียน	76	15.73



ตารางที่ 3 จำนวนร้อยละของสถานภาพนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ต่อ)

ข้อความ	จำนวน	ร้อยละ
เข้าชมนิทรรศการเกี่ยวกับภาษาไทยที่จัดขึ้น		
ในโรงเรียน	376	77.85
อื่น ๆ	36	7.45

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนส่วนใหญ่เป็นชาย มีอายุอยู่ระหว่าง 13-15 ปี อาชีพของบิดาคือรับจ้าง อาชีพของมาราคือค้าขาย วิชาในกลุ่มภาษาไทยที่ชอบคือวิชาวรรณคดี ระดับคะแนนเฉลี่ยวิชาภาษาไทยในภาคเรียนที่ผ่านมาคือ 3.00-4.00 กิจกรรมเกี่ยวกับภาษาไทยที่นักเรียนเคยเข้าร่วมคือ การเข้าร่วมชมนิทรรศการเกี่ยวกับภาษาไทยที่จัดขึ้นในโรงเรียน

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของครูภาษาไทยและนักเรียนเกี่ยวกับการใช้เกมและบทบาทสมมุติในการสอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยแยกนำเสนอในตารางที่ 4-37 เป็น 2 ส่วน โดยแบ่งแต่ละส่วนเป็น 6 ด้านคือ

1. จุดมุ่งหมายของการใช้เกมและบทบาทสมมุติ
2. วิธีดำเนินการใช้เกมและบทบาทสมมุติ
3. การเข้าร่วมกิจกรรมเกมและบทบาทสมมุติ
4. เนื้อหาวิชาภาษาไทยที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติ
5. กิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติ
6. การวัดผลและการประเมินผลการใช้เกมและบทบาทสมมุติ

ตารางที่ 4 ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความเหมาะสมของจุดมุ่งหมายของการใช้เกม

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
1. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะการใช้ภาษา ด้านการ ฟัง การพูด การอ่าน การเขียน	3.18	0.66	มาก	3.36	0.62	มาก
2. เพื่อฝึกทักษะทางภาษาและทบทวน เนื้อหาวิชา	3.10	0.49	มาก	3.32	0.64	มาก
3. เพื่อให้นักเรียนมีระเบียบวินัย รู้จัก ปฏิบัติตามหลักเกณฑ์	2.88	0.74	มาก	3.11	0.71	มาก
4. เพื่อให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จัก เอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน	3.18	0.66	มาก	3.23	0.73	มาก
5. เพื่อให้นักเรียนได้แสดงความสามารถ ของตนที่มีได้อย่างเต็มที่	3.33	0.59	มาก	3.32	0.75	มาก
6. เพื่อให้นักเรียนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา	3.20	0.62	มาก	3.12	0.79	มาก

ตารางที่ 4 ค่ามัธยฐานเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความเหมาะสมของจุดมุ่งหมายของการใช้เกม (ต่อ)

ข้อความ	ครู		ความหมาย	นักเรียน		ความหมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
7. เพื่อให้บรรยากาศในการเรียนการสอนดีขึ้น	3.34	0.56	มาก	3.26	0.75	มาก
8. เพื่อให้ให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการตัดสินใจ	3.19	0.58	มาก	3.13	0.77	มาก
9. เพื่อเป็นกิจกรรมที่ใช้ในการประเมินผล	2.90	0.74	มาก	2.88	0.83	มาก
รวม	3.14	0.16	มาก	3.18	0.14	มาก

จากตารางที่ 4 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ทั้งครูและนักเรียนมีความคิดเห็นสอดคล้องกันเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายของการใช้เกมว่ามีความเหมาะสมมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามลำดับค่ามัธยฐานเลขคณิตครูมีความเห็นว่าจุดมุ่งหมายของการใช้เกมที่มีความเหมาะสมมากที่สุดแก่ เพื่อให้บรรยากาศในการสอนดีขึ้นเพื่อให้นักเรียนได้แสดงความสามารถของตนที่มีได้อย่างเต็มที่และเพื่อให้นักเรียนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา

ส่วนนักเรียนเห็นว่าจุดมุ่งหมายในการใช้เกมที่มีความเหมาะสมมากที่สุดแก่ เพื่อให้ให้นักเรียนมีทักษะการใช้ภาษาในด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน เพื่อฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาและเพื่อให้บรรยากาศในการเรียนการสอนดีขึ้น



ตารางที่ 5 ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับวิธีดำเนินการใช้เกม

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
1. ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยเป็นผู้ดำเนินการใช้เกมประกอบการสอน	2.66	0.66	มาก	2.72	0.93	มาก
2. ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยและนักเรียนเป็นผู้ดำเนินการใช้เกมประกอบการสอน	2.68	0.69	มาก	2.75	1.03	มาก
3. ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยร่วมกับครูในหมวดวิชาวางแผนในการใช้เกมประกอบการสอน	2.22	0.74	น้อย	2.63	0.89	มาก
4. นักเรียนเป็นผู้ดำเนินการใช้เกมประกอบการสอนโดยมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ	2.39	0.86	น้อย	2.68	0.96	มาก
5. ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย แจ้งวัตถุประสงค์และขั้นตอนในการดำเนินการแก่นักเรียนทุกครั้งที่มีการใช้เกมประกอบการสอน	2.95	0.68	มาก	3.08	0.86	มาก
6. ครูใช้เกมประกอบการสอนในขั้นตอนต่อไปนี้						
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน	2.48	0.78	น้อย	2.87	0.91	มาก
ขั้นดำเนินการสอน	2.52	0.71	มาก	2.96	0.85	มาก
ขั้นสรุปบทเรียน	2.73	0.67	มาก	2.88	0.88	มาก
ขั้นประเมินผล	2.49	0.87	น้อย	2.64	0.94	มาก



ตารางที่ 5 ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับวิธีดำเนินการใช้เกม (ต่อ)

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
7. สื่อและอุปกรณ์ที่ครูใช้ในการใช้เกม						
ประกอบการสอน						
บัตรคำ	2.92	0.89	มาก	2.54	1.07	มาก
แถบประโยค	2.63	0.82	มาก	2.44	0.96	น้อย
กระดาษ คินสอ	2.73	0.85	มาก	2.61	0.99	มาก
รูปภาพ คลิป ปิงปอง ลูกเต๋า	2.45	0.64	น้อย	2.17	1.03	น้อย
เทป เครื่องบันทึกเสียง	2.98	0.75	มาก	2.49	1.08	น้อย
8. เวลาในการใช้เกมแต่ละครั้ง						
5 - 10 นาที	2.65	0.95	มาก	2.43	1.13	น้อย
11 - 15 นาที	2.53	0.82	มาก	2.46	0.91	น้อย
16 - 20 นาที	2.31	0.71	น้อย	2.42	0.91	น้อย
21 - 25 นาที	1.90	0.65	น้อย	2.21	0.95	น้อย
26 - 30 นาที	1.92	0.90	น้อย	2.12	1.15	น้อย
รวม	2.56	0.25	มาก	2.61	0.20	มาก

จากตารางที่ 5 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ทั้งครูและนักเรียนมีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่า วิธีดำเนินการใช้เกมมีการปฏิบัติมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามลำดับค่ามัชฌิมเลขคณิต ครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่า วิธีดำเนินการใช้เกมที่มีการปฏิบัติมากได้แก่ ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยแจ้งวัตถุประสงค์และขั้นตอนในการดำเนินการแก่นักเรียนทุกครั้งที่มีการใช้เกมประกอบการสอน ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยและนักเรียนเป็นผู้ดำเนินการใช้เกมประกอบการสอน และครูผู้สอนวิชา

ภาษาไทยเป็นผู้ดำเนินการใช้เกมประกอบการสอน และที่ครูเห็นว่ามี การปฏิบัติ น้อยแต่นักเรียน เห็นว่ามี การปฏิบัติ มากคือ ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยร่วมกับครูในหมวดวิชาวางแผนในการใช้ เกม ประกอบ การสอน และนักเรียนเป็นผู้ดำเนินการใช้เกมประกอบการสอนโดยมีครูเป็นผู้ให้ คำ แนะนำ

ครูผู้สอนเห็นว่า การใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทยมากเป็นอันดับแรกคือ ชั้น สรุบทเรียน และที่มี การปฏิบัติ น้อยคือ ชั้นนำเข้าสู่บทเรียนและชั้นประเมินผล ส่วนนักเรียน เห็นว่า การใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทยมากเป็นอันดับแรกคือชั้นดำเนินการสอน

ส่วนสื่อและอุปกรณ์ที่ครูใช้มาก ได้แก่ เทปเครื่องบันทึกเสียง บัตรคำ และกระดาษ คินสอ ส่วนสื่อและอุปกรณ์ที่ใช้ น้อยคือ รูปภาพ คลิป ปิงปอง ลูกเต๋า ส่วนนักเรียนเห็นว่าสื่อ และอุปกรณ์ที่ใช้ มากได้แก่ กระดาษคินสอและบัตรคำ นอกนั้นมีการใช้สื่อและอุปกรณ์ น้อย

เวลาที่ใช้ในการเล่น เกมแต่ละครั้ง ที่ครูเห็นว่ามี การปฏิบัติ มาก แต่นักเรียนเห็นว่า มี การปฏิบัติ น้อยได้แก่ 5-10 นาที และ 11-15 นาที นอกนั้นมีการปฏิบัติ น้อย ได้แก่ 16-20 นาที, 21-25 นาที และ 26-30 นาที

ตารางที่ 6 ค่ามัธยิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรม

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
1. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการ เข้าร่วมกิจกรรม	3.11	0.68	มาก	3.17	0.65	มาก
2. นักเรียนสนใจเข้าร่วมกิจกรรมเกม ที่มีคะแนนและมีการวัดผลเท่านั้น	2.77	0.80	มาก	2.68	0.91	มาก
3. นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมน้อยเพราะ มีความกระตือรือร้น	1.96	0.72	น้อย	1.79	0.81	น้อย
4. นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมน้อยเพราะ กิจกรรมนั้นไม่มีประโยชน์	1.80	0.73	น้อย	1.54	0.73	น้อย
รวม	2.41	0.63	น้อย	2.30	0.76	น้อย

จากตารางที่ 6 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ทั้งครูและนักเรียนมีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่าการเข้าร่วมกิจกรรมน้อย

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ เรียงตามลำดับค่ามัธยิมเลขคณิตทั้งครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าการเข้าร่วมกิจกรรมที่มีการปฏิบัติมากได้แก่ นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม และนักเรียนสนใจเข้าร่วมกิจกรรมที่มีคะแนนและการวัดผลเท่านั้น นอกจากนั้นมีการปฏิบัติน้อย



ตารางที่ 7 ค่ามัธยฐานเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความเหมาะสมของเนื้อหาวิชาภาษาไทยที่ใช้เกมประกอบการสอน

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
1. ครุณาเกมมาประกอบการสอนใน เนื้อหาวิชาการใช้ภาษา						
การฟัง	2.92	0.70	มาก	3.09	0.81	มาก
การพูด	2.95	0.74	มาก	3.15	0.80	มาก
การอ่าน	2.87	0.72	มาก	3.00	0.85	มาก
การเขียน	2.85	0.75	มาก	2.98	0.89	มาก
2. ครุณาเกมมาประกอบการสอนใน เนื้อหาวิชาหลักภาษา						
	2.76	0.70	มาก	2.62	0.91	มาก
3. ครุณาเกมมาประกอบการสอนใน เนื้อหาวิชาวรรณคดี						
	2.76	0.70	มาก	2.62	0.91	มาก
รวม	2.83	0.07	มาก	2.79	0.23	มาก

จากตารางที่ 7 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ทั้งครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าเนื้อหาวิชาภาษาไทยที่จะใช้เกมประกอบการสอนมีความเหมาะสมมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามลำดับค่ามัธยฐานเลขคณิตครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่า เนื้อหาวิชาภาษาไทยที่เหมาะสมที่จะใช้เกมประกอบการสอนมากที่สุดคือ วิชาการใช้ภาษาซึ่งได้แก่ การพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน



ตารางที่ 8 ค่ามัธยฐานเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการนำเกมไปใช้ประกอบการสอนทักษะการฟัง

ข้อความ	ครู		ความหมาย	นักเรียน		ความหมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
เกมกระชิบ	2.58	0.90	มาก	2.14	0.99	น้อย
เกมมาตามนัด	2.46	0.84	น้อย	2.18	1.01	น้อย
เกมลมเพลมพัด	2.11	0.80	น้อย	2.70	0.91	มาก
เกมทำตามคำสั่ง	2.70	0.91	มาก	2.54	1.00	มาก
เกมเชื่อมซีปรีศนา	2.13	0.93	น้อย	1.93	0.99	น้อย
รวม	2.40	0.27	น้อย	2.10	0.25	น้อย

จากตารางที่ 8 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ทั้งครูและนักเรียนมีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่าการใช้เกมประกอบการสอนทักษะการฟัง มีการปฏิบัติน้อย

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ เรียงตามลำดับค่ามัธยฐานเลขคณิตครูมีความเห็นว่า การนำเกมไปใช้ประกอบการสอนทักษะการฟังที่มีการปฏิบัติมากได้แก่ เกมทำตามคำสั่งและเกมกระชิบ นอกจากนั้นมีการปฏิบัติน้อย

ส่วนนักเรียนเห็นว่า การนำเกมไปใช้ประกอบการสอนทักษะการฟังที่มีการปฏิบัติมากได้แก่ เกมลมเพลมพัดและเกมทำตามคำสั่ง นอกจากนั้นมีการปฏิบัติน้อย

ส่วนเกมที่ครูเห็นว่ามีการปฏิบัติมาก แต่นักเรียนเห็นว่ามีการปฏิบัติน้อยได้แก่ เกมกระชิบ ส่วนเกมที่ครูเห็นว่ามีการปฏิบัติน้อยแต่นักเรียนเห็นว่ามีการปฏิบัติมากได้แก่ เกมลมเพลมพัด

ตารางที่ 9 ค่ามัธยฐานเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการนำเกมไปใช้ประกอบ  
การสอนทักษะการพูด

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
เกมแข่งขันการเล่าเรื่อง	2.93	0.78	มาก	2.62	1.00	มาก
เกมแข่งขันหาคำตรงกันข้าม	2.85	0.58	มาก	2.36	0.98	น้อย
เกมต่อคำสัมผัสคล้องจอง	2.96	0.66	มาก	2.63	0.97	มาก
เกมต่อคำพังเพย คำภาษิต						
ส่วนวน	3.02	0.69	มาก	2.64	0.98	มาก
เกมกระซิบ	2.33	0.91	น้อย	2.02	0.94	น้อย
เกมแข่งขันพูดตัว ร,ล,ว						
คำควบล้ำ	2.96	0.75	มาก	2.39	1.08	น้อย
รวม	2.80	0.28	มาก	2.44	0.25	น้อย

จากตารางที่ 9 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ครูและนักเรียนมีความเห็นไม่  
สอดคล้องกันเกี่ยวกับการใช้เกมประกอบการสอนทักษะการพูดคือ ครูมีความเห็นว่าการปฏิบัติ  
มาก แต่นักเรียนเห็นว่าการปฏิบัติน้อย

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามลำดับค่ามัธยฐานเลขคณิต ครูมีความเห็นว่าการใช้  
เกมประกอบการสอนทักษะการพูดที่มีการปฏิบัติมากได้แก่ เกมต่อคำพังเพย คำภาษิต ส่วนวน  
เกมต่อคำสัมผัสคล้องจองและเกมแข่งขันพูดตัว ร,ล,ว คำควบล้ำ ส่วนเกมที่มีการปฏิบัติ  
น้อยได้แก่เกมกระซิบ

ส่วนนักเรียนเห็นว่าการใช้เกมประกอบการสอนทักษะการพูดที่มีการปฏิบัติมากได้แก่  
เกมต่อคำพังเพย คำภาษิต ส่วนวน เกมคำสัมผัสคล้องจองและเกมแข่งขันการเล่าเรื่อง นอก  
จากนั้นมีการปฏิบัติน้อย

ส่วนเกมที่ครูเห็นว่ามีการปฏิบัติมาก แต่นักเรียนเห็นว่ามีการปฏิบัติน้อยได้แก่ เกม  
แข่งขันหาคำตรงกันข้าม และเกมแข่งขันพูดตัว ร,ล,ว คำควบกล้ำ



ตารางที่ 10 ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการนำเกมไปใช้ประกอบการสอนทักษะการอ่าน

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
เกมผันเสียงวรรณยุกต์	2.66	0.62	มาก	2.52	1.00	มาก
เกมทำตามคำสั่ง	2.58	0.79	มาก	2.38	0.94	น้อย
เกมแข่งขันอ่านตัว ร, ล, ว						
คำควบกล้ำ	2.95	0.70	มาก	2.49	1.03	น้อย
เกมแข่งขันตกปลา	1.88	0.77	น้อย	1.67	0.88	น้อย
รวม	2.52	0.45	มาก	2.27	0.40	น้อย

จากตารางที่ 10 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ครูและนักเรียนมีความเห็นไม่สอดคล้องกันเกี่ยวกับการใช้เกมประกอบการสอนทักษะการอ่านคือ ครูมีความเห็นว่าการปฏิบัติมาก แต่นักเรียนเห็นว่าการปฏิบัติน้อย

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามลำดับค่ามัชฌิมเลขคณิต ครูมีความเห็นว่าการใช้เกมประกอบการสอนทักษะการอ่านที่มีการปฏิบัติมากได้แก่ เกมแข่งขันอ่านตัว ร, ล, ว คำควบกล้ำ เกมผันเสียงวรรณยุกต์และเกมทำตามคำสั่ง ส่วนเกมที่มีการปฏิบัติน้อยได้แก่ เกมแข่งขันตกปลา

ส่วนนักเรียนเห็นว่าการใช้เกมประกอบการสอนทักษะการอ่านที่มีการปฏิบัติมากคือ เกมผันเสียงวรรณยุกต์ นอกจากนั้นมีการปฏิบัติน้อย

ส่วนเกมที่ครูเห็นว่าการปฏิบัติมาก แต่นักเรียนเห็นว่าการปฏิบัติน้อยได้แก่ เกมทำตามคำสั่ง และเกมแข่งขันอ่านตัว ร, ล, ว คำควบกล้ำ



ตารางที่ 11 ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการนำเกมไปใช้ประกอบการสอนทักษะการเขียน

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
เกมเรียงประโยค	2.75	0.88	มาก	2.43	0.92	น้อย
เกมแข่งขันต่อภาพ	2.28	0.87	น้อย	1.93	0.88	น้อย
เกมบอกใบ้ให้จำ	2.39	0.85	น้อย	2.13	0.99	น้อย
เกมลัดไก่แข่งขันเขียนศัพท์	2.64	0.66	มาก	2.31	1.04	น้อย
เกมแข่งขันต่อคำภษิต คำพังเพย สำนวน	2.87	0.80	มาก	2.56	1.03	มาก
รวม	2.59	0.25	มาก	2.27	0.25	น้อย

จากตารางที่ 11 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ครูและนักเรียนมีความเห็นไม่สอดคล้องกันเกี่ยวกับการใช้เกมประกอบการสอนทักษะการเขียนคือ ครูมีความเห็นว่ามี การปฏิบัติมาก แต่นักเรียนเห็นว่ามี การปฏิบัติ น้อย

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ เรียงตามลำดับค่ามัชฌิมเลขคณิต ครูมีความเห็นว่าการใช้ เกมประกอบการสอนทักษะการเขียนที่มีการปฏิบัติมาก ได้แก่ เกมแข่งขันต่อคำภษิต คำพังเพย สำนวน เกมเรียงประโยคและเกมลัดไก่แข่งขันเขียนศัพท์ นอกจากนั้นมีการปฏิบัติ น้อย

ส่วนนักเรียนมีความเห็นว่าการใช้เกมประกอบการสอนทักษะการเขียนที่มีการปฏิบัติ มาก ได้แก่ เกมแข่งขันต่อคำภษิต คำพังเพย สำนวน นอกจากนั้นมีการปฏิบัติ น้อย

ส่วนเกมที่ครูเห็นว่ามี การปฏิบัติมาก แต่นักเรียนเห็นว่ามี การปฏิบัติ น้อย ได้แก่ เกม เรียงประโยค และเกมลัดไก่แข่งขันเขียนศัพท์

ตารางที่ 12 ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการนำเกมไปใช้ประกอบการสอนวิชาหลักภาษา

ข้อความ	ครู		ความหมาย	นักเรียน		ความหมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
เกมโออาพาสุก	1.93	0.79	น้อย	1.78	0.93	น้อย
เกมอักษรสามหมู่-ไตรยางศ์	2.53	0.83	มาก	2.33	1.02	น้อย
เกมคำเป็นคำตาย	2.66	0.80	มาก	2.51	1.00	มาก
เกมอักษรควบอักษรนำ	2.71	0.78	มาก	2.47	1.00	น้อย
เกมคำประสม	2.60	0.90	มาก	2.44	1.01	น้อย
เกมลักษณนาม	2.76	0.75	มาก	2.42	1.02	น้อย
รวม	2.53	0.31	มาก	2.33	0.27	น้อย

จากตารางที่ 12 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ครูและนักเรียนมีความเห็นไม่สอดคล้องกันเกี่ยวกับการใช้เกมในการสอนวิชาหลักภาษาคือ ครูมีความเห็นว่ามี การปฏิบัติมาก แต่ นักเรียนเห็นว่ามี การปฏิบัติ น้อย

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ เรียงตามลำดับค่ามัชฌิมเลขคณิต ครูมีความเห็นว่าการใช้ เกมประกอบการสอนวิชาหลักภาษา ที่มีการปฏิบัติมากได้แก่ เกมลักษณนาม เกมอักษรควบ อักษรนำ และเกมคำเป็นคำตาย เกมที่มีการปฏิบัติ น้อยได้แก่ เกมโออาพาสุก

ส่วนนักเรียนมีความเห็นว่าการใช้เกมประกอบการสอนวิชาหลักภาษาที่มีการปฏิบัติ มากคือ เกมคำเป็นคำตาย นอกจากนั้นมีการปฏิบัติ น้อย

ส่วนเกมที่ครูเห็นว่ามี การปฏิบัติมาก แต่ นักเรียนเห็นว่ามี การปฏิบัติ น้อยได้แก่ เกม อักษรสามหมู่-ไตรยางศ์ เกมอักษรควบอักษรนำ เกมคำประสม เกมลักษณนาม

ตารางที่ 13 ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการนำเกมไปใช้ประกอบการสอนวิชาวรรณคดี

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
เกมนางในวรรณคดี	2.32	0.86	น้อย	2.08	1.04	น้อย
เกมจับคู่ตัวละคร	2.69	0.83	มาก	2.37	1.05	น้อย
เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดี	2.78	0.86	มาก	2.57	0.98	มาก
เกมลูกหลงพ่อ	1.89	0.71	น้อย	1.82	0.86	น้อย
เกมมิตรสัมพันธ์	2.07	1.87	น้อย	2.14	1.02	น้อย
รวม	2.35	0.38	น้อย	2.20	0.29	น้อย

จากตารางที่ 13 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ทั้งครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าการใช้เกมในการสอนวิชาวรรณคดีมีการปฏิบัติน้อย

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามลำดับค่ามัชฌิมเลขคณิต ครูมีความเห็นว่าการใช้เกมในการสอนวิชาวรรณคดีที่มีการปฏิบัติมากคือ เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดีและเกมจับคู่ตัวละคร นอกจากนั้นมีการปฏิบัติน้อย

ส่วนนักเรียนมีความเห็นว่าการใช้เกมในการสอนวิชาวรรณคดีที่มีการปฏิบัติมากได้แก่ เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดี นอกจากนั้นมีการปฏิบัติน้อย

ส่วนเกมที่ครูเห็นว่ามีปฏิบัติมาก แต่นักเรียนเห็นว่ามีปฏิบัติได้แก่ เกมจับคู่ตัวละคร



ตารางที่ 14 ค่ามัธยิม เลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความเหมาะสมของเกม  
ที่นำมาใช้ประกอบการสอนทักษะการฟัง

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
เกมกระชิบ	2.63	0.86	มาก	2.68	0.87	มาก
เกมมาตามนัด	2.53	0.77	มาก	2.72	0.90	มาก
เกมลมเพลมพัด	2.14	0.74	น้อย	2.28	0.83	น้อย
เกมทำตามคำสั่ง	2.68	0.84	มาก	2.78	0.88	มาก
เกมเชื่อมซี่ปริศนา	2.15	0.83	น้อย	2.36	0.97	น้อย
รวม	2.43	0.26	น้อย	2.56	0.23	มาก

จากตารางที่ 14 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ครูและนักเรียนมีความเห็นไม่  
สอดคล้องกันเกี่ยวกับเกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนทักษะการฟังคือ ครูเห็นว่ามีความเหมาะสม  
น้อย แต่นักเรียนเห็นว่ามีความเหมาะสมมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามลำดับค่ามัธยิม เลขคณิต ครูมีความเห็นว่าเกมที่  
เหมาะสมที่จะนำมาสอนทักษะการฟังมากได้แก่ เกมทำตามคำสั่ง เกมกระชิบ และเกมมาตามนัด  
ส่วนเกมที่มีความเหมาะสมน้อยได้แก่ เกมเชื่อมซี่ปริศนา และเกมลมเพลมพัด

ส่วนนักเรียนมีความเห็นว่าเกมที่เหมาะสมที่จะนำมาสอนทักษะการฟังมากได้แก่ เกม  
ทำตามคำสั่ง เกมมาตามนัด และเกมกระชิบ ส่วนเกมที่มีความเหมาะสมน้อย ได้แก่ เกม  
เชื่อมซี่ปริศนา และเกมลมเพลมพัด

ตารางที่ 15 ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความเหมาะสมของเกม  
ที่นำมาใช้ประกอบการสอนทักษะการพูด

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
เกมแข่งขันการเล่าเรื่อง	2.93	0.74	มาก	3.01	0.80	มาก
เกมแข่งขันหาคำตรงกันข้าม	2.91	0.58	มาก	2.80	0.84	มาก
เกมคำสัมผัสคล้องจอง	3.00	0.58	มาก	2.98	0.82	มาก
เกมคำพังเพย คำภาษิต ส่วนวน	3.08	0.57	มาก	3.07	0.81	มาก
เกมกระซิบ	2.40	0.89	น้อย	2.35	0.90	น้อย
เกมแข่งขันพูดตัว ร,ล,ว คำควบล้ำ	3.10	0.64	มาก	3.02	0.93	มาก
รวม	2.90	0.26	มาก	2.87	0.27	มาก

จากตารางที่ 15 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่าทั้งครูและนักเรียนมีความเห็น  
สอดคล้องกันว่าเกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนทักษะการพูดมีความเหมาะสมมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามลำดับค่ามัชฌิมเลขคณิต ครูมีความเห็นว่าเกมที่  
เหมาะสมจะนำมาสอนทักษะการพูดมากได้แก่ เกมแข่งขันพูดตัว ร,ล,ว คำควบล้ำ เกมคำ  
พังเพย คำภาษิต ส่วนวน และเกมสัมผัสคล้องจอง ส่วนเกมที่มีความเหมาะสมน้อยได้แก่  
เกมกระซิบ

ส่วนนักเรียนมีความเห็นว่าเกมที่เหมาะสมจะนำมาสอนทักษะการพูดที่มีความเหมาะสม  
มากได้แก่ เกมคำพังเพย คำภาษิต ส่วนวน เกมแข่งขันพูดตัว ร,ล,ว คำควบล้ำ และเกม  
แข่งขันเล่าเรื่อง ส่วนเกมที่มีความเหมาะสมน้อยได้แก่ เกมกระซิบ

ตารางที่ 16 ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความเหมาะสมของเกม  
ที่นำมาใช้ประกอบการสอนทักษะการอ่าน

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
เกมผันเสียงวรรณยุกต์	2.76	0.75	มาก	2.98	0.86	มาก
เกมทำตามคำสั่ง	2.68	0.78	มาก	2.65	0.89	มาก
เกมแข่งขันอ่านตัว ร,ล,ว คำควบกล้ำ	3.00	0.78	มาก	3.03	0.91	มาก
เกมแข่งขันตกปลา	1.97	0.78	น้อย	1.96	0.91	น้อย
รวม	2.60	0.44	มาก	2.66	0.49	มาก

จากตารางที่ 16 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ทั้งครูและนักเรียนมีความเห็น  
สอดคล้องกันว่าเกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนทักษะการอ่านมีความเหมาะสมมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามลำดับค่ามัชฌิมเลขคณิต ครูและนักเรียนมีความ  
เห็นสอดคล้องกันว่าเกมที่เหมาะสมจะนำมาสอนทักษะการอ่านมากได้แก่ เกมแข่งขันอ่านตัว  
ร,ล,ว, คำควบกล้ำ เกมผันเสียงวรรณยุกต์ และเกมทำตามคำสั่ง ส่วนเกมที่มีความเหมาะสม  
น้อยได้แก่ เกมแข่งขันตกปลา



ตารางที่ 17 ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความเหมาะสมของเกม  
ที่นำมาใช้ประกอบการสอนทักษะการเขียน

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
เกมเรียงประโยค	2.82	0.78	มาก	2.89	0.82	มาก
เกมแข่งขันต่อภาพ	2.41	0.84	น้อย	2.38	0.91	น้อย
เกมออกไปให้จำ	2.52	0.79	มาก	2.63	0.93	มาก
เกมลากไม้แข่งขันเขียนคำศัพท์	2.71	0.80	มาก	2.81	0.91	มาก
เกมแข่งขันต่อคำพังเพย คำภาษิต สำนวน	3.06	0.69	มาก	3.05	0.88	มาก
รวม	2.70	0.26	มาก	2.75	0.26	มาก

จากตารางที่ 17 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ทั้งครูและนักเรียนมีความเห็น  
สอดคล้องกันว่าเกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนทักษะการเขียนมีความเหมาะสมมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามลำดับค่ามัชฌิมเลขคณิต ครูและนักเรียนมีความเห็น  
สอดคล้องกันว่าเกมที่เหมาะสมจะนำมาสอนทักษะการเขียนมากได้แก่ เกมแข่งขันต่อคำพังเพย  
คำภาษิต สำนวน เกมเรียงประโยค และเกมลากไม้แข่งขันเขียนคำศัพท์ ส่วนเกมที่มีความ  
เหมาะสมน้อยได้แก่ เกมแข่งขันต่อภาพ

ตารางที่ 18 ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความเหมาะสมของเกม  
ที่นำมาใช้ประกอบการสอนวิชาหลักภาษา

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
เกมโออาพาสุก	2.08	0.84	น้อย	2.26	0.89	น้อย
เกมอักษรสามหมู่-ไตรยางศ์	2.63	0.81	มาก	2.84	0.91	มาก
เกมคำเป็นคำตาย	2.71	0.84	มาก	2.95	0.84	มาก
เกมอักษรควบอักษรนำ	2.79	0.76	มาก	2.92	0.89	มาก
เกมคำประสม	2.72	0.79	มาก	2.84	0.91	มาก
เกมลักษณนาม	2.85	0.74	มาก	2.81	0.94	มาก
รวม	2.63	0.28	มาก	2.77	0.25	มาก

จากตารางที่ 18 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ทั้งครูและนักเรียนมีความเห็น  
สอดคล้องกันว่าเกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนวิชาหลักภาษามีความเหมาะสมมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามลำดับค่ามัชฌิมเลขคณิต ครูมีความเห็นว่าเกมที่  
เหมาะสมจะนำมาสอนวิชาหลักภาษามากได้แก่ เกมลักษณนาม เกมอักษรควบอักษรนำ และ  
เกมคำเป็นคำตาย ส่วนเกมที่มีความเหมาะสมน้อยคือ เกมโออาพาสุก

ส่วนนักเรียนมีความเห็นว่าเกมที่เหมาะสมจะนำมาสอนวิชาหลักภาษามากได้แก่  
เกมคำเป็นคำตาย เกมอักษรควบอักษรนำ และเกมคำประสม ส่วนเกมที่มีความเหมาะสม  
น้อยได้แก่ เกมโออาพาสุก

ตารางที่ 19 ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความเหมาะสมของเกม  
ที่นำมาใช้ประกอบการสอนนิชาวรรณคดี

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
เกมนางในวรรณคดี	2.45	0.88	น้อย	2.69	0.91	มาก
เกมจับคู่ตัวละคร	2.74	0.85	มาก	2.81	0.91	มาก
เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดี	2.77	0.85	มาก	2.96	0.88	มาก
เกมลูกหลงพ่อ	1.98	0.75	น้อย	2.21	0.86	น้อย
เกมมิตรสัมพันธ์	2.23	0.93	น้อย	2.61	0.95	มาก
รวม	2.43	0.34	น้อย	2.66	0.28	มาก

จากตารางที่ 19 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ครูและนักเรียนมีความเห็นไม่  
สอดคล้องกันเกี่ยวกับเกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนวรรณคดีคือ ครูมีความเห็นว่าเหมาะสม  
น้อย แต่นักเรียนเห็นว่าเหมาะสมมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ เรียงตามลำดับค่ามัชฌิมเลขคณิต ครูมีความเห็นว่าเกมที่  
เหมาะสมจะนำมาใช้ประกอบการสอนวรรณคดีมากได้แก่ เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดีและ  
เกมจับคู่ตัวละคร นอกจากนั้นมีความเหมาะสมน้อย

ส่วนนักเรียนมีความคิดเห็นว่าเกมที่เหมาะสมจะนำมาใช้ประกอบการสอนวรรณคดี  
มากได้แก่ เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดี เกมจับคู่ตัวละคร และเกมนางในวรรณคดี ส่วน  
เกมที่มีความเหมาะสมน้อยได้แก่ เกมลูกหลงพ่อ

ส่วนเกมที่ครูเห็นว่ามีความเหมาะสมน้อย แต่นักเรียนเห็นว่ามีความเหมาะสมมาก  
ได้แก่ เกมนางในวรรณคดี และเกมมิตรสัมพันธ์



ตารางที่ 20 ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการวัดและประเมินผล  
การใช้เกม

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
1. ครูแจ้งวิธีการวัดผลให้นักเรียน ทราบ	3.00	0.69	มาก	3.20	0.75	มาก
2. ครูแจ้งเกณฑ์การวัดผลให้นักเรียน ทราบ	3.13	0.59	มาก	3.23	0.76	มาก
3. ครูสังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม	3.20	0.62	มาก	3.09	0.77	มาก
4. ครูดูจากผลงานที่นักเรียนปฏิบัติ	3.35	0.50	มาก	3.28	0.68	มาก
5. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายผล การใช้เกม	2.63	0.77	มาก	2.51	0.90	มาก
6. ครูสรุปประเด็นและแง่คิดจากเกม	2.89	0.61	มาก	2.97	0.90	มาก
7. ครูให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการ ประเมินผลตนเองและเพื่อนร่วมชั้น	2.69	0.81	มาก	2.77	0.95	มาก
8. ครูวัดผลและประเมินผลเป็นประจำ และต่อเนื่อง	2.87	0.72	มาก	2.76	0.92	มาก
รวม	2.98	0.25	มาก	2.98	0.27	มาก

จากตารางที่ 20 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ทั้งครูและนักเรียนมีความเห็น  
สอดคล้องกันว่าการวัดและประเมินผลการใช้เกมมีการปฏิบัติมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามลำดับค่ามัชฌิมเลขคณิต ครูมีความเห็นว่าการวัด  
และประเมินผลการใช้เกมที่มีการปฏิบัติมากได้แก่ ครูดูจากผลงานที่นักเรียนปฏิบัติ ครูสังเกต  
จากการเข้าร่วมกิจกรรมและครูแจ้งเกณฑ์การวัดผลให้นักเรียนทราบ

ส่วนนักเรียนมีความเห็นว่าการวัดและประเมินผลการใช้เกมที่มีการปฏิบัติมากได้แก่  
ครูดูจากผลงานที่นักเรียนปฏิบัติ ครูแจ้งเกณฑ์การวัดผลให้นักเรียนทราบ และครูแจ้งวิธีการ  
วัดผลให้นักเรียนทราบ

ตารางที่ 21 คำนิยามเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความเหมาะสมของ  
จุดมุ่งหมายของการใช้บทบาทสมมุติ

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
1. เพื่อให้นักเรียนได้พบและรู้จักแก้ปัญหา ซึ่งอาจจะเกิดขึ้นได้ในอนาคต	3.07	0.63	มาก	3.19	0.76	มาก
2. เพื่อให้นักเรียนรู้จักคิดและสามารถ นำเหตุผลมาอภิปรายเพื่อประกอบการ ตัดสินใจปัญหา	3.04	0.61	มาก	3.23	0.71	มาก
3. เพื่อให้นักเรียนได้ทำงานเป็นกลุ่ม	3.35	0.56	มาก	3.25	0.73	มาก
4. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีวินัยในตนเอง	3.23	0.57	มาก	3.20	0.77	มาก
5. เพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียน มากขึ้น	3.30	0.52	มาก	3.27	0.71	มาก
6. เพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจเรื่อง ที่เรียนอย่างลึกซึ้ง	3.24	0.61	มาก	3.28	0.70	มาก
7. เพื่อลดความตึงเครียดของนักเรียน ขณะที่เรียน	3.19	0.65	มาก	3.17	0.82	มาก
8. เพื่อให้นักเรียนกล้าแสดงออก	3.34	0.66	มาก	3.34	0.75	มาก
9. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิด ริเริ่มสร้างสรรค์	3.36	0.56	มาก	3.25	0.77	มาก
รวม	3.24	0.12	มาก	3.24	0.05	มาก

จากตารางที่ 21 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ทั้งครูและนักเรียนมีความเห็น  
สอดคล้องกันว่าจุดมุ่งหมายของการใช้บทบาทสมมุติมีความเหมาะสมมาก



เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามลำดับคำมีชนิมเลขคณิต ครูมีความเห็นว่าจุดมุ่งหมายของการใช้บทบาทสมมุติที่มีความเหมาะสมมากได้แก่เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เพื่อให้นักเรียนได้ทำงานเป็นกลุ่มและเพื่อให้นักเรียนกล้าแสดงออก

ส่วนนักเรียนมีความเห็นว่า จุดมุ่งหมายของการใช้บทบาทสมมุติที่มีความเหมาะสมมากได้แก่ เพื่อให้ให้นักเรียนกล้าแสดงออก เพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจเรื่องที่เรียนอย่างลึกซึ้ง และเพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น

ตารางที่ 22 ค่ามัธยิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับวิธีดำเนินการใช้บทบาท  
สมมุติ

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
1. ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยเป็นผู้วางแผน และดำเนินการใช้บทบาทสมมุติ	2.68	0.74	มาก	2.78	0.57	มาก
2. ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยและนักเรียน เป็นผู้ดำเนินการใช้บทบาทสมมุติ	2.84	0.73	มาก	2.84	0.84	มาก
3. ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยร่วมกับครูใน หมวดวิชาวางแผนในการใช้บทบาท สมมุติ	2.24	0.76	น้อย	2.51	0.89	มาก
4. นักเรียนเป็นผู้ดำเนินการใช้บทบาท สมมุติโดยมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ	2.90	0.81	มาก	2.92	0.90	มาก
5. ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยแจ้งจุดประสงค์ และขั้นตอนในการดำเนินการแก่นักเรียน ทุกครั้งที่ใช้บทบาทสมมุติ	2.96	0.66	มาก	2.98	0.80	มาก
6. ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยใช้บทบาทสมมุติ ประกอบการสอนในชั้น						
นำเข้าสู่บทเรียน	2.53	0.84	มาก	2.94	0.92	มาก
ดำเนินการสอน	2.75	0.83	มาก	3.01	0.82	มาก
สรุปบทเรียน	2.86	0.75	มาก	2.92	0.88	มาก
7. สื่ออุปกรณ์ที่ครูใช้ในบทบาทสมมุติ						
เทปและเครื่องบันทึกเสียง	3.12	0.78	มาก	2.37	1.12	น้อย
รูปภาพ	2.79	0.80	มาก	2.51	1.03	มาก
โต๊ะเก้าอี้	2.91	0.79	มาก	2.44	1.01	น้อย

ตารางที่ 22 ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับวิธีดำเนินการใช้บทบาท  
สมมุติ (ต่อ)

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
ไมโครโฟน	2.73	0.96	มาก	2.49	1.17	น้อย
บัตรคำสั่ง	2.62	0.83	มาก	2.30	1.03	น้อย
8. เวลาในการใช้บทบาทสมมุติแต่ละ ครั้ง						
10 - 15 นาที	2.82	0.95	มาก	2.73	1.14	มาก
16 - 20 นาที	2.45	0.85	น้อย	2.43	0.94	น้อย
21 - 25 นาที	2.02	0.68	น้อย	2.25	0.83	น้อย
26 - 30 นาที	2.04	0.84	น้อย	2.14	0.99	น้อย
31 - 35 นาที	1.87	0.87	น้อย	1.96	1.07	น้อย
รวม	2.68	0.23	มาก	2.71	0.26	มาก

จากตารางที่ 22 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ทั้งครูและนักเรียนมีความเห็น  
สอดคล้องกันว่า วิธีดำเนินการใช้บทบาทสมมุติที่มีการปฏิบัติมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามลำดับค่ามัชฌิมเลขคณิต ครูและนักเรียนมีความ  
เห็นสอดคล้องกันว่า วิธีดำเนินการใช้บทบาทสมมุติที่มีการปฏิบัติมากได้แก่ ครูผู้สอนวิชาภาษา  
ไทยแจ้งจุดประสงค์และขั้นตอนในการดำเนินการแก่นักเรียนทุกครั้งที่ใช้บทบาทสมมุติ นักเรียน  
เป็นผู้ดำเนินการใช้บทบาทสมมุติโดยมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ และครูผู้สอนวิชาภาษาไทยและ  
นักเรียนเป็นผู้ดำเนินการใช้บทบาทสมมุติ และที่ครูเห็นว่าวิธีดำเนินการใช้บทบาทสมมุติที่มีการ  
ปฏิบัติน้อย แต่นักเรียนเห็นว่ามี การปฏิบัติมากคือ ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยร่วมกับครูในหมวดวิชา  
วางแผนในการใช้บทบาทสมมุติ



ครูผู้สอนเห็นว่าวิชาภาษาไทยใช้บทบาทสมมุติประกอบการสอนมากเป็นอันดับแรกคือ  
ชั้นสรุปทเรียน ส่วนนักเรียนเห็นว่ามากเป็นอันดับแรกคือในชั้นดำเนินการสอน

ส่วนสื่อและอุปกรณ์ที่ครูใช้ในบทบาทสมมุติมากเป็นอันดับแรกคือ เทปและเครื่องบันทึก  
เสียง ส่วนนักเรียนเห็นว่าสื่อและอุปกรณ์ที่ใช้มากคือรูปภาพ นอกจากนั้นมีการปฏิบัติน้อย

เวลาในการใช้บทบาทสมมุติแต่ละครั้งทั้งครูและนักเรียนเห็นว่ามากคือ 10-15 นาที  
นอกจากนั้นมีการปฏิบัติน้อย

ตารางที่ 23 ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรม

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
1. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการ เข้าร่วมกิจกรรม	3.08	0.62	มาก	3.11	0.71	มาก
2. นักเรียนสนใจเข้าร่วมกิจกรรมที่มี คะแนนและการวัดผล	2.72	0.80	มาก	2.60	0.92	มาก
3. นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมน้อยเพราะ ความกระตือรือร้น	2.06	0.75	น้อย	1.92	0.82	น้อย
4. นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมน้อยเพราะ คิดว่ากิจกรรมนั้นไม่มีประโยชน์	1.81	0.63	น้อย	1.67	0.77	น้อย
5. นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมน้อยเพราะ คิดว่าไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาใน บทเรียน	1.88	0.74	น้อย	1.65	0.79	น้อย
รวม	2.30	0.56	น้อย	2.19	0.66	น้อย

จากตารางที่ 23 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ทั้งครูและนักเรียนมีความเห็น  
สอดคล้องกันว่าการเข้าร่วมกิจกรรมน้อย

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามลำดับค่ามัชฌิมเลขคณิต ครูและนักเรียนมีความ  
เห็นสอดคล้องกันว่าการเข้าร่วมกิจกรรมที่มีการปฏิบัติมาก ได้แก่ นักเรียนมีความกระตือรือร้น  
ในการเข้าร่วมกิจกรรม และนักเรียนสนใจเข้าร่วมกิจกรรมที่มีคะแนนและการวัดผล นอกจากนี้  
นั้นมีการปฏิบัติน้อย

ตารางที่ 24 ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความเหมาะสมของเนื้อหา  
วิชาภาษาไทยที่ใช้บทบาทสมมุติประกอบการสอน

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
1. ครูนำบทบาทสมมุติมาประกอบการสอน ในเนื้อหาวิชาการใช้ภาษาด้าน						
การฟัง	2.87	0.69	มาก	3.13	0.83	มาก
การพูด	3.21	0.61	มาก	3.22	0.75	มาก
การอ่าน	2.81	0.70	มาก	2.98	0.84	มาก
การเขียน	2.52	0.83	มาก	2.83	0.95	มาก
2. ครูนำบทบาทสมมุติมาประกอบการสอน ในเนื้อหาวิชาหลักภาษา	2.20	0.73	น้อย	2.69	0.90	มาก
3. ครูนำบทบาทสมมุติมาประกอบการสอน ในเนื้อหาวิชาวรรณคดี	3.22	0.58	มาก	2.99	0.94	มาก
รวม	2.76	0.52	มาก	2.91	0.19	มาก

จากตารางที่ 24 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ทั้งครูและนักเรียนมีความเห็น  
สอดคล้องกันว่า เนื้อหาวิชาภาษาไทยที่ใช้บทบาทสมมุติมีความเหมาะสมมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามลำดับค่ามัชฌิมเลขคณิต ครูมีความเห็นว่า เนื้อหา  
วิชาภาษาไทยที่เหมาะสมแก่การใช้บทบาทสมมุติมากที่สุดได้แก่ การนำบทบาทสมมุติมาประกอบการ  
สอนวิชาวรรณคดี และวิชาการใช้ภาษาซึ่งได้แก่ การพูด และการฟัง ส่วนการใช้บทบาทสมมุติ  
ที่มีความเหมาะสมน้อยได้แก่วิชาหลักภาษาไทย

ส่วนนักเรียนมีความเห็นว่า เนื้อหาวิชาภาษาไทยที่เหมาะสมแก่การใช้บทบาทสมมุติ  
คือวิชาการใช้ภาษาได้แก่ การพูด การฟัง และวิชาวรรณคดี



ส่วนบทบาทสมมุติที่ครูเห็นว่ามีเหมาะสมน้อย แต่นักเรียนเห็นว่ามีเหมาะสม  
มากได้แก่ การนำบทบาทสมมุติมาประกอบการสอนในเนื้อหาวิชาหลักภาษา

ตารางที่ 25 ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการนำบทบาทสมมติไปใช้  
ประกอบการสอนทักษะการฟัง

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
ครูจัดบทบาทสมมติให้นักเรียน เป็นชาวบ้านฟังข่าวจากสถานีวิทยุ เพื่อจับใจความสำคัญ	2.56	0.71	มาก	2.24	1.01	น้อย
ครูจัดบทบาทสมมติให้นักเรียน เป็นประชาชนทั่วไปฟังคำปราศรัย ในโอกาสต่าง ๆ	2.34	0.79	น้อย	2.22	0.91	น้อย
ครูจัดบทบาทสมมติให้นักเรียนฟัง การทำขบวนการ	2.18	0.75	น้อย	2.03	0.95	น้อย
รวม	2.36	0.19	น้อย	2.16	0.12	น้อย

จากตารางที่ 25 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ทั้งครูและนักเรียนมีความเห็น  
สอดคล้องกันว่า การนำบทบาทสมมติไปใช้ประกอบการสอนทักษะการฟังมีการปฏิบัติ

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ เรียงตามลำดับค่ามัชฌิมเลขคณิต ครูมีความเห็นว่า การ  
นำบทบาทสมมติไปใช้ประกอบการสอนทักษะการฟังที่มีการปฏิบัติมากได้แก่ ครูจัดบทบาทสมมติ  
ให้นักเรียนเป็นชาวบ้านฟังข่าวจากสถานีวิทยุเพื่อจับใจความสำคัญ นอกจากนี้มีการปฏิบัติ

ส่วนนักเรียนมีความเห็นว่า การนำบทบาทสมมติไปใช้ประกอบการสอนทักษะการฟัง  
มีการปฏิบัติ

ส่วนบทบาทสมมติที่ครูเห็นว่ามี

ตารางที่ 24 ค่าดัชนีเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความเหมาะสมของเนื้อหา  
วิชาภาษาไทยที่ใช้บทบาทสมมุติ

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นพิธีกร ในงานแต่งงาน กล่าวคำแนะนำ กล่าวต้อนรับ และกล่าวขอบคุณ	2.69	0.70	มาก	2.33	1.03	น้อย
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียน เป็นนักข่าวสัมภาษณ์บุคคลสำคัญ	2.55	0.78	มาก	2.21	1.02	น้อย
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียน เข้าเฝ้าพระมหากษัตริย์ฝึกการ ใช้คำราชาศัพท์และระดับภาษา	2.11	0.79	น้อย	2.22	1.03	น้อย
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็น พนักงานขายของโฆษณาสินค้า	2.70	0.74	มาก	2.16	0.96	น้อย
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็น โฆษกวิทยุ โทรทัศน์ ในการจัด รายการต่าง ๆ	2.62	0.78	มาก	2.13	1.02	น้อย
รวม	2.53	0.24	มาก	2.20	0.05	น้อย

จากตารางที่ 26 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ครูและนักเรียนมีความเห็นไม่  
สอดคล้องกันเกี่ยวกับการนำบทบาทสมมุติไปใช้ประกอบการสอนทักษะการพูดคือ ครูมีความเห็น  
ว่ามีการปฏิบัติมาก แต่นักเรียนเห็นว่ามีการปฏิบัติน้อย

ส่วนบทบาทสมมุติที่ทั้งครูและนักเรียนเห็นว่ามีการปฏิบัติน้อยได้แก่ ครูจัดบทบาทสมมุติ  
ให้นักเรียนเข้าเฝ้าพระมหากษัตริย์ฝึกการใช้ราชาศัพท์ และระดับภาษา



ตารางที่ 27 ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการนำบทบาทสมมุติไปใช้  
ประกอบการสอนทักษะการอ่าน

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็น นักอ่านข่าวประจำสถานีโทรทัศน์	2.73	0.68	มาก	2.10	1.04	น้อย
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็น ตัวแทนอ่านคำถวายพระพรในโอกาส วันเฉลิมพระชนมพรรษา	2.30	0.72	น้อย	2.18	1.02	น้อย
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็น ตัวแทนหาเสียงเลือกตั้งเพื่ออ่าน ข้อความในใบปลิว ใบโฆษณา แล้ว วิเคราะห์ข้อความนั้น	2.35	0.76	น้อย	2.05	1.01	น้อย
รวม	2.46	0.24	น้อย	2.14	0.08	น้อย

จากตารางที่ 27 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ทั้งครูและนักเรียนมีความเห็น  
สอดคล้องกันว่าการนำบทบาทสมมุติไปใช้ประกอบการสอนทักษะการอ่านมีการปฏิบัติ

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามลำดับค่ามัชฌิมเลขคณิต ครูมีความเห็นว่าการนำ  
บทบาทสมมุติไปใช้ประกอบการสอนทักษะการอ่านที่มีการปฏิบัติมากได้แก่ ครูจัดบทบาทสมมุติ  
ให้นักเรียนเป็นนักอ่านข่าวประจำสถานีโทรทัศน์ นอกจากนั้นมีการปฏิบัติ

ส่วนนักเรียนมีความเห็นว่าการนำบทบาทสมมุติไปใช้ประกอบการสอนทักษะการอ่าน  
มีการปฏิบัติ

ส่วนบทบาทสมมุติที่ครูเห็นว่ามี

ตารางที่ 28 ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการนำบทบาทสมมุติไปใช้  
ประกอบการสอนทักษะการเขียน

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวแทน ขายสินค้าและเขียนจดหมายธุรกิจเพื่อ ติดต่อดี้อขาย	2.72	0.81	มาก	2.27	0.94	น้อย
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นบุคคล สำคัญเขียนคำแถลงการณ์ คำเชิญชวน และประกาศต่าง ๆ	2.41	0.81	น้อย	2.19	0.94	น้อย
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นบุคคล ทั่วไปเขียนคำขวัญในวันพ่อ วันแม่ วันครู วันเด็ก	3.24	0.59	มาก	2.91	0.92	มาก
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นบุคคล ต่าง ๆ เช่น ทหาร ตำรวจ พลเรือน เขียนคำอวยพรในโอกาสต่าง ๆ	2.60	0.82	มาก	2.20	0.96	น้อย
รวม	2.79	0.32	มาก	2.42	0.31	น้อย

จากตารางที่ 28 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ครูและนักเรียนมีความเห็นไม่  
สอดคล้องกันเกี่ยวกับการนำบทบาทสมมุติไปใช้ประกอบการสอนทักษะการเขียน คือครูมีความ  
เห็นว่ามี การปฏิบัติมาก แต่นักเรียนเห็นว่ามี การปฏิบัติ น้อย

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามลำดับค่ามัชฌิมเลขคณิต ครูมีความเห็นว่า การนำ  
บทบาทสมมุติไปใช้ประกอบการสอนทักษะการเขียนที่มีการปฏิบัติมาก ได้แก่ ครูจัดบทบาทสมมุติ  
ให้นักเรียนเป็นบุคคลทั่วไปเขียนคำขวัญในวันพ่อ วันแม่ วันครู วันเด็ก ครูจัดบทบาทสมมุติให้

นักเรียนเป็นผู้สมัครงาน เขียนจดหมายสมัครงาน และครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวแทนขายสินค้าและเขียนจดหมายธุรกิจเพื่อติดต่อซื้อขาย ส่วนบทบาทสมมุติที่มีการปฏิบัติน้อยได้แก่ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นบุคคลสำคัญเขียนคำแถลงการณ์ คำเชิญชวน และประกาศต่าง ๆ

ส่วนนักเรียนมีความเห็นว่า การนำบทบาทสมมุติไปใช้ประกอบการสอนทักษะการเขียนที่มีการปฏิบัติมากได้แก่ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นบุคคลทั่วไป เขียนคำขวัญในวันพ่อ วันแม่ วันครู วันเด็ก และครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นผู้สมัครงาน เขียนจดหมายสมัครงาน นอกจากนั้นมีการปฏิบัติน้อย

ส่วนบทบาทสมมุติที่ครูเห็นว่ามีการปฏิบัติมาก แต่นักเรียนเห็นว่ามีการปฏิบัติน้อยได้แก่ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวแทนขายสินค้าแล้วเขียนจดหมายธุรกิจเพื่อติดต่อซื้อขายและครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นบุคคลต่าง ๆ เป็นทหาร ตำรวจ พลเรือน เขียนคำอวยพรในโอกาสต่าง ๆ



ตารางที่ 29 ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการนำบทบาทสมมุติไปใช้  
ประกอบการสอนวิชาหลักภาษา

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นผู้ทรง คุณวุฒิทางภาษาไทย ร่วมตัดสินตอบปัญหา วิชาหลักภาษาเกี่ยวกับชนิดของคำ						
ประโยชน์ ราชศัพท์	2.11	0.84	น้อย	2.25	1.02	น้อย
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นผู้ถือกร ในการตอบปัญหาเกี่ยวกับการใช้เครื่อง หมายวรรคตอน						
หมายวรรคตอน	2.28	0.86	น้อย	2.18	0.96	น้อย
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นผู้ทรง คุณวุฒิทางภาษาไทย ร่วมอภิปรายปัญหา การสะกดคำ การอ่านคำ						
การสะกดคำ การอ่านคำ	2.20	0.81	น้อย	2.20	0.96	น้อย
รวม	2.20	1.09	น้อย	2.21	0.04	น้อย

จากตารางที่ 29 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ทั้งครูและนักเรียนมีความเห็น  
สอดคล้องกันว่า การนำบทบาทสมมุติไปใช้ประกอบการสอนวิชาหลักภาษามีการปฏิบัติน้อย

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามลำดับค่ามัชฌิมเลขคณิต ครูและนักเรียนมีความ  
เห็นสอดคล้องกันว่า การนำบทบาทสมมุติไปใช้ประกอบการสอนวิชาหลักภาษามีการปฏิบัติ  
ทุกข้อ

ตารางที่ 30 ค่ามัธยฐานเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการนำบทบาทสมมุติไปใช้  
ประกอบการสอนวิชาวรรณคดี

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัว ละครในเรื่องต่าง ๆ ในวรรณคดี เช่น เรื่องพระอภัยมณี ขุนช้างขุนแผน ราม เกียรติ์ สามก๊ก	2.89	0.79	มาก	2.64	1.01	มาก
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัว ละครในเรื่องสั้นต่าง ๆ เช่น เศรษฐ- ศาสตร์ในห้องแถว ศิลปินเอก แข่งหนัง ตะลุง นิด ๆ หน่อย ๆ	2.94	0.69	มาก	2.56	1.00	มาก
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัว ละครในนิทานนิยาย บทละครวิทยุ เช่น นิทานเทียบสุภาพศ ผู้ชนะสิบทิศ	2.98	0.75	มาก	2.37	1.82	น้อย
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็น ประชาชนชาวเมืองเหนือ เข้าร่วม พิธีทำขวัญและเรียกขวัญ	2.27	0.86	น้อย	2.04	0.95	น้อย
รวม	2.77	0.34	มาก	2.40	0.27	น้อย

จากตารางที่ 30 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ครูและนักเรียนมีความเห็นไม่  
สอดคล้องกันเกี่ยวกับการนำบทบาทสมมุติไปใช้ประกอบการสอนวิชาวรรณคดี คือครูมีความเห็น  
ว่ามีการปฏิบัติมาก แต่นักเรียนเห็นว่ามีการปฏิบัติน้อย

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามลำดับค่ามัธยฐานเลขคณิต ครูมีความเห็นว่า การนำ บทบาทสมมุติไปใช้ประกอบการสอนวิชาวรรณคดีที่มีการปฏิบัติมาก ได้แก่ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวละครในนิทาน นิยาย บทละครวิทยุ เช่น นิทานเหียบสุภามิต ผู้ชนะสิบทิศ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวละครในเรื่องสั้นต่าง ๆ เช่น เศรษฐศาสตร์ในห้องแถว ศิลปินเอก แข่งหนังตะลุง นิด ๆ หน่อย ๆ และครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวละครในเรื่องต่าง ๆ ในวรรณคดี เช่น เรื่องพระอภัยมณี ขุนช้างขุนแผน รามเกียรติ์ สามก๊ก ส่วนบทบาทสมมุติที่มีการปฏิบัติน้อย ได้แก่ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นประชาชนชาวเมืองเหนือ เข้าร่วมพิธีทำขวัญและเรียกขวัญ

ส่วนนักเรียนมีความเห็นว่า การนำบทบาทสมมุติไปใช้ประกอบการสอนวิชาวรรณคดีที่มีการปฏิบัติมาก ได้แก่ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวละครในเรื่องต่าง ๆ ในวรรณคดี เช่น เรื่องพระอภัยมณี ขุนช้างขุนแผน รามเกียรติ์ สามก๊ก และครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวละครในเรื่องสั้นต่าง ๆ เช่น เศรษฐศาสตร์ในห้องแถว ศิลปินเอก แข่งหนังตะลุง นิด ๆ หน่อย ๆ นอกจากนั้นมีการปฏิบัติน้อย

ส่วนบทบาทสมมุติที่ครูเห็นว่ามีการปฏิบัติมาก แต่นักเรียนเห็นว่ามีการปฏิบัติน้อย ได้แก่ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวละครใน นิทาน นิยาย บทละครวิทยุ เช่น นิทานเหียบสุภามิต ผู้ชนะสิบทิศ



ตารางที่ 31 คำมีชนิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความเหมาะสมของบทบาทสมมุติที่นำมาใช้ประกอบการสอนทักษะการฟัง

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นชาวบ้าน ฟังข่าวจากสถานีวิทยุ เพื่อจับใจความ สำคัญ	2.69	0.68	มาก	2.86	0.87	มาก
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็น ประชาชนทั่วไปเป็นผู้ฟังคำปราศรัยใน โอกาสต่าง ๆ	2.54	0.71	มาก	2.73	0.87	มาก
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนฟังการ ทำขบวนการในงานบวช	2.38	0.76	น้อย	2.56	0.89	มาก
รวม	2.54	0.16	มาก	2.72	0.15	มาก

จากตารางที่ 31 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ทั้งครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าบทบาทสมมุติที่นำมาใช้ประกอบการสอนทักษะการฟังมีความเหมาะสมมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามลำดับคำมีชนิมเลขคณิต ครูมีความเห็นว่าบทบาทสมมุติที่เหมาะสมจะนำมาสอนทักษะการฟังมากได้แก่ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นชาวบ้านฟังข่าวจากสถานีวิทยุเพื่อจับใจความสำคัญ และครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นประชาชนทั่วไปเป็นผู้ฟังคำปราศรัยในโอกาสต่าง ๆ ส่วนบทบาทสมมุติที่มีความเหมาะสมน้อยได้แก่ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนฟังการทำขบวนการในงานบวช

ส่วนนักเรียนมีความเห็นว่าบทบาทสมมุติที่เหมาะสมจะนำมาสอนทักษะการฟังมากได้แก่ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นชาวบ้านฟังข่าวจากสถานีวิทยุเพื่อจับใจความสำคัญ ครูจัด

บทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นประชาชนทั่วไปเป็นผู้ฟังคำปราศรัยในโอกาสต่าง ๆ และครูจัด  
บทบาทสมมุติให้นักเรียนฟังการทำวิทยุภาคในงานบวช

ส่วนบทบาทสมมุติที่ครูเห็นว่ามีความเหมาะสมน้อย แต่นักเรียนเห็นว่ามีความเหมาะสม  
มากได้แก่ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนมีการทำวิทยุภาคในงานบวช

ตารางที่ 32 ค่ามัธยิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความเหมาะสมของบทบาทสมมุติที่นำมาใช้ประกอบการสอนทักษะการพูด

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นพิธีกร ในงานแต่งงาน กล่าวคำแนะนำ กล่าว ต้อนรับ และกล่าวขอบคุณ	2.87	0.69	มาก	2.71	0.94	มาก
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นนักข่าว สัมภาษณ์บุคคลสำคัญ	2.79	0.71	มาก	2.80	0.90	มาก
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเข้าเฝ้า พระมหากษัตริย์ฝึกการใช้ราชาศัพท์และ ระดับภาษา	2.39	0.81	น้อย	2.93	0.91	มาก
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็น พนักงานขายของพูดโฆษณาสินค้า	2.86	0.61	มาก	2.67	0.88	มาก
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็น โฆษกวิทยุ โทรทัศน์ ในการจัด รายการต่าง ๆ	2.79	0.64	มาก	2.76	0.97	มาก
รวม	2.74	0.20	มาก	2.76	0.11	มาก

จากตารางที่ 32 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ทั้งครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าบทบาทสมมุติที่นำมาใช้ประกอบการสอนทักษะการพูดมีความเหมาะสมมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ เรียงตามลำดับค่ามัธยิมเลขคณิต ครูมีความเห็นว่าบทบาทสมมุติที่เหมาะสมจะนำมาสอนทักษะการพูดมากได้แก่ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นพิธีกรในงานแต่งงาน กล่าวคำแนะนำ กล่าวต้อนรับ และกล่าวขอบคุณ ครูจัดบทบาทสมมุติให้



ให้นักเรียนเป็นพนักงานขายของชุดโฆษณาสินค้า และครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นโฆษกวิทยุโทรทัศน์ในการจัดรายการต่าง ๆ ส่วนบทบาทสมมุติที่มีความเหมาะสมน้อยได้แก่ ครูจัดบทบาทสมมุติให้เข้าเฝ้าพระมหากษัตริย์ฝึกการใช้คำราชาศัพท์และระดับภาษา

ส่วนนักเรียนมีความเห็นว่าบทบาทสมมุติที่เหมาะสมจะนำมาสอนทักษะการพูดมากได้แก่ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นนักข่าวสัมภาษณ์บุคคลสำคัญ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นพิธีกรในงานแต่งงาน กล่าวคำแนะนำ กล่าวต้อนรับ และกล่าวคำขอบคุณ

ส่วนบทบาทสมมุติที่ครูเห็นว่ามีความเหมาะสมน้อย แต่นักเรียนเห็นว่าเหมาะสมมากได้แก่ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเข้าเฝ้าพระมหากษัตริย์ฝึกการใช้ราชาศัพท์และระดับภาษา

ส่วนบทบาทสมมุติที่ครูเห็นว่ามีความเหมาะสมน้อย นักเรียนเห็นว่าเหมาะสมมากได้แก่ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเข้าเฝ้าพระมหากษัตริย์ ฝึกการใช้คำราชาศัพท์และระดับภาษา

ตารางที่ 33 ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความเหมาะสมของบทบาทสมมุติที่นำมาใช้ประกอบการสอนทักษะการอ่าน

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นนัก ข่าวประจำสถานีโทรทัศน์	2.85	0.67	มาก	2.79	0.89	มาก
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัว แทนอ่านคำถวายพระพรในโอกาสวัน เฉลิมพระชนมพรรษา	2.57	0.72	มาก	2.82	0.93	มาก
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นผู้แทน หาเสียงเลือกตั้งเพื่ออ่านข้อความในใบ ปลิว ในใบโฆษณา แล้ววิเคราะห์ ข้อความนั้น	2.62	0.68	มาก	2.59	0.95	มาก
รวม	2.68	0.18	มาก	2.73	0.13	มาก

จากตารางที่ 33 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ทั้งครูและนักเรียนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าบทบาทสมมุติที่นำมาใช้ประกอบการสอนทักษะการอ่านมีความเหมาะสมมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามลำดับค่ามัชฌิมเลขคณิต ครูมีความเห็นว่าบทบาทสมมุติที่เหมาะสมจะนำมาสอนทักษะการอ่านมากได้แก่ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นนักอ่านข่าวประจำสถานีโทรทัศน์ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นผู้แทนหาเสียงเลือกตั้งเพื่ออ่านข้อความในใบปลิว ในใบโฆษณา แล้ววิเคราะห์ข้อความนั้น และจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวแทนอ่านคำถวายพระพรในโอกาสเฉลิมพระชนมพรรษา

ส่วนนักเรียนมีความเห็นว่าบทบาทสมมุติที่เหมาะสมจะนำมาสอนทักษะการอ่านมากได้แก่ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวแทนอ่านคำถวายพระพรในโอกาสเฉลิมพระชนม-

พรรษา ครูจิตบเทาสมมุติให้นักเรียนเป็นนักอ่านข่าวประจำสถานีโทรทัศน์ และครูจิตบเทาสมมุติให้นักเรียนหาเสียงเลือกตั้งเพื่ออ่านข้อความในใบปลิว ในใบโฆษณา แล้ววิเคราะห์ข้อความนั้น



ตารางที่ 34 คำขวัญนิมิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความเหมาะสมของบทบาท  
สมมุติที่นำมาใช้ประกอบการสอนทักษะการเขียน

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวแทน ขายสินค้าและเขียนจดหมายธุรกิจเพื่อติด ต่อซื้อขาย	2.76	0.75	มาก	2.70	0.85	มาก
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นบุคคล สำคัญเขียนคำแถลงการณ์ คำเชิญชวน และประกาศต่าง ๆ	2.59	0.83	มาก	2.66	0.88	มาก
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นผู้สมัคร งานเขียนจดหมายสมัครงาน	3.06	0.73	มาก	2.92	0.85	มาก
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นบุคคล ทั่วไปเขียนคำขวัญในวันพ่อ วันแม่ วันครู วันเด็ก	3.27	0.55	มาก	3.11	0.78	มาก
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นบุคคล ต่าง ๆ เช่น ทหาร ตำรวจ พลเรือน เขียนคำอวยพรในโอกาสต่าง ๆ	2.72	0.77	มาก	2.60	0.89	มาก
รวม	2.88	0.28	มาก	2.80	0.21	มาก

จากตารางที่ 34 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ทั้งครูและนักเรียนมีความเห็น  
สอดคล้องกันว่าบทบาทสมมุติที่นำมาใช้ประกอบการสอนทักษะการเขียนมีความเหมาะสมมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามลำดับคำขวัญนิมิต ครูมีความเห็นว่าบทบาท  
สมมุติที่เหมาะสมจะนำมาสอนทักษะการเขียนมากได้แก่ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็น

บุคคลทั่วไปเขียนคำขวัญในวันพ่อ วันแม่ วันครู วันเด็ก ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นผู้สมัครงานเขียนจดหมายสมัครงาน และครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวแทนขายสินค้าและเขียนจดหมายธุรกิจเพื่อติดต่อดีงชาย

ส่วนนักเรียนมีความเห็นว่า บทบาทสมมุติที่เหมาะสมจะนำมาใช้ประกอบการสอนทักษะการเขียนมากได้แก่ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นบุคคลทั่วไปเขียนคำขวัญในวันพ่อ วันแม่ วันครู วันเด็ก ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นผู้สมัครงานเขียนจดหมายสมัครงาน และครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวแทนขายสินค้าและเขียนจดหมายธุรกิจเพื่อติดต่อดีงชาย

ตารางที่ 35 ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความเหมาะสมของบทบาทสมมุติที่นำมาใช้ประกอบการสอนวิชาหลักภาษา

ข้อความ	ครู		ความหมาย	นักเรียน		ความหมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางภาษาไทย ร่วมตัดสินตอบปัญหาวิชาหลักภาษาเกี่ยวกับชนิดของคำประโยค ราชาศัพท์	2.41	0.89	น้อย	2.80	0.92	มาก
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นผู้ถือกรในการตอบปัญหาเกี่ยวกับเครื่องหมายวรรคตอน	2.41	0.81	น้อย	2.72	0.84	มาก
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางภาษาไทย ร่วมอภิปรายปัญหาการสะกดคำ การอ่านคำ	2.45	0.83	น้อย	2.76	0.91	มาก
รวม	2.42	0.82	น้อย	2.76	0.04	มาก

จากตารางที่ 35 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ครูและนักเรียนมีความเห็นไม่สอดคล้องกันเกี่ยวกับบทบาทสมมุติที่นำมาใช้ประกอบการสอนวิชาหลักภาษา คือครูมีความเห็นว่ามีความเหมาะสมน้อย แต่นักเรียนเห็นว่ามีความเหมาะสมมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ เรียงตามลำดับค่ามัชฌิมเลขคณิตครูมีความเห็นว่าบทบาทสมมุติที่เหมาะสมจะนำมาสอนวิชาหลักภาษามีความเหมาะสมน้อยทุกข้อ

ส่วนนักเรียนเห็นว่าบทบาทสมมุติที่เหมาะสมจะนำมาสอนวิชาหลักภาษาที่มีความเหมาะสมมากได้แก่ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางภาษาไทยร่วมกันตัดสินการตอบปัญหาวิชาหลักภาษาเกี่ยวกับชนิดของคำ ประโยค และราชาศัพท์ ครูจัดบทบาท



สมมุติให้นักเรียนเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางภาษาไทย ร่วมอภิปรายปัญหาการสะกดคำ การอ่านคำ และครูจับทบทวนสมมุติให้นักเรียนเป็นพิธีกรในการตอบปัญหาเกี่ยวกับเครื่องหมายวรรคตอน

ตารางที่ 36 ค่ามัธยิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความเหมาะสมของบทบาทสมมุติที่นำมาใช้ประกอบการสอนวิชาวรรณคดี

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัว ละครในเรื่องต่าง ๆ ในวรรณคดี เช่น พระอภัยมณี ชุนช้างขุนแผน รามเกียรติ์ สามก๊ก	2.99	0.73	มาก	2.80	0.91	มาก
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัว ละครในเรื่องสั้นต่าง ๆ เช่น เศรษฐ- ศาสตร์ในห้องแถว ศิลปินเอก แข่ง หนังตะลุง นิด ๆ หน่อย ๆ	3.05	0.73	มาก	3.10	0.81	มาก
ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็น ประชาชนชาวเหนือ เข้าร่วมในพิธี ทำขวัญและเรียกขวัญ	2.51	0.89	มาก	2.54	0.92	มาก
รวม	2.91	0.27	มาก	2.86	0.24	มาก

จากตารางที่ 36 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ทั้งครูและนักเรียนมีความเห็น  
สอดคล้องกันว่าบทบาทสมมุติที่นำมาใช้ประกอบการสอนวิชาวรรณคดีมีความเหมาะสมมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามลำดับค่ามัธยิมเลขคณิต ครูและนักเรียนมีความ  
เห็นสอดคล้องกันว่าบทบาทสมมุติที่เหมาะสมจะนำมาสอนวิชาวรรณคดีที่มีความเหมาะสมมาก  
ได้แก่ ครูจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวละครในเรื่องสั้นต่าง ๆ เช่น เศรษฐศาสตร์ใน  
ห้องแถว ศิลปินเอก แข่งหนังตะลุง นิด ๆ หน่อย ๆ

ตารางที่ 37 ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการวัดและประเมินผล  
การใช้บทบาทสมมุติ

ข้อความ	ครู		ความ หมาย	นักเรียน		ความ หมาย
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
1. ครูแจ้งวิธีการวัดผลให้นักเรียน ทราบ	3.24	0.58	มาก	3.25	0.73	มาก
2. ครูแจ้งเกณฑ์การวัดผลให้นักเรียน ทราบ	3.21	0.59	มาก	3.20	0.76	มาก
3. ครูสังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม	3.37	0.58	มาก	3.05	0.76	มาก
4. ครูดูจากผลงานที่นักเรียนปฏิบัติ	3.35	0.58	มาก	3.25	0.74	มาก
5. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายผล การใช้บทบาทสมมุติ	2.90	0.74	มาก	2.61	0.90	มาก
6. ครูสรุปประเด็นและแง่คิดจากบทบาท สมมุติ	2.85	0.74	มาก	2.99	0.86	มาก
7. ครูให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการ ประเมินผลตนเองและเพื่อนร่วมชั้น	2.77	0.71	มาก	2.75	0.92	มาก
8. ครูวัดผลและประเมินผลเป็นประจำ และต่อเนื่อง	3.01	0.70	มาก	2.99	0.92	มาก
รวม	3.09	0.23	มาก	2.99	0.24	มาก

จากตารางที่ 37 เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมพบว่า ทั้งครูและนักเรียนมีความเห็น  
สอดคล้องกันว่าการวัดประเมินผลการใช้บทบาทสมมุติที่มีการปฏิบัติมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามลำดับค่ามัชฌิมเลขคณิตครูมีความเห็นว่าการวัด  
ประเมินผลการใช้บทบาทสมมุติที่มีการปฏิบัติมากได้แก่ ครูสังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม



ครูดูจากผลงานที่นักเรียนปฏิบัติ และแจ้งวิธีการวัดผลให้นักเรียนทราบ

ส่วนนักเรียนเห็นว่าการวัดและประเมินผลที่มีการปฏิบัติมากได้แก่ ครูดูจากผลงานที่นักเรียนปฏิบัติ ครูแจ้งวิธีการวัดผลให้นักเรียนทราบ และครูแจ้งเกณฑ์การวัดผลให้นักเรียนทราบ

### ตอนที่ 3 ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการรวบรวมความถี่ของข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหา และข้อเสนอแนะในการใช้เกมและบทบาทสมมุติในการสอนวิชาภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้นที่ให้ครูตอบแบบสอบถามปลายเปิดนั้น มีครูตอบแบบสอบถามมาเพียง 40 คนเท่านั้น แต่ ละคนมีความเห็นแตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงได้รวบรวมและสรุปผลได้ดังนี้

#### 1. ปัญหาเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายของการใช้เกม

1.1 ครูมีความเห็นว่านักเรียนยังไม่ค่อยเข้าใจจุดมุ่งหมายของการใช้เกม (7 คน)

1.2 จุดมุ่งหมายของเกมบางข้อไม่สามารถนำมาปฏิบัติได้ (7 คน)

#### ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายของการใช้เกม

1.1 ครูควรอธิบายถึงจุดมุ่งหมาย หลักเกณฑ์ของเกมแก่นักเรียนทุกครั้ง อย่างละเอียด (8 คน)

1.2 ครูผู้สอนควรที่จะต้องปรึกษารื้อกับครูอาจารย์ในหมวดก่อนจึงค่อย ลงมือปฏิบัติในการใช้เกม (8 คน)

#### 2. ปัญหาเกี่ยวกับวิธีดำเนินการใช้เกม

2.1 ครูขาดทักษะในการใช้เกม (20 คน)

2.2 ขาดอุปกรณ์เกี่ยวกับการเล่นเกม (19 คน)

2.3 สถานที่สำหรับเล่นเกมคับแคบ (19 คน)

2.4 เวลามีน้อยไม่เหมาะที่จะเล่นเกม (17 คน)

2.5 ในกลุ่มครูผู้สอนบางครั้งไม่ได้ตกลงกันก่อนที่จะเล่นเกมทำให้เกิดความ วุ่นวาย (16 คน)

#### ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับวิธีดำเนินการใช้เกม

2.1 ครูควรอธิบายถึงวิธีดำเนินการใช้เกมให้กับนักเรียนเข้าใจเสียก่อน (14 คน)

2.2 ควรจัดอบรมครูเกี่ยวกับวิธีการสอน และการใช้อุปกรณ์การสอน (11 คน)

2.3 ครูควรเป็นผู้วางแผนการใช้เกมร่วมกับนักเรียน (9 คน)

24. ครูควรให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด และวิธีการเล่นเกมไม่ยุ่งยาก สะดวก ในการจัดหาอุปกรณ์ และสถานที่ (8 คน)
- 2.5 เกมควรเป็นเกมที่นักเรียนส่วนใหญ่มีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรม (8 คน)
- 2.6 ด้านสถานที่ในการเล่น เกม ควรจัดในห้องภาษาไทย ห้องโสตทัศนศึกษา และห้องประชุม (7 คน)
3. ปัญหาเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรม
  - 3.1 จำนวนนักเรียนในห้องมีมากถึง 50-55 คน นักเรียนจึงไม่สามารถ เล่นเกมได้ครบทุกคน (11 คน)
  - 3.2 นักเรียนขาดระเบียบวินัย ไม่เคารพกฎ กติกา ของการเล่น เล่นเพื่่อมุ่งจะเอาชนะเพียงอย่างเดียว และบางครั้งส่งเสียงดัง ทำให้รบกวน ห้องข้างเคียง (9 คน)
  - 3.3 เด็กนักเรียนบางคนไม่กล้าแสดงออก โดยเฉพาะนักเรียนที่มีปัญหาด้านการพูด ไม่กล้าแสดงออกเพราะกลัวเพื่อนล้อเลียน (8 คน)

#### ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรม

- 3.1 ครูควรเน้น กติกา การเล่น ทุกครั้ง และยึดถือเรื่องระเบียบวินัยเป็น สำคัญ (8 คน)
- 3.2 การจัดเกมแต่ละครั้งควรมีการให้คะแนนด้วย (7 คน)
- 3.3 ครูควรหาสถานที่ที่เหมาะสมในการเล่น เกม เช่น ห้องภาษาไทย ห้อง โสตทัศนศึกษา เพื่อจะได้ไม่รบกวนห้องข้างเคียง (7 คน)
4. ปัญหาเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาภาษาไทยที่ใช้เกมประกอบการสอน
  - 4.1 เนื้อหาวิชาภาษาไทยในหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบไปด้วย เนื้อหาทางหลักภาษา การใช้ภาษา และวรรณคดี ซึ่งมีเนื้อหามาก (14 คน)
  - 4.2 เวลาในการสอนภาษาไทยมีน้อยมีเพียงสัปดาห์ละ 4 คาบ (12 คน)
  - 4.3 เนื้อหาวิชาภาษาไทยไม่เหมาะที่จะนำมาเกมมาประกอบการสอน และถ้า ครูใช้เกมประกอบการสอนบ่อยครั้ง ก็จะทำให้การสอนของครูสอนไม่ทัน (12 คน)



ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาภาษาไทยที่ใช้เกมประกอบการสอน

- 4.1 ครูควรพิจารณาเนื้อหาภาษาไทยที่เหมาะสมจะใช้เกมประกอบการสอน โดยพิจารณาด้านเนื้อหา เวลา และประโยชน์ที่จะได้รับ (10 คน)
- 4.2 ครูควรมอบหมายให้นักเรียนช่วยกันจัดทำเกมเพื่อนักเรียนจะได้ไม่เกิดความเบื่อหน่าย (10 คน)
- 4.3 ในหนังสือคู่มือครูควรมีคำแนะนำว่าเนื้อหาวิชานี้ควรใช้เกมอะไรประกอบการสอน (8 คน)

5. ปัญหาเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนการสอน

- 5.1 นักเรียนส่งเสียงดัง นักเรียนขาดการควบคุมตนเอง การเรียนการสอน โดยใช้เกมเด็กจะสนุกสนานจนลืมนึกถึงความสำคัญของเนื้อหาวิชา (18 คน)
- 5.2 ครูผู้สอนสอนเนื้อหาไม่ทัน ต้องให้นักเรียนไปอ่านหนังสือเอง การที่ให้นักเรียนไปอ่านเองสร้างปัญหาให้แก่เด็กที่มีสติปัญญาไม่ค่อยดี เพราะเด็กจะจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านเองไม่ได้ (17 คน)
- 5.3 ครูผู้สอนไม่มีเวลาที่จะคิดหาเกมมาประกอบการสอน (17 คน)
- 5.4 ครูผู้สอนบางคนไม่มีความถนัดในการใช้เกมทำให้เกิดความเบื่อหน่าย แทนที่เด็กจะสนุกสนาน
- 5.5 ขาดสื่อและอุปกรณ์การสอน ครูจึงตัดปัญหาโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการการเรียนการสอน

- 5.1 ควรอบรมครูเกี่ยวกับการสอนแบบต่าง ๆ (19 คน)
- 5.2 ทางโรงเรียนควรมีงบประมาณในการผลิตสื่อการสอนและจัดอบรมครู เกี่ยวกับการผลิตสื่อการสอน (18 คน)
- 5.3 ครูควรเลือกเกมที่มีความเหมาะสมกับวัยของเด็ก เกมที่ใช้ประกอบการสอนไม่ควรเป็นเกมที่มีลักษณะเป็นการบันเทิงมากเกินไป (15 คน)
- 5.4 เกมที่นำมาประกอบการสอนควรเป็นเกมที่ใช้เวลาสั้น ๆ เพียง 5-10 นาที (15 คน)
- 5.5 แบบฝึกหัดในแบบเรียนควรแทรกเกมต่าง ๆ ไว้ด้วย เพื่อนักเรียนได้มีโอกาสฝึกฝนการเล่นเกมที่ด้วยตนเองได้อย่างทั่วถึง (9 คน)

6. ปัญหาเกี่ยวกับการวัดผลการใช้เกม

6.1 ครูไม่สามารถใช้เกมวัดผลการเรียนรู้ของเด็กได้ครบทุกคน (9 คน)

6.2 การวัดผลโดยใช้เกมบางครั้งไม่ยุติธรรม (9 คน)

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการวัดผลการใช้เกม

6.1 ครูควรบอกคะแนนของนักเรียนแต่ละกลุ่มในการเล่นเกมนั้นๆ และครูควรชี้ข้อบกพร่องให้นักเรียนทราบ เพื่อที่นักเรียนจะได้ปรับปรุงแก้ไขในการเล่นครั้งต่อไป (10 คน)

6.2 ครูควรแจ้งเกณฑ์และวิธีการวัดผลให้นักเรียนทราบล่วงหน้า (10 คน)

6.3 ครูควรมีการวัดผลประเมินผลอย่างสม่ำเสมอเมื่อมีการใช้เกม (8 คน)

7. ปัญหาเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายการใช้บทบาทสมมติ

นักเรียนไม่เข้าใจจุดมุ่งหมายที่แท้จริงของบทบาทสมมติ เมื่อมีการแสดงบทบาทสมมติจึงทำให้เด็กแสดงบทบาทสมมติไม่ตรงตามจุดประสงค์ (7 คน)

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายการใช้บทบาทสมมติ

ครูควรชี้แจงและอธิบายถึงจุดมุ่งหมายของการแสดงบทบาทสมมติแก่นักเรียน เพื่อให้เด็กเข้าใจตรงกัน (6 คน)

8. ปัญหาเกี่ยวกับวิธีดำเนินการใช้บทบาทสมมติ

8.1 เมื่อนักเรียนเป็นผู้ดำเนินการใช้บทบาทสมมติเอง นักเรียนจะปฏิบัติได้ไม่ค่อยถูกต้องนัก (10 คน)

8.2 เด็กไม่ค่อยคำนึงถึงระเบียบวินัย (8 คน)

8.3 การแสดงบทบาทสมมติแต่ละครั้งใช้เวลาานาน (8 คน)

8.4 ขาดอุปกรณ์และสถานที่ที่เหมาะสมในการแสดงบทบาทสมมติ (7 คน)

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับวิธีดำเนินการใช้บทบาทสมมติ

ในการแสดงบทบาทสมมติแต่ละครั้งควรให้ครูและนักเรียนเป็นผู้วางแผนในการดำเนินการใช้บทบาทสมมติ (5 คน)

9. ปัญหาเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรม
- 9.1 จำนวนนักเรียนในห้องมีจำนวนมาก และระดับสติปัญญาของนักเรียนไม่เท่ากัน ห้องที่มีนักเรียนที่มีสติปัญญาค่าจะแสดงบทบาทสมมุติได้ดี ส่วนห้องที่มีนักเรียนมีสติปัญญาค่าจะแสดงบทบาทสมมุติได้ไม่ดี หรือห้องที่มีนักเรียนมีระดับสติปัญญาต่างกัน กลุ่มที่มีสติปัญญาค่าจะอยู่ด้วยกัน ส่วนกลุ่มที่มีสติปัญญาค่าจะอยู่ด้วยกัน การแสดงบทบาทสมมุติจึงมีทั้งดีและไม่ดี (20 คน)
- 9.2 เมื่อนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม นักเรียนจะไม่ค่อยคำนึงถึงระเบียบวินัย และส่งเสียงดังรบกวนห้องข้างเคียง และในบางครั้งนักเรียนสนใจเข้าร่วมกิจกรรมมากจนไม่คำนึงถึงเนื้อหาที่เรียน (17 คน)

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรม

- 9.1 ครูควรเลือกบทบาทสมมุติที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่องและวัยและบุคลิกภาพของนักเรียน (7 คน)
- 9.2 ครูควรหาวิธีกระตุ้นให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม (7 คน)
10. ปัญหาเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาภาษาไทยที่ใช้บทบาทสมมุติ
- 10.1 เนื้อหาวิชาภาษาไทยมีมาก ประกอบด้วยเนื้อหา หลักภาษา การใช้ภาษา และวรรณคดี ครูไม่สามารถจับบทบาทสมมุติได้ครบทุกเรื่อง (7 คน)
- 10.2 ในการแสดงบทบาทสมมุติทำให้เสียเวลานาน ครูสอนไม่ทันตามหลักสูตรกำหนด (7 คน)

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาภาษาไทย

- 10.1 ครูควรเลือกเนื้อหาที่เหมาะสมในการแสดงบทบาทสมมุติ (14 คน)
- 10.2 เวลาที่ใช้ในการแสดงบทบาทสมมุติไม่ควรมากเกินไป และไม่ควรถูกกำหนดเวลาที่แน่นอน (9 คน)
- 10.3 การจับบทบาทสมมุติในแต่ละครั้งครูผู้สอนควรตกลงกับครูในหมวดวิชา ก่อน เพื่อที่จะได้มีการเตรียมบุคคล สถานที่ และอุปกรณ์ (9 คน)
- 10.4 ครูไม่ควรใช้บทบาทสมมุติบ่อยครั้ง (8 คน)



11. ปัญหาที่เกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้บทบาทสมมติ
- 11.1 เด็กขาดระเบียบวินัย นักเรียนไม่ปฏิบัติตามกฎ กติกาที่กำหนดไว้  
นักเรียนสนุกสนานมากเกินไป และส่งเสียงดัง (11 คน)
  - 11.2 นักเรียนไม่รับผิดชอบทำให้เสียเวลาในการเรียน (9 คน)
  - 11.3 สถานที่ที่ใช้แสดงบทบาทสมมติไม่เหมาะสม คับแคบเกินไป ไม่สะดวก  
ในการเคลื่อนย้ายโต๊ะ เก้าอี้ (7 คน)

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้บทบาทสมมติ

- 11.1 ครูควรมีระเบียบวินัยอย่างเคร่งครัด (14 คน)
- 11.2 สถานที่ที่ใช้แสดงบทบาทสมมติ ควรเป็นห้องประชุมหรือห้องโสตทัศนศึกษา  
(7 คน)

12. ปัญหาเกี่ยวกับการวัดผลและประเมินผลการใช้บทบาทสมมติ

ครูไม่สามารถใช้บทบาทสมมติวัดผลนักเรียนได้ครบทุกคน การวัดผลวัดได้เพียง  
บางส่วนเท่านั้น (10 คน)

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการวัดผลประเมินผล

- 12.1 ครูควรแจ้งเกณฑ์การวัดผลให้นักเรียนทราบ (10 คน)
- 12.2 ครูควรพิจารณาการวัดผลหลาย ๆ ด้านประกอบกัน เช่น การเข้าร่วม  
กิจกรรม และจากผลงานที่นักเรียนปฏิบัติ (9 คน)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการรวบรวมความถี่ของข้อมูล ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหา และข้อเสนอแนะในการใช้เกมและบทบาทสมมุติในการสอนวิชาภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้น ที่ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามปลายเปิดนั้น มีนักเรียนตอบแบบสอบถามเพียง 95 คน เท่านั้น แต่ละคนมีความคิดเห็นแตกต่างกันไป ผู้วิจัยได้รวบรวมและสรุปผลได้ดังนี้

1. ปัญหาเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายของการใช้เกม

นักเรียนส่วนใหญ่ไม่เข้าใจจุดมุ่งหมายของการเล่นเกม นักเรียนจึงเล่นเกม เพื่อความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว โดยไม่คำนึงถึงเนื้อหาวิชา (77 คน)

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายของการใช้เกม

ครูควรอธิบายชี้แจงจุดมุ่งหมายของการใช้เกมแก่นักเรียนทุกครั้งที่มีการเล่นเกม (67 คน)

2. ปัญหาเกี่ยวกับวิธีดำเนินการใช้เกม

2.1 เมื่อนักเรียนเป็นผู้เล่นเกม วิธีดำเนินการเล่นเกมของนักเรียนไม่เป็นไปตามลำดับขั้นตอน ทำให้เกิดความสับสน (66 คน)

2.2 สถานที่และอุปกรณ์มีไม่เพียงพอ (55 คน)

2.3 เวลาในการเล่นมีน้อย เพราะเกมบางเกมต้องใช้เวลาในการเล่นมาก (51 คน)

2.4 เกมบางเกมมีวิธีการเล่นซับซ้อน ยุ่งยากมากเกินไป ทำให้เด็กเกิดความเบื่อหน่าย (51 คน)

2.5 ในการเล่นเกบบางครั้งมีความขัดแย้งกันระหว่างผู้เล่นเกมเอง (51 คน)

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับวิธีดำเนินการใช้เกม

2.1 ครูควรเป็นผู้วางแผนร่วมกับนักเรียนในการดำเนินการใช้เกมทุกครั้ง (47 คน)

2.2 ครูควรอธิบายถึงจุดมุ่งหมายวิธีดำเนินการเล่นอย่างละเอียด ชัดเจน ในการเล่นอย่างเคร่งครัด (43 คน)

2.3 เกมที่นำมาเล่นควรเป็นเกมที่มีขั้นตอนง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน (41 คน)

2.4 ครูและนักเรียนควรร่วมกันในการจัดทำสื่ออุปกรณ์ (39 คน)

2.5 สถานที่ในการเล่นเกมนควรพิจารณาว่า เกมชนิดนี้ควรใช้สถานที่ใด ห้องเรียน ห้องโสตทัศนศึกษา หรือห้องภาษาไทย (33 คน)

3. ปัญหาเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรม

3.1 เนื่องจากจำนวนนักเรียนมากเมื่อจัดกิจกรรม นักเรียนบางกลุ่มให้ความสนใจ มีบางกลุ่มจะไม่กระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม (44 คน)

3.2 นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะเข้าร่วมกิจกรรม และบางครั้งเมื่อเข้าร่วมกิจกรรมมีการทะเลาะกัน (37 คน)

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรม

3.1 ครูควรกำหนดคะแนนในการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียน (42 คน)

3.2 ครูควรกำกับเรื่องระเบียบวินัยอย่างเคร่งครัด (41 คน)

3.3 ครูควรพิจารณาว่าเกมนั้นเหมาะสมกับนักเรียนทุกคนในชั้นเรียนหรือไม่ (35 คน)

4. ปัญหาเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาภาษาไทยที่ใช้ประกอบการสอน

4.1 เนื้อหาวิชาภาษาไทยมีมาก ไม่สามารถนำเกมมาประกอบการสอนได้ครบทุกวิชา (51 คน)

4.2 เวลาในการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยมีเพียง 4 คาบต่อสัปดาห์ (43 คน)

4.3 ครุนำเกมมาประกอบการสอนนักเรียนจะมุ่งแต่สนุกสนานเพียงอย่างเดียว โดยไม่คำนึงถึงเนื้อหาวิชา (36 คน)

4.4 เนื้อหาวิชาภาษาไทยบางวิชาซับซ้อนเกินไป ครูใช้เกมประกอบการสอนแล้ว บางครั้งเด็กไม่เข้าใจ (33 คน)

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาภาษาไทยที่ใช้เกมประกอบการสอน

4.1 ครูควรใช้เกมประกอบการสอนในเนื้อหาวิชาที่นักเรียนทุกคนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ (44 คน)

4.2 เมื่อครูใช้เกมประกอบการสอนในแต่ละครั้ง ครูควรสรุปปิดท้ายและกล่าวถึงประโยชน์ของเกมนั้น ๆ ด้วย (37 คน)



5. ปัญหาเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้เกม

- 5.1 นักเรียนมีความสนุกสนานมากเกินไป จนลืมนึกถึงกฎระเบียบวินัย (59 คน)
- 5.2 ครูไม่ค่อยได้ใช้เกมประกอบการสอนมากนัก เพราะเมื่อครูใช้เกมประกอบการสอนทำให้เสียเวลาในการเรียนการสอน (55 คน)
- 5.3 เด็กนักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย เพราะเกมบางชนิดมีขั้นตอนซับซ้อน ยุ่งยาก (39 คน)

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้เกม

- 5.1 ครูควรเลือกเกมที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหาวิชา (45 คน)
- 5.2 เวลาในการใช้เกมแต่ละครั้งไม่ควรจะมากนัก (36 คน)
- 5.3 ก่อนมีการเล่นเกมทุกครั้ง ครูควรอธิบายถึง กติกา การเล่นอย่างละเอียด (31 คน)
- 5.4 การเล่นเกมทุกครั้ง ควรมีการให้คะแนนด้วย (29 คน)

6. ปัญหาการวัดและประเมินผลการใช้เกม

- 6.1 ครูไม่แจ้งเกณฑ์วัดผลและวิธีการวัดผลให้นักเรียนทราบ (37 คน)
- 6.2 การวัดผลของครูไม่ต่อเนื่องกัน (32 คน)
- 6.3 ครูไม่สามารถวัดผลนักเรียนได้ครบทุกคน (21 คน)

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการวัดผลประเมินผลการใช้เกม

- 6.1 ครูควรแจ้งเกณฑ์ในการวัดผล และวิธีการวัดให้นักเรียนทราบ (33 คน)
- 6.2 การวัดผลควรใช้หลาย ๆ วิธี เช่น ดูจากผลงานที่นักเรียนปฏิบัติ และการเข้าร่วมกิจกรรม (20 คน)

7. ปัญหาเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายของการใช้บทบาทสมมุติ

- 7.1 นักเรียนไม่เข้าใจจุดมุ่งหมายของการใช้บทบาทสมมุติ (33 คน)
- 7.2 นักเรียนไม่เห็นความสำคัญของการใช้บทบาทสมมุติ (29 คน)

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายของการใช้บทบาทสมมุติ

- ครูควรชี้แจงถึงความสำคัญของการใช้บทบาทสมมุติ (29 คน)

8. ปัญหาเกี่ยวกับวิธีดำเนินการใช้บทบาทสมมุติ
- 8.1 วิธีดำเนินการใช้บทบาทสมมุติมีขั้นตอนที่ค่อนข้างยุ่งยากมาก เด็กไม่สามารถดำเนินการได้ถูกต้อง (55 คน)
  - 8.2 การใช้บทบาทสมมุติแต่ละครั้งต้องใช้เวลามาก (31 คน)
  - 8.3 นักเรียนไม่พร้อมที่จะแสดงบทบาทสมมุติ (39 คน)
  - 8.4 สถานที่ที่จะแสดงบทบาทสมมุติไม่เหมาะสม (36 คน)
  - 8.5 บุคลากรที่จะให้คำแนะนำเกี่ยวกับบทบาทสมมุติมีน้อย (34 คน)

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับวิธีดำเนินการใช้บทบาทสมมุติ

- 8.1 ควรจัดบทบาทสมมุติให้เหมาะสมกับบุคลิกลักษณะของนักเรียน (33 คน)
- 8.2 ก่อนมีการแสดงบทบาทสมมุติควรมีการจัดเตรียมวางแผนล่วงหน้า เตรียมอุปกรณ์และสถานที่ (30 คน)
- 8.3 เวลาที่ใช้ในการแสดงบทบาทสมมุติไม่ควรกำหนดเวลาให้แน่นอน (22 คน)

9. ปัญหาการเข้าร่วมกิจกรรม

- 9.1 นักเรียนไม่สนใจเข้าร่วมกิจกรรม เพราะคิดว่าเป็นกิจกรรมที่ไม่ได้คะแนน (33 คน)
- 9.2 นักเรียนที่มีผลการเรียนดี ไม่สนใจเข้าร่วมกิจกรรม (31 คน)
- 9.3 นักเรียนไม่กล้าแสดงออกเพราะกลัวเพื่อนล้อ (26 คน)
- 9.4 นักเรียนส่งเสียงดังขณะเข้าร่วมกิจกรรม (21 คน)

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรม

- 9.1 ครูควรกำหนดคะแนนในการเข้าร่วมกิจกรรมแต่ละครั้ง (39 คน)
- 9.2 ครูควรหาสิ่งจูงใจให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม เช่น ให้รางวัลแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมครบทุกครั้ง (31 คน)
- 9.3 ควรมีการลงโทษนักเรียนที่ไม่เข้าร่วมกิจกรรม (31 คน)

10. ปัญหาเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาภาษาไทยที่ใช้บทบาทสมมุติประกอบการสอน

- 10.1 เนื้อหาวิชาภาษาไทยมีมาก ไม่สามารถนำบทบาทสมมุติมาประกอบการสอนได้ครบทุกวิชา (36 คน)

10.2 เนื้อหาวิชาที่เหมาะสมในการใช้บทบาทสมมุติ คือ วิชาวรรณคดี  
(33 คน)

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาที่ใช้บทบาทสมมุติประกอบการสอน  
ควรใช้บทบาทสมมุติเฉพาะในเนื้อหาวิชาวรรณคดี เพราะนักเรียน  
สามารถแสดงบทบาทตามตัวละครได้ (44 คน)

11. ปัญหาเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้บทบาทสมมุติ

11.1 เด็กขาดระเบียบวินัย ไม่เคารพกฎ กติกา เด็กส่งเสียงดังรบกวนห้อง  
ข้างเคียง (33 คน)

11.2 นักเรียนบางกลุ่มไม่เตรียมตัวล่วงหน้าให้พร้อม เมื่อแสดงบทบาทสมมุติ  
กลายเป็นตัวตลกให้เพื่อนล้อเลียน ทำให้การเรียนการสอนของครูล่าช้า  
(29 คน)

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้บทบาทสมมุติ

11.1 ครูและนักเรียนควรได้ตกลงปรึกษากันหรือร่วมกันในการใช้บทบาทสมมุติ  
(26 คน)

11.2 ครูจะต้องยึดถึงระเบียบวินัยอย่างเคร่งครัด (22 คน)

12. ปัญหาเกี่ยวกับการวัดและประเมินผลการใช้บทบาทสมมุติ

12.1 ครูไม่ได้แจ้งเกณฑ์การวัดผลให้นักเรียนทราบ (33 คน)

12.2 ครูไม่สามารถวัดผลนักเรียนได้ทั่วถึง (27 คน)

12.3 ในบางครั้งไม่มีการวัดและประเมินผล ทำให้นักเรียนไม่ทราบถึงข้อ  
บกพร่องของตนเอง (22 คน)

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการวัดและประเมินผลการใช้บทบาทสมมุติ

ในการแสดงบทบาทสมมุติแต่ละครั้ง ครูควรมีการประเมินผลและแจ้งข้อบกพร่อง  
ให้นักเรียนทราบ เพื่อนักเรียนจะได้ปรับปรุงแก้ไขต่อไป (22 คน)



จากผลการวิจัยในตอนที่ 2 ผู้วิจัยได้สร้างโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติในการสอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ฉบับร่าง (ดูในภาคผนวก จ หน้า 313) แล้วนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบประเมินโครงการ

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติในการสอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

โดยส่วนรวมแล้วผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่าน เห็นด้วยกับโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติในการสอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิมาสร้างและปรับปรุงแก้ไขโครงการใหม่ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ตารางที่ 38 ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติในการสอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

โครงการที่	ข้อความ	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	ข้อเสนอแนะ
โครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติ	1. ชื่อโครงการ	5	-	
	2. หลักการและเหตุผล	5	-	
	3. วัตถุประสงค์	5	-	
	4. เนื้อหา	5	-	
	5. กิจกรรมการสอน	5	-	
	6. การประเมินผล	5	-	ในการประเมินผล ให้เพิ่มข้อความคือ สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม เช่น ความตั้งใจ การแก้ปัญหา การปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ ความร่วมมือในการทำงาน การมีเหตุผล

โครงการที่	ข้อความ	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	ข้อเสนอแนะ
				ข้อ 2. เพิ่มข้อความ คือ สังเกตจากการทำงานส่ง เป็น สังเกตจากผลของการทำงาน ส่ง
	6. การประเมินผล	5	-	การประเมินผลบทบาทสมมุติ ให้นำข้อ 3. เป็นข้อ 1.
	7. ผู้รับผิดชอบ โครงการ	5	-	-
	8. แนวทางในการ จัดกิจกรรม	5	-	
	9. ผลที่คาดว่าจะ ได้รับ	5	-	
1	1. ชื่อโครงการ	5	-	ให้ตัดข้อความออกคือ สุดท้าย เป็น การพึงยังประโยชน์ในการ เรียน
	2. หลักการและเหตุผล	5	-	เพิ่มข้อความบางส่วนให้สมบูรณ์
	3. วัตถุประสงค์	5	-	เพิ่มวัตถุประสงค์บางข้อ และ ตัดวัตถุประสงค์ข้อ 4 บางส่วน
	4. เนื้อหา	5	-	-
	5. กิจกรรมการสอน	5	-	เพิ่มข้อความให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น
	6. การประเมินผล	5	-	
	7. แนวทางในการจัด กิจกรรม	5	-	เพิ่มแนวทางในการจัดกิจกรรม ในข้อ 2. และเพิ่มข้อ 4.

โครงการที่	ข้อความ	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	ข้อเสนอแนะ
	8. ผลที่คาดว่าจะได้รับ	5	-	แยกเป็นข้อ ๆ
2	1. ชื่อโครงการ	5	-	
	2. หลักการและเหตุผล	5	-	ตัดข้อความบางข้อความออก และเพิ่มข้อความบางส่วนให้ สมบูรณ์ยิ่งขึ้น
	3. วัตถุประสงค์	5	-	
	4. เนื้อหา	5	-	
	5. กิจกรรมการสอน	5	-	
	6. การประเมินผล	5	-	เพิ่มข้อ 3. แบบทดสอบวัด รายบุคคล
	7. แนวทางในการจัด กิจกรรม	5	-	เพิ่มข้อ 4. ครูดำเนินการจัด กิจกรรมโดยมุ่งให้นักเรียน ทุกคนได้มีโอกาสเข้าร่วม
	8. ผลที่คาดว่าจะได้รับ	5	-	ตัดคำว่า "เข้าใจความหมาย ของคำพังเพย ภาษิต สำนวน" ออก เปลี่ยนเป็น นักเรียน สามารถฟังสำนวน
3	1. ชื่อโครงการ	5	-	
	2. หลักการและเหตุผล	5	-	ตัดข้อความบางข้อความออก
	3. วัตถุประสงค์	5	-	เปลี่ยนข้อความได้ทราบ เป็น ได้รับความรู้และทบทวน
	4. เนื้อหา	5	-	-
	5. กิจกรรมการสอน	5	-	ในข้อ 2. นักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม ต้องพูดทุกคน เป็น สมาชิก



โครงการที่	ข้อความ	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	ข้อเสนอแนะ
				กลุ่ม 1 แข่งขันต่อคำสัมผัส ตอบโต้กับกลุ่มที่ 2
				3. ตัด "เมื่อจบการแข่งขัน รวมคะแนนทั้งสองฝ่าย" ออก เป็น และรวมคะแนนกลุ่ม ตัดสินแพ้ชนะ
				3.1 ให้เพิ่ม "ทุกคน"
	6. ประเมินผล	5	-	เพิ่มข้อ 3. วัตถุประสงค์ รายบุคคล
	7. แนวทางในการจัด กิจกรรม	5	-	เพิ่มข้อ 4. ครูและนักเรียน ดำเนินการจัดกิจกรรม 5. ครูและนักเรียนสรุปความ หมายของคำเป็นและคำตาย แก้ไขข้อความให้สมบูรณ์
	8. ผลที่คาดว่าจะได้รับ	5	-	
4	1. ชื่อโครงการ	5	-	
	2. หลักการและเหตุผล	5	-	ปรับปรุงแก้ไขข้อความให้ กระชับรัด
	3. วัตถุประสงค์	5	-	เพิ่ม เพื่อให้นักเรียนสามารถ บอกได้ว่าตัวละครต่าง ๆ อยู่ใน เรื่องอะไร เพื่อให้นักเรียนรู้จักพิจารณา ลักษณะของตัวละครต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนสามารถคิด ปริศนาสำหรับทายเพื่อน ๆ ได้

โครงการที่	ข้อความ	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	ข้อเสนอแนะ
	4. เนื้อหา	5	-	
	5. กิจกรรมการสอน	5	-	ข้อ 1. ตัดคำว่า "ทายปัญหา" ออก ใช้คำว่าทายชื่อวรรณคดี และชื่อตัวละครจากเรื่องที่ได้ฟังจากเทปหรือจากที่ครูอ่าน
				ข้อ 3. ตัด "ภายในเวลาที่กำหนด" ออก เพิ่ม "และส่งตัวแทนออกไปตั้งปริศนาให้นักเรียนทุกคนเขียนตอบในกระดาษ
	6. ประเมินผล	5	-	ข้อ 2. ตัดข้อความเดิมออก ทั้งหมดเป็นวัตถุประสงค์ โดยเขียนคำตอบปริศนาคำทายในกระดาษแล้วเปลี่ยนกันตรวจ
	7. แนวทางในการจัดกิจกรรม	5	-	ตัดคำว่า "คิดหา" ออก เป็นรวบรวม
	8. ผลที่คาดว่าจะได้รับ	5	-	ข้อ 3. เป็นข้อ 1. ข้อ 2. เป็น ข้อ 4.
5	1. ชื่อโครงการ	5	-	-
	2. หลักการและเหตุผล	5	-	เพิ่มข้อความให้สมบูรณ์ ตัดข้อความบางข้อความออก
	3. วัตถุประสงค์	5	-	
	4. เนื้อหา	5	-	

โครงการที่	ข้อความ	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	ข้อเสนอแนะ
	5. กิจกรรมการสอน	5	-	ข้อ 1.3 ตัดข้อความออก เป็น ครูให้นักเรียนอภิปราย เปรียบเทียบระหว่างการอ่าน ข่าวจากหนังสือพิมพ์และการ ฟังข่าวจากวิทยุ ว่าอย่างไร มีปัญหามากกว่ากัน และจะ แก้ไขได้อย่างไร 2.2 เพิ่มข้อความบางข้อความ
	6. การประเมินผล	5	-	เพิ่มข้อ 5. จากการเขียนปัญหา ของการฟัง และจากประสบ- การณ์จริงของนักเรียน
	7. แนวทางในการจัด กิจกรรม	5	-	
	8. ผลที่คาดว่าจะได้รับ	5	-	
6	1. ชื่อโครงการ	5	-	
	2. หลักการและเหตุผล	5	-	เพิ่มข้อความบางข้อความให้ สมบูรณ์ ตัดข้อความบางส่วนออก
	3. วัตถุประสงค์	5	-	
	4. เนื้อหา	5	-	
	5. กิจกรรมการสอน	5	-	2. ชั้นกิจกรรมและอภิปราย 2.1 ครูกำหนดบทบาทสมมุติ 2.2 ครูมอบใบสถานการณ์ และคำพูดให้กับนักเรียนที่รับ บทบาทต่าง ๆ แล้วปรึกษา เติเรียนการ



โครงการที่	ข้อความ	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	ข้อเสนอแนะ
				2.3 นักเรียนช่วยกันจัดสถาน การณ์และเริ่มแสดงบทบาท สมมุติ
	6. การประเมินผล	5	-	เพิ่มข้อ 3. ให้เขียนเล่า ประสบการณ์การพูดของนักเรียน โดยเขียนเป็นรายบุคคล
	7. แนวทางในการจัด กิจกรรม	5	-	
	8. ผลที่คาดว่าจะได้รับ	5	-	
7	1. ชื่อโครงการ	5	-	
	2. หลักการและเหตุผล	5	-	แก้ไขปรับปรุงข้อความให้ กระชับรัดกุม
	3. วัตถุประสงค์	5	-	
	4. เนื้อหา	5	-	
	5. กิจกรรมการสอน	5		เปลี่ยนคำว่า "โฆษก" เป็น พิธีกร หน้าที่ของกรรมการ ข้อ 3. ตัดออก เป็น รวมคะแนนของ ผู้อ่านแต่ละคน ตัดสินผลการ แข่งขัน และมอบให้พิธีกรเป็น ประกาศ หน้าที่ของพิธีกร ข้อ 1. ตัด คำว่า "พูดเชิญ" ออก เป็น พูดแนะนำผู้แข่งขันอ่านข่าวที่ละ คน ข้อ 2. ตัดออก

โครงการที่	ข้อความ	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	ข้อเสนอแนะ
------------	---------	----------	-------------	------------

6. การประเมินผล

5

-

หน้าที่ผู้ฟัง ข้อ 2. ตัดข้อความ "ผู้แข่งขันอ่านข่าว" ออกเป็น คัดเลือกผู้เห็นว่าสมควรชนะ การแข่งขัน 1 คน แล้วพูด อธิบายเหตุผลว่าชนะเพราะ เหตุใด

หน้าที่ของผู้อ่านข่าว ตัดออก ทั้งหมด เป็น 1. แบ่งวรรคตอน เนื้อความเพื่อสะดวกในการอ่าน

2. ฝึกซ้อมอ่านข่าว

3. ขึ้นไปนั่งอ่านข่าวตรงที่จัด เตรียมไว้

2.3 ตัดออกทั้งหมด เป็น นักเรียนช่วยกันรวบรวมข้อดี และข้อบกพร่องของการอ่าน ครั้งนี้เพื่อหาวิธีส่งเสริมและ แก้ไขปรับปรุงในคราวต่อไป

3.1 ตัดออก เป็น ครูให้นักเรียนสรุปสาระสำคัญจาก ข่าวที่ได้ฟัง

3.2 เติมอย่างน้อยวันละ 1 คน

ตัดข้อ 1. ออกเป็น จากการอ่านข่าวที่ครูกำหนดให้

เพิ่มข้อ 3. จากการให้ฝึกอ่าน เป็นรายบุคคล

โครงการที่	ข้อความ	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	ข้อเสนอแนะ
	7. แนวทางในการจัดกิจกรรม	5	-	
	8. ผลที่คาดว่าจะได้รับ	5	-	ข้อ 1. เพิ่ม และนำฟังมากขึ้น
8	1. ชื่อโครงการ	5	-	
	2. หลักการและเหตุผล	5	-	ตัดข้อความบางข้อความออก และเพิ่มข้อความบางข้อความให้สมบูรณ์
	3. วัตถุประสงค์	5	-	
	4. เนื้อหา	5	-	
	5. กิจกรรมการสอน	5	-	ชั้นนำ ครูให้นักเรียนช่วยกันอภิปรายหาสาเหตุของปัญหาเหล่านี้และหาวิธีแก้ไขปรับปรุงการเขียนของตน และกิจกรรมหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาทักษะการเขียนให้ดีขึ้น ก็คือการฝึกเขียนคำขวัญ ขั้นสรุป ตัดข้อ 3.1 และ 3.2 ออก เป็น 3.1 ครูและนักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็นว่าคำขวัญของแต่ละคนดีหรือไม่อย่างไร 3.2 ให้นักเรียนร่วมอภิปรายถึงประโยชน์ของคำขวัญ และการเขียนคำขวัญ



โครงการที่	ข้อความ	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	ข้อเสนอแนะ
	6. การประเมินผล	5	-	ข้อ 1. ตัด ในบทบาทสมมุติ ออก ข้อ 2. จากการเขียนคำขวัญ ต่าง ๆ ตามหัวข้อที่กำหนด
	7. แนวทางในการจัด กิจกรรม	5	-	
	8. ผลที่คาดว่าจะได้รับ	5	-	ข้อ 1. ตัดข้อความ "และ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำ วัน" ออก เพิ่มข้อความว่า "สามารถเลือกใช้ถ้อยคำใน วงกว้างมากขึ้น"
9	1. ชื่อโครงการ	5	-	
	2. หลักการและเหตุผล	5	-	
	3. วัตถุประสงค์	5	-	ข้อ 1. เปลี่ยนเป็น ฝึกทักษะ การใช้ภาษามากขึ้น ข้อ 3. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึก ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
	4. เนื้อหา	5	-	
	5. กิจกรรมการสอน	5	-	แก้ไขข้อความบางข้อความ ขั้นสรุปและนำไปใช้ข้อ 3.1 เปลี่ยนเป็น ครูให้นักเรียน บอกประโยชน์ที่ได้รับจากการ ฟังนิทานเรื่องนี้ 3.2 เปลี่ยนเป็น ครูให้นักเรียน

โครงการที่	ข้อความ	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	ข้อเสนอแนะ
				เขียนวิจารณ์การเล่านิทาน ครั้งนี้ดีหรือไม่อย่างไร ควร แก้ไขข้อบกพร่องในส่วนใด บ้าง
6. การประเมินผล		5	-	ข้อ 2. เพิ่ม และการเขียน วิจารณ์ของนักเรียน
7. แนวทางในการจัด กิจกรรม		5	-	แยกเป็นข้อ ๆ คือ 1. ครูเลือกนิทานให้นักเรียน ได้แสดงบทบาทสมมุติประกอบ การเล่านิทาน 2. ถ้านักเรียนยังไม่สามารถ แสดงบทบาทสมมุติประกอบการ เล่านิทานได้ ครูควรให้นักเรียน ฝึกเล่าและแสดงบทบาทจาก เรื่องสั้น ๆ ง่าย ๆ เสียก่อน
8. ผลที่คาดว่าจะได้รับ		5	-	ข้อ 1. ตัด ถูกต้องตามที่กำหนด ออก เพิ่มคำว่าเหมาะสม ข้อ 2. ตัดการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ได้ถูกต้อง ตามฐานะของบุคคลออก เพิ่ม ให้สอดคล้องกับสถานการณ์และ แสดงบทบาทสมมุติต่าง ๆ ได้ อย่างเหมาะสม

โครงการที่	ข้อความ	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	ข้อเสนอแนะ
				ข้อ 3. ตัดออก เป็นนักเรียน ได้ฝึกฝน การร่วมคิดร่วมแก้ ปัญหา เป็นกลุ่ม

จากตารางที่ 38 แสดงให้เห็นว่า ผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่าน เห็นด้วยกับหลักการและเหตุผล วัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมการสอน การประเมินผล แนวทางในการจัดกิจกรรม และผลที่คาดว่าจะได้รับทุกโครงการ ส่วนกิจกรรมการสอนของโครงการที่ 3,4,5,6,7 และ 8 ผู้ทรงคุณวุฒิให้ความเห็นว่าควรแก้ไขปรับปรุงข้อความให้กระชับรัดกุมเพื่ออ่านเข้าใจง่าย

จากการตรวจประเมินโครงการของผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้วิจัยได้นำมาปรับปรุงและแก้ไข เป็นโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติในการสอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ฉบับสมบูรณ์ดังต่อไปนี้



การนำเสนอโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติ  
ในการสอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

หลักการและเหตุผล

วิชาภาษาไทยเป็นวิชาที่นักเรียนไม่มีใครให้ความสนใจมากนัก ดังนั้นในการสอนภาษาไทยควรให้ความสำคัญเป็นอันดับหนึ่งในวงการศึกษานี้ เพราะการจัดการศึกษาย่อมมุ่งหมายที่จะให้เกิดความหมายและเกิดประโยชน์แก่ผู้เรียนเป็นประการสำคัญ วิชาภาษาไทยเป็นวิชาพื้นฐานที่จะช่วยทำให้เกิดความกระจำงในการเรียนวิชาอื่น ๆ ทุกแขนง ซึ่ง บุญเหลือ เทพยสุวรรณ (2523: 99) ได้กล่าวว่า "...ถ้าต้องการปรับปรุงการศึกษาให้มีความหมายแก่ชีวิต ก็จะต้องรีบเร่งปรับปรุงการสอนภาษาไทยโดยเร็วที่สุด เพราะภาษาไทยเป็นชีวิตของชาติ เป็นศูนย์รวมความคิดของชาติ และภาษาเป็นวิถีทางที่จะนำไปสู่การพัฒนาบุคลิกภาพเกือบทุกด้าน"

ด้วยเหตุนี้จึงควรที่จะพัฒนากระบวนการสอนวิชาภาษาไทย เพื่อให้เกิดประสิทธิผลต่อผู้เรียนให้มากที่สุด ถึงแม้ว่าการเรียนการสอนจะมองประกอบหลายประการ เช่น หลักสูตร เนื้อหาวิชา สื่อการเรียน การวัดและประเมินผล และสิ่งที่จะทำให้การสอนบรรลุเป้าหมาย คือ ครูผู้สอน การที่ครูผู้สอนสามารถเลือกสรรวิธีสอนได้อย่างเหมาะสม จะทำให้การเรียนการสอนน่าสนใจขึ้น และบรรลุวัตถุประสงค์ ครูภาษาไทยจึงควรแสวงหาวิธีที่เหมาะสมกับเนื้อหาและผู้เรียน ดังที่ สุจริต เพียรชอบ (2525: 94) ได้กล่าวว่า

...ครูภาษาไทยที่จะต้องรู้จักพลิกแพลงวิธีสอนให้น่าสนใจ นอกจากการสอนด้วยวิธีบรรยายแล้วอาจใช้วิธีอื่น ๆ อีก เช่น การอภิปราย การแบ่งกลุ่มทำงาน การแบ่งกลุ่มค้นคว้า ระดมความคิด การแสดงบทบาทสมมุติ การใช้สถานการณ์จำลองและเกมการเล่น เป็นต้น การใช้วิธีสอนมีหลายหลาก จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนาน ตื่นตาตื่นใจ และมีความกระตือรือร้นในการเรียน

ในการสอนภาษาไทยนอกจากผู้สอนจะมีความสำคัญแล้ว ยังต้องพิจารณาถึงตัวนักเรียน ด้านครูภาษาไทยจะต้องเข้าใจพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของผู้เรียน จึงจะทำให้การเรียนบรรลุตามเป้าหมายได้ การเรียนการสอนครูควรนำกิจกรรมต่าง ๆ มาประกอบการสอน

เช่น กิจกรรมการเล่นหรือเกม หรือกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมุติมาประกอบการสอน ซึ่งจะทำให้เด็กเกิดความกระตือรือร้นมากขึ้น เพราะกิจกรรมการเล่นหรือเกมและการแสดงบทบาทสมมุติขึ้น จะช่วยพัฒนาความคิดของนักเรียนช่วยให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ช่วยส่งเสริมการใช้ภาษาทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และนอกจากนี้ยังเป็น การทบทวนบทเรียนด้วย

เกมและบทบาทสมมุติเป็นวิธีสอนวิธีหนึ่งซึ่งครูผู้สอนนำมาใช้ประกอบการเรียน การสอน เพื่อให้เด็กเกิดความสนุกสนานและเป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอน ให้มีชีวิตชีวาขึ้น มีบรรยากาศแห่งความเป็นประชาธิปไตย และพร้อมกันนั้นนักเรียนเกิดความ กระตือรือร้นที่จะเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน การนำเกมและบทบาทสมมุติมาใช้ประกอบ การสอน นอกจากจะก่อให้เกิดความสนุกสนานแล้ว ยังก่อให้เกิดการพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาด้วย การเรียนการสอนโดยการใช้เกมและบทบาทสมมุติจะช่วยให้ เด็กมีอารมณ์แจ่มใสคลายความตึงเครียดทางสมอง การเล่นและการแสดงบทบาทสมมุติจะช่วย ให้เด็กเรียนรู้จักการให้รู้จักการรับ และรู้จักการแบ่งปัน รู้จักการเอาใจเขามาใส่ใจเรา และ นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับการสมาคมกับผู้อื่น การยอมรับฟังความเห็นของผู้อื่น ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่า การเรียนการสอนที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติประกอบการสอนนั้นเป็นกิจกรรม การเรียนการสอนที่มีคุณค่าและประโยชน์แก่นักเรียนในทุก ๆ ด้าน

#### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้บทเรียนภาษาไทยน่าสนใจขึ้น เพราะการเรียนโดยใช้เกมและบทบาทสมมุติ จะช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอนระหว่างครูกับนักเรียนเป็นกันเอง และเป็น การผ่อนคลายความตึงเครียดของนักเรียนด้วย
2. เพื่อให้เด็กเรียนใช้ภาษาไทยได้อย่างคล่องแคล่ว
3. เพื่อให้เด็กเรียนรู้จักปฏิบัติตามระเบียบข้อบังคับและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ
4. เพื่อให้เด็กเรียนรู้ฝึกการแก้ปัญหา การตัดสินใจ ซึ่งนักเรียนจะต้องใช้วิจารณญาณ และไหวพริบในการแก้ปัญหา
5. เพื่อให้เด็กเรียนเกิดพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และเด็กได้

เคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย

6. เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการปฏิบัติตนในสังคม และเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงออกอย่างเต็มความสามารถ และเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสามัคคี

7. เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ และเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น

8. เพื่อใช้เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนได้หลายขั้นตอน เช่น ชี้นำเข้าสู่บทเรียน ชั้นสอน และการวัดผล

เนื้อหาวิชาที่ใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทย

การใช้ภาษา

1. เกมทำตามคำสั่ง

เกมทำตามคำสั่ง เป็นเกมที่มีลักษณะฝึกทักษะทั้งสี่ของนักเรียน คือ การฟัง การอ่าน การพูด การเขียน โดยมีครูเป็นผู้ออกคำสั่งให้นักเรียนปฏิบัติตาม หรือครูมอบหมายให้นักเรียนเป็นผู้ออกคำสั่งให้เพื่อนปฏิบัติตาม การออกคำสั่งนั้นอาจจะออกคำสั่งโดยการพูด หรือโดยการเขียนข้อความในบัตรคำก็ได้ การเล่นเกมทำตามคำสั่งนี้ นักเรียนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ครบทุกคน โดยครูอาจจะให้นักเรียนแข่งขันกันเป็นกลุ่มหรือแข่งขันเดี่ยวก็ได้ และถ้าหากมีการแข่งขันเป็นกลุ่ม กลุ่มใดปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้องตามเวลาที่กำหนด กลุ่มนั้นจะเป็นผู้ชนะ และถ้าหากกลุ่มใดปฏิบัติตามคำสั่งได้ไม่ครบก็จะเป็นฝ่ายแพ้และอาจมีการอภิปรายร่วมกันว่า เหตุใดบางกลุ่มสามารถปฏิบัติตามได้ครบ และเหตุใดบางกลุ่มปฏิบัติได้ไม่ครบ ซึ่งเกมนี้จะช่วยฝึกให้นักเรียนได้กล้าแสดงออกและรู้จักแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น

เกมทำตามคำสั่งนี้ ครูสามารถนำมาประกอบการสอนวิชาการใช้ภาษาได้เป็นอย่างดี เช่น ฝึกทักษะทางการพูด โดยให้นักเรียนแข่งขันพูดคำที่มีตัว ร ควบกล้ำมา 5 คำ คำที่มีตัว ล ควบกล้ำมา 5 คำ คำที่มีตัว ว ควบกล้ำมา 5 คำ และฝึกทักษะทางการอ่าน โดยให้นักเรียนแข่งขันอ่านข้อความที่มีคำควบกล้ำ ซึ่งครูอาจจะนำข้อความที่เป็นคำควบกล้ำมาให้ หรือให้นักเรียนนำมาแล้วแข่งขันการอ่านคำควบกล้ำ นอกจากนี้ครูสามารถนำเกมทำตาม



คำสั่งในการฝึกทักษะการฟังได้อีกด้วย นั่นคือ นำข้อความที่เป็นคำควบล้ำมาอ่านให้นักเรียนฟัง ให้นักเรียนบอกว่ามีคำควบล้ำที่คำในข้อความที่อ่าน และยังสามารถฝึกทักษะการเขียนได้อีกด้วย โดยครูให้นักเรียนฟังข้อความที่มีคำควบล้ำแล้วให้นักเรียนแข่งขันเขียนคำควบล้ำที่มีคำได้แก่คำอะไรบ้าง การใช้เกมทำตามคำสั่งนี้ในการสอนการใช้ภาษาครูอาจให้นักเรียนอ่านข้อความที่เป็นบทความ ข่าว และสำนวนต่าง ๆ และให้นักเรียนแข่งขันตอบคำถามเกี่ยวกับข้อความที่ได้อ่านนั้น

## 2. เกมต่อคำพังเพย ภาษิต สำนวน

เกมต่อคำพังเพย ภาษิต สำนวน เป็นเกมที่มีลักษณะฝึกทักษะทั้งสี่ของนักเรียน กล่าวคือฝึกทักษะด้านการฟัง การอ่าน การพูด การเขียน โดยที่ครูต้องการฝึกเฉพาะเกี่ยวกับคำพังเพย ภาษิต และสำนวน ซึ่งมีใช้อยู่ในปัจจุบัน เกมนี้จึงมีลักษณะที่นักเรียนสามารถร่วมกิจกรรมได้ทุกคน และฝึกปฏิภาณไหวพริบของนักเรียนด้วยเกมต่อคำพังเพย ภาษิต สำนวนนี้ นักเรียนอาจแข่งขันเป็นกลุ่ม หรือแข่งขันเดี่ยวก็ได้และในการแข่งขันนั้นอาจเป็นการต่อคำพังเพย ภาษิต สำนวน คำยการพูด การเขียน ซึ่งแล้วแต่ความเหมาะสม

เกมต่อคำพังเพย ภาษิต สำนวนนี้ ครูสามารถนำมาประกอบการสอนในวิชา การใช้ภาษาได้เป็นอย่างดี คือ ด้านการพูด นักเรียนสามารถต่อสำนวนได้อย่างคล่องแคล่ว ถูกต้องทุกสำนวน ด้านการฟัง นักเรียนฟังสำนวนต่าง ๆ แล้วสามารถบอกความหมายของสำนวนนั้นได้ การอ่าน นักเรียนสามารถอ่านท่าทางที่เพื่อนแสดงท่าประกอบในสำนวนต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง และด้านการเขียน นักเรียนสามารถเขียนบอกความหมายของสำนวนที่เหมือนกันและสำนวนที่มีความหมายใกล้เคียงกันได้อย่างถูกต้อง

หลักภาษา

## 3. เกมคำเป็นคำตาย

เกมคำเป็นคำตายเป็นเกมที่มีไว้สำหรับทบทวนความรู้ ความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับการเรียนวิชาหลักภาษาไทย เรื่องคำเป็นคำตายและเกมนี้ เมื่อนำมาให้ นักเรียนเล่นแล้ว นักเรียนสามารถนำความรู้เรื่องคำเป็นคำตายมาใช้ได้ในชีวิตประจำวัน เกมคำเป็นคำตายสามารถแข่งขันได้ตั้งแต่เป็นกลุ่ม จนกระทั่งถึงการแข่งขันเดี่ยว และการ

แข่งขันนั้นสามารถที่จะนำคำที่อยู่ใกล้ตัวที่สุด และคำที่ห่างไกลตัว ได้แก่ แข่งขันบอกชื่อเพื่อน  
ว่าเป็นคำเป็นกี่ยางค์ คำตายกี่ยางค์ หรือสามารถแข่งขันจากข้อความที่ครูนำมาให้นักเรียน  
อ่านและสามารถบอกได้ว่ามีคำเป็นได้แก่อะไรบ้าง คำตายได้แก่คำอะไรบ้าง ในการแข่งขัน  
ถ้าหากแข่งขันเป็นกลุ่ม กลุ่มใดตอบได้ถูกต้องมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ กลุ่มใดตอบผิดมีข้อบกพร่อง  
เป็นฝ่ายแพ้ และอาจจะมีการอภิปรายร่วมกันเพื่อฝึกทักษะด้านต่าง ๆ และฝึกให้นักเรียนได้  
แสดงความคิดเห็น

เกมคำเป็นคำตายนี้ครูควรนำมาประกอบการสอนในตอนท้ายของชั่วโมงหลังจาก  
จากที่ได้อธิบายหลักและกฎเกณฑ์หรือลักษณะของคำเป็นคำตายแล้ว ทั้งนี้เพื่อเป็นการทบทวน  
ว่านักเรียนมีความเข้าใจในเรื่องที่เรียนมากน้อยเพียงใด และเพื่อให้นักเรียนได้สนุกสนานกับ  
บทเรียน

วรรณคดี

#### 4. เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดี

เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดี เป็นเกมที่มีลักษณะฝึกความจำของนักเรียน  
เกี่ยวกับตัวละครในวรรณคดีเพื่อที่จะจูงใจให้นักเรียนชอบเรียนภาษาไทยด้านวรรณคดีและเพื่อ  
ทบทวนความจำของนักเรียนเกี่ยวกับตัวละครในวรรณคดีด้วย และเกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดี  
นี้จะช่วยให้นักเรียนรู้จักตัวละครในวรรณคดีมากยิ่งขึ้น ในการนำเกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดี  
มาประกอบการสอนนั้นสามารถที่จะแข่งขันเป็นกลุ่มหรือแข่งขันเดี่ยวก็ได้ และการแข่งขันนั้นอาจ  
จะแข่งขันโดยการฟังข้อความจากเทปหรือข้อความที่ครูคัดลอกมาแล้วแจกให้ผู้เข้าแข่งขันอ่านก็ได้  
และเมื่อกลุ่มใดหรือบุคคลใดตอบได้ถูกต้อง กลุ่มนั้นหรือบุคคลนั้นจะเป็นฝ่ายชนะ

เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดีนี้ นอกจากจะนำประกอบการสอนในวิชาวรรณคดี  
แล้ว ยังเป็นการฝึกทักษะทางด้านการใช้ภาษาอีกด้วย คือ ทักษะการอ่าน การพูด การฟัง  
การเขียน กล่าวคือ สามารถอ่านชื่อตัวละครได้ถูกต้อง ด้านการพูดสามารถพูดหรือกล่าวถึง  
ลักษณะสำคัญของตัวละครได้อย่างถูกต้อง และการฟัง ครูสามารถฝึกสมาธิด้านการฟังแก่  
นักเรียนได้โดยที่นักเรียนฟังจากเทปหรือฟังจากครู โดยที่มีการกำหนดว่าครูจะเปิดเทปให้ฟัง  
กี่ครั้งหรือครูอ่านให้ฟังกี่ครั้ง และทางด้านกรเขียน นักเรียนสามารถเขียนชื่อตัวละครได้อย่าง

ถูกต้องตามอักขรวิธี และสามารถเขียนความหมายของชื่อตัวละครได้ และเขียนวิจารณ์ตัวละครได้อย่างถูกต้อง

เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดีนี้ทุกครั้งที่คุณนำเกมนี้มาประกอบการสอน เมื่อเริ่มกิจกรรมคือมีการแข่งขันแล้ว ครูจะต้องเฉลยคำตอบทุกครั้งที่ได้ตามคำถาม และถ้ากลุ่มใดตอบถูกต้องก็ต้องปฏิบัติตามกติกาที่ได้กำหนดไว้อย่างเคร่งครัด

### กิจกรรมการสอน

#### การใช้ภาษา

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ให้ฟังข้อความที่ครูอ่านซึ่งเป็นข้อความที่มีคำควบกล้ำแล้วให้นักเรียนแข่งขันกันเขียนคำควบกล้ำ
2. ครูให้นักเรียนพูดต่อคำพังเพย ภาษิต ส่วนวน ที่ขาดหายไปให้ครบถ้วนถูกต้อง
3. ครูให้นักเรียนดูภาพที่เกี่ยวกับคำพังเพย ภาษิต ส่วนวน และให้นักเรียนแข่งขันกันทายว่าภาพนั้นตรงกับคำพังเพย ภาษิต ส่วนวนใด
4. ครูให้นักเรียนแสดงท่าทางประกอบเกี่ยวกับคำพังเพย ภาษิต ส่วนวนต่าง ๆ แล้วให้เพื่อนในชั้นเรียนแข่งขันกันทายคำพังเพย ภาษิต ส่วนวน จากท่าทางที่แสดงนั้น ๆ
5. ครูให้นักเรียนแข่งขันเขียนความหมายของคำพังเพย ภาษิต ส่วนวน ตามที่ครูกำหนดให้ พร้อมทั้งสร้างสถานการณ์ให้ตรงกับความหมายของคำพังเพย ภาษิต ส่วนวนนั้น ๆ
6. ครูให้นักเรียนแข่งขันพูดต่อคำพังเพย ภาษิต และส่วนวนที่ขึ้นต้นด้วยอวัยวะต่าง ๆ หรือที่ขึ้นต้นด้วยกริยาอาการ หรือขึ้นต้นด้วยสัตว์ต่าง ๆ

#### หลักภาษา

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ครูคัดข้อความมาจากหนังสือพิมพ์หรือนิตยสารต่าง ๆ แจกให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันหาคำที่มีตัวสะกดในมาตราต่าง ๆ เช่น มาตราตัวสะกดแม่ กก และมาตราตัวสะกดอื่น ๆ
2. ครูให้นักเรียนแข่งขันกันพูดลักษณะของคำเป็นคำตาย
3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันกล่าวถึงคำเป็นคำตาย และให้คำเป็นคำตายนั้นมีการสัมผัสคล้องจองกัน



4. ครูให้นักเรียนแข่งขันเขียนคำเป็นคำตายตามคำสั่งของครู เช่น เขียนคำตายที่เป็นชื่อเพื่อน ชื่อผลไม้ ชื่อสัตว์ และเขียนคำเป็นที่เป็น 2 พยางค์บ้าง 3 พยางค์บ้าง แล้วแต่ความเหมาะสม

#### วรรณคดี

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ กลุ่มละประมาณ 5-6 คน ครูอ่านปริศนาคำทายให้นักเรียนฟัง นักเรียนแข่งขันกันตอบปริศนาคำทายนั้น ๆ
2. ครูเปิดเทปข้อความในวรรณคดีที่แสดงพฤติกรรมของตัวละครเอกหรือตัวละครที่สำคัญ ๆ ให้นักเรียนแข่งขันกันตอบว่าข้อความที่ฟังจากเทปนั้นหมายถึงตัวละครใด
3. ครูให้นักเรียนแข่งขันเขียนชื่อตัวละครตามคำสั่งของครู
4. ครูให้นักเรียนแข่งขันแต่งคำปริศนาคำทายชื่อตัวละครในวรรณคดีในเรื่องต่าง ๆ

#### สื่อการสอน

1. บัตรคำเกี่ยวกับตัว ร, ล, ว คำควบกล้ำ
2. บัตรคำเกี่ยวกับคำเป็นคำตาย
3. บัตรคำเกี่ยวกับคำในมาตราตัวสะกดต่าง ๆ อันได้แก่ แม่ กก กค กบ ฯลฯ
4. บัตรคำเกี่ยวกับคำพ้องเพย ภาษิต สำนวน เช่น รักวัวให้ผูก รักลูกให้ตี คบคนดูหน้าซื้อผ้าดูเนื้อ ฯลฯ
5. รูปภาพต่าง ๆ เช่น รูปภาพคำพ้องเพย ภาษิต สำนวน เช่น สาวไส้ให้กากิน เขียนเสือให้วัวกลัว มัดมือชก เป็นต้น
6. วิหุ เทปบันทึกเสียง แถบบันทึกเสียง
7. ไมโครโฟน
8. กระดานคำ ซอล์ก
9. กริ่งบอกเวลา

## การประเมินผล

1. สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม เช่น ความตั้งใจในการแก้ปัญหา การปฏิบัติ ตามกฎเกณฑ์ ความร่วมมือในการทำงาน การมีเหตุผล
2. สังเกตจากผลของการทำงานส่ง

เนื้อหาวิชาที่ใช้บทบาทสมมุติประกอบการสอนวิชาภาษาไทย

## การใช้ภาษา

1. บทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นชาวบ้านเพื่อฟังข่าวจากวิทยุ

บทบาทสมมุตินี้เป็นบทบาทสมมุติที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อที่จะฝึกทักษะทั้งสี่ของนักเรียน คือ การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และเพื่อส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ให้นักเรียน ฝึกให้นักเรียนมีสมาธิในการฟัง ฝึกมารยาทที่ดีในการฟัง การแสดงบทบาทสมมุติให้นักเรียนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ครบทุกคน โดยครูเป็นผู้กำหนดสถานการณ์ให้นักเรียน นักเรียนได้รับมอบหมายให้เป็นบุคคลต่าง ๆ ตามความเหมาะสม เมื่อมีการแสดงบทบาทสมมุติ เรียบร้อยแล้วมีการอภิปรายร่วมกันถึงจุดเด่นจุดด้อยของนักเรียน เพื่อหาวิธีแก้ไขและปรับปรุงต่อไป

บทบาทสมมุติที่ครูสามารถนำมาประกอบการสอนวิชาภาษาไทยได้ เช่น การฝึกทักษะด้านการฟัง โดยที่ครูสมมุติให้นักเรียนเป็นบุคคลต่าง ๆ ฟังเรื่องต่าง ๆ ตามความเหมาะสม นักเรียนสามารถจับใจความสำคัญและข้อความสำคัญได้ สามารถบอกได้ว่าเรื่องที่ฟังนั้นเป็นเรื่องเกี่ยวกับ ข่าว บทความ นิทาน เรื่องสั้น ฯลฯ

2. บทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นพิธีกรในงานแต่งงาน

บทบาทสมมุติที่ให้นักเรียนเป็นพิธีกรในงานแต่งงานนี้ เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ครูมีจุดมุ่งหมายที่ฝึกทักษะทั้งสี่ คือ การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ของนักเรียน โดยเฉพาะทักษะทางการพูด ซึ่งทักษะด้านการพูดนี้จะต้องฝึกทั้งทางท่าทาง กิริยาอาการ บุคลิกภาพ ถ้อยคำ จังหวะ ท่วงทำนองในการพูด น้ำเสียงต้องพูดอย่างชัดถ้อยชัดคำ การจัดบทบาทสมมุตินี้จะทำให้นักเรียนมีบุคลิกภาพที่ดี สามารถปรากฏตัวต่อชุมชนได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะต้องอาศัยการฝึกฝน เพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

บทบาทสมมุติที่ครูสามารถนำมาประกอบการสอนวิชาภาษาไทยโดยเฉพาะวิชา การใช้ภาษาฝึกทักษะทั้งสี่ ซึ่งการจะฝึกทักษะด้านใดนั้นขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของครู การ จัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นพิธีกรในงานแต่งงานนี้ จะช่วยให้นักเรียนมีโอกาสฝึกทักษะด้าน การพูดมากขึ้น เป็นการฝึกทักษะทางการใช้ภาษาเพื่อเป็นพื้นฐานการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นพิธีกรนี้ ครูได้เห็นข้อบกพร่องของนักเรียน เกี่ยวกับการพูด และเห็นลักษณะเด่นของการพูดของนักเรียนแต่ละคน ซึ่งจะเป็นแนวทางให้ครู หาทางแก้ไขการพูดของนักเรียนต่อไป

### 3. บทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นนักอ่านข่าวประจำสถานีโทรทัศน์

บทบาทสมมุติเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ครูมีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนได้ ฝึกทักษะทั้งสี่ คือ การพูด การฟัง การอ่าน การเขียน ซึ่งบทบาทสมมุติเน้นเฉพาะด้าน การอ่านเป็นสำคัญ ซึ่งทักษะด้านอื่นเป็นส่วนประกอบ ทั้งนี้เพื่อฝึกให้นักเรียนอ่านออกเสียง ได้ถูกต้อง และรู้จักการเว้นวรรคตอนได้ถูกต้องเหมาะสม เพราะการอ่านที่ถูกต้องจะนำไป สู่การพูดที่มีประสิทธิภาพ

การจัดบทบาทสมมุติที่ครูสามารถนำมาประกอบการสอนวิชาภาษาไทยการใช้ ภาษาได้เป็นอย่างดี การจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ทุกคน ครู สามารถจะสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนได้อย่างชัดเจน การจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็น นักอ่านข่าวประจำสถานีโทรทัศน์ นอกจากจะฝึกทักษะด้านการอ่านโดยตรงแล้ว ยังฝึกการ ควบคุมอารมณ์ ฝึกความเชื่อมั่นในตนเอง ฝึกการกล้าแสดงออก ซึ่งบทบาทสมมุติยังช่วยให้ นักเรียนมีพัฒนาการทุกด้าน คือ ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาด้วย

### 4. บทบาทสมมุติให้นักเรียนเขียนคำขวัญในวันพ่อ วันแม่ และวันครู

บทบาทสมมุติให้นักเรียนเขียนคำขวัญวันพ่อ วันแม่ วันครูนี้เป็นกิจกรรม การเรียนการสอนที่ครูมีจุดมุ่งหมายต้องการฝึกทักษะทั้งสี่ คือ การพูด การฟัง การอ่าน และ การเขียน โดยเฉพาะต้องการฝึกทักษะการเขียนของนักเรียนคือ เพื่อให้นักเรียนสามารถ ทาคำมาต่อให้สัมผัสคล้องจองกัน และสามารถเลือกใช้ถ้อยคำได้อย่างถูกต้องมีความเหมาะสม และเพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนคำขวัญต่าง ๆ ได้



การจัดมหานาสนมุดินครูสามารถนำมาประกอบการสอนวิชาภาษาไทยการใช้ภาษาได้ซึ่งสามารถจัดมหานาสนมุดินประกอบการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งขึ้นอยู่กับความเหมาะสม และความต้องการของครูผู้สอนว่าต้องการจะเน้นในเรื่องใดโดยเฉพาะ การจัดมหานาสนมุดินให้นักเรียนเขียนคำขวัญในวันพ่อ วันแม่ และวันครูนี้ จะช่วยให้นักเรียนนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้ เพราะนักเรียนอาจต้องเข้าร่วมในการแข่งขันเขียนคำขวัญในวันสำคัญต่างๆ การจัดมหานาสนมุดินจะช่วยให้นักเรียนมีความเชื่อมั่น และมีประสบการณ์ก่อนที่จะได้พบกับประสบการณ์จริง ๆ ในชีวิต

#### วรรณคดี

มหานาสนมุดินให้นักเรียนเป็นตัวละครต่าง ๆ ในเรื่องสั้น

มหานาสนมุดินที่ให้นักเรียนเป็นตัวละครในเรื่องสั้นต่าง ๆ นั้นเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ครูมีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนได้แสดงความสามารถของตนเองในการใช้ภาษาให้ถูกต้อง และเพื่อให้นักเรียนได้รู้จักการแก้ปัญหาด้วยตนเอง เพื่อให้นักเรียนได้ปรับปรุงบุคลิกภาพของตนให้เหมาะสม และเพื่อฝึกอารมณ์ความรู้สึก ฝึกความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การแสดง มหานาสนมุดินโดยให้นักเรียนรับบทบาทเป็นตัวละครต่าง ๆ นั้น จะช่วยให้นักเรียนเป็นผู้ที่รู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา และรู้จักปฏิบัติตนอยู่ในสังคมได้เป็นอย่างดี

การจัดมหานาสนมุดินครูสามารถนำไปประกอบการสอนวิชาภาษาไทยวิชาวรรณคดีได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเนื้อหาในวิชาวรรณคดีมีตัวละครต่าง ๆ มาก และตัวละครแต่ละตัวมีบุคลิกลักษณะที่แตกต่างกันไป ทั้งอุปนิสัย อารมณ์ความรู้สึก และสภาพสังคมที่เป็นอยู่ การที่นักเรียนได้แสดงบทบาทสมมุติของตัวละครจะช่วยเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต การแสดง มหานาสนมุดินจะช่วยให้นักเรียนเห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้อย่างเด่นชัด ซึ่งเป็นแนวทางให้ครูหาทางแก้ไข ปรับปรุงพฤติกรรมนั้นให้ดีขึ้น การแสดงมหานาสนมุดินเป็นตัวละครในเรื่องสั้นช่วยพัฒนาความเจริญเติบโตของนักเรียนทางด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา

## กิจกรรมการสอน

## การใช้ภาษา

1. ครูสมมุติห้องเรียนเป็นสนามหญ้าหน้าโรงเรียนประจำตำบลแห่งหนึ่ง สมมุติให้นักเรียนเป็นชาวบ้าน ฟังวิทยุกระจายเสียงประจำตำบล ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ แต่ละกลุ่มฟังเรื่องราวจากวิทยุและตอบข้อความจากการฟังนั้นได้ถูกต้อง และบันทึกเรื่องราวต่าง ๆ ที่ได้ฟังจากวิทยุได้

2. ครูสมมุติห้องเรียนเป็นหอประชุมมีงานมงคลสมรส สมมุติให้นักเรียนเป็นพิธีกรในงานมงคลสมรส สมมุติให้นักเรียนเป็นคู่บ่าวสาว เป็นแขกที่ได้รับเชิญมาในงาน นักเรียนที่ทำหน้าที่เป็นพิธีกร กล่าวแนะนำ กล่าวต้อนรับ และกล่าวขอบคุณท่านผู้มีเกียรติที่มาในงาน

3. ครูสมมุติห้องเรียนเป็นสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 ซึ่งทางสถานีต้องการนักอ่านข่าว จึงจัดให้มีการแข่งขันการอ่านข่าว เพื่อคัดเลือกผู้ชนะเป็นผู้อ่านข่าวประจำสถานี สมมุติให้นักเรียนเป็นผู้สมัครอ่านข่าว 10 คน เป็นพิธีกร 2 คน เป็นกรรมการ 5 คน นักเรียนที่เหลือเป็นผู้ฟัง ครูแจกใบอ่านข่าวซึ่งนำมาจากหนังสือพิมพ์ หรือนิตยสารให้แก่เด็กนักเรียนที่ทำหน้าที่ต่าง ๆ ให้ผู้ที่สมัครอ่านข่าว อ่านข่าวทีละคนจนครบ ผู้ฟังและกรรมการและผู้สมัครแข่งขันอ่านข่าว และคนอื่น ๆ บันทึก

4. ครูสมมุติให้ห้องเรียนเป็นหอประชุมของโรงเรียน จัดการแข่งขันการเขียนคำขวัญเนื่องในโอกาสวันพ่อ วันแม่ และวันครู เพื่อคัดเลือกคำขวัญที่ดีที่สุด สมมุติให้นักเรียนเป็นผู้สมัครแข่งขันเขียนคำขวัญ 5 คน และนักเรียนอีกส่วนหนึ่งเป็นกรรมการ ทำหน้าที่เป็นโฆษกและทำหน้าที่เป็นกรรมการตัดสินให้คะแนน นักเรียนส่วนหนึ่งเป็นผู้เข้าชม กรรมการบอกกติกาในการแข่งขัน และกำหนดเวลาในการแข่งขัน

## วรรณคดี

ครูสมมุติห้องเรียนเป็นบ้านของหมื่นผลาญศัทรูปลาศในเรื่องนิศ ๑ หน้อย ๑ ในเวลากลางคืน พระจันทร์เต็มดวง มีหลานนั่งล้อมวงอยู่ (อาจจะเป็นเรื่องสั้น เช่น ศิลปินเอก แข่งหนังตะลุง แล้วแต่ความเหมาะสม) สมมุติให้นักเรียนเป็นหมื่นผลาญศัทรูปลาศ และเป็นหลาน ๆ ของหมื่นผลาญศัทรูปลาศ และครูให้นักเรียนแสดงบทบาทตามที่ได้กำหนดไว้ มีการอภิปรายร่วมกันระหว่างครูและนักเรียน

### สื่อการสอน

1. บัตรคำสั่ง
2. บัตรข้อความสำหรับอ่านซ้ำ
3. บัตรคำ คำขวัญต่าง ๆ
4. วิทยุ เทป แถบบันทึกเสียง
5. ไมโครโฟน
6. โต๊ะ เก้าอี้ นานั่ง

### การประเมินผล

1. สังเกตจากบุคลิกภาพ ลักษณะท่าทาง ที่แสดงออก
2. สังเกตจากการใช้ภาษา การพูด การฟัง การอ่าน การเขียน
3. สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรม
4. สังเกตจากการอภิปรายร่วมกันระหว่างครูและนักเรียน
5. สังเกตจากผลงานที่ทำส่งครู

### ผู้รับผิดชอบโครงการ

1. หัวหน้าหมวดวิชาภาษาไทย
2. ครู-อาจารย์ผู้สอนวิชาภาษาไทย
3. นักเรียน

### การประเมินผล

1. สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียน
2. อาจารย์ผู้สอนเป็นผู้ประเมินผลกิจกรรมของนักเรียน และอาจจะให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลด้วยในบางครั้ง
3. มีการประเมินผลทุกครั้งที่มีการจัดกิจกรรม และนำผลที่ได้ไปปรับปรุงในการจัดกิจกรรมในครั้งต่อ ๆ ไป



### แนวทางในการจัดกิจกรรม

1. มีการวางแผนและกำหนดโครงการ โดยมีการกำหนดจุดมุ่งหมาย ขอบข่าย และวิธีการในการใช้เกมและบทบาทสมมุติประกอบการสอนให้ชัดเจนก่อนทุกครั้ง
2. ประชุมครู อาจารย์ผู้สอน ผู้บริหาร และครูที่มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อชี้แจงจุดประสงค์การดำเนินงาน และการจัดกิจกรรม
3. ครูอาจารย์ผู้สอนจัดเตรียมอุปกรณ์การสอน และแบบฝึกหัดสำหรับกิจกรรมแต่ละกิจกรรม
4. อาจารย์ผู้สอนและนักเรียนที่ร่วมกิจกรรมต้องประชาสัมพันธ์ให้นักเรียนทั่วไประทราบ

### ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนได้รับความรู้ และเกิดความสนุกสนานในการเรียน
2. นักเรียนได้พัฒนาทางด้านความคิด การรู้จักใช้เหตุผล และการรู้จักการแก้ปัญหาให้กับตนเอง
3. เป็นการเสริมสร้างสัมพันธภาพอันดีระหว่างครูผู้สอนกับนักเรียน
4. นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทย และเห็นคุณค่าของการเรียนวิชาภาษาไทย
5. ครูผู้สอนได้วิธีสอนและแนวทางในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยเพิ่มขึ้น

### โครงการละเอียดแต่ละโครงการมีดังนี้

1. โครงการการฟังยังประโยชน์ในการเรียน (เกมตามคำสั่ง)
2. โครงการคำพังเพยชวนคิด ภาษิตควรจำ ส่วนวนชวนอ่าน (เกมต่อคำพังเพยภาษิต ส่วนวน)
3. โครงการเล่นซ่อนหาคำเป็น เล่นหาคำตาย (เกมคำเป็นคำตาย)
4. โครงการไขปริศนาตัวละคร (เกมทายชื่อตัวละคร)
5. โครงการพักผ่อนหย่อนอารมณ์ (บทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นชาวบ้านเพื่อฟังข่าวจากวิทยุ)

6. โครงการพิธีกรในงานแต่งงาน (บทยาสสมมุติให้นักเรียนเป็นพิธีกรในงานแต่งงาน)
7. โครงการมาอ่านข่าวกันเถอะ (บทยาสสมมุติให้นักเรียนเป็นนักอ่านข่าวประจำสถานีโทรทัศน์)
8. โครงการมาเขียนคำขวัญกันเถอะ (บทยาสสมมุติให้นักเรียนเขียนคำขวัญวันพ่อ วันแม่ และวันครู)
9. โครงการบทบาทเฉพาะเหมาะกับบุคคล (บทยาสสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวละครต่าง ๆ ในเรื่องสั้น)

ตัวอย่างโครงการที่ใช้เกมในการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย  
ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

โครงการที่ 1  
(เกมทำตามคำสั่ง)

ชื่อโครงการ "การฟังยังประโยชน์ในการเรียน"

หลักการและเหตุผล

ในการเรียนการสอนนั้นการฟังนับว่ามีความสำคัญมากประการหนึ่ง สอดคล้องกับหัวใจของนักปราชญ์ ซึ่งกำหนดให้การฟังเป็นสิ่งสำคัญประการแรกได้แก่ สุ.จิ.ป.ล. ดังนั้นการฟังจึงเป็นทักษะทางภาษาที่สำคัญมากทักษะหนึ่ง เพราะผู้ที่สำเร็จการศึกษาได้จะต้องรู้จักการฟัง มิฉะนั้นจะทำให้สื่อความหมายกันไม่เข้าใจ เช่น อาจจะฟังไม่จบความแล้วนำไปปฏิบัติทำให้เกิดความเสียหายได้ ดังนั้นจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่นักเรียนควรได้รับการฝึกฝน และการแนะแนวทางในด้านการฟังอย่างถูกต้องเหมาะสม เพื่อที่นักเรียนจะได้มีความสามารถในการฟังอย่างมีประสิทธิภาพ และได้รับประโยชน์จากการฟังอย่างเต็มที่

การฟังที่ดีนั้น ผู้ฟังจะต้องตั้งจุดประสงค์ของการฟังไว้ในใจเสียก่อน จึงจะเกิดผลสัมฤทธิ์จากการฟังตามที่ต้องการ การฟังโดยทั่วไปนั้นขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ 2 ประการคือ ฟังเพื่อให้เกิดความรู้และความรอบรู้ และฟังเพื่อความเพลิดเพลินและซาบซึ้ง

การฟังในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นนั้นมีจุดประสงค์เพื่อจับใจความสำคัญของการพูดสามารถปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้อง และสามารถที่จะแยกข้อเท็จจริงได้จากการฟังนั้น สามารถแสดงความคิดเห็นในเรื่องที่ฟังนั้นได้อย่างถูกต้อง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการฟังที่ดี
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถปฏิบัติตามสิ่งที่ได้ฟังได้ถูกต้อง



3. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกได้ว่าข้อความที่ได้ฟังนั้นเป็นการบรรยาย โวภาพ หรือเป็นพระธรรมเทศนา หรือเป็นบทละคร ฯลฯ

4. เพื่อให้นักเรียนจับใจความสำคัญของคำพูดได้

#### เนื้อหา

เกมทำตามคำสั่ง เป็นเกมที่มีลักษณะฝึกทักษะทั้งสี่ของนักเรียน คือ การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน โดยมีครูเป็นผู้ออกคำสั่งให้นักเรียนปฏิบัติตามหรือครูมอบหมายให้นักเรียนเป็นผู้ออกคำสั่งให้เพื่อนปฏิบัติตาม การออกคำสั่งอาจจะออกคำสั่งโดยการพูด หรือโดยการเขียนข้อความในบัตรคำก็ได้ การเล่นเกมตามคำสั่งนี้ นักเรียนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ครบทุกคน โดยครูให้นักเรียนแข่งขันเป็นกลุ่มหรือแข่งขันเดี่ยวก็ได้ เริ่มเล่นโดยให้ตัวแทนของกลุ่มนั้นออกมาอ่านข้อความในกระดาษที่ครูเตรียมไว้ให้ซึ่งเป็นข้อความเดียวกันทั้ง 2 กลุ่ม ให้ใช้เวลาอ่านประมาณ  $\frac{1}{2}$  - 1 นาที จากนั้นให้นักเรียนที่เหลือสังเกตการณ์และเป็นกองเชียร์ โดยที่ต้องตกลงกันว่าจะไม่ก่อกวนวุ่นวายรบกวน ขณะที่ตัวแทนของทั้ง 2 ฝ่าย กำลังแข่งขันอยู่ ข้อความที่ให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่ง เช่น ให้นักเรียนเขียนคำควบกล้ำ ให้นักเรียนฟังข้อความที่เพื่อนอ่านให้ฟัง และเมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน กลุ่มใดปฏิบัติตามคำสั่งได้ครบหมดเป็นฝ่ายชนะ และมีการอภิปรายร่วมกันถึงการเข้าร่วมกิจกรรมว่าเพราะเหตุใดนั้นบางกลุ่มปฏิบัติได้ครบ บางกลุ่มปฏิบัติไม่ครบ เกมทำตามคำสั่งนี้จะช่วยให้นักเรียนกล้าแสดงออกและรู้จักแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น

#### กิจกรรมการสอน

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนกลุ่มออกมาเขียนคำตอบบนกระดานว่าคำควบกล้ำในเรื่องที่จะอ่านต่อไปนี้คืออะไรบ้างภายในเวลาที่กำหนด (2 นาที) กลุ่มใดเขียนถูกต้องมาก กลุ่มนั้นจะเป็นฝ่ายชนะ

ตัวอย่าง คำควบกล้ำ ครูอ่านคำควบกล้ำต่อไปนี้ให้นักเรียนฟัง

เมื่อรถออกจากเมืองตราด เราเริ่มร้องเพลงเสียงขรมกันอย่างครึกครื้น บ้างก็ขับล่านำเป็นโคลงกลอน ด้วยความเพราะพริ้งและเปลือกละลิ บ้างก็พลิกแพลงครวญครางคล้าย

คนกลุ่มนี้ แต่บางคนก็ทำซ้ำริม มองออกไปนอกรถเห็นคนชวักไขว่อยู่เกลื่อนกลาด แม่ค้า  
อ้อยควั่นหน้าตาเปล่งปลั่งเหมือนดอกไม้เพิ่งผลิ คนหนุ่ม ๆ ยิ้มเผล่ ท่าทางรุ่มร่าม

2. ครูอ่านข้อความที่นำมาจากที่อื่น นิตยสาร หนังสือพิมพ์ และให้นักเรียนที่เป็น  
ตัวแทนกลุ่มอ่าน เพื่อให้นักเรียนคนอื่น ๆ ฟัง แล้วให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนกลุ่มแข่งขันกันตอบว่า  
ข้อความที่ได้ฟังนั้นเป็นเรื่องประเภทใด สำระสำคัญคืออะไร นักเรียนกลุ่มใดตอบได้ครบถ้วน  
มากที่สุดจะเป็นฝ่ายชนะ

ตัวอย่าง ข้อความที่นำมาจากที่อื่น

ประเพณีของไทยเรา เมื่อผู้ชายอายุครบ 20 ปีหรือกว่านั้น ซึ่งเป็นอายุอยู่ในเกณฑ์  
ที่ถือกันว่ามีใจคอหนักแน่น อดทนต่อความทิวระหายได้ ก็เตรียมตัวบวชเตรียมเครื่องอัฐบริขาร  
คือ สบง จีวร สังฆาฏิ บาตร มีดโกน เข็ม รัศประคด หม้อกรองน้ำ รวม 8 อย่างไว้ให้ครบ  
ก่อนบวชประมาณ 15 วัน หรือ 1 เดือน ผู้ใหญ่ต้องนำลูกหลานที่จะบวชไปฝากอยู่กับพระเพื่อ  
ห้องการขานนาค แล้วซ้อมวิธีบวชในเวลาอันสมควร ตอนนี่เราเรียกว่านาค ตอนเป็นนาคนี้  
สำคัญ กาลังจะมีสง่าราศี ไม่ให้เที่ยวเตร่ เพราะถ้าไปมีเรื่องขึ้นก็จะบวชไม่ได้ พ่อแม่หรือ  
ผู้ปกครองจึงกวาดขันลูกหลานของตนเองตอนที่ เป็นนาคมาก

(เรื่อง "การบวช")

นายแปลก สนธิรักษ์

ใจความสำคัญจากการฟังมีดังนี้คือ

- |               |   |   |
|---------------|---|---|
| 1. เรื่องอะไร | = | ประเพณีการบวชของไทย   |
| 2. ใคร        | = | ผู้ชายไทย   |
| 3. ทำอะไร     | = | บวช   |
| 4. ที่ไหน     | = | วัด   |
| 5. เมื่อไร    | = | อายุครบ 20 ปีขึ้นไป   |
| 6. อย่างไร    | = | ต้องเตรียมเครื่องอัฐบริขาร ต้องไปอยู่กับพระ<br>หัดขานนาค และซ้อมวิธีบวช |

สรุปใจความสำคัญคือ ประเพณีการบวชของไทยเรานั้น เมื่อผู้ชายมีอายุครบ 20 ปีขึ้นไป ต้องเตรียมที่จะบวช โดยเตรียมเครื่องอัฐบริขารไว้ ก่อนบวชต้องไปอยู่กับพระหัดขาน นาคและซ้อมวิธีบวช

ตัวอย่าง การฟังเกี่ยวกับโวหาร (เทศนาโวหาร)

"ผู้ที่เคยมียศจะทนต่อการเสื่อมยศได้ยาก ผู้เคยมีอำนาจจะทนต่อการถูกทอนอำนาจได้ยาก ผู้ที่เคยมีทรัพย์จะทนต่อการขาดทรัพย์ได้ยาก เพราะเหตุนี้โลกจึงเต็มไปด้วยการช่วงชิง แก่งแย่ง จ้องเวร และการเบียดเบียนซึ่งกันและกัน"

นี้แหละโลก - ดอกไม้สด

3. ให้นักเรียนฟังปริศนาคำทาย คำควบล้ำ แล้วแข่งขันตอบปริศนาคำทายเหล่านั้นตามเวลาที่กำหนด เสร็จแล้วเปลี่ยนกันตรวจ โดยกำหนดคพยัญชนะตัวแรกให้ ครูแจกบัตรคำให้ตัวแทนกลุ่มแต่ละกลุ่ม กลุ่มใดถูกต้องมากเป็นฝ่ายชนะ

คำสั่ง จงหาตัวอักษรมาเติมในช่องสี่เหลี่ยมที่กำหนดให้ ให้ครบ โดยมีความหมายตามข้อความที่กำหนดให้

- |   |   |   |  |   |   |
|---|---|---|--|---|---|
| 1. อะไรเอ๋ย เครื่องคนตรีชนิดหนึ่ง มีเสียงกังและทุ้ม | ก |   |  |   |   |
| 2. อะไรเอ๋ย ผิวหนังที่มีอาการคันและเป็นวงสีขาว      | เ |   |  |   |   |
| 3. อะไรเอ๋ย เอาของใส่ชวคหรือภาชนะ                   | ก |   |  |   |   |
| 4. อะไรเอ๋ย เป็นคำตรงข้ามกับคำว่า "ตัน"             | ป |   |  |   |   |
| 5. อะไรเอ๋ย เป็นนกชนิดหนึ่งในเทพนิยาย               | ค |   |  |   |   |
| 6. อะไรเอ๋ย พยายามทำให้ดีกว่าเดิม                   | บ |   |  | ป |   |
| 7. อะไรเอ๋ย เป็นอาการรีบร้อนลุกลน                   | พ | ร |  |   | พ |
| 7. อะไรเอ๋ย ที่ตรงกันข้ามกับ รัก                    | เ |   |  |   |   |
| 9. อะไรเอ๋ย ไม่พอใจแสดงออกทางสีหน้าและท่าทาง        | โ |   |  |   |   |
| 10. อะไรเอ๋ย พนมมือแล้ววางราบกับพื้น                | ก |   |  |   |   |



### การประเมินผล

1. จากการร่วมกิจกรรมของนักเรียนในการเล่นเกม
2. จากการให้คะแนนในการแข่งขัน

### แนวทางในการจัดกิจกรรม

1. ครูผู้สอนวางแผนดำเนินการจัดกิจกรรม และกำหนดเวลาในการจัดกิจกรรม
2. ครูผู้สอนจัดเตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ และแบบทดสอบเพื่อประเมินผลรายบุคคล
3. ครูผู้สอนเป็นผู้ดำเนินการจัดกิจกรรม และให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้น ๆ ครอบคลุม
4. ครูผู้สอนเป็นผู้ประเมินผลนักเรียนทั้งเป็นกลุ่มและรายบุคคล โดยใช้แบบทดสอบแบบสังเกต และแบบสอบถาม

### ผลที่คาดว่าจะได้

1. นักเรียนมีทักษะในด้านการฟัง และระมัดระวังในด้านการฟังมากขึ้น
2. นักเรียนสามารถบอกได้ว่าเรื่องที่ได้ฟังเป็นเรื่องประเภทใด เป็นข่าว, บทความ, สารคดี
3. นักเรียนสามารถสรุปและจับใจความสำคัญจากเรื่องที่ฟังได้

## โครงการที่ 2

(เกมต่อคำพังเพย คำภาษิต ส่วนวน)

ชื่อโครงการ "คำพังเพยชวนคิด ภาษิตควรรจำ ส่วนวนชวนอ่าน"

### หลักการและเหตุผล

คำพังเพย ภาษิต ส่วนวน เป็นเรื่องที่มีความสำคัญในเรื่องการพูด การเขียน เพราะถ้าจะให้เนื้อความแจ่มแจ้ง ชัดเจน เป็นหลักเป็นฐาน เราจะต้องใช้คำพังเพย คำภาษิต และส่วนวนเข้าประกอบ ซึ่งการใช้คำพังเพย ภาษิต ส่วนวนเป็นอุบายอย่างหนึ่งที่นักพูดนักเขียนที่จะต้องท่องจำคำพังเพย คำภาษิต ส่วนวนไว้มาก ๆ เพื่อที่จะนำมาประกอบบทความของตน ซึ่งเราถือว่าการใช้คำพังเพย ภาษิต ส่วนวน ประกอบคำพูด ข้อเขียนเป็นศิลปะที่สำคัญในทางแต่งหนังสือ ถ้าหนังสือใดขาดคำพังเพย คำภาษิต คำส่วนวน ประกอบก็จะทำให้หนังสือนั้นขาดน้ำหนัก ฉะนั้นคำพังเพย ภาษิต และส่วนวน จึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการพูดและการเขียน ซึ่งคำพังเพย ภาษิต ส่วนวน จะมีปรากฏอยู่ในหนังสือวรรณคดีไทย ตั้งแต่สมัยกรุงสุโขทัยเป็นต้นมา เช่น ในสุภาษิตพระร่วงว่า "เมื่อน้อยให้เรียนวิชา ให้หาสินเมื่อใหญ่" และ "ปลูกไมตรีอย่ารู้ร้าง สร้างกุศลอย่ารู้โรย" เป็นต้น

คำพังเพย ภาษิต ส่วนวน เป็นเรื่องช่วยให้มนุษย์เราได้เข้าใจลักษณะของการดำเนินชีวิตของมนุษย์ได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้เพราะคนไทยเราใช้คำพังเพย ภาษิต ส่วนวน เป็นคำสอนทั่ว ๆ ไปให้มนุษย์ได้ประพฤติปฏิบัติดี ในการประกอบอาชีพและดำเนินชีวิตอยู่ในสังคม ฉะนั้นคำพังเพย ภาษิต และส่วนวน จึงนำมาใช้ได้ทุกยุคทุกสมัย

ในแบบเรียนภาษาไทยชุดทักษะสัมพันธ์ เล่ม 1-3 ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีเนื้อหาที่เกี่ยวกับคำพังเพย ภาษิต ส่วนวนอยู่ เช่น เรื่องไขภาษา นิทานเทียบสุภาษิต นอกจากนี้ คำพังเพย ภาษิต ส่วนวน ยังแทรกอยู่ในแก่นของเรื่องแต่ละเรื่อง ซึ่งให้ข้อคิดและแนวปฏิบัติ จึงเป็นสิ่งที่ครูผู้สอนควรส่งเสริมให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้เรื่องการใช้ส่วนวนไทย

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถต่อส่วนจากคำที่ครูนำมาให้นักเรียนต่อได้อย่างถูกต้องทุกส่วน
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกส่วนจากภาพที่ครูนำมาให้นักเรียนดูได้ถูกต้องทุกภาพ
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกส่วนที่ไปได้จากท่าทางของผู้ไปส่วน
4. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกความหมายของส่วนได้ถูกต้อง
5. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำส่วนที่มีความหมายเหมือน หรือคล้ายคลึงกับส่วนที่ครูยกตัวอย่างอย่างถูกต้องเหมาะสม

### เนื้อหา

เกมต่อคำพังเพย ภาษิต ส่วนวน เป็นเกมที่มีลักษณะฝึกทักษะทั้งสี่ของนักเรียน กล่าวคือ ฝึกทักษะด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ซึ่งเกมนี้ครูต้องการฝึกเฉพาะเกี่ยวกับคำพังเพย ภาษิต และส่วนวน ซึ่งมีใช้ในชีวิตประจำวัน เกมต่อคำพังเพยนี้ นักเรียนร่วมกิจกรรมได้ทุกคน ซึ่งนักเรียนจะแข่งขันเดี่ยว หรือแข่งขันเป็นกลุ่มก็ได้ การแข่งขันต่อคำพังเพย ภาษิต ส่วนวน อาจจะแข่งขันโดยการพูดต่อคำพังเพย ภาษิต ส่วนวน หรือการเขียน หรือการแสดงท่าทางประกอบ หรือบอกความหมายของคำพังเพย ภาษิต ส่วนวน ก็ได้ แล้วแต่ความเหมาะสม ซึ่งถ้านักเรียนกลุ่มใดปฏิบัติได้ถูกต้องหมดจะเป็นฝ่ายชนะได้รับรางวัล ส่วนฝ่ายที่แพ้อาจรับให้ร้องเพลงหรือร่ายกวีก็ได้ เกมนี้จะฝึกปฏิภาณไหวพริบของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

### กิจกรรมการสอน

1. ครูนำบัตรคำ ที่เขียนเกี่ยวกับส่วนวน โดยเขียนคำหน้า คำกลาง คำหลัง และเว้นช่องว่างให้นักเรียนแข่งขันกันเติม 5 ส่วนวน คือ

1.1 บัตรคำเกี่ยวกับส่วนวน 

รัก							
-----	--	--	--	--	--	--	--

1.2 บัตรคำเกี่ยวกับส่วนวน 

		คู					
--	--	----	--	--	--	--	--



1.3 บัตรคำเกี่ยวกับสำนวน 

ตา										หัว
----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-----

1.4 บัตรคำเกี่ยวกับสำนวน 

			มือ				
--	--	--	-----	--	--	--	--

1.5 บัตรคำเกี่ยวกับสำนวน 

		มือ		
--	--	-----	--	--

ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ กลุ่มละ 10 คน 5 กลุ่ม ส่งตัวแทนของกลุ่ม มาแข่งขันต่อสำนวนจากบัตรคำที่นำมา โดยจัดโต๊ะให้ผู้เข้าแข่งขันนั่งประจำโต๊ะทั้ง 5 โต๊ะ มีกรรมการแจกกระดาษคำตอบที่จะเขียนต่อคำสำนวน ภายในเวลาที่กำหนด สำนวนละ 1 นาที ผู้ที่ตอบได้ก่อนจะเป็นผู้ชนะ กรรมการจะเขียนคะแนนไว้บนกระดานคำ (ซึ่งตัวแทนกลุ่มอาจจะ ตั้งชื่อกลุ่มของตนเองให้ไพเราะ)

- บัตรคำที่ 1 คือ รักวัวให้ผูก รักลูกให้ตี  
 บัตรคำที่ 2 คือ คบคนดูหน้า ซื่อผ้าดูเนื้อ  
 บัตรคำที่ 3 คือ ตาบอดคิดแว่น หัวล้านไค้หัว  
 บัตรคำที่ 4 คือ เขียนด้วยมือ ลบด้วยเท้า  
 บัตรคำที่ 5 คือ จับมือถือแขน

2. ครูนำรูปภาพขนาดใหญ่เกี่ยวกับสำนวนมาให้นักเรียนดู 5 ภาพ คือ

- 2.1 ภาพเกี่ยวกับสำนวน "สาวใส่ให้กาгин"  
 2.2 ภาพเกี่ยวกับสำนวน "เขียนเสือให้วัวกลัว"  
 2.3 ภาพเกี่ยวกับสำนวน "แกว่งเท้าหาเสี้ยน"  
 2.4 ภาพเกี่ยวกับสำนวน "ปากปราศรัยน้ำใจเชือกคอก"  
 2.5 ภาพเกี่ยวกับสำนวน "มัดมือชก"

ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ กลุ่มละ 10 คน ส่งตัวแทนกลุ่มมาแข่งขันหา ความหมายของสำนวน โดยครูให้นักเรียนดูภาพสำนวนทั้ง 5 สำนวน แล้วให้นักเรียนหา ความหมายของสำนวนจากกล่องบัตรคำสำนวนนั้น ๆ ภายในเวลา 1 นาที ตัวแทนกลุ่มใดหา ได้ก่อนเป็นผู้ชนะ

บัตรคำความหมายของสำนวนมีดังนี้

1. เอาของเลวไปแปลงหลอกว่าเป็นของดี
2. เปิดเผยความลับของตนหรือพวกพ้องให้คนอื่นรู้
3. มีคนทรยศอยู่ในพวกเดียวกัน
4. ชูให้กลัว
5. อวดเก่งกับผู้มีทางสู้
6. ชูให้กลัวแล้วหนีไป
7. หาเรื่องเคียดแค้นใส่ตัวเอง
8. ทำอะไรต้องพึ่งพาผู้อื่นอยู่เสมอ
9. มีเรื่องเคียดแค้น
10. พุคตีแต่ใจก็คร่ำ
11. พุคอย่างหนึ่งแต่ใจคิดทำไมเป็นอย่างที่พุค
12. พุคจากไม่ระมัดระวังอาจเสียหายได้
13. ทำโดยอีกฝ่ายไม่มีทางโต้ตอบ
14. เกินกว่าจะได้ ไม่มีทางได้
15. มีความสามารถในวิชาความรู้

3. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม 2 กลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนกลุ่มมาจับรายชื่อสำนวน แล้วแสดงท่าไม้ให้ฝ่ายตนเองตอบภายในเวลาที่ครูกำหนดให้ คือ  $1\frac{1}{2}$  - 2 นาที แล้วให้นักเรียนที่เป็นตัวแทนกลุ่มเป็นคนตอบ โดยใครกรกกริ่งก่อนเป็นผู้ตอบก่อน สำนวนที่ใช้ประกอบท่าไม้มีดังนี้

- 3.1 กลุมดุงชน
- 3.2 ตักน้ำใส่กระโหลกชะโงกดูเงา
- 3.3' กินน้ำใต้ตอก
- 3.4 ตบหัวแล้วลูบหลัง
- 3.5 มือไม่พายเอาเท้าราน้ำ

ในการแสดงท่าไม้ประกอบสำนวนนั้น ควรเป็นสำนวนที่นักเรียนแสดงท่าประกอบได้อย่างเหมาะสม

4. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน ให้นักเรียนส่งตัวแทนกลุ่มมาจับฉลากสำนวนว่าใครได้สำนวนอะไร แล้วให้นักเรียนที่เป็นตัวแทนกลุ่มหาความหมายของสำนวนในกล่องบัตรคำ ซึ่งบัตรคำความหมายของสำนวนนั้นจะตัดเป็นส่วน ๆ ไว้ ให้นักเรียนแข่งขันกันต่อความหมายของสำนวนนั้นได้ถูกต้อง (นักเรียนที่แข่งขันอาจจะช่วยกันทั้งกลุ่มเลยก็ได้แล้วแต่ความเหมาะสม) กล่องบัตรคำความหมายสำนวนนี้จะมี 5 กล่องตามจำนวนกลุ่ม การแข่งขันครูเป็นผู้กำหนดเวลา อาจจะ 2 นาที - 3 นาที กลุ่มใดเสร็จก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ

สำนวนที่ใช้ในกิจกรรมนี้คือ

4.1 นำขึ้นให้รีบตัก มีความหมายว่า เมื่อมีโอกาสจะได้ประโยชน์ก็ให้รีบฉวยโอกาสทำ

4.2 ปัดทองหลังพระ มีความหมายว่า ทำความดี แต่ไม่มีใครเห็น

4.3 เล่นหูเล่นตา มีความหมายว่า แสดงอาการยียวนด้วยสายตา

4.4 ใจคัสู้เสือ มีความหมายว่า ทำใจกล้าผจญกับสิ่งที่น่ากลัว

4.5 วัวหายล้อมคอก มีความหมายว่า คิฅบ้องกันเมื่อเสียหายไปแล้ว

บัตรคำความหมายของสำนวนที่เขียนแยกไว้ เพื่อให้นักเรียนแข่งขันกันหาความหมายคือ

เมื่อมีโอกาสจะได้ประโยชน์

ก็ให้รีบฉวยโอกาสทำ

ทำความดี

แต่ไม่มีใครเห็น

แสดงอาการยียวน

ด้วยสายตา

ทำใจกล้าผจญ

สิ่งที่น่ากลัว

คิฅบ้องกัน

เมื่อเสียหายไปแล้ว



5. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แข่งขันกันต่อส่ววน ภาษิต คำพังเพยตามที่  
ครูกำหนดให้ โดยกล่าวส่ววน ภาษิต พังเพย สลับกันระหว่างกลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 เช่น  
ครูกำหนดส่ววนที่ขึ้นต้นด้วยปาก โดยให้กลุ่มที่ 1 กล่าวก่อน เช่น

กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2
ปากปลาร้า	ปากว่าตาขยิบ
ปากปราศรัยน้ำใจเชือดคอ	ปากร้ายใจดี
ปากเปียกปากแฉะ	ปากเป็นเอกเลขเป็นโท
ปากเบา	ปากว่ามือถึง
ปากมาก	ปากบอน

ฯลฯ

ส่ววนที่เกี่ยวข้องกับตา

กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2
เข้าเมืองตาหลิ่วต้องหลิ่วตาตาม	ตาฟ้องตาสลึง
ตาเล็กตาน้อย	น้ำตาเช็ดหัวเข้า
ยักคิ้วหลิ่วตา	ตาสับปะรด
ลืมตาอำปาก	เลือดเข้าตา
ตาเป็นมัน	ตาบอดสอดตาเห็น

ฯลฯ

ส่ววนที่เกี่ยวข้องกับน้ำ

กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2
กลัวน้ำเหลว	คลื่นใต้น้ำ
ซักแม่น้ำทั้งห้า	กินน้ำใต้ศอก
ตักน้ำใส่กระโหลกชะโงกดูเงา	น้ำขึ้นให้รีบตัก
ตำน้าพริกละลายแม่น้ำ	น้ำเชี่ยวอย่าขวางเรือ
น้ำพึ่งเรือ เสือพึ่งป่า	น้ำลคตอผูก

น้ำท่วมปาก

น้ำซึ่มม่อทราย

น้ำนิ่งไหลลึก

น้ำใสใจจริง

6. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ กลุ่มละ 10 คน 5 กลุ่ม แข่งขันกันเขียนสำนวนที่มีความหมายเหมือนสำนวนที่ครูยกมา หรือมีความหมายใกล้เคียงกัน กลุ่มใดเขียนได้มากเป็นผู้ชนะ

สำนวนที่มีความหมายเหมือนกัน เช่น

1. ร้อยลั่นกะลาวน

2. ลั่นไม่มีกระดูก

3. ลั่นตวัดถึงโบทู

มีความหมายว่า พูดเชื่องอไม่ได้

4. หนูปากคอก

5. เส้นผมบังภูเขา

มีความหมายว่า สิ่งธรรมดาสามัญที่อยู่ใกล้ตัวมักจะถูกละเลย หรือมองข้ามไป, เรื่องง่าย ๆ ที่นึกไม่ถึง

6. ใก้ได้พลอย

7. ลิงได้แก้ว

8. หัวล้านได้หัว

คาบอดได้แวน

มีความหมายว่า มีสิ่งที่มีค่าอยู่ แต่ไม่รู้จกใช้, ไม่รู้จักประโยชน์

การประเมินผล

1. โดยการให้คะแนนจากการแข่งขัน ในการร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่ม
2. จากการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียน นักเรียนสามารถเข้าใจสำนวนต่าง ๆ และมีความสุขสนุกสนานในการเข้าร่วมกิจกรรม
3. แบบทดสอบวัดรายบุคคล

แนวทางในการจัดกิจกรรม

1. ครูศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับคำพังเพย ภาษิต สำนวน ในหนังสือเรียนทักษะสัมพันธ์ ที่มีเนื้อหาโดยตรง และมีเนื้อหาสอดแทรกคำพังเพย ภาษิต และสำนวนในเรื่องอื่น ๆ

2. ครูและนักเรียนช่วยกันรวบรวมคำพังเพย ภาษิต สำนวน วาดภาพประกอบ และหาความหมาย เพื่อนำไปใช้ในการเรียนการสอน

3. ครูวางแผนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและการแข่งขัน ครูจัดเตรียมอุปกรณ์ในการดำเนินการจัดกิจกรรมการแข่งขันให้พร้อม เช่น รูปภาพ บัตรคำ และอุปกรณ์อื่น ๆ ที่จำเป็น

4. ครูดำเนินการจัดกิจกรรมโดยมุ่งให้นักเรียนทุกคนได้มีโอกาสเข้าร่วม

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของคำพังเพย ภาษิต และสำนวนได้อย่างถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถนำสำนวนไปใช้ประกอบเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันได้
3. นักเรียนสามารถนำคำพังเพย ภาษิต สำนวนไปฝึกทักษะการเขียนและการพูดได้อย่างมีประสิทธิภาพ



### โครงการที่ 3 (เกมคำเป็นคำตาย)

ชื่อโครงการ "เล่นซ่อนหาคำเป็น เพ้นหาคำตาย"

หลักการและเหตุผล

วิชาหลักภาษาเป็นวิชาที่มีกฎเกณฑ์และระเบียบข้อบังคับทางภาษา เนื้อหาวิชาหลักภาษาที่มีความซ้ำซ้อน เนื้อหาเข้าใจยาก ซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้นักเรียนไม่ค่อยสนใจเรียน วิชาหลักภาษาเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน ประกอบกับครูผู้สอนขาดประสบการณ์ในการสอน ครูผู้สอนไม่นำวิธีการสอนแบบใหม่ ๆ มาประกอบการสอน จึงทำให้วิชาหลักภาษาเป็นวิชาขมสำหรับนักเรียน ทั้ง ๆ ที่วิชาหลักภาษาเป็นวิชาที่สำคัญเพราะเป็นระเบียบกฎเกณฑ์ทางภาษาที่เราจะนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง

ดังนั้นในการเรียนวิชาหลักภาษาครูผู้สอนจึงมีส่วนสำคัญที่จะเปลี่ยนทัศนคติของนักเรียนเกี่ยวกับการเรียนวิชาหลักภาษาไทย ให้เห็นความสำคัญของการเรียนวิชาหลักภาษาไทย และเพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน ครูต้องรู้จักนำกิจกรรมต่าง ๆ มาประกอบการสอน ให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการเรียนการสอน เด็กได้มีโอกาสแสดงออกทั้งทางท่าทาง ทางคำพูด และการแสดงความคิด กิจกรรมในการเรียนที่จะช่วยให้เด็กไม่เกิดความเบื่อหน่าย เช่น การแข่งขันสะกดคำ แข่งขันการหาคำในมาตราตัวสะกด แข่งขันหาคำศัพท์ แข่งขันหาคำมูล คำประสม คำซ้ำ คำซ้อน และคำเป็นคำตาย ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนาน และสามารถนำเรื่องที่ได้เรียนนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้รับความรู้และทบทวนเรื่องมาตราตัวสะกด
2. เพื่อให้นักเรียนได้รับความรู้ความเข้าใจเรื่องลักษณะคำเป็นคำตาย
3. เพื่อให้นักเรียนแยกคำเป็นคำตายได้ถูกต้อง

เนื้อหา

เกมคำเป็นคำตายเป็นเกมที่มีไว้สำหรับฝึกทบทวนความรู้ความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับการเรียนวิชาหลักภาษาไทย เรื่องคำเป็นคำตาย เกมคำเป็นคำตายนักเรียนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ครบทุกคน มีการแข่งขันเดี่ยว และแข่งขันเป็นกลุ่ม ซึ่งเมื่อนักเรียนเล่นแล้วนักเรียนสามารถนำความรู้เกี่ยวกับคำเป็นคำตายไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยทั่วไปแล้วก่อนจะนำเกมคำเป็นคำตายนมาให้เด็กเล่นนั้น ครูจะต้องทบทวนเรื่องมาตราตัวสะกดและลักษณะคำเป็นคำตายก่อน แล้วจึงนำเกมคำเป็นคำตายนมาประกอบการสอน ซึ่งวิธีการเล่นอาจให้นักเรียนแข่งขันเขียนคำเป็น คำตายบนกระดานดำ ตามคำสั่งของครูภายในเวลาที่กำหนด โดยทำการแข่งขันกันทีละ 1 คู่ ใครเขียนคำได้ถูกต้องมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ หรือให้นักเรียนแข่งขันพูดคำเป็นคำตายก็ได้ หรือแข่งขันเขียนคำเป็นคำตายตามคำสั่งของครู แล้วแต่ความเหมาะสม

กิจกรรมการสอน

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ กลุ่มละ 10 คน ครูแจกข้อความที่คัดมาจากหนังสือพิมพ์หรือนิตยสาร ให้นักเรียนแข่งขันกันหาคำที่มีตัวสะกดในมาตราตัวสะกด แม่กค ใช้เวลา 5 นาที กลุ่มใดเสร็จก่อนจะเป็นผู้ชนะ

ตัวอย่างข้อความ

อนุสาวรีย์รัตนกวีสุนทรภู่

สรรพสิ่งในโลกโดยเฉพาะธรรมชาติล้วนมีความมหัศจรรย์น่าสนใจอยู่ในตัว  
จนบางครั้งมนุษย์เราก็ต้องฉงนฉงายในอัจฉริยภาพของธรรมชาติ

ป่าเขียวขจี...คอกไม้สีต่าง ๆ สดสวยอร่ามตา...

นกสีสวยเสียงไพเราะนานาชนิด...ผีเสื้อที่มีสีสันราวภาพเขียนของจิตรกร

ภูเขาน้อยใหญ่รูปร่างแปลก ๆ สูงเสียดฟ้า...

ห้องทะเลสีคราม...ผ่นน้ำราวมรกตผืนใหญ่

พลีวักสิ้นเป็นประกายสีขาว...เสมือนเพชรประดับกระจก

และหาดทรายสีทอง...และอีกมากมายเกินที่จะพรรณา...

สิ่งเหล่านี้ ระยงมีพร้อมสำหรับต้อนรับผู้ไปเยือน

"เสมีค" หรือเกาะแก้วพิศดาร ที่อยู่ห่างจากตัวเมืองระยองเพียงประมาณ 20 กิโลเมตรนั้น ถ้ามองจากท่าเรือที่ท่าบ้านเพ็ญจะอยู่ไกลออกไปเพียง 6 กิโลเมตร ในสมัยโบราณการไปมาจากฝั่งบ้านเพ็ญถึงตัวเกาะคงไม่่ง่ายนัก

ท่านสุนทรภู่ได้รับนา ชมสภาพธรรมชาติชายทะเลไว้ในนิทานคำกลอนเรื่อง พระอภัยมณี วรรณคดี อมตะของไทย ซึ่งเป็นอนุสาวรีย์สำคัญอีกรูปแบบหนึ่งของสุนทรภู่ ที่เชื่อกันว่าท่านสุนทรภู่ใช้จากหาดทรายชายทะเลเกาะแก่งของระยองเป็นฉาก มีหลายตอน โดยเฉพาะตอนที่ตัวละครของเรื่องเดินทางทางทะเล เช่น

ตอนที่พราหมณ์วิเชียร โมรา สานน พาศรีสุวรรณออกติดตามหาพระอภัยมณี ซึ่งถูกผีเสื้อสมุทรลักพาตัวไป มีคำพรรณนาจากทะเลไว้ที่น่าสนใจว่า

"พอสิ้นแสงสุริยันจันทร์กระจ่าง	ส่องสว่างกลางทะเลพระเวหา
ต้องพระพายชายพัดกระพือมา	สำเภาหญ้าฝาลิ้นมากกลางชล
พระแสงแลตามกระแสรชลาสินธุ์	สีขรินเกาะแก่งทุกแห่งหน
ละลิบลิวหิวเมฆเป็นหมอกมน	เห็นแต่ชลกับมัจฉาคาราพราย
เวลาคำน้าเค็มก็พร่างพร่าง	แวมสว่างวามวัพระยับจาย
เสนอเม็คเพชรรัตน์โมราราย	แจ่มกระจายพระ พรางกลางชลฯ"

การชมสัตว์ทะเลนั้น ท่านสุนทรภู่ ก็พรรณนาไว้หลายตอน เช่น ในตอนที่เงือกนำหาพระอภัยมณีว่าหนีนางผีเสื้อสมุทร ได้พรรณนาไว้ว่า

"พระโฉมยงองค์อภัยมณีนาถ	เพลินประพาสพิศศุหมู่มัจฉา
จนากฉลามล้นตามกันมา	ค่อยเคลื่อนคลาศคัล้ายคล้ายในสายชล"

และเมื่ออุศเรนคู่หมั้นนางสุวรรณมาลี นำเรือออกติดตาม หาคู่หมั้นในห้องทะเล ท่านสุนทรภู่ได้พรรณนาความงามของห้องทะเลและหมู่เกาะต่าง ๆ ไว้อีกตอนหนึ่งว่า

"เหล่าละเมาะเกาะเกียนเหมือนเขียนวาด	งามประหลาดแลหลากตั้งฉากฉาย
ชะโงกเงื่อมล้อมแลลายระบาย	ไอ้เสียคายที่มากูแต่ผู้เดียว
<u>อนาถ</u> นี้อิงเอกเขนกนิก	หวนระที่กอดอนใจอาลัยเหลือว



เสียงโครม ครั่นครื้นกลิ้งเป็นเกลียวเกลียว ให้เปล่าเปลี่ยวเห็นแต่ปลาในสาคร  
เป็นคู่คู่เงือกชั้นเกลือกกลอก ตามระลอกโลกเดินเห็นสลอน

คำบรรยายภาพเกาะแก่งโขดเขา และห้องทะเลที่ยกมานี้ แม้มิใช่ภาพแท้จริง  
ที่ปรากฏแก่สายตา แต่ก็ย่อมแนะนำจินตนาการให้เห็นความงดงาม ความมหัศจรรย์และ  
อัจฉริยภาพของธรรมชาติ ที่รังสรรค์ความงดงามไว้ให้แก่ทะเล ภูเขา หาดทราย และเกาะ  
ของระยองได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะเกาะแก่งพิศดารหรือเสม็ด ยังคงรักษาความงดงามและ  
สภาพธรรมชาติที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้คนที่ได้ไปเยือน ซึ่งก็คงเช่นเดียวกับสมัย  
เมื่อท่านสุนทรภู่ได้ไปใช้ชีวิตอยู่ที่บ้านกร่ำ อำเภอกาหลง ซึ่งก็ไม่ห่างไกลจากบ้านแพและเสม็ด

#### นิตยสารสกุลไทย

2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แข่งขันหาคำสัมผัสเรื่องคำเป็นคำตายโดย  
ให้สมาชิกกลุ่ม 1 แข่งขันต่อคำสัมผัสตอบโต้กับกลุ่ม 2 สมาชิกของกลุ่มใดต่อคำสัมผัสไม่ได้ใน  
พยางค์สุดท้ายของคำ กลุ่มนั้นจะเป็นฝ่ายแพ้ (ครูเขียนคำที่นักเรียนหาคำจนครบกระดาน แล้ว  
พิจารณาแยกว่าคำใดเป็นคำเป็น คำใดเป็นคำตาย)

กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2
ง้วนอน	ถอนใจ
ใส่เสื้อ	เสื้อขาว
สาวสวย	รวยเงิน
เดินทาง	วางใจ
ไซซาน	บานชื่น

ฯลฯ

เรื่องคำตายครูให้นักเรียนแข่งขันกันในลักษณะเดียวกันกับคำเป็น เช่น

กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2
หักเหล็ก	เด็กตก
นอนหลับ	จับกบ

พบรัก

ชกมีค

ติศปาก

ลากชวค

ฯลฯ

3. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ออกมาแข่งขันเขียนคำต่าง ๆ ซึ่งเป็นคำเป็น และคำตาย ตามคำสั่งของครูภายในเวลาที่กำหนดไว้ โดยทำการแข่งขันกันทีละ 1 คู่ ภายในเวลาที่กำหนด ใครได้คำที่ถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ และรวมคะแนนกลุ่ม ตัดสินแพ้ชนะ

3.1 ครูให้นักเรียนทุกคนเขียนชื่อเพื่อนที่เป็นคำตายทุกพยางค์ เช่น สักคี่สิทธิ์ อธิเอก เกษสิทธิ์ นิมิตร อรรถวิทย์ อติศร์ กฤตยะ สุรัตน์ ศาสวัต สิวิวุฒิ ฯลฯ

3.2 ครูให้นักเรียนเขียนชื่อเพื่อนที่เป็นคำเป็น 2 พยางค์ เช่น ปรีชา เกรียงไกร สมชาย แสงธรรม คำรณ นพพล ชัยชาญ สมชัย สมหมาย ฯลฯ

3.3 ครูให้นักเรียนทุกคนเขียนชื่อเพื่อนในห้องที่มีคำตาย 1 พยางค์ คำเป็น 1 พยางค์ เช่น กิจจา วรธา วิชัย นพล อนันต์ อรันต์ สุขสันต์ ประพันธ์ จรัส ฯลฯ

#### การประเมินผล

1. โดยการให้คะแนนจากการแข่งขันในการร่วมกิจกรรมของนักเรียนแต่ละกลุ่ม
2. จากการเข้าร่วมกิจกรรมนักเรียนสามารถเข้าใจถึงคำเป็นคำตาย ตัวสะกด และสามารถปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้อง
3. แบบทดสอบวิเคราะห์บุคคล

#### แนวทางในการจัดกิจกรรม

1. ครูศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับคำเป็น คำตาย มาตราตัวสะกด ในหนังสือแบบเรียน ทักษะสัมพันธ์
2. ครูและนักเรียนช่วยกันรวบรวมตัวสะกดมาตราต่าง ๆ และคำเป็นคำตาย จากหนังสือแบบเรียนทักษะสัมพันธ์ และทำเป็นสมุดรวบรวมคำในมาตราตัวสะกดที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา และคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด และรวบรวมคำเป็นคำตาย ที่ปรากฏอยู่ในหนังสือแบบเรียนทักษะสัมพันธ์ เพื่อใช้เป็นอุปกรณ์ในการสอน

3. ครูและนักเรียนวางแผนร่วมกันในการจัดกิจกรรมการแข่งขัน
4. ครูและนักเรียนดำเนินการจัดกิจกรรม
5. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความหมายของคำเป็นคำตาย

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนสามารถจำแนกมาตราตัวสะกดและมาตราแม่ ก กา และอธิบายความหมายของคำเป็นคำตายได้ถูกต้อง
2. นักเรียนรู้จักเลือกใช้คำเป็นคำตาย และคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่ต่าง ๆ ได้เหมาะสมกับการสื่อสารทั้งการพูดและการเขียน



โครงการที่ 4  
(เกมทายชื่อตัวละคร)

ชื่อโครงการ "ไขปริศนาชื่อตัวละคร"

หลักการและเหตุผล

วรรณคดีเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติเพราะเป็นผลงานที่บรรพบุรุษได้สร้างสรรค์กันมาเป็นเวลาช้านาน และในการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยถือว่าการสอนวรรณคดีเป็นสิ่งสำคัญที่จะขาดมิได้ เพราะเนื้อหาในวรรณคดีจะปลุกฝังให้นักเรียนเกิดความรักในคุณค่าของวรรณคดี และให้นักเรียนได้ศึกษาถึงสภาพสังคม การเมือง เศรษฐกิจ วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีต่าง ๆ ของสังคมในสมัยนั้น ๆ นอกจากนี้นักเรียนยังได้รับคติธรรม ข้อคิดที่ปรากฏในวรรณคดีและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ การเรียนวิชาภาษาไทยนักเรียนส่วนใหญ่ชอบเรียนวิชาวรรณคดีมีมากกว่าวิชาหลักภาษา ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะเนื้อหาในวรรณคดีไม่ยุ่งยากซับซ้อนเท่ากับวิชาหลักภาษา และเนื้อหาในวิชาวรรณคดีมีหลายรูปแบบจึงทำให้ให้นักเรียนสนใจเรียนมากกว่าวิชาหลักภาษา ถึงแม้วิชาวรรณคดีนักเรียนจะสนใจมากกว่าวิชาหลักภาษาไทยก็ตาม ครูผู้สอนควรมีวิธีสอนหลาย ๆ วิธีเพื่อให้เด็กได้สนุกสนาน ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้น ซึ่งวิธีการสอนโดยนำเกมมาฝึกกลับสมองลงปัญญานักเรียนนี้จะทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนยิ่งขึ้น และจะทำให้การเรียนวรรณคดีสนุกสนานมากขึ้น

ในหนังสือชุดทักษะสัมพันธ์ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นมีเนื้อหาเกี่ยวกับวรรณคดี นิทานชาดก นวนิยาย เรื่องสั้น บทกวี ฯลฯ ซึ่งเนื้อหาเหล่านี้จะต้องประกอบไปด้วยตัวละครซึ่งมีลักษณะนิสัยต่างกันไป เพื่อให้การเรียนการสอนวิชาวรรณคดีสนุกสนาน และนักเรียนจำชื่อตัวละครในเรื่องที่เรียนได้แม่นยำ ครูจึงควรจัดกิจกรรมที่มีการแข่งขันทายปริศนาชื่อตัวละครให้นักเรียน ซึ่งจะทำให้นักเรียนไม่เกิดความเบื่อหน่าย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกชื่อตัวละครได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกชื่อตัวละครต่าง ๆ อยู่ในเรื่องอะไร

3. เพื่อให้นักเรียนรู้จักพิจารณาลักษณะของตัวละครต่าง ๆ
4. เพื่อให้นักเรียนสามารถคิดปริศนาสำหรับทายเพื่อน ๆ ได้

### เนื้อหา

เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดี เป็นเกมที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อที่จะจูงใจให้นักเรียนชอบเรียนภาษาไทยด้านวรรณคดี และเพื่อเป็นการทบทวนความจำของนักเรียนเกี่ยวกับตัวละครในวรรณคดีด้วย เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดีนี้จะช่วยให้นักเรียนจำชื่อตัวละครในวรรณคดีได้มากยิ่งขึ้น การนำเกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดีมาให้นักเรียนเล่นหรือแข่งขันนั้น อาจแข่งขันเป็นกลุ่ม โดยครูให้นักเรียนแข่งขันฟังข้อความจากเทพ หรือฟังข้อความจากครู หรือโดยการที่ครูอ่านปริศนาคำทายให้นักเรียนฟัง ปริศนาละ 2 ครั้ง เมื่ออ่านจบให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเขียนคำตอบส่งครู หรือโดยที่ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันแต่งปริศนาคำทายเกี่ยวกับชื่อตัวละครในวรรณคดีภายในเวลาที่กำหนด กลุ่มใดทำถูกต้องมากที่สุดจะเป็นฝ่ายชนะ เกมทายชื่อตัวละครนี้ทำให้นักเรียนมีความรู้รอบตัวดี

### กิจกรรมการสอน

1. ครูแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนกลุ่มมากลุ่มละ 1 คน แข่งขันทายชื่อวรรณคดีและชื่อตัวละครจากเรื่องที่ได้ฟัง (จากเทพหรือจากครูอ่าน)

- |   |  |
|---|--|
| 1. อีเหนาหรือจะมาตามด้วยความรัก<br>นางไครพราภิภัสระทศใจ     | ข้อนี้ไม่ประจักษ์ด้วยสงสัย<br>ไครชานไชชื่อได้ให้รางวัล     |
| 2. อันว่าพระอภัยมณีศรีสุวรรณ<br>โอรสกษัตริย์ครองกรุงรัตนา   | เรารู้ยู่ทั่วกันว่าเก่งกล้า<br>อยากทราบว่าท้าวเธอพระนามใด  |
| 3. โอ้อนิจาความรัก<br>คำเปรียบนี้คนนักรักรำวใจ              | เพ็งประจักษ์ดังสายน้ำไหล<br>น้องนางไหนครวญคร่ำรำพัน        |
| 4. ถึงโรงเหล้าเตากลั่นควันโขมง<br>กวีหนึ่งเขียนกลอนดีตอนเมา | มีคันโพงผูกสายไว้ปลายเสา<br>ชีวิตเศร้าชานันคือผู้ใด        |
| 5. พระอภัยใจอ่อนตอนสะอื้น<br>แต่ ชายหนึ่ง คอยกระตุ้มเตือนใจ | ชอบเที่ยวยื่นโศกาน้ำตาไหล<br>ให้เธอไซร์เข้มแข็งแกร่งจกรรจ์ |

- |                                 |   |
|---------------------------------|---|
| เขากล่าวว่าหากคนมีความรู้       | ต้องต่อสู้กันไปอย่าได้หวั่น             |
| ไม่ตายเสียคงได้คืนเร็ววัน       | ชายผู้นั้นชื่อโคโปรคไซความ              |
| 6. ในเพลงปี่ว่าสามพรหมณ์เอ๋ย    | ยังไม่เคยชมชิตพิสมัย                    |
| พรหมณ์ทั้งสามแก่งกล้าเกรียงไกร  | ร้องเรียกได้ฝนลมดั่งจงใจ                |
| ผูกสำเภายิงธนูสู้ข้าศึก         | ลองช่วยนักชื่อพรหมณ์ตามประสงค์          |
| รางวัลน้อยค่อยคยคิดจาง          | เพื่อนเพื่อนคงปรบมืออย่าถือเลย          |
| 7. หนึ่งในวรรณคดีไม่มีสอง       | ใครช่วยลองทวยด้วยช่วยแก้เหงา            |
| ชายคนนั้นเอวกลิ้งกลมเกลี้ยงเกลา | หน้านั้นเล่าเหมือนพระจันทร์เมื่อวันเพ็ญ |
| 8. นางโคชื่อว่่าสขามักคัก       | จงรักต่อสามีอย่างยิ่งใหญ่               |
| ไม่ยอมให้ยักษ์พาลาลิงพาไป       | นางนั้นไซ้รับเป็นยอดเขาวมาลย์           |

2. ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ กลุ่มละ 10 คน ส่งตัวแทนกลุ่มมากลุ่มละ 1 คน แข่งขันเขียนชื่อตัวละครบนกระดานตามคำบอกของครู ภายในเวลาที่กำหนด ให้นักเรียน 4 คน เป็นกรรมการตรวจความถูกต้องในการเขียนบนกระดานคำ ข้อความที่ใช้ในการแข่งขันมีดังนี้

- 2.1 ให้นักเรียนเขียนชื่อตัวละครที่มีพยางค์ท้ายเหมือนกัน ในเรื่องรามเกียรติ์ 2 ชื่อ (ทศกัณฐ์ กุมภกรรณ)
- 2.2 ให้เขียนชื่อตัวละครที่พยางค์แรกขึ้นต้นด้วยคำว่า สมิง ในเรื่อง ราชธาธิราช 3 ชื่อ (สมิงพระราม สมิงนครอินทร์ สมิงอายมณฑะยา)
- 2.3 ให้นักเรียนเขียนชื่อตัวละครที่มีคจามหมาย หมายถึงพระรามมา 4 ชื่อ (พระอวตาร พระทรงสุบรรณ พระทริภักษ์ พระทรงศร)
- 2.4 ให้นักเรียนเขียนชื่อตัวละครที่มี 2 พยางค์ 5 ชื่อ (พระราม พระลักษมณ์ ขุนช้าง ขุนแผน พิเภก)

กลุ่มใดเขียนได้ถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ กรรมการดูเรื่องการเขียนตัวสะกด การันต์ และกรรมการให้คะแนนแต่ละกลุ่ม

3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มคิดหาคำทายเกี่ยวกับตัวละครในวรรณคดี และส่งตัวแทนออกไปตั้งปริศนาให้นักเรียนทุกคนเขียนในกระดาษ กลุ่มใดคิดได้มาก เป็นผู้ชนะ เช่น



- อะไรเอ่ย กว่าตาย หงายเป็น (ไมยราพ)  
 อะไรเอ่ย ที่ทำให้คนรบกัน (สีดา)  
 อะไรเอ่ย หาวเป็นดาวเดือนทินกร (หนุมาน)  
 อะไรเอ่ย เกิดเป็นหญิงสองชาย วายชีวา (นางพิน)  
 อะไรเอ่ย เป็นบุรุษผิวเหลืองเรื่องรองดั่งทองทา โสภาพพร้อมพริ้มทั้งกาย  
 (พระลักษมณ์)

ฯลฯ

#### การประเมินผล

1. โดยการให้คะแนนในการเข้าร่วมแข่งขันของแต่ละกลุ่ม
2. วัดผลเป็นรายบุคคลโดยเขียนตอบปริศนาคำทายในกระดาษแล้วเปลี่ยนกันตรวจ

#### แนวทางในการจัดกิจกรรม

1. ครูรวบรวมเนื้อหา และตัวละครในวรรณคดีต่าง ๆ ในหนังสือทักษะสัมพันธ์ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อใช้เป็นปริศนาคำทาย
2. ครูและนักเรียนช่วยกันรวบรวมชื่อตัวละครในวรรณคดีลักษณะเด่นของตัวละคร จัดทำเป็นสมุดภาพตัวละครในวรรณคดี

#### ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนสามารถจำชื่อตัวละครสำคัญ ๆ ในวรรณคดีได้
2. นักเรียนสามารถบอกได้ว่า ตัวละครเหล่านั้นอยู่ในวรรณคดีเรื่องใด
3. นักเรียนได้สามารถคิดหาคำทายเกี่ยวกับชื่อตัวละครได้
4. นักเรียนสามารถบอกลักษณะสำคัญของตัวละครนั้นได้

ตัวอย่างโครงการที่ใช้บทบาทสมมุติในการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย  
ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

โครงการที่ 1

(บทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นชาวบ้านเพื่อฟังข่าวจากวิทยุ)

ชื่อโครงการ "พักผ่อนหย่อนอารมณ์"

หลักการและเหตุผล

การฟังเป็นทักษะทางภาษาที่สำคัญมากทักษะหนึ่ง ทั้งนี้เพราะความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีและสื่อมวลชน ตลอดจนกิจกรรมต่าง ๆ ที่ชุมชนจัดขึ้น ซึ่งทำให้บุคคลฝ่ายต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเยาวชนจำเป็นที่ต้องใช้ทักษะการฟังเป็นอันมาก และถ้านักเรียนได้รับการฝึกฝนทักษะการฟังอย่างถูกต้องเหมาะสม นักเรียนก็จะเป็นผู้ที่มีความสามารถทางการฟัง และสามารถที่จะนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี ทักษะในการฟังนั้นตามหลักสูตรมีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนรู้จักจับใจความที่สำคัญ จากเรื่องที่ฟัง และมีวิจารณญาณในการฟัง มีมารยาทในการฟัง รู้จักนำความรู้ที่ได้ฟังไปใช้ประโยชน์ และเพื่อเป็นการสร้างนิสัยแสวงหาความรู้จากการฟัง

การฟังในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เนื้อหาที่ให้นักเรียนฟังนั้นประกอบไปด้วยการฟังเพื่อจับใจความสำคัญ การฟังการบรรยาย ฟังโอวาท ฟังพระธรรมเทศนา การอภิปราย และรวมตลอดทั้งการฟังจากวิทยุกระจายเสียง ซึ่งเนื้อหาของการฟังดังกล่าวนี้ ครูผู้สอนจะต้องจัดกิจกรรมให้นักเรียน เพื่อนักเรียนจะได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม มีคามสนุกสนาน นำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวัน เนื่องจากการเรียนในวิชาต่าง ๆ ต้องอาศัยการฟังทั้งสิ้น ครูจึงควรจัดกิจกรรมส่งเสริมการฟัง โดยจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นผู้ฟังข่าว จากวิทยุ เพื่อจับใจความสำคัญ

## วัตถุประสงค์

1. นักเรียนสามารถจับใจความสำคัญจากข่าวได้
2. นักเรียนสามารถจับใจความสำคัญของเพลงที่ฟังได้
3. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ข่าวและเพลงที่ฟังได้

## เนื้อหา

การฟังข่าวเป็นกิจกรรมประจำวันที่ประชาชนทั่วไปได้ฟังอยู่เป็นประจำ ทุกเช้า กลางวัน เย็น ซึ่งการฟังข่าวนี้นักเรียนฟังจากวิทยุและโทรทัศน์ ซึ่งข่าวที่เราฟังนั้นมีทั้งข่าวราชการ ข่าวเกี่ยวกับธุรกิจ และข่าวทั่วไป การฟังข่าวโดยเฉพาะฟังจากวิทยุ เมื่อเราฟังข่าวแล้วจะมีการค้นรายการด้วยการฟังเพลงซึ่งเป็นรายการบันเทิง เพลงที่ฟังนั้นมีทั้งเพลงไทยและเพลงสากล แล้วแต่ความนิยมของผู้ฟัง การฟังข่าวเป็นประจำทุกวันจะทำให้เราเป็นผู้มีความรู้รอบตัวดี ทันทต่อเหตุการณ์ และในการฟังเพลงซึ่งค้นรายการในการฟังข่าว จะช่วยให้ผู้ฟังมีความเพลิดเพลิน และเป็นผู้มีสุขภาพจิตดี ดังนั้นจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่ครูจะต้องฝึกให้นักเรียนเป็นผู้มีนิสัยรักในการฟังสิ่งต่าง ๆ ใค้อย่างถูกต้อง และรู้จักวิเคราะห์วิจารณ์ในเรื่องที่ได้ฟังนั้นอย่างมีหลักเกณฑ์ ไม่ว่าจะเป็นการฟังข่าวหรือฟังรายการเพลงเพื่อความบันเทิงก็ตาม

## กิจกรรมการสอน

ครูเตรียมจัดห้องเรียนให้โล่ง ให้นักเรียนนั่งกับพื้นห้อง

### 1. ขั้นนำ

1.1 ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ กลุ่มละประมาณ 5-9 คน

1.2 ครูคิดว่า "ข่าว" บนกระดานดำ ให้นักเรียนร่วมอภิปรายว่าข่าวคืออะไร มีประโยชน์อย่างไร

1.3 ครูให้นักเรียนร่วมอภิปรายเปรียบเทียบระหว่างการอ่านข่าวจากหนังสือพิมพ์ และการฟังข่าวจากวิทยุ ว่าอย่างใดมีปัญหามากกว่ากัน และจะแก้ไขอย่างไร นักเรียนร่วมกันแสดงบทบาทสมมุติในการฟังข่าว และแสดงความคิดเห็นในการฟังข่าว



## 2. ชั้นกิจกรรมและอภิปราย

2.1 ครูให้ตัวแทนนักเรียนมาหยิบใบระบุด้านการฝึกจากครู แล้วให้ไปประชุมปรึกษาหารือกัน เมื่อครบกำหนดเวลาแล้ว ครูให้นักเรียนแสดงบทบาทสมมติตามสถานการณ์นั้น

สถานการณ์ที่ 1 ตอนบ่ายวันอาทิตย์ ผู้คนในหมู่บ้านซึ่งว่างจากงานประจำแล้ว ก็จะมารวมกันที่สนามหน้าโรงเรียนประจำตำบลแห่งหนึ่ง เพื่อพบปะพูดคุย ถาถึงสารทุกข์สุกดิบ และนั่งพักผ่อนไปในตัว พร้อมกันนั้นก็ฟังรายการข่าวจากวิทยุกระจายเสียงประจำตำบลนั้น ครูกำหนดบทบาทให้นักเรียนในห้องเป็นชาวบ้าน โดยแบ่งกลุ่ม ๆ กลุ่มละ 5-9 คน และให้นักเรียนเป็นเจ้าหน้าที่เปิดเทปบันทึกเสียงรายการวิทยุดังนี้

"สวัสดีค่ะ พบกันอีกแล้วนะคะ ในรายการสารพันปัญหาบ้านเรา ปัญหาแรกเลยนะคะที่เราจะคุยกันในวันนี้คือเรื่องแมลงวันคะ แมลงวันเป็นปัญหาที่น่ารำคาญมากใช้ไหมคะ คุณผู้ฟัง เพราะนอกจากจะนำเชื้อโรคมารูเราแล้ว ยังทำให้เสียบรรยากาศในการรับประทานอาหารอีกด้วยใช้ไหมคะ คังนั้นในวันนี้ฉันจึงขอเสนอแนะวิธีไล่และกำจัดแมลงวันอย่างละวิธีที่พอจะทำได้ง่ายนะคะ วิธีไล่แมลงวันนะคะ ให้เอาก้านพลู คุณผู้ฟังคงรู้จักก้านพลูคะ ก้านพลูนี้ละคะ เอามาทำให้ละเอียดเลยนะคะ แล้วใส่ถุงผ้าแขวนไว้ในที่ ๆ มีแมลงวันซุกซุน แมลงวันก็จะหนีไปหมดคะ ที่นี้วิธีกำจัดแมลงวันละคะ เขาบอกให้เอาพริกไทยนะคะ พริกไทยนี้ละคะ เอามาปั่นให้ละเอียดแล้วนำไปคลุกกับน้ำตาลปึกให้เหลวแล้วก็เหนียวนะคะ นำไปวางบนกระดาษเอากะดาษนี้ละคะไปวางในที่ ๆ มีแมลงวัน เมื่อแมลงวันลงไปกินน้ำตาล มันก็จะตายในทันทีเลยคะ หมาคไปหนึ่งปัญหาแล้วนะคะ เรามาฟังเพลงกันก่อนดีไหมคะ"

(เพลง)

เหนื่อยมากนักราก็พักเสียก่อน

หลับตานอนไม่ยอมยกยอนร้อนรน

รู้ซึ่งถึงความเป็นคน

แม้สับสนข้างในดวงใจ

สร้างพลังเพื่อความหวังวันใหม่

สู้ชีวิตจนตะวันลับไป

หวังไว้คิดไว้ในใจตน

ร้อนและหนาวก็ทนกันไป

รับทุกข์ไว้เพียงใดก็ทน

ใช้ชีวิตให้มัน เข้มขัน

สุขทุกข์ของคนอยู่ที่ตนวาง

แก้ปัญหาที่เราเคยผิด

เดินให้ถูกทิศชีวิตจะถูกทาง

ทางชีวิตเราค่อยคิดค่อยสร้าง

ค่อยสะสมเรื่องทีมนั่นร้อนใจ

รู้ที่ศรีทางวางตัวตน

ใช้เหตุผลคืนรนกันไป

จุดมุ่งหมายไม่ทำร้ายสังคม

อยู่กันได้ไม่กี่ปีก็ตาย

แม้เราตายชื่อมีคนชม

คืนอาจถมร้างเราจนจน

คนรุ่นหลังชื่นชมทั่วกัน

กะ คุณผู้ฟังที่เป็นหนุ่ม ๆ นะคะ เขียนจดหมายมาบอกดิฉันว่าอยากให้คุณ  
 เรื่องการเมืองให้มาก ๆ หน่อยกะ ดิฉันก็คุยถึงเรื่องการเมืองเป็นครั้งคราวนะกะ แต่อย่างว่า  
 ละกะ จุดประสงค์ของรายการก็เป็นไปตามชื่อกะ คือสารพันปัญหาบ้านเรากะ เพราะฉะนั้น  
 ดิฉันก็เลยต้องคุยกันทุกเรื่องละกะ จะไปเจาะจงเรื่องหนึ่งเรื่องใดมากเกินไป คุณผู้ฟังก็อาจจะ  
 น้อยใจอีก คุณหนุ่ม ๆ ต้องเห็นใจนะกะ แต่เออละกะ ดิฉันจะพยายามหาข่าวคราวทางการเมือง  
 มาให้คุณหนุ่ม ๆ ให้มากขึ้นก็แล้วกันทีใหม่กะ ทีนี้มาฟังข่าวคราวบ้านเรากันบ้างนะกะ ขอแสดง  
 ความยินดีกับเด็กชายสมศักดิ์ คำดี ลูกของทิศคำด้วยนะกะ ที่ได้ทุนของบ้านเราไปเรียนต่อที่ตัว  
 จังหวัด ส่วนผู้ใหญ่วิโรจน์กับवलลูกชายไปแล้วเมื่อวันเสาร์ที่ผ่านมา ก็ขออนุโมทนาด้วยนะกะ  
 ทีนี้ขอแสดงความเสียใจกับครอบครัวของนางแสงคำด้วย ที่ต้องเสียแม่เฒ่าผ่องไป และจะเผา  
 ในวันอาทิตย์ที่จะถึงนี้ ผากบอกญาติมิตรและเพื่อน ๆ มาทางรายการนี้ด้วยนะกะ ข่าวดต่อไป  
 นะกะก็เป็นข่าวที่ขอความร่วมมือร่วมใจกันพัฒนาหมู่บ้านของเรา ในวันอาทิตย์นี้เช่นกันกะ ช่วย  
 กันคนละไม้คนละมือกะเพื่อหมู่บ้านของเราจะได้สะอาดสวยงาม เริ่มกันแต่เช้าเลยกะ

9 โมง พัฒนาตั้งแต่ถนน สะพาน คลอง และจะช่วยกันปลูกต้นไม้ที่หน้าบ้านเพื่อความสวยงาม และร่มรื่น ใครผ่านไปผ่านมาก็จะเห็นว่าบ้านเราน่าอยู่นะคะ สวัสดิ์ค่ะ"

2.2 เมื่อฟังข่าวเสร็จแล้ว ครูให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายกันอีกครั้ง เช่น

1. นักเรียนที่สวมบทบาทเป็นชาวบ้านและฟังข่าวจากรายการวิทยุ มีใครบ้างที่ปฏิบัติได้เหมาะสม และใครบ้างที่ปฏิบัติไม่เหมาะสม
2. นักเรียนช่วยกันอภิปรายเกี่ยวกับข่าวนั้นว่าเป็นอย่างไร เช่น ลักษณะต้อยคำ น่าเสียดาย ของการอ่านข่าว
3. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปว่า ปัญหาของการฟังข่าวนั้นคืออะไร จะแก้ไขอย่างไร

### 3. ขึ้นสรุปและการนำไปใช้

3.1 ครูให้นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับการฟังข่าวนั้นว่า ข่าวมีสาระสำคัญอะไรบ้าง และสามารถนำข้อความที่ได้จากการฟังข่าวไปใช้ให้เป็นประโยชน์ได้ เช่น เรื่องอะไร

3.2 ครูให้นักเรียนเขียนประสบการณ์ของตนเองเกี่ยวกับปัญหาในการฟังข่าว แล้วเกิดผลเป็นอย่างไร มีวิธีแก้ไขการฟังข่าวที่ไม่ชัดเจนนั้นอย่างไร

#### การประเมินผล

1. จากการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียน
2. จากการสรุปสาระสำคัญจากบทบาทสมมุติ
3. จากการตอบคำถาม
4. จากการอภิปรายร่วมกันระหว่างครูกับนักเรียน
5. จากการเขียนปัญหาของการฟัง จากประสบการณ์จริงของนักเรียน

#### แนวทางในการจัดกิจกรรม

1. ครูและนักเรียนวางแผนร่วมกันในการจัดบทบาทสมมุติ การกำหนดตัวบุคคล เวลาและสถานที่



2. ครูและนักเรียนเตรียมจัดหาอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น เทปบันทึกเสียง แถบบันทึกเสียงรายการวิทยุ ใบบันทึกข้อความจากการฟัง

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนร่วมกันแสดงบทบาทสมมติตามที่ได้รับมอบหมายไว้และมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
2. นักเรียนสามารถจับใจความสำคัญจากเรื่องที่ฟังและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

## โครงการที่ 2

(บทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นพิธีกรในงานแต่งงาน)

ชื่อโครงการ "พิธีกรในงานแต่งงาน"

หลักการและเหตุผล

โดยปกติในการจัดงานสังสรรค์ งานรื่นเริงในสังคมหรืองานพิธีใดก็ตามมักจะต้องมีโฆษกและพิธีกรของงานเป็นผู้กล่าวทำหน้าที่เป็นตัวกลางระหว่างผู้จัดงานกับผู้รับเชิญ หรือระหว่างผู้พูดกับผู้ฟังหรือผู้ชม ทั้งนี้เพื่อให้งานรื่นเริงหรืองานพิธีนั้น ๆ ดำเนินไปอย่างเป็นระเบียบราบรื่นและสนุกสนาน ซึ่งบทบาทของโฆษกหรือพิธีกรจะช่วยทำให้งานมีบรรยากาศเป็นพิธีรีตอง หรือทำให้งานสนุกสนานมีชีวิตชีวาสมเป็นงานรื่นเริงได้อย่างเหมาะสม บุคคลที่จะเป็นโฆษกหรือพิธีกรต้องมีคุณสมบัติสำคัญประการหนึ่ง นั่นคือ มีการพูดที่ดี

ในการสอนการพูดในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นนั้น มีกิจกรรมหลายอย่างที่ครูผู้สอนสามารถนำมาฝึกทักษะการพูดของนักเรียนได้ เช่น ฝึกให้นักเรียนเป็นพิธีกรแนะนำวิทยากรที่จะมาบรรยายในชั้นเรียน ฝึกให้เป็นพิธีกรในการกล่าวต้อนรับ เชื้อเชิญในโอกาสต่าง ๆ เป็นพิธีกรในงานแต่งงาน กล่าวเชื้อเชิญแขกมีเกียรติ กล่าวอวยพรคู่บ่าวสาว ฯลฯ ดังนั้นเพื่อฝึกทักษะดังกล่าวแก่นักเรียน ครูผู้สอนควรหาวิธีการฝึกทักษะการพูดดังกล่าวให้นักเรียนเมื่อนักเรียนได้มีโอกาสประสบเหตุการณ์จริง และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ นั่นคือการจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นพิธีกรในงานแต่งงาน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนสามารถเป็นพิธีกรในงานแต่งงาน และงานอื่น ๆ ได้
2. เพื่อฝึกทักษะการใช้ภาษาของนักเรียนทั้งการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน

เนื้อหา

พิธีกร พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน อธิบายไว้ว่า ผู้ดำเนินการในพิธี ผู้ดำเนินรายการ ผู้ที่ทำหน้าที่เป็นพิธีกร จะใช้ในกรณีทำงานนั้นเป็นพิธีรีตอง มีแบบมีแผน มีพิธีการ งานนั้นมีผู้รับเชิญ ให้พูดมากกว่าหนึ่งคนขึ้นไป

### หน้าที่ของพิธีกร

1. เป็นผู้กล่าวทำหน้าที่เป็นตัวกลางระหว่างผู้จัดงานกับผู้รับเชิญ หรือระหว่างผู้พูดกับผู้ฟัง หรือผู้ชม ในกรณีที่เป็นการรื่นเริงในสังคม งานสังสรรค์ หรืองานพิธีต่าง ๆ
2. เป็นผู้ประสานงานกับผู้พูดหรือผู้ร่วมรายการ และฝ่ายกำกับเวทีเกี่ยวกับเรื่องเวลา ในกรณีที่เป็นการรายการทางโทรทัศน์ หรือรายการบนเวที
3. เป็นผู้ควบคุมให้การดำเนินงานในพิธีนั้น ๆ หรือการพูดครั้งนั้นเป็นไปอย่างมีระเบียบราบรื่น และตรงกำหนดเวลา
4. เป็นผู้สร้างบรรยากาศที่เป็นกันเอง และมีชีวิตชีวาให้แก่งานรื่นเริงนั้น ๆ หรือการพูดครั้งนั้น

### คุณสมบัติของพิธีกร

1. เป็นผู้มีความไหวพริบและปฏิภาณดี สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้
2. มีอารมณ์รื่นเริง มีสีหน้ายิ้มแย้มแจ่มใส มีอารมณ์ขันพอสมควร
3. มีความเชื่อมั่นในตัวเอง สุขภาพและสำรวม
4. เป็นคนกระฉับกระเฉง ว่องไว คล่องแคล่ว และมีชีวิตชีวา
5. เป็นผู้มีความทศศิลป์
6. รู้จักใช้สำนวนภาษาได้กระชับรัดกุม กระชับความ ไม่พูดมาก หรือพูดจาซ้ำซาก
7. ควรมีเสียงพูดชัดเจน แจ่มใส พูดในจังหวะที่พอเหมาะ ไม่เร็วหรือช้าเกินไป ออกเสียงได้ถูกต้อง
8. มีมารยาทที่เหมาะสม รวมถึงรู้จักแต่งกายให้เหมาะสมแก่กาลเทศะ
9. มีความรู้ทั้งเฉพาะด้านและความรู้ทั่วไป จิตวิทยาของผู้ฟังและกลุ่มชน

### โอกาสในการปฏิบัติหน้าที่ของพิธีกร

พิธีกรจะปฏิบัติหน้าที่ของตนในโอกาสต่าง ๆ ดังนี้

1. การกล่าวแนะนำผู้พูด ในโอกาสที่มีการเชิญผู้อื่นมาพูด เช่น ปาฐกถา อภิปราย ได้ว่าที่ ฯลฯ พิธีกรต้องทำหน้าที่แนะนำผู้พูดให้ผู้ฟังรู้จัก โดยกล่าวถึงหลักในการพูดดังนี้
  - 1.1 พยายามพูดให้สั้นที่สุดไม่ควรใช้เวลาเกิน 5 นาที บรรยายภาคควรเป็นกันเองพอสมควร



- 1.2 กล่าวถึงหัวเรื่องและโอกาสที่จะพูดในวันนั้นขณะนั้นอย่างถูกต้อง
  - 1.3 แนะนำผู้พูด โดยพูดถึงชื่อสกุล คุณวุฒิการศึกษา ความสามารถพิเศษ ตำแหน่งการทำงานทั้งในปัจจุบันและอดีต (ถ้ามี) แต่ต้องไม่เอ่ยเรื่องส่วนตัว
  - 1.4 พึงระวังอย่ายกยอผู้พูดจนเกินจริง จนผู้พูดประหม่าหรือกระดาก
  - 1.5 ไม่ควรใช้ท่าทางประกอบการพูดให้มากเกินไป
2. การกล่าวขอบคุณผู้พูดในโอกาสที่มีการเชิญผู้อื่นมาพูด เช่น ปาฐกถา อภิปราย เมื่อผู้กล่าวแสดงปาฐกถาหรืออภิปรายจบแล้ว พิธีกรจะเป็นผู้กล่าวสรุปและขอบคุณ ในการสรุป ควรสรุปให้เห็นถึงประโยชน์ที่ได้รับ และกล่าวขอบคุณ
3. การกล่าวเชิญแขกอำนวยการในงานมงคลต่าง ๆ เช่น งานมงคลสมรส งานวันเกิด งานวันขึ้นปีใหม่ งานฉลองยศ ฯลฯ พิธีกรจะทำหน้าที่กล่าวเชิญผู้มีเกียรติหรือผู้มีอาวุโสในงานนั้นขึ้นกล่าวคำอวยพรในโอกาสนั้น ๆ และกล่าวเชิญเจ้าภาพของงานให้กล่าวตอบคำอวยพร
4. การกล่าวเชิญประธานของงานในโอกาสต่าง ๆ ในงานพิธีต่าง ๆ เช่น พิธีมอบของขวัญหรือรางวัลให้แก่ผู้มีผลงานดีเด่น พิธีเปิดหรือปิดการประชุม พิธีเปิดหรือปิดการอบรมต่าง ๆ พิธีกรจะทำหน้าที่กล่าวเชิญประธาน เพื่อให้มอบของขวัญหรือรางวัลให้แก่ผู้รับหรือกล่าวเชิญประธานให้โอวาท กล่าวเชิญประธานทำพิธีเปิดหรือปิดการประชุมหรือการอบรม
5. ทำหน้าที่ดำเนินรายการของงาน และเป็นผู้ประสานงานระหว่างผู้ชมกับผู้แสดง เช่น ในโอกาสรื่นเริงในวันปิดภาคของโรงเรียน และมีการแสดงบนเวที พิธีกรจะทำหน้าที่เป็นผู้ประกาศให้ผู้ชมทราบถึงรายการแสดงบนเวที ให้ผู้ชมหรือผู้ฟังได้รู้ขั้นตอนของงาน เป็นการสร้างความสนใจของผู้ชมหรือผู้ฟัง และช่วยให้เตรียมตัวชมการแสดงหรือฟังการพูดได้อย่างสนใจและเกิดรสชาติ

#### กิจกรรมการสอน

ครูจัดเตรียมห้องเรียนให้เหมือนเป็นหอประชุม เพื่อจะจัดงานมงคลสมรส

#### 1. ชี้นำ

- 1.1 ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการพูด ความสำคัญของการพูด และ

กล่าวถึงปัญหาในการพูด โดยเฉพาะการพูดในที่ชุมชนและต่อไปนักเรียนอาจจะไปเป็นพิธีกรในงานใดงานหนึ่ง ฝึกการพูด เพื่อให้มีบุคลิกดี เมื่อปรากฏแต่สายตาประชาชนจะได้ไม่มีความกระดากอาย ครูฝึกให้นักเรียนได้มีการปฏิบัติจริงเกี่ยวกับการพูด

## 2. ชั้นกิจกรรมและอภิปราย

2.1 ครูกำหนดบทบาทสมมุติให้นักเรียนในห้องเป็นพิธีกร และเป็นเจ้าบ่าว และเจ้าสาว ฯลฯ และนักเรียนอีกส่วนหนึ่งเป็นแขกที่มาในงาน

2.2 ครูมอบใบสถานการณ์และคำพูดให้กับนักเรียนที่รับบทบาทต่าง ๆ แล้วปรึกษาเตรียมการ

2.3 นักเรียนช่วยกันจัดสถานการณ์และเริ่มแสดงบทบาทสมมุติ

พิธีกร      สวัสดีครับ ท่านผู้มีเกียรติทุกท่าน วันนี้เป็นวันมงคลสมรสระหว่าง นางสาวอัญชลี แสนสุข กับนายชัชวาล ขวัญดี ซึ่งเจ้าสาวนั้นเป็นพยาบาลอยู่ที่โรงพยาบาลศิริราช สำหรับเจ้าบ่าวของเรานั้นเป็นอาจารย์ผู้สอนอยู่ที่วิทยาลัยครูบ้านสมเด็จเจ้าพระยา และวงดนตรีที่กำลังบรรเลงให้เราได้ฟังอยู่ขณะนี้คือ วงดนตรีของวงสุนทราภรณ์ และในช่วงเวลานี้ขอเชิญแขกผู้มีเกียรติฟังเพลงไพเราะ จากนักร้องเสียงระฆังเงิน ในเพลง บุษเพสันนิวาส ...  
และร่วมรับประทานอาหาร

เจ้าภาพฝ่ายชาย - ท่านผู้มีเกียรติทั้งหลายข้าพเจ้าในฐานะเป็นเจ้าภาพฝ่ายชายขอขอบพระคุณ ท่านผู้มีเกียรติทุกท่านที่มาในงานนี้ และหากมีสิ่งใดบกพร่องข้าพเจ้าขออภัย ณ โอกาสนี้ด้วย เมื่อพิธีกรเชิญแขกผู้อาวุโสกล่าวอวยพรให้คู่บ่าวสาวแล้ว พิธีกรเชิญคู่บ่าวสาวกล่าวขอบคุณแขกที่มาในงาน

2.4 เมื่อแสดงบทบาทเสร็จแล้ว ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงบทบาทของผู้แสดงว่าแสดงได้เหมาะสมหรือไม่อย่างไร

## 3. ชั้นสรุปและการนำไปใช้

3.1 ครูให้นักเรียนฝึกเขียนคำอวยพร คำขอบคุณ ในโอกาสต่าง ๆ

3.2 ให้นักเรียนเขียนประสบการณ์ของตนเองเกี่ยวกับการพูดในโอกาสต่าง ๆ ว่าตนเองมีปัญหหรือไม่ และถ้ามีได้แก้ไขปัญหานั้นอย่างไร

การประเมินผล

1. การเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียน
2. จากการอภิปรายแสดงความคิดเห็นร่วมกันระหว่างนักเรียนและครู
3. จากการให้เขียนเล่าประสบการณ์ทางการพูดของนักเรียน โดยเขียนเป็น

รายบุคคล

แนวทางในการจัดกิจกรรม

ครูและนักเรียนวางแผนร่วมกันในการจัดกิจกรรม กำหนดบุคคล เวลา สถานที่ให้เหมาะสม

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนได้ฝึกทักษะเกี่ยวกับการเป็นพิธีกรในงานต่าง ๆ และสามารถนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้
2. นักเรียนได้ปรับปรุงบุคลิกภาพของตนเองให้ดีขึ้น



### โครงการที่ 3

(บทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นนักอ่านข่าวประจำสถานีโทรทัศน์)

ชื่อโครงการ "มาอ่านข่าวกันเถอะ"

#### หลักการและเหตุผล

การอ่านเป็นทักษะที่สำคัญและใช้มากในชีวิตประจำวัน เพราะการอ่านเป็นทักษะที่นักเรียนจะแสวงหาความรู้และประสบการณ์ทางตรงที่ให้ผลแก่ผู้แสวงหาความรู้อย่างมากที่สุดในด้านความรู้และความบันเทิง ทั้งยังสามารถนำความรู้ที่ได้จากการอ่านไปถ่ายทอดให้ผู้อื่นได้อีกด้วย ทั้งในด้านการพูดและการเขียน ดังนั้นผู้ที่มีทักษะในการอ่านก็จึงจะสามารถมีความรู้และทักษะในทางอื่น ๆ ได้ด้วย

ตามหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการ กำหนดให้นักเรียนมีความรู้ในด้านการอ่าน ทั้งการอ่านออกเสียงและการอ่านในใจ ทั้งร้อยแก้วและร้อยกรอง ทั้งนี้โดยคำนึงถึงความถูกต้อง การตีความและความเข้าใจในเรื่องวรรณคดีไทย ซึ่งจะมีผลโยงไปถึงการใช้ภาษาของนักเรียนด้วย ดังนั้นในการสอนทักษะการอ่าน ครูจึงต้องสอนทั้งเพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งถึงความหมายทั้งทางตรงและความหมายที่แอบแฝงอยู่ ตลอดจนการอ่านเพื่อให้รู้ลักษณะของงานเขียนประเภทต่าง ๆ ทั้งในด้านเนื้อหาและรูปแบบ ดังนั้นครูผู้สอนจะต้องเลือกหาวิธีสอนทักษะการอ่านให้เหมาะสมเพื่อจะได้ฝึกการอ่านออกเสียง ฝึกบุคลิกภาพทั่ว ๆ ไป นักเรียนควรได้ฝึกการอ่านจากเหตุการณ์ที่ครูสมมุติขึ้น เพื่อที่จะนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยเหตุนี้ครูจึงควรใช้บทบาทสมมุติมาเป็นกิจกรรมในการสอนทักษะการอ่าน เพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุตามจุดประสงค์ที่ได้ตั้งไว้

#### วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกทักษะการอ่านออกเสียงร้อยแก้วประเภทข่าว
2. เพื่อให้นักเรียนรู้จักการอ่านที่ถูกต้องวิธี

## เนื้อหา

การอ่านข่าวเป็นการฝึกทักษะการอ่านอย่างหนึ่ง ผู้ที่อ่านข่าวได้ดีจะต้องมีพื้นฐานของการอ่านออกเสียงได้ดี กล่าวคือ การอ่านออกเสียงได้ถูกต้องตามอักขรวิธี ออกเสียงให้ชัดถ้อยชัดคำ อ่านให้เป็นเสียงธรรมชาติอย่างที่สุด อ่านออกเสียงไม่ช้าหรือเร็วเกินไป หยุดหายใจเมื่ออ่านจบคำ จบวรรค หรือจบข้อความนั้น ๆ รู้จักการทอดจังหวะ มีการผ่อนเสียง ทอดเสียง เน้นเสียงหนักเบาและต้องมีสมาธิสำรวมใจอยู่กับข่าวที่อ่าน และทำความเข้าใจตามข่าวไปด้วย ในการอ่านข่าวต้องระมัดระวังเรื่องของคำควบกล้ำ และการแบ่งวรรคตอน ดังนั้นก่อนการอ่านข่าวทุกครั้งจะต้องมีการเตรียมตัวล่วงหน้าให้พร้อม และจะต้องตรวจดูว่าข่าวนั้นเป็นข่าวเกี่ยวกับอะไร ก่อนที่จะมีการอ่านข่าวทุกครั้ง ดังนั้นครูจึงต้องฝึกทักษะในด้านการอ่านให้กับนักเรียน เพื่อที่จะเป็นพื้นฐานในการอ่านข่าวประเภทต่าง ๆ ต่อไป

## กิจกรรมการสอน

ครูจัดห้องเรียนให้มีบรรยากาศแบบห้องถ่ายทอดข่าวทางสถานีโทรทัศน์

### 1. ชี้นำ

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับปัญหาในการอ่านออกเสียง การอ่านออกเสียงตัว ร, ล, ว ควบกล้ำ การอ่านแบ่งวรรคตอนไม่ถูกต้อง การอ่านทอดจังหวะหรืออ่านเน้นเสียงไม่ถูกตำแหน่ง ฯลฯ ครูให้นักเรียนช่วยกันคิดหาวิธีแก้ปัญหาคำต่าง ๆ เหล่านี้ เพื่อจะได้ปรับปรุงการอ่านของตน

### 2. ชี้นำกิจกรรมและอภิปราย

2.1 ครูให้นักเรียนเป็นผู้อ่านข่าว 10 คน เป็นพิธีกร 2 คน เป็นกรรมการตัดสินการอ่าน 5 คน ส่วนนักเรียนที่เหลือให้เป็นผู้ฟัง

2.2 ครูแจกใบอ่านข่าวซึ่งคัดตอนมาจากหนังสือพิมพ์ แก่นักเรียนที่ทำหน้าที่ต่าง ๆ ทุกคนเพื่อจะได้ตรวจสอบว่าผู้อ่านอ่านถูกต้องหรือไม่

### หน้าที่กรรมการ

1. ให้คะแนนผู้แข่งขันอ่านข่าว ลงในใบกรอกคะแนนที่ครูมอบให้
2. เขียนบันทึกส่วนที่ผิดของผู้แข่งขันทุกคน

3. รวมคะแนนของผู้อ่านแต่ละคนตัดสินผลการแข่งขัน และมอบให้พิธีกรเป็นผู้ประกาศ

หน้าที่ของพิธีกร

1. พுகแนะนำผู้แข่งขันอ่านข่าวที่ละคน
2. รับใบตัดสินผลการแข่งขันจากกรรมการ แล้วประกาศให้ผู้ฟังทราบ

หน้าที่ของผู้ฟัง

1. เขียนบันทึกส่วนที่อ่านผิดของผู้แข่งขันอ่านข่าวทุกคน
2. คัดเลือกผู้ที่เห็นว่าสมควรชนะการแข่งขัน 1 คน แล้วพுகอธิบายเหตุผล

ว่าชนะเพราะเหตุใด

หน้าที่ของผู้อ่านข่าว

1. นำข่าวที่ต้องอ่านมาแบ่งวรรคตอน เนื้อความ เพื่อให้สะดวกในการอ่าน
2. ฝึกซ้อมอ่านข่าว
3. ขึ้นไปนั่งอ่านข่าวตรงที่จัดเตรียมไว้

ตัวอย่างข่าว ย้ายสำนักงานเขตธนบุรี

นายสุพจน์ ไพบูลย์ ผอ.เขตธนบุรี เปิดเผยกับผู้สื่อข่าวว่า ขณะนี้ทางสำนักงานเขต ได้เตรียมจัดหาที่ดินแปลงใหม่ ริมนนรัชคาภิเษกในท้องที่เขตธนบุรี เพื่อการย้ายสำนักงานเขต จากที่เค็มโนบริ วนวัดเวสุราชิน ซึ่งคับแคบและมีปัญหาที่จอดรถไม่เพียงพอ ส่วนจะพิจารณาที่ดินในจุดใดนั้นยังไม่สามารถเปิดเผยได้

ผอ.เขตธนบุรี กล่าวว่สำนักงานเขตแห่งใหม่จะสร้างขึ้นบนที่ดิน กทม. ซ้อมามีใช้การเช่าหรือให้เอกชนมาลงทุนแต่อย่างใด

สำหรับสำนักงานเขตปัจจุบันซึ่งอยู่ในบริ วนวัดเวสุราชินนั้น นายสุพจน์ยืนยันว่า ทางวัดไม่ได้ข้มไล่ที่แต่อย่างใด และเมื่อตนมารับตำแหน่งก็ได้สอบถามกับเจ้าอาวาสถึงการใช้สถานที่ส่วนหนึ่งที่เป็นสำนักงานเขต ก็ได้รับการยืนยันว่าไม่ขัดข้องที่จะให้ใช้ต่อไป เพียงแต่



ทางเขตเห็นว่ามีปัญหาเกี่ยวกับแอมและควรรจะหาที่ดินเป็นของตนเองแทนที่จะอยู่อาศัยชั่วคราวอยู่เช่นในปัจจุบัน

ก่อนหน้านี้สำนักงานเขตธนบุรีมีโครงการจะย้ายไปอยู่อาคารสำนักสวัสดิการสังคม หลังวัดประยูรวงศาวาสริมแม่น้ำเจ้าพระยา แต่ถูกทักท้วงว่าไม่เหมาะสม เพราะห่างไกลจากถนนใหญ่ ไม่มีที่จอดรถ รถประจำทางเข้าไม่ถึง รวมทั้งอยู่สุดเขตของพื้นที่ เขตจึงระงับโครงการดังกล่าวเพื่อหาที่ใหม่

เคลวินส์ อังการที่ 18 กรกฎาคม 2532

2.3 เมื่อนักเรียนอ่านข่าวและตัดสินผลการแข่งขันเสร็จแล้ว ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงบทบาทสมมุติของแต่ละคนว่าเป็นอย่างไร มีใครบ้างที่ยังแสดงบทบาทได้ไม่เหมาะสม

2.4 นักเรียนช่วยกันรวบรวมข้อดีและข้อบกพร่องของการอ่านครั้งนี้ เพื่อหาวิธีส่งเสริมและแก้ไขปรับปรุงในคราวต่อไป

### 3. ชั้นสรุปและนำไปใช้

3.1 ครูให้นักเรียนสรุปสาระสำคัญจากข่าวที่ได้ฟัง

3.2 ครูให้นักเรียนฝึกอ่านข่าวต่าง ๆ โดยให้นำข่าวมาอ่านในช่วงโมงเรียนภาษาไทย หรือให้นักเรียนอ่านข่าวออกเครื่องกระจายเสียงของโรงเรียนอย่างน้อยวันละ 1 คน

### การประเมินผล

1. จากการอ่านข่าวที่ครูกำหนดให้
2. จากการเข้าร่วมกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมุติ
3. จากการให้ฝึกอ่านเป็นรายบุคคล

### แนวทางในการจัดกิจกรรม

1. ครูและนักเรียนวางแผนร่วมกันในการจัดกิจกรรม การกำหนดตัวบุคคล เวลา และสถานที่

2. ครูและนักเรียนจัดเตรียมอุปกรณ์ที่สำคัญในการจัดกิจกรรม เช่น เนื้อหาข่าว  
ใบบันทึกการให้คะแนน ใบกำหนดบทบาทและหน้าที่ ไมโครโฟน ฯลฯ

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนสามารถอ่านข่าวได้ถูกต้องตามอักขรวิธี และน่าฟังมากขึ้น
2. นักเรียนได้ฝึกทักษะการอ่านประเภทต่าง ๆ มากยิ่งขึ้น

ใบกรอกคะแนน														
คนที่	ชื่อผู้เข้าแข่งขัน	การแบ่ง วรรคตอน			ความถูกต้อง ตามอักขรวิธี			ความชัดเจน ของน้ำเสียง			บุคลิกภาพ			รวม
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														

ผู้ที่ได้คะแนนอันดับหนึ่ง คือ .....

ผู้ที่ได้คะแนนอันดับสอง คือ .....

ผู้ที่ได้คะแนนอันดับสาม คือ .....

ใบบันทึกข้อดีและข้อบกพร่องของผู้สมัครแข่งขันอ่านข่าว

ข้อดี	ข้อบกพร่อง
คนที่ 1 .....	.....
2 .....	.....
3 .....	.....
4 .....	.....
5 .....	.....
6 .....	.....
7 .....	.....
8 .....	.....
9 .....	.....
10 .....	.....

3. ผู้แข่งขันที่สมควรชนะการแข่งขัน คือ .....

..... เพราะ.....



## โครงการที่ 4

(บทบาทสมมุติให้นักเรียนเขียนคำขวัญวันพ่อ วันแม่ และวันครู)

ชื่อโครงการ "มาเขียนคำขวัญกันเถอะ"

### หลักการและเหตุผล

การเขียนเป็นทักษะที่ต้องใช้เวลาในการฝึกฝนมากกว่าทักษะอื่น ๆ จึงจะประสบผลสำเร็จ และเป็นทักษะหนึ่งที่เราต้องใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งผู้ใช้อาจจะมิได้ตระหนักถึงการใช้ที่แตกต่างกันออกไป ไม่ว่าจะเป็นการส่งข่าวถึงกัน หรือการติดต่อธุรกิจหรือการชี้แจงให้ผู้อื่นได้เข้าใจในความคิดของตน หรือการบอกเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้น ดังนั้นทักษะการเขียนจึงเป็นทักษะที่มีความจำเป็นต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในสังคมมาก เนื่องจากการเขียนเป็นการแสดงความรู้สึกนึกคิดของผู้เขียนออกมาเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องราวที่เขียน

ทักษะการเขียนเป็นทักษะที่ต้องการเวลาในการฝึกฝนมากกว่าทักษะอื่น ๆ จึงจะสามารถสื่อความรู้ ความคิด และอารมณ์ต่าง ๆ ให้ถึงผู้อ่านได้อย่างถูกต้องตามที่ผู้เขียนต้องการ การฝึกทักษะการเขียน จดหมาย การเขียนเรียงความ การเขียนคำประพันธ์ ซึ่งล้วนแต่มีความสำคัญทั้งสิ้น และเนื่องจากการเขียนมีความสำคัญและต้องการฝึกทักษะด้านการเขียนนี้ให้แก่แก่นักเรียนเพื่อที่จะนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ครูหาวิธีในการฝึกทักษะการเขียนให้นักเรียน เช่น การฝึกทักษะการเขียน คำขวัญ คำคม เนื่องในโอกาสวันสำคัญ ๆ ทั้งนี้เพื่อส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ส่งเสริมความรู้ความสามารถนักเรียนในด้านการใช้ภาษา ส่งเสริมการมีสุนทรียภาพแก่นักเรียน ดังนั้นทักษะการเขียนจึงมีความสำคัญมาก และครูควรจะได้ฝึกฝนนักเรียนอย่างจริงจัง

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเลือกใช้คำที่มีความหมายดีมาต่อคำสัมผัสคล้องจองได้
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนคำขวัญต่าง ๆ ได้ตามที่ครูกำหนด

## เนื้อหา

คำขวัญ คือ ข้อความที่โน้มน้าวใจที่ใช้ถ้อยคำสั้น ๆ ผูกแต่งขึ้นอย่างกระชับและชัดเจน มีอำนาจในการเร้าใจมนุษย์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ลักษณะทั่ว ๆ ไปของคำขวัญมีดังนี้

1. ต้องเป็นคำที่กล่าวสั้น ๆ อาจจะมีตั้งแต่วรรคเดียวทั้ง 4 วรรค หรือ 5 วรรค ถ้ามีหลายวรรค แต่ละวรรคจะใช้คำไม่มากนัก
2. จังหวะของคำในวรรคหรือระหว่างวรรคจะมีคุณภาพ คือฟังเป็นจังหวะเท่า ๆ กัน ไม่คอนกัน ฟังรื่นหู
3. คำที่ใช้มีความหมายเด่นสะดุดใจอย่างใดอย่างหนึ่งเสมอ
4. คำขวัญของไทยนิยมใช้คำที่คล้องจองกัน มีทั้งสัมผัสสระและสัมผัสอักษร
5. ความหมายของคำขวัญมักเป็นไปในทางเชิญชวนให้ปฏิบัติตามมากกว่าจะเป็นคำสั่ง แต่ถึงจะเป็นคำสั่ง การใช้คำคล้องจองและจังหวะของคำก็ทำให้ลดความเป็นการเป็นงานลง

ประเภทของคำขวัญ มีดังนี้

1. คำขวัญเกี่ยวกับความสะอาด เช่น กวาดเท่าไรก็ไม่หมด ถ้าไม่ทิ้งขยะ
  - บ้านเมืองสกปรกเหมือนนรกในเรือนใจ
  - ทิ้งขยะไม่เลือกที่หมดคราซีไปทั้งเมือง
2. คำขวัญเกี่ยวกับการจราจร เช่น
  - ชับรถมองคน ช้ามถนนระว่างรถ
  - ชับเร็วชิดขวา ชับช้าชิดซ้าย
  - ชับรถตามกฎหมาย ช่วยลดค่าใช้จ่าย
3. คำขวัญเกี่ยวกับธรรมชาติสิ่งแวดล้อม เช่น
  - ต้นไม้คือเพื่อนชีวิต เจ้าคุณอากาศพิษแทนข้า
  - ต้นไม้ควรรักษา หมั่นปลูกป่าเป็นประจำ

4. คำขวัญเกี่ยวกับการประหยัดพลังงานไฟฟ้า
  - น้ำในเชื่อนมีจำกัด โปรคประหยัดไฟฟ้า
  - น้ำมันทุกหยดมีประโยชน์ควรประหยัด
5. คำขวัญเกี่ยวกับการแนะนำตักเตือน เช่น
  - สุรายาเสพติด เป็นภัยต่อชีวิต เป็นพิษต่อสังคม
  - ปิศุโปรษณียากร มุมชวา ประทับตราง่าย จคทหมายถึงเร็ว
  - จงทำดี มีศีลธรรม ถือความสัตย์
6. คำขวัญเกี่ยวกับการเลือกตั้ง
  - เลือกคนดีเข้าสภา เพื่อพัฒนาท้องถิ่น
7. คำขวัญเกี่ยวกับ การปลุกใจ เช่น
  - ชาติ ศาสน์ กษัตริย์ เป็นสมบัติของชาวไทย
8. คำขวัญเกี่ยวกับหน้าที่ เช่น
  - ประเทศจะพัฒนา ถ้าชาวประชาเสียภาษี
9. คำขวัญเกี่ยวกับการศึกษา เช่น
  - มานะ บากบั่น ชยัน อคทน
10. คำขวัญเกี่ยวกับวันสำคัญ เช่น
  - วันเด็ก - เด็กดีเป็นศรีแก่ชาติ เด็กฉลาดชาติเจริญ
  - วันครู - แฝ้วดวงทาง สร้างอนาคต
  - วันแม่ - แม่ดีเป็นศรีแก่ชาติ

#### กิจกรรมการสอน

ครูจัดห้องเรียนให้มีบรรยากาศเป็นห้องประชุมของโรงเรียน

#### 1. ช้่นนำ

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับปัญหาการเขียน เช่น การเขียนสะกดการันต์ผิด การเขียนข้อความไม่ถูกต้อง และความสามารถในการใช้คำมีจำกัด ฯลฯ ครูให้นักเรียนช่วยกันอภิปรายหาสาเหตุของปัญหาเหล่านี้ และหาวิธีแก้ไขปรับปรุงการเขียนของตน และกิจกรรมหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาทักษะการเขียนให้ดีขึ้นก็คือการฝึกเขียนคำขวัญ



## 2. ชั้นกิจกรรมและอภิปราย

2.1 ครูให้นักเรียนสมัครเป็นกรรมการตัดสินการแข่งขันเขียนคำขวัญ 5 คน และเป็นพิธีกร 2 คน นักเรียนคนอื่น ๆ เป็นผู้ส่งคำขวัญที่ตนเขียนเข้าแข่งขัน

2.2 พิธีกรเป็นผู้ดำเนินรายการ โดยให้กรรมการแจกกระดาษให้กับผู้เข้าร่วมการแข่งขันคนละแผ่น

2.3 กรรมการกำหนดหัวข้อและกติกาในการเขียนคำขวัญ กำหนดเวลาให้ 2 นาที แล้วให้ทุกคนส่งคำขวัญที่กรรมการ

2.4 กรรมการร่วมกันพิจารณาตัดสินให้รางวัลที่ 1-3

2.5 ให้นักเรียน 5 คน สมัครเขียนคำขวัญตามฉลากที่กรรมการจับภายในเวลา 2 นาที กรรมการเขียนคำขวัญของผู้แข่งขันแต่ละคนบนกระดานคำและร่วมกันตัดสินให้รางวัลที่ 1, 2, 3 และรางวัลชมเชย (5 รางวัล)

## 3. ชั้นสรุปและนำไปใช้

3.1 ครูและนักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็นว่าคำขวัญของแต่ละคนดีหรือไม่อย่างไร

3.2 ครูให้นักเรียนร่วมอภิปรายถึงประโยชน์ของคำขวัญและการเขียนคำขวัญ

## การประเมินผล

1. จากการเข้าร่วมกิจกรรมในบทบาทสมมุติ
2. จากการเขียนคำขวัญต่าง ๆ ตามหัวข้อที่กำหนด

## แนวทางในการจัดกิจกรรม

1. ครูและนักเรียนวางแผนร่วมกันในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ มีการกำหนดตัวบุคคล เวลา และสถานที่
2. ครูและนักเรียนช่วยกันจัดเตรียมสื่ออุปกรณ์ต่าง ๆ ไว้ให้พร้อม เช่น บัตรคำสั่ง ไมโครโฟน ฯลฯ

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนมีทักษะในการเขียนคำขวัญ คำคม ในวันสำคัญ ๆ มากยิ่งขึ้น สามารถเลือกใช้คำในวงกว้างมากขึ้น
2. นักเรียนได้รู้จักลักษณะของคำขวัญประเภทต่าง ๆ

## โครงการที่ 5

(บทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวละครต่าง ๆ ในเรื่องสั้น)

ชื่อโครงการ "บทบาทเฉพาะเหมาะกับบุคคล"

### หลักการและเหตุผล

การแสดงบทบาทสมมุติที่มีความสำคัญมากในการเรียนการสอนในปัจจุบัน เพราะหลักสูตรมีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนได้คิดเป็นทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น การเรียนโดยการใช้บทบาทสมมุติจะให้นักเรียนเป็นผู้ที่กล้าแสดงออก กล้าแสดงความคิดเห็น และยังเป็นการฝึกทักษะทางการใช้ภาษา คือ ฝึกทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ฝึกปฏิภาณไหวพริบ ซึ่งสามารถนำไปใช้ในชีวิตรประจำวัน

การแสดงบทบาทสมมุติที่นักเรียนสามารถที่จะสวมบทบาทของบุคคลต่าง ๆ ได้ เช่น สวมบทบาทของครู พ่อแม่ นักข่าว นายความ ตำรวจ แพทย์ พิธีกร ฯลฯ การที่นักเรียนได้สวมบทบาทของบุคคลต่าง ๆ จะทำให้นักเรียนเข้าใจความรู้สึกของบุคคลในอาชีพต่าง ๆ นั้น ได้อย่างดี และการที่จะให้การเรียนการสอนได้ผลดีนั้น จะต้องมีการจัดกิจกรรมให้แก่ นักเรียน ในหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้นนั้น ในหนังสือทักษะสัมพันธ์มีเนื้อหาที่เหมาะสมที่จะให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม อาทิเช่น นวนิยาย เรื่องสั้น นิทาน ซึ่งนักเรียนสามารถที่จะสวมบทบาทของตัวละครในเรื่องต่าง ๆ ดังกล่าวได้ ดังนั้นเพื่อให้การเรียนการสอนได้ผลดี นักเรียนมีความสนุกกับการเรียน ไม่เบื่อหน่าย และนักเรียนมีโอกาสแสดงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของตนเอง ครูจึงจัดประสบการณ์จริงให้กับนักเรียน นั่นคือ การจัดบทบาทสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวละครในเรื่องสั้นต่าง ๆ ทั้งนี้เพื่อสนองความต้องการของนักเรียนและเพื่อให้สอดคล้องกับหลักสูตรคือ คิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการใช้ภาษามากขึ้น
2. เพื่อให้นักเรียนได้แสดงบทบาทสมมุติเป็นตัวละครตามที่กำหนดอย่างเหมาะสม
3. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
4. เพื่อให้นักเรียนได้ปรับปรุงบุคลิกภาพของตนเองให้เหมาะสม



## เนื้อหา

การแสดงบทบาทสมมุติเป็นเทคนิคการแสดงที่ผู้แสดงพยายามแสดงบทบาทให้เหมาะสมตรงกับสภาพการณ์ที่เป็นจริงตามที่ตนเองได้รับมอบหมายให้แสดง และในชีวิตประจำวันของคนเรานั้นต้องมีการแสดงบทบาทกันอยู่เสมอ ๆ เช่น คน ๆ หนึ่งอาจมีบทบาทเป็นครู นักเรียน พี่ น้อง พ่อ แม่ บ้า เพื่อน หัวหน้าชั้น ประธานนักเรียน ฯลฯ ซึ่งการแสดงบทบาทเหล่านี้ต้องใช้ภาษาพูด ท่าทาง อากัปกิริยา ที่แตกต่างกันออกไปตามบทบาทและสถานการณ์ ถ้าบทบาทใดเป็นธรรมชาติก็แสดงไปตามปกติ และถ้าหากบทบาทใดเป็นทางการ เช่น เป็นประธานในที่ประชุม เป็นสมาชิก ผู้แสดงก็จะต้องศึกษารายละเอียดจากคำร่ำก่อนการแสดงบทบาทเช่นนี้ช่วยให้เราสามารถวางตนได้เหมาะสมกับสถานการณ์ กาลเทศะ สังคม บุคคล สภาพการณ์ดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การแสดงบทบาทสมมุตินี้เป็นการแสดงจากสภาพการณ์ที่สมมุติขึ้นให้เหมือนกับสภาพชีวิตจริงให้มากที่สุด ผู้แสดงจะได้มีโอกาสทดลองฝึกฝนและเรียนรู้ในการปรับพฤติกรรมของตนเอง การแสดงบทบาทสมมุติที่ครูจะฝึกให้แก่แก่นักเรียนนั้นส่วนใหญ่เป็นการให้แสดงบทบาทสมมุติตามตัวละครในเรื่องสั้น และในวรรณคดีต่าง ๆ ซึ่งการแสดงบทบาทสมมุติตามตัวละครนั้นจะเป็นการปรับพฤติกรรมของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

## กิจกรรมการสอน

ครูเตรียมจัดห้องเรียนให้เป็นห้องโล่ง ๆ เพื่อให้ให้นักเรียนนั่งกับพื้นขณะร่วมกิจกรรม

### 1. ชี้นำ

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับลักษณะของนิทานต่าง ๆ และช่วยกันคิดหาทางแก้ไขปัญหาของการเล่านิทานพร้อมทั้งปรับปรุงการเล่านิทานของตน

### 2. ชี้นำกิจกรรมและอภิปราย

2.1 ครูให้นักเรียนปรึกษาหารือกันหาบุคคลที่เหมาะสมในการที่จะแสดงบทบาทสมมุติในการเล่านิทานและเตรียมจัดสถานที่ให้เรียบร้อย เมื่อครบเวลาที่กำหนดให้นักเรียนแสดงบทบาทสมมุติตามที่ได้รับมอบหมาย

## 2.2 ผู้แสดงมีดังนี้

1. หมื่นผลาญศัทรูปลาศ คุณปู่ของหลาน ๆ (ผู้เล่านิทาน)
2. จำนง
3. บรรเจิด
4. รำจวญ
5. พ่อใหญ่
6. พ่อกลาง
7. ผู้บรรยาย

## "การเลือกหัวหน้า"

## ผู้บรรยาย

คืนวันเพ็ญ พระจันทร์สีนวลเจ้าส่องแสงอยู่กลางวง รัศมีสีขาวเป็นประกาย น้าใน  
 แม่น้ำเจ้าพระยาขึ้นเต็มฝั่ง พันน้ำราบเรียบ คุสงบนิ่ง ริมฝั่งของแม่น้ำตอนหนึ่งมีต้นลำพูใหญ่  
 ผูกกิ่งห้อยจับตามกิ่งก้านส่องแสงสีเหลืองระยิบระยับไปทั้งต้น ใกล้ต้นลำพูมีบ้านไทยผากระดาน  
 แผลดหลังคากระเบื้อง นอกชานเชื่อมเรือนสองหลังติดกัน ปลูกไม้กระดานแผ่นใหญ่ ชักดูไว้อย่าง  
 สะอาด หมื่นผลาญศัทรูปลาศ นั่งซักสมาธิอยู่บนเสื่อ เด็ก ๆ หลานน้อยหลานใหญ่ นั่งล้อมวง  
 รอบข้างกลุ่มใหญ่

จำนง	คุณปู่คะ พระจันทร์คืนนี้สวยเหลือเกิน
รำจวญ (เสริม)	ชื่อ...แหม โทกว่ากระดิ่งมอญเสียอีก พี่ใหญ่จะ พี่ใหญ่ สีขาว ๆ วง โคนะอะไรนะคะ
จำนง	นั่นแหละทรงกลดละ กลดแปลว่าร่ม พระจันทร์กางร่มยังงี้ละ
รำจวญ	พระจันทร์ก็มีายกับตานะซี หนูจะเป็นกระต่าย จะได้อยู่ในพระจันทร์ กับยายกะตา
บรรเจิด	คุณตาครับ ผมไม่ไปอยู่ในพระจันทร์ ผมจะฟังนิทาน
จำนง	(เสียงคังกว่าเพื่อน) ใช่แล้ว คุณปู่คะ คุณปู่สัญญาว่าจะเล่านิทาน ยังไงละคะ

- คุณผู้ พังเรื่องยายกับตาทำนาบนเขาเอาไหม
- จำนง อี ไม่เอาค่ะ
- คุณผู้ ตัวอย่างนั้น ยายกะตาทำนาบนโคกคี่ไหม
- จำนง ไม่เอาค่ะ
- บรรเจิด ไม่เอาครับ
- บรรยาย คุณผู้หมื่นผลาญฯ กระแอมเบา ๆ เป็นเครื่องหมายว่าหลานจะได้ฟังนิทานดี ๆ พ่อใหญ่หลานคนโตนอนฟังพาว มองดูพระจันทร์ พ่อกกลางแหะเล็บอย่างเพลิดเพลิน ต่างก็ลุกมานั่งข้างคุณผู้ หลานเล็ก ๆ กระเดิบใกล้เข้ามา เด็กในบ้านที่ไม่ใช่ลูกหลานก็ขยับใกล้เข้าไปอีก ทุกคนอยากฟังนิทานของคุณผู้ คุณผู้มองดูหลาน ๆ เห็นดวงตาแต่ละคู่ต้องแสง..... จันทร์ใสแจ๋วแห้ว แววดาเต็มไปด้วยความอย่างรู้้อยากเห็น บริเวณบ้านขณะนั้นสงบ พระจันทร์ยิ่งส่องสว่างจ้าราวกับจะจับมดได้
- คุณผู้ พังให้คืนะหลาน นานมาแล้วมีเทพธิดาน้อย ๆ นำเอาเอ็นคูหนูหนึ่ง อาศัยอยู่บนภูเขา วันหนึ่งพากันคิด คิดได้ว่า พวกเขาขาดหัวหน้าควบคุมการงานต่าง ๆ จึงไม่เรียบร้อย จึงปรึกษากัน จะตั้งราชินีเทพธิดาขึ้นปกครอง ก็นัดประชุมกันบนยอดเขา ให้เทพธิดาแต่ละองค์ยืนบนบัลลังก์ และแถลงให้ที่ประชุมทราบว่า องค์ใดมีความสามารถพิเศษอย่างไรบ้าง องค์ที่หนึ่งก็ขึ้นบัลลังก์ แนะนำตัวเองว่า ชื่อความกล้า ไกรรูปร่างความกล้าคืออะไร
- พ่อกกลาง กลางทราบครับ คุณผู้ ความกล้า คือ ความไม่ซ้ซลาด (เสียงปรบมือ)
- จำนง กำนันทุบดินเลยเขียว
- คุณผู้ อ้อ ถูกแล้ว เทพธิดาความกล้าองค์นี้ ท่าทางสง่ามากภูมิมาก เปล่งเสียงดัง หัวหาญ



- กล่าวในที่ประชุมว่า (เสียงเทพธิดาความกล้าคั่งขึ้น) "ท่านทั้งหลาย เราคือความกล้า เราไม่กลัวอะไรในโลกนี้ เราไม่กลัวผีसाง สัตว์คู่ ยักษ์ร้าย เรากล้าท้าทายต่อสู้กับความตายได้โดยไม่ครันครามแม้สักนิค"
- คุณุญ เทพธิดาทั้งหลายพากันตกตะลึงกลัว ต่างก็นึกชมแต่ไม่เห็นว่าเป็นที่พอที่จะ เป็นหัวหน้าได้ จึงเลือกองค์ที่สองต่อไป
- จำนง องค์ที่สองเป็นอย่างไรบ้างคะ
- คุณุญ องค์ที่สองนี้แก่มาก รูปร่างผอมสูง หน้าผากกว้าง แสดงว่ามีหัวใจมาก ใส่แว่นตาด้วย พูดจาที่ใช้ภาษาสูง ๆ ทั้งสิ้น ใจความที่เธอพูดรู้ได้ว่าเป็นตัววิทยาศาสตร์
- บรรเจิก เป็นอย่างไรนะครับ พี่ใหญ่ ตัววิทยาศาสตร์
- พ่อใหญ่ ก็ตัวความรู้ยังงั้นละ เหมือนหนังสือบทเรียน ที่ทดลองให้เห็นจริงได้นั้นแหละ
- คุณุญ (หัวเราะ) ใช่แล้วหลาน ตัววิทยาศาสตร์สอนให้มนุษย์รู้จักคิดประดิษฐ์ สิ่งของต่าง ๆ สอนให้รู้ความรู้ของดินฟ้าอากาศ บังคับโลก เรียกครอง ธรรมชาติได้ ไครทหายซิตัววิทยาศาสตร์จะได้เป็นราชินีไหม (เสียงเงียบไป)..... อ้าวทำไมเงียบละหลาน ไม่มีไครทหายหรือ พ่อใหญ่ ว่าไง
- พ่อใหญ่ ถ้าผมเป็นเทพธิดา ผมจะเลือกวิทยาศาสตร์เป็นนาย แต่ถ้าให้ผมทหาย ผมทหายว่าเธอไม่ได้เป็น
- เสียงหลาน ๆ ใช่ไหมครับ ใช่ไหมคะ คุณุญ
- คุณุญ ใช่แล้วหลาน ที่น้องที่สาม เทพธิดาองค์นี้สวยเหลือเกิน ไครเห็นก็หลงรัก หูตาคม ท่าทางกระชกกระช้อย เทพธิดาองค์นี้ชื่ออะไรเอ่ย
- จำนง ชื่อความสวย ใช่ไหมคะคุณุญ
- คุณุญ ใช่ซิ ชื่อเทพธิดาความสวย แต่พอเธอพูดขึ้นแล้ว ผู้ได้ฟังก็กันได้ว่า ความสวยอย่างเคียวหาประโยชน์ไม่ได้ นอกจากเอาไว้ดูเล่น

- พ่อกกลาง เธอไม่ได้เป็นราชินีใช่ไหมครับ
- คุณปู่ ถูกแล้ว
- บรรเจิด แล้วใครได้เป็นครับ
- คุณปู่ เทพธิดาขึ้นมาพูดอีกหลายองค์ พอถึงองค์สุดท้าย หน้าตาก็ไม่สวย ท่าทางเรียบร้อย สงบเสงี่ยมเจียมตัว ยิ้มอย่างใจดีอย่างชื่อ ๆ พุคจา อ่อนหวาน น่ารัก น่านับถือ เธอชนะใจของเทพธิดาทุกองค์ได้ เธอชื่อ .....
- คุณปู่ อารีคืออะไรหลาน พ่อกกลางตอบซิ กำลังเพลินกับปั้นของตัวเองอยู่ เสียวนา
- พ่อกกลาง รี ๆ ก็ไม่กลม ไม่เหลี่ยมมะชีครับ
- เสียงพ่อกกลาง โอ๊ย อะไรกันพี่ใหญ่ ทูมผมทำไม
- พ่อกใหญ่ คุณตาถามว่าอารี ไม่ใช่รี ๆ คุณตาครับ ความอารีก็คือความเอื้อเฟื้อ เผื่อแผ่ มีเข้าของก็ไม่หวงครับ
- คุณปู่ ทำอย่างไรจึงจะเรียกว่าไม่หวง
- บรรเจิด มีขนมก็ต้องแบ่งให้เพื่อนกินนะชีครับ
- คุณปู่ เก่งมากบรรเจิด ความอารี ช่วยให้นักบุญมีความสุข เทพธิดาอารีจะมา ช่วยมนุषย์ที่เอื้อเฟื้อ เผื่อแผ่ เสียสละความสุขเพื่อผู้อื่น ทำให้คนเป็นสุข เทพธิดาทั้งหลายพอใจจึงหมอบกราบอัญเชิญเทพธิดาอารีเป็นราชินี... (เสียงตบมือคังพร้อมกัน)
- บรรเจิด แหมทีจริงชะ คุณตาชะ เทพธิดาเป็นตัวอะไรนะชี (เสียงหัวเราะกรีน)
- คุณปู่ (พูดแกมหัวเราะ) ฟังมาตั้งนานยังไม่รู้หรือว่า เทพธิดาเป็นตัวอะไร อะไรเอ่ยจ่านง
- จ่านง ก็ตัวเทพธิดาผู้หญิงใจละคะ

- บรรเจิด                    ถ้างั้นก็เหาะได้นะซีครับ
- คุณุ                        ก็ยั้งงั้นนะซี อ้าว รำจวญ หลานหลับแล้วหรือนี่ ตาบบรรเจิดอย่ารังแก  
น้อง กุชิ เอาหิ้งห้อยวางบนจุกน้องเสียแล้ว
- บรรเจิด                    รำจวญไปสวรรค์แล้วครับ
- จ่านง                      คุณุคะ แล้วยังใจอีกคะ
- คุณุ                        ประเดี๋ยวก่อนซี อุวะ จะไม่ให้พักเลยหรือยังใจ แสบคอจะตายอยู่แล้ว
- บรรยาย                  หลาน ๆ พอได้ยินว่า คุณุแสบคอ ต่างก็แย่งกันวิ่งเข้าห้อง หาน้ำมา  
ให้คุณุ คุณุจิบน้ำชาสองจิบ แล้วเล่าต่อ
- .....
- คุณุ                        (กระแอม) จบเรื่องเทพธิดา ที่นี่ถึงเรื่องยักษ์ พวกยักษ์ตัวเตี้ย เล็กๆ  
เป็นครึ่งยักษ์ครึ่งผี
- บรรเจิด                    (ซัดซัน) เรียกว่า ปีสาง ไซ้โหมครับ กงน่างลัวนะครับ อู้ย ขนลุก
- คุณุ                        ปีสางพวกนี้อยู่ในป่า ไม่น่าที่นั่นหรือ พวกนี้มันก็เลือกพระราชาของมัน  
วันเดียวกันกับเทพธิดาเลือกราชินี
- จ่านง                      พระราชาของปีสางคงจะยิ่งน่ากลัวกว่าปีสางธรรมดาณะคะคุณุ
- คุณุ                        ไซ้แล้ว พวกมันมีตัวที่มีฤทธิ์เดชอยู่สี่ตัว ไม่ต้องเขยิบเข้าหากัน ตัวที่ 1  
คือตัวหึ่ง ไม่สัมผัสมารวะ อวดวิเศษ เห็นใคร ๆ ก็คิดว่าสู้ตัวไม่ได้
- พ่อใหญ่                  ตัวนี้ไม่น่ากลัวเท่าไร
- คุณุ                        ตัวที่สอง ชื่อว่าความเท็จ
- จ่านง                      ตัวนี้ชอบหลอกคน ชอบพูดปดไซ้โหมคะ
- คุณุ                        ไซ้ซิหลาน หน้าตามันล่อกล่อก ล้อปลิ้นปล้อน มันทำให้มนุษย์โง่เขลา  
เห็นผิดเป็นชอบ ทำให้พี่น้องเพื่อนฝูงแตกแยกกัน มันให้โทษแก่มนุษย์  
เหลือพรรณนา.....



- ราชวณู                      ช้อ ตาบ้า  
 คุณุ                          ก็จริง แม่หนูที่ไมชอบปีศาจความเท็จ อ้าวแล้วจะตีหนูบรเจคเขา  
    ทำไมละ  
 ราชวณู                      พี่บรเจคแกแล้วตอนผนหนูกะ  
 จ่านง                        เล่าต่อเดอะกะ คุณุ สองคนนี่เล่นกันจัง  
 คุณุ                          ที่นี้ปีศาจตัวที่สาม ตัวเกียจกร้าน ความเกียจกร้านเป็นอย่างไร พ่อใหญ่  
 พ่อใหญ่                      คนเกียจกร้านไมยอมทำกรงาน จะต้องยากจนซักสนกรับ  
 คุณุ                          ไข่แล้ว หลาน ถ้าเจ้าปีศาจซีเกียจไปสิงสู้อยู่กับใครแล้ว คนร่ำรวยก็  
    จะกลายเป็นคนยากจน  
 บรเจค                        คุณุกรับ ผมไมซีเกียจกรับ ผมเกลียคปีศาจเกียจกร้าน  
 คุณุ                          คีแล้วหลาน แต่ยังมีปีศาจที่ชั่วร้ายกว่ามันไปอีกก็คือ ปีศาจตัวตระหนี่  
 พอกกลาง                      ร้ายอย่างไรกรับ ตัวตระหนี่ก็คือ เห็นแก่ตัวฝ่ายเคียวใช้ไหมกรับ  
 คุณุ                          ถูกผงเลย พอกกลาง ตัวปีศาจความตระหนี่ มันร้ายกว่าใครทั้งหมด  
    ถ้ามันไปอยู่ที่ใด ที่นั้นไมมีความสุขเลย ตัวปีศาจร้ายตัวนี้จึงได้เป็นราชา  
    ของปีศาจ  
 บรเจค                        น่ากลัวนะกรับคุณตา ผมไมให้เจ้าตระหนี่มาอยู่กับผมแน่  
 คุณุ                          ไข่ซีหลาน ลองตัวตระหนี่มาอยู่ในตัวหลานแล้ว ถ้าตาชื่อของเล่นให้  
    เจ้าก็ต้องนั่งเล่นคนเดียว เจ้าจะไมมีเพื่อนเล่นเลย เราต้องมีเพื่อน  
    เล่นด้วยจึงจะพอใจ เอ้า ฟังค่อนะหลาน เจ้าราชาปีศาจกับราชินี  
    เทพธิดาก็ออกเที่ยวไปในโลกมนุษย์ เยี่ยมบ้านโน้นที่ บ้านนี้ที่  
 จ่านง                        แหมน่ากลัวจัง ขอให้ราชินีเทพธิดามาหาเรานะกะ คุณุ  
 คุณุ                          นั่นซี บ้านหนึ่งจะรับราชากับราชินีไมได้ ทั้งสองเป็นศัตรูกัน บ้านไหนมี  
    ความอาร์ ตัวตระหนี่ไมอยู่ บ้านไหนมีตัวตระหนี่ ความอาร์ก็ไมอยู่ ต้อง  
    หลบ ๆ เลียง ๆ กันเอง หลานจะเลือกอย่างไรน

- บรรเจิด                      ผมเลือกทั้งสองอย่างครับ เอาไว้ต่อยกัน
- จ่านง                        ตาเจิด อะไรก็ไม่รู้ ต้องเลือกอย่างเดียวซิ
- บรรเจิด                      (ซึ่งซัง) ผมเอายักษ์ไว้ต่อยชโยมต่างหากล่ะ
- คุณปู่                        คีแล้ว คนอื่น ๆ ละเอาอะไร พ่อกกลาง
- พ่อกกลาง                    ผมเอาเทพธิดาอารีครับ
- จ่านง                        หนูกี้เหมือนกันค่ะ
- คุณปู่                        ว่ายังงใจ พ่อใหญ่ นั่งยิ้มอยู่เชียว จะเลือกใครกัน
- พ่อใหญ่                      ต้องเลือกอารีซิครับ
- บรรเจิด                      ว่าจะดูตื่นเถอะ ๆ เอายักษ์นะ นะ ๆ ๆ ๆ แหมหลับสนิทเชียว คุณตา  
ครับ ว่าจะดูเอายักษ์เหมือนผมครับ
- คุณปู่                        พังตอนจบ แล้วจำไว้ให้คินะหลาน ผู้ใครรับความอารีไว้ในตนก็จะเป็น  
ที่รักใคร่ของคนทั่วไป มีความสุขสบาย หน้าตายิ้มแย้มแจ่มใส ผู้ใด  
รับความตระหนี่จะเป็นที่เกลียดชังของคนทั่วไป มีแต่ความร้อใจ  
หน้าตาบูดบึ้ง ได้รับความทุกข์ทรมานต่าง ๆ หากความสุขไม่ได้เลย  
เอาละจบแล้ว พระจันทร์ก็ลอยไปแล้ว ไปนอนกันเถอะหลาน ๆ กลับ  
ให้สบาย ผันคีนะ .....
- หลาน ๆ                      ขอบคุณครับ ขอบคุณค่ะ หลานจะจดจำคำของคุณปู่ไว้ตลอดไปค่ะ เด็ก ๆ  
ต่างแยกย้ายกันไปนอน .....

2.4 เมื่อนักเรียนได้แสดงจบแล้ว ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายอีกครั้ง  
หนึ่งเกี่ยวกับการแสดงของนักเรียนแต่ละคนว่ามีความเหมาะสมหรือไม่ และใครที่แสดงได้  
เหมาะสมที่สุด

### 3. ชั้นสรุปและนำไปใช้

3.1 ครูให้นักเรียนบอกประโยชน์ที่ได้รับจากการฟังนิทานเรื่องนี้

3.2 ครูให้นักเรียนเขียนวิจารณ์ว่าการเล่านิทานในครั้งนี้น่าหรือไม่อย่างไร ควรแก้ไขข้อบกพร่องในส่วนใดบ้าง

3.3 ครูให้นักเรียนเล่าประสบการณ์ของตนเองเกี่ยวกับการเล่านิทานว่ามีประสบการณ์อย่างไรบ้าง มีปัญหาและมีวิธีแก้ไขอย่างไร

การประเมินผล

1. สังเกตจากการเข้าร่วมกิจกรรมและการแสดงออกของเด็ก
2. สังเกตจากการอภิปรายการตอบปัญหา

แนวทางในการจัดกิจกรรม

1. ครูเลือกนิทานให้นักเรียนได้แสดงบทบาทสมมุติประกอบการเล่านิทาน
2. ถ้านักเรียนยังไม่สามารถแสดงบทบาทสมมุติประกอบการเล่านิทานได้ ครูควรให้นักเรียนฝึกเล่าเรื่องและแสดงจากเรื่องสั้น ๆ ง่าย ๆ เสียก่อน

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนได้แสดงบทบาทสมมุติได้อย่างเหมาะสม
2. นักเรียนสามารถใช้ภาษาให้สอดคล้องกับสถานการณ์และแสดงบทบาทสมมุติได้อย่างเหมาะสม
3. นักเรียนได้ฝึกการคิดตัดสินใจแก้ปัญหาด้วยตนเอง และกล้าแสดงออก และรู้จักทำงานเป็นกลุ่ม