

การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA
เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชลดา นันทะน้อย

การค้นคว้าอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาไทย
มิถุนายน 2563
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาการศึกษา ได้พิจารณาการค้นคว้าอิสระเรื่อง "การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1" เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย ของ มหาวิทยาลัยนเรศวร



.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประภาษ เพ็งฟ่ม)
อาจารย์ที่ปรึกษา



.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อังคณา อ่อนธานี)
หัวหน้าภาควิชาการศึกษา
มิถุนายน 2563

ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประภาส เพ็งพุ่มอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ ที่ได้อุทิศสละเวลาอันมีค่ามาเป็นที่ปรึกษา พร้อมทั้งให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาในการทำการค้นคว้าอิสระฉบับนี้ และขอกราบขอบพระคุณ คณะกรรมการการค้นคว้าอิสระอันประกอบไปด้วย รองศาสตราจารย์ ดร.สนม ครุฑเมือง, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อ้อมฉจิต ไบ้ศรี และดร.ทรงภพ ชุนมธุรส กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ได้กรุณาให้ คำแนะนำตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องของการค้นคว้าอิสระ จนทำให้การค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จ ลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์

กราบขอบพระคุณ ดร.ทรงภพ ชุนมธุรส อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ครูภัทรมน นาเหมืองและครูกัลปิยาวรรณ มีแสง ครู ภาษาไทย โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน เป็นอย่างสูง ที่ได้กรุณาให้ความอนุเคราะห์เป็น ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือในการทำวิจัย ขอขอบพระคุณคณะอาจารย์มหาวิทยาลัย นเรศวรในการอนุเคราะห์ให้ความรู้ตลอดการศึกษาระดับมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยนเรศวร และ ขอขอบพระคุณคณะครูโรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่านที่ได้กรุณาอนุเคราะห์ข้อมูลสำหรับการ ทำการวิจัยในครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณ บิดามารดา ครูรุ่นพี่ในโรงเรียน เพื่อนปราชญ์ เพื่อนครูผู้ช่วยและ เพื่อนปอเทที่ให้อำนาจใจรับฟังปัญหาและให้การสนับสนุนในทุกๆ ด้านตลอดมา สุดท้ายขอขอบคุณตัว ข้าพเจ้าเองที่พยายามอดทนจนสามารถบรรลุความตั้งใจนี้ได้

คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากการค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศ แต่ผู้มีพระคุณทุกๆ ท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียน การสอนวิชาภาษาไทยต่อไป

ชลดา นันทะน้อย

ชื่อเรื่อง	การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
ผู้ศึกษาค้นคว้า ที่ปรึกษา	ชลดา นันทะน้อย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประภาส เพ็งพุ่ม
ประเภทสารนิพนธ์	การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. สาขาวิชาภาษาไทย, มหาวิทยาลัยยเรศวร, 2562
คำสำคัญ	เกมคำศัพท์, การสอนการอ่านแบบ DR-TA, โคลงโลกนิติ

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1)หาประสิทธิภาพเกมคำศัพท์ 2)เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติจากการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA และ 3)ศึกษาความพึงพอใจในการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติ โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA ประชากรคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน จำนวน 380 คน กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ปีการศึกษา 2562 จำนวน 40 คน ที่ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องโคลงโลกนิติ เกมคำศัพท์ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องโคลงโลกนิติและแบบประเมินความพึงพอใจในการเรียนเรื่องโคลงโลกนิติ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าประสิทธิภาพ E_1/E_2 (80/80) ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและสถิติทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน

ผลการวิจัยพบว่า 1)เกมคำศัพท์ที่ใช้ในการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.06/83.58 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2)ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3)นักเรียนมีความพึงพอใจระดับมากต่อการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA

Title	Using Vocabulary Games with Directed Reading Thinking Activity (DR-TA) to Develop the Literature Learning Achievement in "Khlung Lokaniti" for Secondary Education Grade 1 Students
Authors	Chonlada Nuntanoi
Advisor	Asst.prof. Brapaas Pengpoom, Ph.D.
Academic Paper	Independent Study, M.Ed. in Thai Language, Naresuan University, 2019
Keywords	Vocabulary games, Directed Reading-Thinking Activity (DR-TA), Khlung Lokaniti

ABSTRACT

The purposes of the research were 1) to find out the effectiveness on the vocabulary games, 2) to compare the literature learning achievement in "Khlung Lokaniti" of Secondary Education Grade 1 Students before and after the learning management using vocabulary games with Directed Reading-Thinking Activity (DR-TA), and 3) to study the students' satisfaction of learning management using Directed Reading-Thinking Activity (DR-TA). The population were 380 of Secondary Education Grade 1 Students at Srisawat Wittayakarn, Nan province, in 2019 Academic Year. The sample consisted of 40 Secondary Education Grade 1 Students at Srisawat Wittayakarn, Nan province, in 2019 Academic Year which were selected by purposive sampling. The research instruments were lesson plans of "Khlung Lokaniti", vocabulary games, the literature achievement test in "Khlung Lokaniti", and the student satisfaction evaluation form of the learning management. Statistics for data analysis were the efficiency E1/E2 (80/80), mean, standard deviation and t-test (Dependent Samples)

The findings of the research were that:

1. The efficiency of vocabulary games using for the literature learning management in "Khlung Lokaniti" is 85.06/83.58 which is higher than the benchmark 80/80.

2. The students' learning achievement in "Khlone Lokaniti" after the learning management was higher than before the learning management at the statistically significant level at .05

3. The student satisfaction of the learning management using vocabulary games with Directed Reading-Thinking Activity (DR-TA) was at the high level.

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการวิจัย.....	5
ความสำคัญของการวิจัย.....	5
ขอบเขตของการวิจัย.....	5
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
สมมติฐานของการวิจัย.....	8
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551	10
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย.....	
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมเรื่องโคลงโลกนิติ	14
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมประกอบการสอน.....	28
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนการอ่านแบบ DR -TA	35
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	43
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	43
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย.....	43
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	43
การสร้างเครื่องมือการวิจัย.....	44
การเก็บรวบรวมข้อมูล	49
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	49
สถิติที่ใช้ในการวิจัย.....	50

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิจัย.....	54
ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพเกมคำศัพท์ในการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลง โลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80.....	54
ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลก นิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการ สอนการอ่านแบบ DR-TA.....	55
ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจในการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการ สอนการอ่านแบบ DR-TA.....	56
5 บทสรุป.....	59
สรุปผลการวิจัย.....	60
อภิปรายผล.....	60
ข้อเสนอแนะ.....	64
บรรณานุกรม.....	65
ภาคผนวก.....	70
ประวัติผู้วิจัย.....	186

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงสาระที่ 1 การอ่าน.....	13
2 แสดงสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม.....	13
3 แสดงโครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA.....	44
4 แสดงผลการหาประสิทธิภาพเกมคำศัพท์โดยใช้ผลสอบระหว่างเรียนและผลสอบหลังเรียน ในการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80.....	55
5 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนวรรณคดีเรื่อง โคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA.....	56
6 แสดงตารางแสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติ โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA	56
7 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญ.....	72
8 แสดงผลการวิเคราะห์หาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ระหว่างเรียน การวิจัยเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	83
9 แสดงตารางวิเคราะห์แบบประเมินความเหมาะสมของเกมคำศัพท์ที่ใช้ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA ในการเรียนเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	87

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตาราง		หน้า
10	แสดงผลการตารางวิเคราะห์การหาประสิทธิภาพเกมคำศัพท์ของกลุ่มทดลองแบบเดี่ยว 1:1 (Individual Tryout)	89
11	แสดงผลการตารางวิเคราะห์การหาประสิทธิภาพเกมคำศัพท์ของกลุ่มทดลองแบบกลุ่มย่อย 1:10 (Small Group Tryout)	90
12	แสดงผลการตารางวิเคราะห์การหาประสิทธิภาพเกมคำศัพท์ของกลุ่มทดลองแบบกลุ่มใหญ่ 1:30 (Field Tryout)	91
13	แสดงผลการวิเคราะห์หาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน การวิจัยเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	93
14	แสดงผลการวิเคราะห์หาค่าความยากง่ายข้อและคำอ่านจําแนกรายข้อของของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน การวิจัยเรื่องการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	95
15	แสดงผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของข้อคำถามในแบบสอบถามความพึงพอใจ เรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญ.....	97
16	แสดงผลการทดสอบระหว่างเรียนและหลังเรียน เรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญ.....	98
17	แสดงผลการวิเคราะห์หาผลต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของการวิจัยเรื่องการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	101

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
18 แสดงข้อมูลจากการตอบแบบสอบถาม ในการวิจัยเรื่องการใช้เกมคำศัพท์พร้อมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	103

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

ภาษาเป็นเครื่องมือการติดต่อสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจระหว่างกันใช้ในการเรียนรู้ และเป็นวัฒนธรรมของชาติ ภาษาจึงเป็นเครื่องมือในการเรียนแสวงหาความรู้และประสบการณ์ โดยภาษานั้นมีความเกี่ยวข้องกับความคิดของมนุษย์มากเพราะภาษาเป็นสื่อของการแสดงออกทางความนึกคิด ความรู้สึกและข้อมูลต่าง ๆ ดังนั้นการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพจะต้องเกิดจากการใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

การสอนวิชาภาษาไทยมีความเกี่ยวข้องกับการใช้ภาษาโดยตรง ผู้สอนต้องมีการจัดการเรียนการสอนที่สามารถทำให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างถูกต้อง โดยหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดสาระการเรียนรู้ในวิชาภาษาไทย ออกเป็น 5 สาระ คือ การอ่าน การเขียน การฟังดูและพูด หลักการใช้ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ซึ่งสาระที่ได้กำหนดมานี้ผู้สอนจะต้องนำบูรณาการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาศักยภาพของการใช้ภาษาไทยให้กับผู้เรียน ให้เกิดองค์ความรู้ มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และสื่อความได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

วรรณคดีและวรรณกรรมเป็นสาระการเรียนรู้ที่ต้องอาศัยกระบวนการอ่านเพื่อตีความ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องวรรณกรรมและวรรณคดีของไทย มองเห็นภาพของสภาพสังคม วัฒนธรรม ให้คุณค่าทางด้านอารมณ์เนื่องจากวรรณคดีเป็นเรื่องศิลปะของการถ่ายทอดความรู้สึกและอารมณ์ ทำให้ได้รับรสสุนทรียภาพทั้งยังช่วยขัดเกลาจิตใจและยกระดับจิตใจของผู้อ่านให้สูงขึ้น

ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่าการสอนวรรณกรรมและวรรณคดีไทยในปัจจุบันยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควรเนื่องจากผู้เรียนขาดความใส่ใจในการอ่านและไม่สามารถเข้าถึงเนื้อหาได้เพราะไม่รู้จักความหมายของคำศัพท์และคำศัพท์บางคำเป็นภาษาโบราณซึ่งผู้เรียนไม่มีความคุ้นเคยจึงทำให้ไม่สามารถที่จะคาดเดาความหมายของคำศัพท์จากบริบทของคำประพันธ์นั้น ๆ ได้ จึงทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในตัวบทและไม่สนใจอ่านวรรณคดีไทย

จากการสอนในรายวิชาภาษาไทยผู้วิจัยได้พบปัญหาว่าผู้เรียนส่วนมากไม่สามารถที่จะถอดคำประพันธ์หรือจับใจความสำคัญจากคำประพันธ์ประเภทโคลงได้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด

และจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน จำนวน 5 ห้อง 200 คน พบว่านักเรียนมีคะแนนจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาพบว่าโดยเฉลี่ย 25 - 35 คะแนนจากคะแนนเต็ม 60 คะแนน ซึ่งทางผู้วิจัยได้พบว่ามีผู้เรียนจำนวน ร้อยละ 70 จะให้คำตอบผิดในข้อคำถามที่ถามเกี่ยวกับการถอดคำประพันธ์หรือจับใจความสำคัญจากคำประพันธ์ประเภทโคลง จึงทำให้ทราบได้ว่าผู้เรียนขาดทักษะในการตีความข้อความที่เป็นคำประพันธ์ประเภทโคลง

ผู้วิจัยได้ศึกษาเนื้อหาสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่ามีวรรณคดีบังคับที่แต่งคำประพันธ์ประเภทโคลงคือเรื่อง โคลงโลกนิติ จึงทราบได้ว่านักเรียนจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาทักษะการถอดคำประพันธ์เรื่องโคลงโลกนิติและผู้วิจัยได้พบแนวทางในการพัฒนาทักษะดังกล่าวโดยการศึกษาวรรณคดีให้เกิดความเข้าใจและตระหนักในคุณค่าผู้ศึกษาควรมีความรู้พื้นฐานด้านต่าง ๆ เกี่ยวกับวรรณคดีเพื่อเป็นแนวทางสำคัญในการศึกษาความรู้พื้นฐาน ประการหนึ่งคือการเรียนรู้คำศัพท์ที่ปรากฏในวรรณคดีเนื่องจากเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้เข้าใจวรรณคดีไทยได้ชัดเจนมากขึ้นดังที่ ม.ล.บุญเหลือ เทพยสุวรรณ (2526, หน้า 130) กล่าวว่า "สถานศึกษาในประเทศไทยเราควรศึกษาวรรณคดีในด้านคำศัพท์เสียเป็นส่วนมากในเรื่องนี้เราก็ควรทราบที่มีความจำเป็นการที่จะเรียนวรรณคดีด้วย ไม่เข้าใจศัพท์ที่ใช้ในวรรณคดีย่อมเป็นไปไม่ได้" ดังนั้นครูผู้สอนวรรณคดีควรให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ที่มีในตัวบทให้เข้าใจเสียก่อน เพื่อให้การอ่านวรรณคดีนั้นผู้เรียนจะมีความสามารถในการทำความเข้าใจและตีความออกมาได้อย่างถูกต้องยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับที่ ธิดา โมสิกรัตน์ (2517, หน้า 200) กล่าวว่า "นักเรียนควรรู้คำศัพท์มากขึ้นเพื่อช่วยให้อ่านวรรณคดีได้อย่างเข้าใจและสามารถเข้าใจความหมายของถ้อยคำสำนวนภาษาในวรรณคดีจนเกิดความซาบซึ้งความประทับใจและเห็นคุณค่าของวรรณคดี"

อย่างไรก็ตามจากการศึกษาพบว่าในการเรียนรู้คำศัพท์นั้นก็มีปัญหาที่สำคัญที่ส่งผลให้การเรียนรู้คำศัพท์ของผู้เรียนนั้นเป็นไปได้อย่าง ดังที่ เจตนา นาควัชระ (2542, หน้า 2-3) ได้กล่าวถึงปัญหาในการเรียนรู้คำศัพท์วรรณคดีว่า "ผู้อ่านย่อมต้องพบกับปัญหาเก่าหรือศัพท์แสงที่ไม่ได้ใช้กันในภาษาธรรมดาสามัญในปัจจุบันโดยเฉพาะในการอ่านวรรณคดีร้อยกรองของเก่า ยิ่งเวลาต่างกันไปมากภาษาก็ยิ่งเป็นอุปสรรคมากขึ้นเพราะภาษาเป็นสิ่งที่ไม่หยุดนิ่ง" ข้อจำกัดดังกล่าวถือว่าเป็นปัญหาการศึกษาวรรณคดีที่นักวิชาการกล่าวถึงเสมอ จึงจำเป็นต้องมีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการสื่อสารเพราะเป็นกิจกรรมที่ช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ ซึ่งมีกลวิธีหนึ่งที่มีผู้สนใจศึกษาและนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนอย่างแพร่หลายคือ การใช้เกม

ประกอบการเรียนการสอนเพื่อสร้างกิจกรรมพัฒนาทักษะความสามารถของผู้เรียน การใช้รูปภาพ เกมและปริศนาอักษรไขว้ต่าง ๆ ได้ถูกนำมาดัดแปลงเพื่อใช้ในการสะกดคำแก่นักเรียน

จากการศึกษาพบว่านักการศึกษาและนักวิจัยได้หันมาใช้เกมการสอน (Academic Game) ซึ่งเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนในห้องเรียนกันมากขึ้นเพราะการใช้เกมประกอบการสอนนั้นจะช่วยนักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง ฝึกให้นักเรียนรู้จักคิดและตัดสินใจด้วยตนเอง การใช้เกมประกอบการสอนจะช่วยให้บรรยากาศในการเรียน มีความเข้าใจสนุกสนาน รวมทั้งยังช่วยนักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนได้ (จริยาพร ศรีพิทักษ์พลรบและรุ่งทิพย์ คำจ่าง, 2551 หน้า 41-43) และการเล่นเกมจะช่วยให้นักเรียนใช้ภาษาได้ในสถานการณ์ที่มีความหมายช่วยให้ผู้เรียนมีความกล้าก้าวหน้าในการใช้ภาษา (สมิตรา อังวัฒนกุล, 2537, หน้า 169)

ผู้วิจัยสันนิษฐานว่า การใช้เกมจะส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ที่ปรากฏในคำ ประพันธ์ได้อย่างไม่เบื่อหน่ายและสามารถเข้าใจได้โดยง่าย เมื่อผู้เรียนรู้จักความหมายของคำศัพท์ เหล่านั้นแล้วก็จะทำให้สามารถตีความคำประพันธ์ในบทนั้น ๆ ได้ เพราะคำประพันธ์ประเภทโคลง สี่สุภาพเป็นคำประพันธ์ที่ใช้จำนวนคำบังคับน้อยโดยที่ผู้ประพันธ์จะต้องสรรคำที่มีความหมายมา เรียงร้อยเข้าด้วยกัน ดังนั้นการที่ผู้เรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ก็เปรียบเสมือนเป็นการที่ผู้เรียน เข้าใจโครงเรื่องของคำประพันธ์นั้นแล้ว จึงเป็นแนวทางที่เหมาะสมสำหรับการที่จะฝึกทักษะใน การถอดคำประพันธ์และตีความความหมายของบทร้อยกรองนั้น ๆ

นอกจากนี้ยังมีเทคนิคการสอนอีกรูปแบบหนึ่งที่มีจุดหมายเพื่อฝึกฝนทักษะด้านการอ่าน โดยให้ผู้อ่านกำหนดจุดประสงค์ในการอ่านด้วยการคาดเดาเนื้อหาที่จะอ่านล่วงหน้าก็คือวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA (Direct Reading - Thinking Activity) ซึ่งถือเป็นวิธีการสอนที่ช่วย พัฒนาในด้านทักษะการอ่าน ทั้งนี้เพราะเป็นวิธีการสอนที่มุ่งสอนให้นักเรียนคิดเป็นและรักการอ่าน ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนจากการคาดเดาเนื้อเรื่องล่วงหน้า กระตุ้นให้นักเรียน อ่านเรื่องเพื่อค้นหาคำตอบจากการคาดเดาทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่าการสอนอ่านแบบ DR-TA สามารถพัฒนาทักษะการอ่านของ ผู้เรียนได้โดยเฉพาะการอ่านจับใจความและการตีความในคำประพันธ์เพราะนอกจากนักเรียนจะได้ ฝึกอ่านและได้ตรวจสอบความเข้าใจในการอ่านอย่างมีวัตถุประสงค์ได้ร่วมกันอภิปรายปัญหา การอ่านดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำเอาการสอนการอ่านแบบ DR-TA มาใช้ร่วมกับการใช้ เกมคำศัพท์เพื่อให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะด้านการถอดคำประพันธ์ได้

ทั้งนี้จากปัญหาการสอนการวรรณคดีไทยที่ผู้เรียนไม่สามารถถอดคำประพันธ์ได้ เนื่องจากการไม่รู้จักความหมายของคำศัพท์ที่กล่าวมาข้างต้นนั้น ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่สามารถ

นำมาแก้ปัญหาดังกล่าวได้ เช่น ศึกษางานวิจัยเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักเรียนชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม ของ เหงียน ถิ หลือ อี (2556, หน้า 45-47) ซึ่งมีผลการวิจัยพบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอนทำให้นักศึกษาสนุกสนาน กระตุ้นให้นักศึกษาสนใจการเรียนภาษาไทย สามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีในสถานการณ์ที่สนุกสนาน ทำทนาย ส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นและสามารถจดจำคำศัพท์ได้อย่างแม่นยำ

สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์ ของ บุชรีย์ ฤกษ์เมือง (2552, หน้า 51) ที่พบว่า การนำเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการเรียนการสอนสามารถเป็นสื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียนได้ ทำให้นักเรียนเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้แม่นยำ ส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและเกมช่วยให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนอยากเรียนและยังช่วยสรุปทบทวนส่งผลให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยยังได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้การสอนการอ่านแบบ แบบ DR-TA ที่ใช้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เช่น งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA (Directed Reading - Thinking Activity) ของพระมหาเอกสิทธิ์ เทพวิจิตร (2558, หน้า 56) ที่พบว่า การสอนอ่านแบบ DR-TA เป็นวิธีการสอนที่มุ่งฝึกให้นักเรียนใช้ความคิดสำหรับการคาดเดาเนื้อหาล่วงหน้า ทำให้นักเรียนได้พยายามใช้ความคิดและแสดงความคิดเห็น มีแนวคิดในการคาดเดาคำศัพท์และการอ่านจับใจความสำคัญ ซึ่งเป็นการช่วยเพิ่มประสิทธิภาพทางการเรียนให้กับนักเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 งานวิจัยของ ณัฐธิดา กลางประชา (2557, หน้า 57) ที่พบว่า ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนสูงขึ้นจากการใช้กลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ที่มีขั้นตอนการสอนอ่านที่ชัดเจน กระตุ้นความรู้และประสบการณ์เดิมสู่การเชื่อมโยงเนื้อหา สามารถตรวจสอบความเข้าใจและหาความหมายของคำศัพท์จากบริบทได้

จากงานวิจัยที่ได้กล่าวมาข้างต้นนั้นพบว่า การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนอ่านแบบ DR-TA (Directed Reading - Thinking Activity) จะสามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้ เนื่องจากผู้เรียนมีความสามารถถอดคำประพันธ์และตีความเนื้อหาได้จากกรที่ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมการเรียนการสอนจากการใช้

เกมคำศัพท์ที่จะทำให้ผู้เรียนรู้ความหมายของคำศัพท์เพื่อใช้ต่อยอดมาสู่การอ่านแบบ DR-TA (Directed Reading - Thinking Activity) ที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถคาดเดาเนื้อหาของคำประพันธ์ได้อย่างถูกต้องเป็นขั้นตอนเป็นการพัฒนาทักษะในการอ่านและตีความของผู้เรียนให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ต่อไปได้

จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อหาประสิทธิภาพเกมคำศัพท์ในการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA

ความสำคัญของการวิจัย

1. ทราบถึงประสิทธิภาพการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR - TA ในการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA
3. ทราบถึงความพึงพอใจที่มีการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA ในการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ขอบเขตของงานวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา
การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR - TA ในการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA รวมถึงเพื่อให้ทราบถึงความพึงพอใจที่มีการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA

2. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2562

ของโรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน จำนวน 380 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/10 ปีการศึกษา 2562

ของโรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน จำนวน 40 คน โดยการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง

3. ขอบเขตด้านตัวแปร

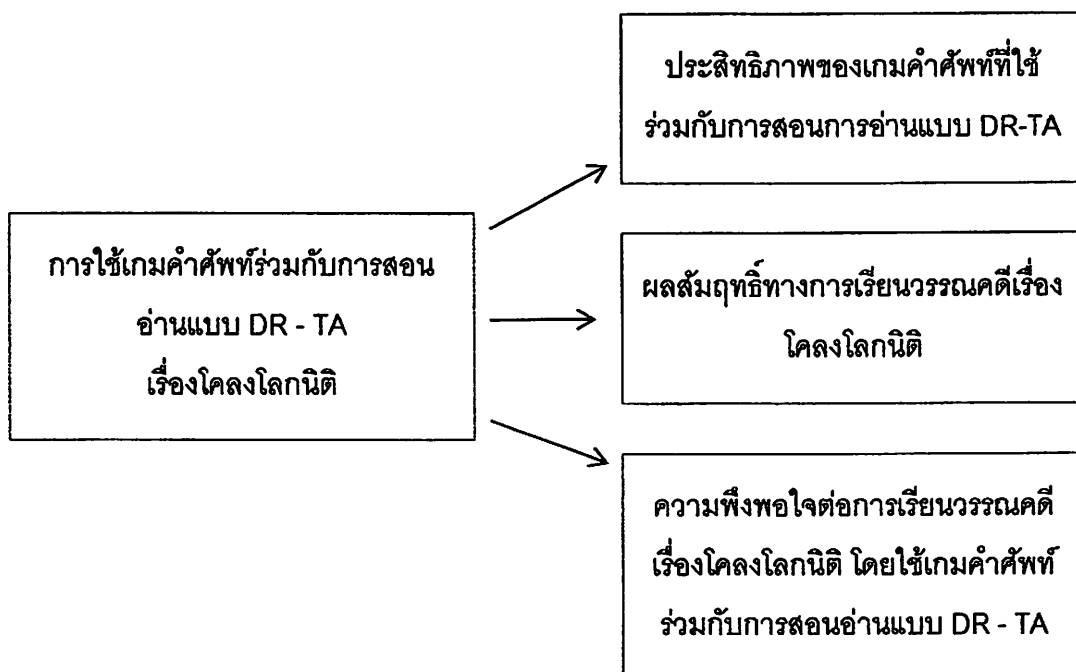
ตัวแปรต้น การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA

ตัวแปรตาม ประสิทธิภาพของเกมคำศัพท์ที่ใช้ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนเรื่องโคลงโลกนิติ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

4. ขอบเขตด้านระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

การวิจัยนี้ ได้ทำการทดลองใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA ในการเรียนเรื่อง โคลงโลกนิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ระยะเวลา 6 สัปดาห์ จำนวน 15 ชั่วโมง

กรอบแนวคิดการวิจัย



นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การถอดคำประพันธ์ หมายถึง การอ่านเพื่อแปลความหมายบทร้อยกรองโดยผ่านกระบวนการอ่านเพื่อความเข้าใจ คิดวิเคราะห์และตีความบทร้อยกรองนั้นออกมาเป็นข้อความประเภทร้อยแก้ว โดยมีการเรียบเรียงเนื้อหาใหม่ที่สามารถเข้าใจได้ง่าย มีการเลือกใช้คำที่เหมาะสม คำที่สละสลวยแต่ยังคงเนื้อหาเดิมไว้

2. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง การออกแบบจัดกิจกรรมการเรียนการสอนขึ้นเพื่อให้เกิดการพัฒนาที่เพิ่มมากขึ้นของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน

3. เกมคำศัพท์ หมายถึง กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้คำศัพท์มาจัดกิจกรรมการแข่งขันมีกฎกติกาในการเล่นเพื่อความสนุกสนานเพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์โดยเป็นกิจกรรมที่สร้างความตื่นเต้นและท้าทายเพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์ในขั้นนี้ประกอบด้วย เกมจับคู่คำศัพท์ เกมบิงโก คำศัพท์และเกมตามล่าหาคำศัพท์

4. การสอนการอ่านแบบ DR-TA หมายถึง การสอนอ่านเพื่อคาดเดาเนื้อหาของเรื่องที่อ่าน โดยมีลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน สามารถตรวจสอบความเข้าใจของตนเองได้อยู่เสมอ โดยมีทั้งหมด 5 ขั้น ได้แก่ ขั้นที่ 1 การตั้งเป้าหมายในการอ่านเนื้อหาที่เตรียมไว้ ขั้นที่ 2 การปรับระดับการอ่านตามความสามารถของกลุ่มผู้เรียน ขั้นที่ 3 การสังเกตการณ์การอ่านโดยผู้สอนเข้าช่วยเหลือแนะนำ ขั้นที่ 4 การพัฒนาความเข้าใจ และขั้นที่ 5 การทำกิจกรรมพัฒนาทักษะที่จำเป็น

5. ประสิทธิภาพของเกมคำศัพท์ หมายถึง ระดับประสิทธิภาพของเกมที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามจุดมุ่งหมายโดยประเมินตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2523, หน้า 490-492)

เกณฑ์มาตรฐาน 80/80 (E_1/E_2) หมายถึง เกณฑ์ที่ใช้ในการกำหนดประสิทธิภาพของเกมคำศัพท์ ในการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยพิจารณาจากกระบวนการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ดังนี้

80 ตัวแรก (E_1) หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ระหว่างเรียน มากกว่าหรือเท่ากับร้อยละ 80

80 ตัวหลัง (E_2) หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน มากกว่าหรือเท่ากับร้อยละ 80

สมมติฐานของการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของเกมคำศัพท์ในการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง โคลงโลกนิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียน มีผลมากกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. นักเรียนมีความพึงใจในการเรียนเรื่อง โคลงโลกนิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในระดับมากขึ้นไป

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาบททวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเป็นพื้นฐาน ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

- 1.1 ทำไมต้องเรียนภาษาไทย
- 1.2 เรียนรู้อะไรในภาษาไทย
- 1.3 คุณภาพผู้เรียน
- 1.4 มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมเรื่องโคลงโลกนิติ

- 2.1 ประวัติความเป็นมาของวรรณกรรมคำสอนเรื่องโคลงโลกนิติ
- 2.2 โคลงโลกนิติ ในหนังสือ ประชุมโคลงโลกนิติ ฉบับหอสมุดวชิรญาณ
- 2.3 โคลงโลกนิติ ในหนังสือ นามานุกรมวรรณคดีไทย ชุดที่ 1 ชื่อวรรณคดี
- 2.4 โคลงโลกนิติในหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย วรรณคดีวิจักษ์
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ โคลงโลกนิติ

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมประกอบการสอน

- 3.1 ความหมายของเกมประกอบการสอน
- 3.2 จุดมุ่งหมายของเกมประกอบการสอน
- 3.3 วิธีการสอนโดยการใช้เกม

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนการอ่านแบบ DR -TA

- 4.1 วิธีการสอนการอ่านแบบ DR-TA
- 4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ประกอบด้วย ดังนี้

1.1 ทำไมต้องเรียนภาษาไทย

ตามที่กระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ให้เป็นหลักสูตรแกนกลางของประเทศ โดยกำหนดจุดหมาย และมาตรฐานการเรียนรู้ เป็นเป้าหมายและกรอบทิศทางในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีคุณภาพชีวิตที่ดีและมีขีดความสามารถในการแข่งขันในเวทีระดับโลก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2544, หน้า 1-4) ซึ่งต่อมาได้พัฒนาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ให้มีความเหมาะสมและชัดเจน ทั้งเป้าหมายของหลักสูตรในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนและกระบวนการนำหลักสูตรไปสู่การปฏิบัติทั้งในเขตพื้นที่การศึกษาและสถานศึกษาที่ชัดเจนเพิ่มมากขึ้น จึงทราบได้ว่ากระทรวงศึกษาธิการเล็งเห็นถึงความสำคัญของภาษาไทยทั้งที่เป็นเครื่องมือที่สำคัญในการใช้สื่อสารในชีวิตประจำวันของคนในสังคม

เพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน และเป็นเอกลักษณ์ของชาติ แสดงถึงความเป็นเอกภาพทางวัฒนธรรม แสดงภูมิปัญญาด้านวัฒนธรรม ประเพณี และสุนทรียภาพ ทั้งยังเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ วิจัยและสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคปัจจุบันรวมถึงความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้ดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างปกติสุข เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป

1.2 เรียนรู้อะไรในภาษาไทย

ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ต้องมีประสิทธิภาพและเพื่อนำไปใช้ในชีวิตรจริง กระทรวงศึกษาธิการ(2551, หน้า 34) จึงได้กำหนดทักษะในการเรียนรู้ภาษาไทย โดยแยกได้ดังนี้

การอ่าน เป็นการอ่านออกเสียงคำ ประโยค การอ่านบทร้อยแก้ว การอ่านคำประพันธ์ ชนิดต่างๆ การอ่านในใจสามารถคิดวิเคราะห์ความรู้จากเรื่องที่อ่าน นำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้

การเขียน การเขียนสะกดตามอักขรวิธี การเขียนสื่อสารให้ถูกต้องตามรูปแบบและหลักการของการเขียน ซึ่งรวมถึงการเขียนย่อความ เขียนเรียงความ เขียนวิเคราะห์วิจารณ์ เขียนตามจินตนาการ รายงานชนิดต่าง ๆ และเขียนเชิงสร้างสรรค์

การฟัง การดูและการพูด เลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ พูดลำดับเรื่องราวต่าง ๆ อย่างเป็นเหตุเป็นผล การพูดแสดงความคิดเห็นแสดงความรู้สึก การพูดเพื่อนำใจ และ การพูดในโอกาสต่าง ๆ ทั้งเป็นทางการและไม่เป็นทางการ

หลักการใช้ภาษาไทยธรรมชาติและกฎเกณฑ์ของภาษาไทย การแต่งบทประพันธ์ประเภทต่างๆให้ถูกต้องตามฉันทลักษณ์ การใช้ภาษาให้ถูกต้องเหมาะสมกับโอกาสและบุคคล และอิทธิพลของภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

วรรณคดีและวรรณกรรม โดยการวิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อศึกษาข้อมูลแนวความคิดและคุณค่าของงานประพันธ์ที่อ่านเพื่อความความเพลิดเพลินเป็นการเรียนรู้และทำความเข้าใจบทเห็บท่องเล่นของเด็ก เพลงพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญาที่มีคุณค่าของไทย ซึ่งได้ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณีเรื่องราวของสังคมในอดีตและความงามของภาษาเพื่อให้เกิดความซาบซึ้งและภูมิใจในบรรพบุรุษที่ได้สั่งสมสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน

ทักษะทางภาษาไทยข้างต้น ทั้งการอ่าน การเขียน การฟังดูพูด หลักการใช้ภาษาไทย และวรรณคดีวรรณกรรม เป็นทักษะที่ผู้เรียนภาษาไทยต้องฝึกฝนให้เกิดความชำนาญสามารถนำความรู้ที่ได้รับมาปฏิบัติจนส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์จากการประเมินตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านตามเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้ซึ่งต้องอาศัยการบูรณาการทักษะทั้งหมดให้สามารถทำงานร่วมกันได้ในทุกสถานการณ์

1.3 คุณภาพผู้เรียน

กระทรวงศึกษาธิการ(2551, หน้า 36-37) ได้ดำเนินการกำหนดคุณภาพของผู้เรียนไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยในแต่ละช่วงการเรียนรู้จะต้องมีทักษะ ความรู้ ความเข้าใจทางการเรียนรู้ภาษาไทยในระดับต่างๆให้เป็นไปตามเป้าประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ไว้ ในการค้นคว้าอิสระนี้ จะกล่าวเฉพาะคุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ดังนี้

ผู้เรียนมีความสามารถในการอ่านออกเสียงบทร้อยแก้วและบทร้อยกรองเป็นทำนองเสนาะได้ถูกต้องเข้าใจความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัยของคำและประโยคในภาษาไทย สามารถจับใจความสำคัญและบอกรายละเอียดของสิ่งที่อ่านได้ แสดงความคิดเห็นและข้อโต้แย้งเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านอย่างมีเหตุผล มีความสามารถในการเขียนกรอบแนวคิด ผังความคิด เขียนย่อ

ความและการเขียนรายงานจากสิ่งที่อ่านได้ มีความสามารถในลำดับความอย่างมีขั้นตอน การวิเคราะห์ วิวิจารณ์ อย่างมีเหตุผล รวมทั้งประเมินข้อมูลจากเรื่องที่อ่านได้อย่างถูกต้อง

ทั้งนี้ลายมือต้องอ่านง่ายชัดเจนถูกต้องตามหลักการเขียน เลือกใช้ถ้อยคำได้ถูกต้องตามระดับภาษา เขียนคำอวยพรในโอกาสต่าง ๆ เขียนคำขวัญ คำคม ชีวประวัติ อัตชีวประวัติและเขียนตามประสบการณ์ต่าง ๆ สามารถเขียนย่อความ เขียนจดหมายกิจธุระ เขียนรายงานและโครงการ เขียนวิเคราะห์ วิวิจารณ์และสามารถแสดงความรู้ความคิดหรือโต้แย้งอย่างมีเหตุผล พุดแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ วิวิจารณ์ นำข้อคิดไปประยุกต์ใช้ในชีวิตรประจำวัน พุดรายงานอย่างเป็นระบบในเรื่องที่ศึกษามา มีศิลปะในการพุด ตรงตามวัตถุประสงค์ในโอกาสต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และพุดโน้มน้าวอย่างน่าเชื่อถือ และมีเหตุผลรวมทั้งมีมารยาทในการฟัง ดูและพุด

สามารถเข้าใจและใช้คำราชาศัพท์ คำบาลีสันสกฤต คำภาษาต่างประเทศอื่น ๆ รวมถึงคำทับศัพท์และศัพท์บัญญัติในภาษาไทย สามารถวิเคราะห์ความแตกต่างในภาษาพุด ภาษาเขียน วิเคราะห์โครงสร้างของประโยครวม ประโยคซ้อน ลักษณะภาษาที่เป็นทางการ กึ่งทางการและภาษาไม่เป็นทางการ แต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ กาพย์และโคลงสี่สุภาพ สามารถสรุปเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน วิเคราะห์ตัวละครสำคัญ วิถีชีวิตไทยและคุณค่าที่ได้รับจากวรรณคดีวรรณกรรมและบทอาขยาน พร้อมทั้งสรุปความรู้ข้อคิดเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตร

จากข้อมูลข้างต้น การกำหนดคุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่าผู้เรียนจะต้องมีทักษะที่ฝึกฝนจนเกิดความเชี่ยวชาญ ซึ่งประกอบไปด้วยทักษะการอ่าน การเขียน การฟัง การดู การพุด หลักการใช้ภาษาไทยและวรรณคดีวรรณกรรม โดยการบูรณาการทักษะร่วมกับการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน จนผู้เรียนสามารถแสดงออกซึ่งความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการปฏิบัติได้ตามจุดประสงค์ของการกำหนดคุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.4 มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโดยกระทรวงศึกษาธิการ(2551, หน้า 31-34) ได้ระบุมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดในรายวิชาภาษาไทย ประกอบด้วย 5 สาระการเรียนรู้ คือ การอ่าน การเขียน การฟังดูพุด หลักการใช้ภาษาไทยและวรรณคดีวรรณกรรม ซึ่งแต่ละสาระการเรียนรู้ได้กำหนดตัวชี้วัดในด้านความรู้และทักษะที่ต้องฝึกปฏิบัติให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนไว้ ในการค้นคว้าอิสระนี้จะขอกล่าวเกี่ยวกับตัวชี้วัดและมาตรฐานการเรียนรู้เฉพาะสาระที่ 1 การอ่านและสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรมระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 สารที่ 1 การอ่าน

สารที่	ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
1. การอ่าน	ม.1	2. จับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน 3. ระบุเหตุและผล และข้อเท็จจริง กับข้อคิดเห็นจากเรื่องที่อ่าน 4. ระบุและอธิบายคำเปรียบเทียบ และคำที่มีหลายความหมายในบริบท ต่างๆ จากการอ่าน 5. ตีความคำยากในเอกสารวิชาการ โดยพิจารณาจากบริบท	การอ่านจับใจความจากสื่อ ต่างๆ เช่น - เรื่องเล่าจากประสบการณ์ - เรื่องสั้น - บทสนทนา - นิทานชาดก - วรรณคดีในบทเรียน - งานเขียนเชิงสร้างสรรค์ - บทความ

ตารางที่ 2 สารที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

สารที่	ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
5. วรรณคดี และ วรรณกรรม	ม.1	1. สรุปเนื้อหาวรรณคดีและ วรรณกรรมที่อ่าน 2. วิเคราะห์วรรณคดีและ วรรณกรรมที่อ่านพร้อมยก เหตุผลประกอบ 3. อธิบายคุณค่าของวรรณคดี และวรรณกรรมที่อ่าน 4. สรุปความรู้และข้อคิดจากการ อ่านเพื่อประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง	วรรณคดีและวรรณกรรม เกี่ยวกับ - ศาสนา - ประเพณี - พิธีกรรม - สุภาษิตคำสอน - เหตุการณ์ประวัติศาสตร์ - บ้านเกิด - บันทึกการเดินทาง - วรรณกรรมท้องถิ่น การวิเคราะห์คุณค่าและข้อคิด จากวรรณคดีและวรรณกรรม

จากข้อมูลตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยประกอบด้วย 5 สาระการเรียนรู้ คือ การอ่าน การเขียน การฟังดูพูด หลักการใช้ภาษาไทยและวรรณคดีวรรณกรรม ข้างต้นนั้นผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลตามสาระการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่สอดคล้องกับการเรียนเรื่องโคลงโลกนิติ นำมาใช้เป็นข้อมูลในการทำวิจัยเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมเรื่องโคลงโลกนิติ

2.1 ประวัติความเป็นมาของวรรณกรรมคำสอนเรื่องโคลงโลกนิติ

โคลงโลกนิติเป็นวรรณกรรมคำสอนที่สำคัญและรู้จักกันอย่างแพร่หลายมากที่สุดเรื่องหนึ่งเพราะมีการนำมาชำระและประพันธ์ใหม่อยู่หลายสำนวน ทั้งยังนิยมนำมาพิมพ์เผยแพร่เนื่องด้วยโคลงโลกนิติมีคติสอนใจที่สามารถนำไปใช้ได้ในทุกยุคสมัย การประพันธ์โคลงโลกนิตินั้นเป็นการประพันธ์ด้วยโคลงสี่สุภาพ มีการใช้คำที่ง่าย สามารถอ่านแล้วเข้าใจสาระเนื้อหาที่ปรากฏได้โดยง่าย

ความเป็นมาของโคลงโลกนิติ เชื่อกันว่ามีมาตั้งแต่ครั้งกรุงศรีอยุธยา มีการถอดความจากคัมภีร์ภาษาบาลีและคัมภีร์ภาษาสันสกฤตต่าง ๆ อาทิ คัมภีร์โลกนิติ คัมภีร์ธรรมนิตี คัมภีร์ราชนิตี หิโตปเทศ เป็นต้น มาเรียบเรียงเป็นภาษาไทยแต่ใหม่เป็นโคลงโลกนิติจากการศึกษาของนิยะดา เหล่าสุนทร (2542, หน้า 239-240) เรื่องโคลงโลกนิติ พบว่าโคลงโลกนิตินี้เป็นคัมภีร์ที่มีที่มาจากคัมภีร์ภาษาบาลีและคัมภีร์ภาษาสันสกฤต คือ คัมภีร์โลกนิติ (แสง มนวิฑูร ได้แปลเป็นภาษาไทยโดยและใช้ชื่อว่า โลกนิตีปกรณ์) ธรรมนิตี ราชนิตีจกณกยศตกะ วยาการศตกะ ธรรมบท ชาดก และหิโตปเทศ เหตุที่ใช้ชื่อว่า โคลงโลกนิติ ก็มาจากที่นำคาถาจากคัมภีร์โลกนิตินี้มามากที่สุด ซึ่งจากการสร้างสรรคของกวีในการแต่งโคลงโลกนิตินี้ขึ้นมาอีกมากโดยอาศัยคัมภีร์อื่น ๆ ประกอบความหมายโดยกว้างของโคลงโลกนิตินี้ว่า ชีหรือณะ (ประโยชน์) ต่อโลก

โคลงโลกนิตินี้จัดเป็นวรรณคดีคำสอนที่มีใจความสำคัญเพื่อชี้แนะแนวทางในการใช้ชีวิตให้กับผู้คนในสมัยนั้นและจากการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับประวัติโคลงโลกนิติ พระศรีรัตนโอบล (2560, หน้า 157) ได้กล่าวไว้ว่า ในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ เมื่อพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้บูรณปฏิสังขรณ์วัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามเมื่อปี พ.ศ. 2374 พระองค์ได้มีพระราชดำริให้จารึกความรู้ในแขนงวิชาต่าง ๆ ลงบนแผ่นศิลาและประดับตามบริเวณวัดพระเชตุพนฯ เพื่อเป็นมรดกตกทอดทางวิชาการและภูมิปัญญา ทั้งยังพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้

สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาเดชาดิศร พระโอรสพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ทรงชำระโคลงโลกนิติของเก่าให้มีความไพเราะยิ่งขึ้น

คำว่า โลกนิติ โดยความหมายคือเป็นเสมือนแบบแผนแนวทางในการดำเนินชีวิตของโลก เป็นวรรณกรรมคำสอนที่มุ่งแสดงสัจธรรมของชีวิตและความเป็นจริงของโลก ซึ่งเหมาะสำหรับการนำไปเผยแพร่เป็นหลักประพจน์ปฏิบัติอันมีคุณค่าและเมื่อนักเรียนได้เรียนเรื่องโคลงโลกนิตินี้ก็จะส่งเสริมให้นักเรียนมีแนวทางในการประพฤติปฏิบัติอันดีเป็นแบบอย่างที่ดีในการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและควรธำรงรักษาไว้ซึ่งมรดกทางวรรณกรรมของไทย

2.2 โคลงโลกนิติในหนังสือ ประชุมโคลงโลกนิติ ฉบับหอสมุดวชิรญาณ

หนังสือโคลงโลกนิติเป็นสุภาษิตที่เก่าแก่แต่ดั้งเดิมมาตั้งแต่สมัยโบราณครั้งกรุงเก่าโดยอาศัยถอดความหมายมาจากคาถาสุนทรียภาษานานาและสันสกฤต อันมีอยู่ในคัมภีร์ต่าง ๆ เช่น คัมภีร์โลกนิติ คัมภีร์พระธรรมบทและคัมภีร์โลกนัย เป็นต้น นำมาแต่งเป็นโคลงสุภาษิตทั้งยังเป็นสุภาษิตที่นับถือกันมาช้านาน

เมื่อ พ.ศ. 2546 หอพระสมุดวชิรญาณสำหรับพระนคร ได้รวบรวมโคลงโลกนิติไว้ทั้งสำนวนเก่าและที่ชำระใหม่พิมพ์ขึ้นครั้งหนึ่ง ใช้ชื่อว่า "ประชุมโคลงโลกนิติ" มีคาถาบาลีและสันสกฤต เท่าที่ค้นพบพิมพ์กำกับไว้ข้างต้นของโคลงภาษิตนั้นด้วยและได้พิมพ์อีกหลายครั้งจนกระทั่งเมื่อ พ.ศ. 2490 ในงานพระราชทานเพลิงศพ ม.ล.กรี เดชาติวงศ์ กรมศิลปากรได้นำมาจัดพิมพ์โดยได้คัดเลือกเฉพาะที่สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาเดชาดิศรทรงชำระใหม่ แต่คาถาคงไว้ตามเดิมและค้นหาเพิ่มเติมใหม่จากการพิมพ์ครั้งแรกบ้าง แต่ถึงกระนั้นคาถาที่ยังไม่พบก็ยังมีอีกมากมายหลายบท ซึ่งสุภาษิตที่ปรากฏในโคลงโลกนิติเกือบทุกบทล้วนเป็นภาษิตที่นิยมนับถือกันว่าเป็นภาษิตที่เหมาะสมที่จะใช้เป็นหลักแนวทางประพฤติปฏิบัติและจดจำไว้กล่าวสั่งสอนกันมาก (สำนักวรรณกรรมและประวัติศาสตร์, 2562)

จากการศึกษาเนื้อหาที่ปรากฏในหนังสือ ประชุมโคลงโลกนิติ ฉบับหอสมุดวชิรญาณ มีจำนวนโคลงโลกนิติทั้งสิ้น 593 บทประกอบด้วยคาถาภาษาบาลีและคาถาภาษาสันสกฤตที่ประกอบโคลงสุภาษิตเท่าที่จะรวบรวมไว้ได้ โดยจะมีบทเริ่มต้นของโคลงคือบทอธิบายความเป็นมาของโคลงโลกนิตินี้ว่าพระเจ้าแผ่นดินมีพระราชประสงค์จะเผยแพร่คุณค่าในสุภาษิตโบราณที่ปรากฏในโคลงโลกนิติให้ประชาชนได้อ่านและฟังเพื่อเป็นคติสอนใจ ความว่า

อัญชยมบรมนเรศเรื่อง	รามวงศ์
พระผ่านแผ่นไผททรง	สืบไท่
แสงยั้งสิ่งสดับองค์	โอวาท
หวังประชาชนให้	อ่านแจ้งคำโคลง

ครรรโคงโลกนิตินี้	นมมาน
มีแต่โบราณกาล	เก่าพร้อม
เป็นสุภาสิตสาร	สอนจิต
กลดั่งสร้อยสอดคล้อง	เวี่ยไว้ในกรรม

ด้านเนื้อหาในโคลงโลกนิตินี้ ในหนังสือ ประชุมโคลงโลกนิตินี้ ฉบับหอสมุดวชิรญาณ โดยใน ส่วนที่นำคาถาบาลีและคาถาภาษาสันสกฤตประกอบโคลงสี่สุภาพมีด้วยกันหลายบท เช่น บทที่มีการกล่าวถึงการเลือกคบคน ดังนี้

ปุตมจจํ กุสคฺเคน	โย นโร อุนยฺยหติ
กุสาปปี ปูติ วายนฺติ	เอวํ พาลูปเสวนา
ปลาร้าหุ้มห่อด้วย	ใบคา
คาติดแปดเหม็นปลา	คละคลั่ง
คือคนผู้ดีหา	คบเพื่อน พาลนา
ความชั่วปนปานพุง	เนื่องร้ายเสมอกัน (สำนวนเก่า)
ปลาร้าพันห่อด้วย	ใบคา
ใบก็เหม็นคาวปลา	คละคลั่ง
คือคนหมู่ไปหา	คบเพื่อน พาลนา
ได้แต่ร้ายร้ายพุง	เฟื่องให้เสียพงศ์ (สมเด็จพระราชา ฯ)

บทที่สอนให้ตระหนักในคุณค่าของสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว ดังนี้

มณฺชโก สหปี ปทุมํ	ปทุมํ คนฺธเนน ลภติ
ภมฺรา วาสทฺรมุ	ปทุมคนฺธเสสุ ลภติ
กบกับบัวเกิดใกล้	กันนา
รสแห่งดอกนุปผา	ห่อนรู้
แมลงงูอยู่คณนา	นับโยชน์
เขยขาบเกษรลู้	สอดสร้อยแสวงหา (สำนวนเก่า)
กบเกิดในสระได้	บัวบาน
ฤาห่อนรู้รสมาลย์	หนึ่งน้อย
ภุมราอยู่ใกล้สถาน	นับโยชน์ ก็ดี
บินโบกมาค้อยค้อย	เกลือกเกล้าเสาวคนธ์ (สมเด็จพระราชา ฯ)

คำสอนที่เกี่ยวกับการไม่ประมาทในการศึกษาหาความรู้ สั่งสมความชำนาญทางวิชาการ

ขุทโธติ นาทิมญฺเขย	วิชฺชํ วา สิปฺปมถวา
เอกมุปี ปริโยทตํ	ชีวิตกปฺปการณํ
ศิลปศาสตร์ทุกสิ่งล้วน	แสดงผล
คิดอย่าคิดเกลียดกถ	ว่าน้อย
สิ่งเดียวฝึกฝนจน	สันทัด
อาจช่วยชีพชั่วร้อยละ	ปีเลี้ยงอาตมา (สำนวนเก่า)
อย่าหมีนศิลป์ปะว่าน้อย	นักฮา
ศิลป์สิ่งสรรพวิชา	ชอบแล้ว
เดียวใดชำนาญอา	อาจช่วย ตนแฮ
เลี้ยงชีพชูเกียรติแผ้ว	ผ่องด้วยผดุงผล (สำนวนเก่า)
วิชาควรรู้	ฤชาด
อย่าหมีนศิลปศาสตร์	ว่าน้อย
รู้จริงสิ่งเดียวอาจ	มีมั่ง
เลี้ยงชีพชั่วอยู่ร้อยละ	ชั่วลือเลहनหลาน (สมเด็จพระเดชาฯ)

นอกจากคำสอนข้างต้นที่กล่าวมาแล้วนั้น ยังมีคำสอนที่เกี่ยวกับการให้แนวทางในการดำเนินชีวิตแต่ไม่ปรากฏคำคาถาบาลีและคาถาภาษาสันสกฤต แต่ได้รับการนิพนธ์โดยสมเด็จพระเดชาฯ ดังเช่น บทกล่าวถึงคุณของผู้มีพระคุณ

คุณแม่หนาหนักเพียง	พสุธา
คุณบิดรดุจอา	ภาคกว้าง
คุณพี่ฟ่างศิขรา	เมรุมาศ
คุณพระอาจารย์อ้าง	อาจสู้สาคร (สมเด็จพระเดชาฯ)
กล่าวถึงการรู้จักแบ่งทรัพย์สิน ให้มีความเหมาะสมในการใช้จ่าย	
ทรัพย์มีสี่ส่วนไซ้	ปูนปั้น
ภาคหนึ่งพึงเกี่ยวกัน	เก็บไว้
สองส่วนเบ็ดเสร็จสรรพ	การกิจ ใช้นา
ยังอีกส่วนควรให้	จ่ายเลี้ยงตัวตน (สมเด็จพระเดชาฯ)

กล่าวถึงความสำคัญของการพูด ว่าแม้มีทรัพย์สินมากแต่หากพูดไม่ดีก็จะมีคนนับถือชมชอบแต่หากพูดจาดีไพเราะแม้ทรัพย์สินไม่มากหน้าตาไม่มีก็ย่อมมีคนชมชอบนับถือได้

ทรัพย์มากหากถ้อยแท้	วาจา
ชนไปชอบหุตตา	ติดต้อง
น้อยทรัพย์อภัยศกตา	ทราชมรูป
แต่เพราะถ้อยคำพร้อง	เพริศสิ้นทั้งมวล (สมเด็จพระเดชาฯ)
การกล่าวถึงการ ยอมทนต่ออุปสรรคความยากลำบากทั้งปวงเพื่อคงไว้ซึ่งศักดิ์ศรี	
ถึงจนทนสู้กัด	กินเกลือ
อย่าเที่ยวแลเนื้อเถื่อ	พวกห้อง
อดอยากเยี่ยงอย่างเสื่อ	สงวนศักดิ์
ไซ้ก็เสาะใส่ห้อง	จับเนื้อกินเอง

กล่าวถึงการกระทำตนในการปฏิบัติกิจการต่าง ๆ ให้เกิดซึ่งผลประโยชน์ต่อส่วนรวม เกิดคุณงามความดีให้เป็นที่กล่าวขานแม่วังลับสังฆารไปแล้ว

โคควายวายชีพได้	เขาหนิง
เป็นสิ่งเป็นอันยัง	อยู่ไซ้
คนเด็ดดับสูญสัง	ขาร่าง
เป็นชื่อเป็นเสียงได้	แต่ร้ายกับดี

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นพบว่า โคลงโลกนิติที่ปรากฏในหนังสือ "ประชุมโคลงโลกนิติ" ฉบับหอสมุดวชิรญาณ มีความสมบูรณ์ในด้านเนื้อหาและด้านวรรณศิลป์เนื่องจากประกอบไปด้วยคำคาถาบาลีและคำคาถาสันสกฤต สำนวนเก่าในการประพันธ์และสำนวนใหม่จากพระนิพนธ์ของสมเด็จพระยาเดชาดิศร ซึ่งสามารถทำให้ผู้อ่านเห็นความแตกต่างทางการสรรคำมาใช้ในการเลือกใช้ภาษาสำนวนและบริบทของโคลงที่มีการเปลี่ยนแปลงปรับปรุงและประพันธ์ขึ้นใหม่แต่สามารถคงไว้ซึ่งเนื้อหาเดิมที่เป็นคติคำสอนและยังสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตได้อย่างเหมาะสม

2.3 โคลงโลกนิติในหนังสือ นามานุกรมวรรณคดีไทย ชุดที่ 1 ชื่อวรรณคดี

โคลงโลกนิติเป็นวรรณคดีคำสอนโดยฉบับที่เป็นที่รู้จักและแพร่หลายมากที่สุดคือ โคลงโลกนิติในพระนิพนธ์ของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาเดชาดิศร ถูกใช้เป็นแบบเรียนในโรงเรียน ทรงรวบรวมบทประพันธ์โคลงโลกนิติของเก่ามาชำระโดยจากพระราชประสงค์ของพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว เมื่อ พ.ศ. 2374 ที่มีรับสั่งให้บูรณปฏิสังขรณ์วัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามและได้โปรดเกล้าฯ ให้จารึกตำราต่าง ๆ ลงบนแผ่นศิลาโดยทรงมีรับสั่งให้สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาเดชาดิศร ชำระโคลงโลกนิติให้ถูกต้องตามพระบาลีโดยที่โคลงบางบทนั้นนอกจากชำระของเก่าแล้วยังทรงนิพนธ์ขึ้นมาใหม่เพื่อให้เป็นคติสอนใจประชาชน

ปรากฏต้นฉบับในสมุดไทย จำนวน 408 บท โดยจารึกไว้ที่วัดพระเชตุพนฯ จนถึงปัจจุบันจึงทำให้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายโคลงโลกนิติเป็นสุภาษิตที่มีการสันนิษฐานว่ามีมาตั้งแต่สมัยอยุธยาตามหลักฐานการค้นพบและได้มีนักปราชญ์นำโคลงโลกนิติที่เป็นคาถาสุภาษิตภาษาบาลีที่อยู่ในคัมภีร์ต่าง ๆ เช่น คัมภีร์โลกนิติ คัมภีร์โลกนัย คัมภีร์พระธรรมบท เป็นต้น นำมาแปลแล้วจึงแต่งเป็นทั้งร้อยแก้วและร้อยกรองซึ่งปรากฏอยู่หลายสำนวน

เมื่อปี พ.ศ. 2460 หอพระสมุดวชิรญาณซึ่งเป็นหอสมุดสำหรับพระนครได้จัดพิมพ์หนังสือที่ใช้ชื่อว่าประชุมโคลงโลกนิติอันได้มาจากการชำระโคลงโลกนิตินี้จำนวนเท่าเทียมกับสำนวนที่สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาเดชาดิศร ทรงชำระและนิพนธ์เพิ่มเติมเนื้อหาในหนังสือประชุมโคลงโลกนิตินี้มีบทเริ่มด้วยโคลงสุภาพจำนวน 2 บท มีเนื้อความบอกความเป็นมาของเรื่องและต่อด้วยโคลงสุภาษิตจำนวน 593 บท สุดท้ายจบด้วยโคลงสุภาพ 2 บท

โคลงโลกนิติเป็นวรรณคดีที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนา เนื่องด้วยเนื้อหาโคลงสุภาษิตจำนวน 593 บทนั้น มีการให้ข้อคิดตามคติธรรมหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาที่สำคัญมากมาย ทั้งเรื่องธรรมชาติของโลกและชีวิต ความคิดเกี่ยวกับเรื่องกรรม ความกตัญญูตเวที การคบคน และการพูดจา เป็นต้น ซึ่งคำสอนเหล่านี้หากผู้อ่านสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ย่อมเป็นประโยชน์ สร้างความสงบสุขมาให้แก่ตนเองและสังคม

บทนำในหนังสือประชุมโคลงโลกนิติ มีใจความสำคัญว่าพระเจ้าแผ่นดินนั้นทรงมีพระราชประสงค์จะเผยแผ่คุณค่าของโคลงโลกนิติที่เป็นสุภาษิตโบราณ ให้ประชาชนได้อ่านและฟังเพื่อเป็นคติสอนใจ โดยมีเนื้อความว่า

อันขมมบรมนเรศเรือง	รามวงศ์
พระผ่านแผ่นดินไผททรง	สืบไท่
แสงยิงสิ่งสดับองค์	โอวาท
หวังประชาชนให้	อ่านแจ้งคำโคลง
ครรรโลงโคลงโลกนิตินี้	นมนาน
มีแต่โบราณกาล	เก่าพร้อม
เป็นสุภาษิตสาร	สอนจิต
กลดั่งสร้อยสอดคล้อง	เวียไว้ในกรรณ

(มูลนิธสมเด็จพะเทพรัตนราชสุดา, 2543, หน้า 497- 499)

เนื้อหาในโคลงโลกนิติที่สอดคล้องกับหลักธรรมทางศาสนาเรื่อง อนิจจังนั้นก็คือการกล่าวถึงเรื่องธรรมชาติของโลกและชีวิตคือทุกสิ่งในโลกเป็นสิ่งที่ไม่แน่นอน ทุกสิ่งทุกอย่างล้วน

เปลี่ยนแปลงโดยเฉพาะชีวิตของมนุษย์ที่มี การเกิด แก่ เจ็บและตายเป็นเรื่องธรรมดาของชีวิตที่ไม่อาจหลบพ้น กวีจึงได้สอนให้มนุษย์ตระหนักถึงความจริงดังกล่าวและสนับสนุนส่งเสริมให้มนุษย์หมั่นทำความดีอย่างสม่ำเสมอ ดังเช่น

แม้มีเนตรพางเพียง	พันจัก-ชฺแส
มีวิชารู้หลัก	เลิศล้ำ
ปัญญายิ่งใหญ่ศักดิ์	ลือทั่ว ภพนา
รู้เท่าใดฤพัน	พ่ายแพ้ความตายฯ
มีฤทธิ์แรงมากแม้	ทศพล ก็ดี
หักพระเมรุทบทน	ท้าวแท้
หยิบยกสี่สากล	ชุกลอก ไร่เนา
บัดยอมจะพ่ายแพ้	แก่ท้าวมฤตยูฯ

ซึ่งกวีได้สอนให้มนุษย์รู้ว่าชีวิตเป็นสิ่งไม่เที่ยง เปรียบได้กับฟองน้ำที่แตกสลายได้ง่าย มนุษย์จึงควรที่จะหมั่นทำความดีสั่งสมคุณงามความดี มีใจคบหาคนดีและเลี้ยงคนพาล เช่น

จงนับสัปบุรุษรู้	บุญกรรม
จงละหลักพาลอัน	ชั่วร้าย
จงสร้างสืบบุญธรรม	ทุกเมื่อ
(จงสร้างสืบบุญวัน	คำต่อ วายนา)
จงนี้กนิตยชีพคล้าย	ดูจด้วยฟองชล

ในพระพุทธศาสนามีคำสอนที่สำคัญคือคำสอนเรื่องกรรม หมายถึงการกระทำสิ่งใด ๆ ด้วยเจตนาโดยมีผลที่ตามมาคือผลกรรม มนุษย์คนใดทำกรรมใดไว้แล้วนั้นย่อมได้รับผลกรรมนั้นกลับคืน โดยในโคลงโลกนิติมีการกล่าวถึงเรื่องกรรมไว้หลายบท ดังตัวอย่าง

พิกแฝงแดงเต้าถั่ว	งายล
หว่านสิ่งใดเป็นผล	สิ่งนั้น
ทำทานหว่านกุศล	สืบสิ่ง ดีแฮ
ทำบาปบาปกระชั้น	ชั่วร้ายตามตน
ทำบุญบุญแต่งให้	เห็นผล
คือตั้งเงาตามตน	ติดแท้
ผู้ทำสิ่งอกุศล	กรรมติด ตามนา
ดูจจักรเกวียนเวียนแล้	ไล่ต้อนตีนโค

เรื่องความกตัญญูตเวทีนั้นก็คือว่าเป็นหลักธรรมคำสอนที่สำคัญอีกเรื่องหนึ่งในพระพุทธศาสนากล่าวถึงบุคคลผู้รู้ตอบแทนในคุณค่าความดีที่ผู้อื่นมอบให้โดยในโคลงโลกนิติก็ได้มีการกล่าวไว้หลายบทเพื่อเตือนใจให้มนุษย์ระลึกถึงบุญคุณของบิดามารดา ครูอาจารย์และผู้ที่มีพระคุณทั้งหลาย เช่น

คุณแม่หนาหนักเพียง	พสุธา
คุณบิดรดุจอา-	ภาคกว้าง
คุณพี่ฟ่างศิขรา	เมรุมาศ
คุณพระอาจารย์อ้าง	อาจู้สาคร

ทั้งนี้ยังมีการกล่าวถึงข้อปฏิบัติเพื่อให้ชีวิตประสบความสำเร็จ มีความเจริญก้าวหน้าในการดำเนินชีวิตมีการกล่าวถึงการประพฤติดนเพื่อความสำเร็จ เช่นเรื่องการคบคน การพูดจา อาทิ

ปลาร้าพันห่อด้วย	ใบคา
ใบกัเหม็นคาวปลา	คละคลั่ง
คือคนหมูไปหา	คบเพื่อน พาลนา
ได้แต่ร้ายร้ายฟุ้ง	เฟื่องให้เสียพงศ์
ใบพ้อพันห่อหุ้ม	กฤษณา
หอมระรวยรสพา	เฟริศด้วย
คือคนเสพเส่นหา	นักปราชญ์
ความสุขซาบถาม้วย	ดูจไม้กลิ่นหอม

โคลงโลกนิติหลายบทสอนให้รู้จักระมัดระวังเกี่ยวกับการพูดเนื่องด้วยการพูดเป็นสิ่งที่สำคัญในการดำเนินชีวิตของมนุษย์จะประสบผลสำเร็จหรือล้มเหลวก็ขึ้นอยู่กับคำพูด การรู้จักพูด คิดก่อนพูด รักษาคำพูด การเลือกพูดแต่ในสิ่งที่เป็นความจริง และพูดให้ไพเราะเหมาะกับกาลเทศะ

การพูดมีค่ามีความสำคัญมากกว่าทรัพย์สินใด ๆ การใช้วาจาที่ไพเราะอ่อนหวานย่อมมีคนเคารพนับถือ หากแต่ใช้วาจาที่ไม่ไพเราะแม้มากด้วยทรัพย์สินเงินทองยศฐานันดรหรือรูปร่างก็ไม่อาจทำให้คนเคารพนับถือได้ ดังนั้นความงามทางวาจาจึงเป็นสิ่งที่สำคัญมากอีกประการหนึ่งของมนุษย์ เช่น

ทรัพย์มากหากถ้อยแท้	วาจา
ชนไปชอบหูดตา	ติดต้อง
น้อยทรัพย์อภัยศดา	ทราชมรูป
แต่ไพเราะถ้อยคำพร้อม	เฟริศสิ้นทั้งมวล

โคลงโลกนิติเป็นวรรณคดีคำสอนที่มีคุณค่าเป็นอย่างยิ่งในแง่ของเนื้อหาและในด้านการประพันธ์ซึ่งประกอบด้วยสาระอันเป็นประโยชน์ในการดำเนินชีวิตให้หลักอันควรและไม่ควรเป็นแนวทางในการเลือกปฏิบัติ สามารถนำข้อคิดที่ได้มาเป็นคติในการใช้ชีวิตและหากปฏิบัติได้ดังแนวทางในคำสอนดังกล่าวย่อมสร้างความเจริญและนำไปสู่ความประสบผลสำเร็จในการใช้ชีวิตก่อเกิดประโยชน์แก่ตนเองและสังคม

2.4 โคลงโลกนิติ ในหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย วรรณคดีวิจักษ์ กระทรวงศึกษาธิการ

หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐานภาษาไทยวรรณคดีวิจักษ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นั้นเป็นหนังสือที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดำเนินการจัดทำขึ้นเพื่อให้จัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการวิเคราะห์สังเคราะห์ และประเมินค่า ถึงคุณค่าของวรรณคดีในด้านต่าง ๆ เช่น คุณค่าด้านอารมณ์ คุณค่าด้านคุณธรรม และความงามทางภาษา เป็นต้น โดยมีกลวิธีการนำเสนอที่น่าสนใจ ส่งเสริมกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักใช้ทักษะการคิดอย่างมีเหตุผล เข้าใจความนึกคิดของบรรพบุรุษ ชาบซึ่งในเอกลักษณ์วัฒนธรรมประเพณีไทยและวิถีชีวิตของคนไทย

เนื้อหาโคลงโลกนิติ ในหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทยวรรณคดีวิจักษ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กระทรวงศึกษาธิการ (2554) ได้คัดเลือกโคลงสุภาษิตคำสอนจากจำนวนการนิพนธ์ของ สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาเดชาดิศร ไว้จำนวน 13 บท ดังนี้

มิตรพาลอย่าคบให้	สนิทนัก
พาลไซ้มิตรอย่ามัก	กล่าวโกลี
ครั้นคราวเคียดคุมชัก	เอาโทษ ใส่นา
รู้เหตุสิ่งใดไซ้รู้	ส่อลึงกลางสนาม ฯ
กล่าวถึงการให้ระวังการคบคน คนพาลไม่ใช่มิตรแท้อย่าไปใกล้ชิดและไม่ควรเล่าความลับให้ฟัง หากเขาซุนเคื่องเราก็จะนำเราไปนินทาว่าร้ายและจะเผยความลับของเรา	
รู้่น้อยว่ามากรู้	เริงใจ
กลกบเกิดอยู่ใน	สระจ้อย
ไปเห็นชลไหลไกล	กลางสมุทร
ชมว่าน้ำบ่น้อย	มากล้าลึกเหลือ ฯ

กล่าวถึงคนที่มีความรู้ไม่มากแต่สำคัญตนผิดคิดไปว่าตนเองเป็นผู้ฉลาดเฉลียวมีความรู้ที่ยิ่งใหญ่เปรียบกับกบที่อาศัยอยู่ในสระหรือบ่อน้ำเล็ก ๆ ไม่เคยเห็นทะเลหรือมหาสมุทรจึงหลงผิดคิดว่าสระน้ำที่ตนอาศัยกว้างใหญ่กว่าที่ใด

พระสมุทรสุดลึกลั่น	คณนา
สายดิ่งทิ้งทอดมา	หยั่งได้
เขาสูงอาจวัดวา	กำหนด
จิตมนุษย์นี้ไซ้ไร	ยากแท้หยั่งถึง ฯ

กล่าววามหาสมุทรแม้จะลึกเพียงใด ก็ไม่พ้นความสามารถของมนุษย์ที่จะทอดสายดิ่งวัดความลึกดูได้และขุนเขาแม้จะสูงสุดฟ้าก็สามารถวัดความสูงของยอดเขาได้แต่จิตใจของมนุษย์ไม่สามารถคาดเดาว่ารักหรือเกลียด

รักกันอยู่ขอบฟ้า	เขาเขียว
เสมออยู่หอแห่งเดียว	ร่วมห้อง
ซังกันบ่แลเหลือว	ตาต่อ กันนา
เหมือนขอบฟ้ามาบียง	ป่าไม้มาบัง ฯ

กล่าวถึงคนรักกันแม้ตัวจะอยู่ห่างไกลกันก็เหมือนอยู่ใกล้ชิดร่วมเรือนเดียวกันเสมอเพราะจิตใจระลึกถึงกันตลอดเวลาแต่ถ้าต่างฝ่ายต่างหมดรักหมดความผูกพันต่อกันแล้วแม้จะอยู่ร่วมบ้านเดียวกัน ดูเหมือนอยู่ไกลกัน

สนิมเหล็กเกิดแต่เนื้อ	ในตน
กินกัดเนื้อเหล็กจน	กร่อนขร่ำ
บาปเกิดแต่ตนคน	เป็นบาป
บาปยอมทำโทษซ้ำ	ใส่ผู้บาปเอง ฯ

กล่าวถึง สนิมที่เกิดจากเนื้อเหล็กที่ไม่มีคุณภาพกัดกินเนื้อเหล็กนั้นเสมือนผลกรรมที่มนุษย์ได้ทำยอมมาจากผลแห่งกรรมชั่วของตัวเองจึงทำให้ใจเศร้าหมอง มีทุกข์เดือดร้อน

นกน้อยชนน้อยแต่	พอตัว
รังแต่งจุมเยี้ยว	อยู่ได้
มักใหญ่ยอมคนหัว	โพเพ็ด
ทำแต่พอตัวไซ้ไร	อย่าให้คนหยัน ฯ

สอนให้ดูตัวอย่าง นกตัวเล็ก ๆ เร็วแรงขอมมีน้อยจึงทำรังอยู่อาศัยแต่พอตัวดั่งนั้น มนุษย์นั้นจะทำสิ่งใดก็ควรให้เหมาะสมแก่กำลังทรัพย์กำลังความสามารถของตน อย่าคิดทำการใหญ่เกินตัว ต้องรู้จักประมาณตนอยู่เสมอ

เห็นท่านมือยาเคลิ้ม ใจตาม

เรายากหากใจงาม อย่าคร้าน

อุตสาห์พยายาม การกิจ

เอาเยี่ยงอย่างเพื่อนบ้าน อย่าท้อทำกิน ฯ

กล่าวว่าเมื่อเห็นผู้อื่นมั่งมีด้วยทรัพย์หรือสิ่งอื่นใด เราก็อย่าอยากได้อยากมีอย่างเขา แม้ว่าเราจะยากจนแต่ก็ขอให้ขยันทำมาหากินสุดท้ายก็จะประสบความสำเร็จและมีความสุขได้

คุณแม่หนาหนักเพียง พสุธา

คุณบิดรดุจอา- กาศกว้าง

คุณที่ฟางศิขรา เมรุมาศ

คุณพระอาจารย์อ้อ อาจสู้อาคร

กล่าวถึงพระคุณของพ่อแม่ ครูอาจารย์และผู้มีคุณทั้งหลาย ที่เราควรรู้จักสำนึก และควรตอบแทนพระคุณเหล่านั้นให้สมกับสิ่งที่เคยได้รับมา

ก้านบัวบอกลิเกต้น ชลธาร

มารยาทส่อสันดาน ชาติเชื้อ

โหดฉลาดเพราะคำขาน ควรทราบ

หย่อมหญ้าเหี่ยวแห้งเร็ว บอกร้ายแสดลงดิน

กล่าวว่า ความยาวของก้านบัวสามารถบอกความลึกตื้นของแหล่งน้ำได้ มารยาทก็เช่นกันสามารถบอกให้ทราบถึงความเป็นไปของชาติตระกูลให้เห็นว่าบุคคลนั้นเป็นเช่นใด

โคควายวายชีพได้ เขาหนั้

เป็นสิ่งเป็นอันยัง อยู่ไซ้

คนเด็ดดับสูญสัง ขารร่าง

เป็นชื่อเป็นเสียงได้ แต่ร้ายกับดี

กล่าวว่า สัตว์อย่างวัวควายเมื่อตายไปแล้วยังทิ้งเขากระดูกหรือหนังไว้ให้ทำประโยชน์ได้ ส่วนคนสิ่งที่จะทิ้งไว้หลังจากที่ตายไปแล้วให้คนกล่าวถึงก็เหลือแต่ความดีหรือความชั่วเท่านั้น

น้ำใช้ใส่ตุ้มตั้ง เต็มดี

น้ำอบอำอินทรีย์ อย่างผร้อง

น้ำปุ่นใส่เต้ามี	อย่าขาด
น้ำจิตอย่าให้ซ้อง	ซัดน้ำใจใคร

กล่าวคือ น้ำที่เอาไว้ใช้หมั่นตักไว้ให้เต็มตุ่ม ทั้งน้ำพรมน้ำหอมแต่งตัวให้ชุ่ม ส่วนน้ำปุ่นนั้นให้หมั่นรองใส่เต้าไว้และอย่าไปแล้งน้ำใจให้ใครซุ่มเคืองใจ

เพื่อนกิน สิ้นทรัพย์แล้ว	แขนงหนี
ห่างาย หลายหมื่นมี	มากได้
เพื่อนตาย ถ้ายาแทนชี-	วาอาตม์
หากยาก ฝากผีใช้	ยากแท้จักหา

โคลงบทนี้กวีเตือนสติการคบเพื่อน ให้รู้จักระมัดระวังการคบคนอย่าประมาทเพราะเพื่อนนั้นในยามที่มีความสุขนั้นห่างายแต่เพื่อนที่อยู่ด้วยเมื่อยามมีทุกข์นั้นหายากยิ่ง

อ่อนหวานมานมิตรล้น	เหลือหลาย
หยาบบ่มีเกลอกราย	เกลื่อนไกล
ดูจดวงศศิฉาย	ดาวดาษ ประดับนา
สุริยส่องดาราไว้	เมื่อร้อนแรงแสง

กล่าวว่า คนที่พูดจาอ่อนหวานย่อมมีเพื่อนชอบคบค้า ส่วนคนพูดจาหยาบคาย ย่อมไม่มีใครอยากคบด้วยเปรียบเหมือนกับความร้อนแรงของดวงอาทิตย์ที่ทำให้แสงของดวงดาวลับหายไป (กระทรวงศึกษาธิการ, 2554, หน้า 54-62)

จากโคลงโลกนิติที่กระทรวงศึกษาธิการได้คัดเลือกบรรจุเนื้อหาลงในหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทยวรรณคดีวิจิตรทั้ง 13 บทนั้นได้กล่าวถึงคติสอนใจและข้อคิดต่างๆ ไว้อย่างหลากหลาย เช่น การสอนให้ทำความดี การรู้จักประมาณตนเอง สอนให้พิจารณาคนและรู้จักเลือกคบเพื่อน สอนไม่ให้ทำตามอย่างผู้อื่น สอนให้มีความกตัญญู และสอนให้เป็นคนมีวาจาอ่อนหวาน เป็นต้น จึงทำให้ทราบว่าโคลงโลกนิติมีความสำคัญเป็นอย่างมากในฐานะของคำสอนที่สามารถเป็นคติเตือนใจในการใช้ชีวิตและมีความสำคัญในฐานะการให้ข้อคิดและการตระหนักในความเป็นจริงของโลก โคลงโลกนิติที่ได้คัดเลือกมาข้างต้นนั้น ได้มีคำสอน คติเตือนใจ ที่แตกต่างกันออกไปโดยสามารถครอบคลุมในด้านการนำไปเป็นแนวทางประพฤติปฏิบัติตาม เพื่อความเจริญรุ่งเรืองและก่อให้เกิดความประสบความสำเร็จในชีวิตต่อไป

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับโคลงโลกนิติ

โคลงโลกนิติเป็นวรรณกรรมคำสอนที่ตกทอดมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาได้มาจากการถอดความจากคาถาภาษาบาลีและคาถาภาษาสันสกฤต มีการชำระและประพันธ์ขึ้นใหม่เพื่อเผยแพร่อยู่เสมอ โดยเนื้อหาในเรื่องโคลงโลกนิตินอกจากจะได้นำคติคำสอนจากสุภาษิตมาใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตแล้ว ยังมีความสำคัญในอีกระดับคือถูกคัดเลือกบรรจุเนื้อหาลงในหนังสือเรียนโดนกระทรวงศึกษาธิการซึ่งทำให้เห็นว่าโคลงโลกนิติมีความสำคัญและมีประโยชน์สืบเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน จึงได้มีผู้วิจัยเรื่อง โคลงโลกนิติไว้เป็นจำนวนมากทั้งด้านการวิเคราะห์เนื้อหาและการสอนเรื่องโคลงโลกนิติ

ผู้วิจัยได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับโคลงโลกนิติ เรื่องการวิเคราะห์โคลงโลกนิติตามแนวปรัชญาสังคมเชิงพุทธ ของ พระศรีรัตโนบล (2560, หน้า 156-165) ภาควิชาศาสนาและปรัชญา คณะพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ที่มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยเพื่อศึกษาแหล่งที่มาของโคลงโลกนิติ โดยศึกษาสารัตถะทั่วไปที่ปรากฏในโคลงโลกนิติและเพื่อศึกษาพฤติกรรมและแนวปฏิบัติในโคลงโลกนิติสำหรับคนในสังคมตามแนวปรัชญาสังคมเชิงพุทธ โดยมีวิธีการศึกษาค้นคว้า รวบรวมข้อมูลการวิจัยจากการศึกษาพระไตรปิฎก ตำราทางพระพุทธศาสนา โคลงโลกนิติในสำนวนต่าง ๆ รวมถึงผลงานวิชาการที่เกี่ยวข้อง

การวิเคราะห์โคลงโลกนิติที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของสังคมโดยรวมนั้นใช้หลักเกณฑ์ของพระพุทธศาสนาในการวิเคราะห์พบว่า พฤติกรรมและแนวปฏิบัติในโคลงโลกนิติสำหรับคนในสังคมตามแนวปรัชญาสังคมเชิงพุทธที่รวบรวมได้แบ่งเป็น 33 กลุ่มใหญ่ ซึ่งครอบคลุมพฤติกรรมของบุคคลทั้งหมดที่จะใช้ดำเนินชีวิตในสังคม เช่น การคบคนพาลและการคบบัณฑิต ลักษณะทั่วไปของบัณฑิต การอวดดีของคนชั่ว การรักษาเกียรติยศและธรรม การพึ่งพากันและกัน ชีวิตมีคุณค่าไร้ค่า พระคุณมารดาบิดาและครูอาจารย์ หน้าที่ของราชเสวก ทานการให้และความตระหนี่ เป็นต้น จากการศึกษาวิจัยเรื่องนี้ ทำให้ทราบว่าโคลงโลกนิติมีความสัมพันธ์ต่อวิถีชีวิตของคนในสังคมด้านแบบอย่างที่ดีสามารถนำมาเป็นข้อคิดเตือนใจ ครอบคลุมหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยนำมาใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการประพฤติในการดำรงชีวิตในสังคมปัจจุบันและภายหน้า

ผู้วิจัยศึกษางานวิจัยที่มีผู้ศึกษาเกี่ยวกับโคลงโลกนิติเรื่อง การพัฒนาชุดฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์จากเรื่องโคลงโลกนิติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย ของ ปุณณภา จงอนุกุลธนากร (2553, หน้า 71-73) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มีจุดประสงค์การวิจัยเพื่อพัฒนาชุดฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์จากเรื่องโคลงโลกนิติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย มีจุดประสงค์เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์จากเรื่องโคลงโลกนิติและเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิด

วิเคราะห์ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์เรื่องโคลงโลกนิติก่อนและหลังเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกรุงเทพคริสเตียน-วิทยาลัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 50 คน จากการศึกษพบว่า ประสิทธิภาพของชุดฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ที่ได้จากเรื่องโคลงโลกนิติคือ 82.68/83.05 ซึ่งแสดงว่าชุดฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์จากเรื่องโคลงโลกนิติมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 และนักเรียนที่เรียนโคลงโลกนิติโดยชุดฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์จากเรื่องโคลงโลกนิติมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงทำให้ทราบได้ว่าชุดฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์จากเรื่องโคลงโลกนิติเป็นเครื่องมือในการเรียนที่สามารถพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ศึกษางานวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับโคลงโลกนิติเรื่อง การพัฒนาการอ่านเพื่อตีความหมายโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/9 ของทวี โถเงิน (2560, หน้า บทคัดย่อ) ผลงานวิจัยในชั้นเรียน โรงเรียน The Prince Royal's College โดยมีจุดประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านเพื่อตีความหมายโคลงโลกนิติก่อนและหลังเรียนโดยได้ใช้แบบฝึกการอ่านเพื่อตีความหมายโคลงโลกนิติและเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภายหลังการอ่านเพื่อตีความหมายโคลงโลกนิติ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/9 จำนวน 40 คน จากการวิจัยพบว่า จากการทดสอบก่อนการเรียนและหลังการเรียน คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและมีค่าร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 20 แสดงให้เห็นว่าหลังจากการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านตีความโคลงโลกนิติในชั้นเรียนแล้วจะส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/9 ดีขึ้น

อีกทั้งผู้วิจัยยังได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมเรียนรู้วิชาภาษาไทยโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบซิปปาเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง สุภาษิตโคลงโลกนิติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของ ธัญวดี โพธิ์ชัย (2561, หน้า บทคัดย่อ) มีวัตถุประสงค์การวิจัยคือ เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมเรียนรู้วิชาภาษาไทยโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบซิปปาเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องสุภาษิตโคลงโลกนิติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดคือ 80/80 และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมเรียนรู้วิชาภาษาไทยโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบซิปปาเรื่อง สุภาษิตโคลงโลกนิติ ทั้งยังเพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมเรียนรู้วิชาภาษาไทยโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบซิปปาเรื่อง สุภาษิตโคลงโลกนิติสุดท้ายเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้น

มัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมเรียนรู้วิชาภาษาไทยโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบชิปปาเรื่องสุภาษิตโคลงโลกนิติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนลำปางวิทยาคม สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดกาฬสินธุ์ที่กำลังเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 34 คน ผลการวิจัยพบว่าค่าประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาไทยร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบชิปปาเรื่องสุภาษิตโคลงโลกนิติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในชั้นนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง มีค่าประสิทธิภาพ 80.91/80.22 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาไทยร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบชิปปาเรื่อง สุภาษิตโคลงโลกนิติ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยที่คะแนนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์เมื่อระยะเวลาผ่านไปได้ 7 วัน แสดงให้เห็นว่าความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาไทยร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบชิปปาเรื่อง สุภาษิตโคลงโลกนิติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในเกณฑ์ที่กำหนดและนักเรียนความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยชุด กิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาไทยร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบชิปปา เรื่อง สุภาษิตโคลงโลกนิติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับโคลงโลกนิติที่กล่าวมาข้างต้นพบว่า โคลงโลกนิติเป็นวรรณกรรมคำสอนที่มีความสำคัญและมีส่วนเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของคนในสังคม ทั้งในด้านการประพุดติและการกล่อมเกลาคิดใจรวมถึงกลวิธีการสอนเรื่องโคลงโลกนิติให้ประสบความสำเร็จนั้นต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย สื่อวัสดุอุปกรณ์ เช่น ชุดแบบฝึกทักษะที่มีประสิทธิภาพ เทคนิคการสอนที่สอดคล้องกับกลุ่มผู้เรียน ทฤษฎีที่นำไปประยุกต์ใช้ หรือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน จากการศึกษาผู้วิจัยจึงสนใจนำเกมคำศัพท์มาใช้ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA ประกอบการสอนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติ เนื่องจากเป็นการนำกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลายมาใช้ร่วมกัน โดยอาศัยเทคนิควิธีการตามข้อมูลข้างต้นที่จะสามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้สนใจและวิเคราะห์เนื้อหาในบทเรียนเรื่องโคลงโลกนิติได้ เพื่อให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนการสอนเรื่องโคลงโลกนิติ

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมประกอบการสอน

เกมเป็นกิจกรรมหนึ่งของมนุษย์มีวัตถุประสงค์ เช่น เพื่อความบันเทิง เพื่อฝึกทักษะและเพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น อาจมีผู้เล่นคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ เกมมักจะมีไว้เพื่อความสนุกสนานความบันเทิงและสามารถสอดแทรกความรู้ได้ด้วย เกมมีหลายประเภทมีความแตกต่างกันออกไปตามจุดประสงค์ของการใช้งาน สามารถประยุกต์และสร้างสรรค์นำมาใช้ได้อยู่เสมอ โดยใน

การค้นคว้าอิสระนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับเกมที่ใช้ประกอบการสอนและได้รวบรวมข้อมูลเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

3.1 ความหมายของเกมประกอบการสอน

เกม เป็นการแข่งขันที่มีกฎ กติกา สร้างความสนุกสนาน ดึงดูดความสนใจของผู้เล่นได้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับเกมประกอบการสอน พบว่าได้มีผู้ให้ความหมายของเกมที่ใช้ในการเรียนการสอนไว้คือ เกมจัดเป็นสื่อการเรียนที่เราให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและมีจุดมุ่งหมายในการใช้เพื่อสร้างความดึงดูดใจให้กับผู้เรียน (สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ, 2545, หน้า 19-20)

จึงทำให้ทราบว่าคุณสมบัติของเกมมีจุดมุ่งหมายเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียนเพื่อให้เกิดความสนุกสนานและมีความสุขในระหว่างการเรียนรู้ สอดคล้องกับ ดอบสัน (Dobson, 1998 อ้างถึงใน บุชรีย์ ฤกษ์เมือง, 2552, หน้า 9-17) ที่ได้ให้ความหมายเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่นมีทั้งเกมเจียบหรือเกมที่เล่นไม่ต้องเคลื่อนที่และเกมที่จำเป็นต้องใช้ความว่องไวหรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหว เกมเหล่านั้น ขึ้นอยู่กับความไว ความแข็งแรงทั้งนี้ การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของ ร่างกาย และสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ

การนำเกมมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในการค้นคว้าอิสระนี้มีวัตถุประสงค์ในการพัฒนาความจำคำศัพท์เสริมสร้างทักษะความรู้ความเข้าใจ สามารถพัฒนาส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนทำให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีความสุข โดยสอดคล้องกับ พัชรี ใจโต (2559, หน้า 679-688) ที่กล่าวว่า เกมเป็นนวัตกรรมการศึกษาอย่างหนึ่งที่ครูส่วนมากยอมรับกันว่า กิจกรรมการเล่นสามารถสร้างแรงจูงใจได้และสามารถนำไปใช้เพื่อให้เกิดกิจกรรมการสอนดำเนินไปถึงเป้าหมายเป็นสื่ออย่างหนึ่งที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน เป็นเครื่องมือฝึกทักษะ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ

ดังนั้นครูผู้สอนจึงมีบทบาทสำคัญในการเลือกเกมและประยุกต์กิจกรรมการสอนที่นำเกมมาประกอบให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ของผู้เรียน ครูผู้สอนต้องรู้ว่าเกมชนิดใดเหมาะกับกลุ่มผู้เรียนกลุ่มไหนและที่สำคัญจะต้องรู้จักใช้เกมให้เหมาะสมกับเวลา จัดสรรเวลาในทำกิจกรรมอย่างเหมาะสม ตรวจสอบความต้องการ ความสนใจและความสามารถของผู้เรียน

จากการให้ความหมายของเกมประกอบการสอนที่มีผู้ให้ข้อมูลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า เกมประกอบการสอน หมายถึง นวัตกรรมทางการศึกษาอย่างหนึ่งที่สามารถสร้างแรงจูงใจ ดึงดูดความสนใจและช่วยในการพัฒนาทักษะในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ ดังนั้นการนำเกมมาใช้ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจึงมีความเหมาะสมแก่การนำไป

ปฏิบัติในชั้นเรียนเพื่อเสริมความเข้าใจและเพิ่มประสิทธิภาพทางการเรียนของผู้เรียนให้เป็นไปตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้ได้

3.2 จุดมุ่งหมายของเกมประกอบการสอน

เกมถือเป็นสื่อการเรียนการสอนชนิดหนึ่งซึ่งช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาศักยภาพทางร่างกายและความคิด โดยการเล่นเกมจะมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานทั้งยังสร้างความท้าทาย ดึงดูดใจให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมกับการเรียนการสอน นอกจากนี้แล้ว การเล่นเกมยังช่วยพัฒนาทักษะที่จำเป็นให้กับผู้เรียน ทั้งด้านความคิด ร่างกาย และสังคม เนื่องจากเมื่อเล่นเกมผู้เรียนจะต้องบูรณาการทักษะต่าง ๆ ขณะเล่นเกม ต้องเสริมความเข้าใจ เนื้อหาวิชาที่เรียนพัฒนาทักษะในการฝึกกิจกรรมต่าง ๆ และสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับเพื่อนหรือคนที่ร่วมกิจกรรมโดย สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ (2545, หน้า 90) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของเกมไว้ ดังนี้

1. เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวต่างๆด้วยความสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยมีผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง
2. เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะและเทคนิคต่าง ๆ การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มีโอกาสแลกเปลี่ยนและประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น
3. เพื่อให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีรักและชอบออกกำลังกายด้วยการทำกิจกรรมประเภทต่าง ๆ ในยามว่างได้
4. เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในคุณประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมประเภทต่าง ๆ
5. เพื่อใช้เกมการเล่นเป็นเครื่องช่วยสร้างเสริมคุณธรรมด้านจิตใจของนักเรียนเกี่ยวกับการรู้แพ้รู้ชนะรู้ภัย

จากข้อมูลดังกล่าวสามารถทราบได้ว่าจุดมุ่งหมายของการใช้เกมมาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นคือการสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับผู้เรียน ทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียน การทำกิจกรรมที่เกี่ยวกับการเรียนการสอนและเป็นการส่งเสริมคุณธรรมให้กับผู้เรียนอีกด้วย ซึ่งจุดมุ่งหมายในการใช้เกมทีกล่าวเบื้องต้นสอดคล้องกับ สุวานันดร สุวรรณรัตน์ (2546, หน้า 40-48) ได้กล่าวไว้ในจุดมุ่งหมายในการสอนโดยใช้เกมมี 5 ประการคือ

1. ให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานร่าเริงสนิทสนมคุ้นเคยและรู้สึกช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
2. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านทักษะเบื้องต้นในการเคลื่อนไหวและรู้จักใช้อวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายให้สัมพันธ์กัน
3. เพื่อให้เกิดทัศนคติที่ดีรักและชอบการออกกำลังกายในการทำกิจกรรมประเภทต่าง ๆ
4. เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในคุณประโยชน์จากการเล่นเกมประเภทต่าง ๆ

5. เพื่อใช้เกมการเล่นเป็นเครื่องช่วยสร้างเสริมคุณธรรมด้านจิตใจของนักเรียนเกี่ยวกับการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย

จากการให้ข้อมูลเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมข้างต้น พบว่ามีความคล้ายคลึงกันในหลายประการทั้ง การเล่นเกมเพื่อความสนุกสนาน พัฒนาทักษะทางด้านร่างกาย เกิดคุณประโยชน์ทางด้านคุณธรรมและให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของเกม สอดคล้องกับ วิชา ตันฑุลพงษ์ (2549, หน้า 11) ที่ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายของการเล่นเกม ดังนี้

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการอ่านและมีทักษะในการคิด
2. เพื่อเป็นพื้นฐานของการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง
3. เพื่อเป็นพื้นฐานในการแก้ปัญหาการพัฒนาตนเองและสังคมต่อไป
4. เพื่อมุ่งให้ผู้เรียนเล่นเกมเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ
5. เพื่อเป็นกิจกรรมในการตรวจสอบและประเมินผลความสามารถในการอ่าน

ซึ่งจุดมุ่งหมายดังกล่าวสอดคล้องกับที่ สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ (2545, หน้า 90) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ดังต่อไปนี้

1. เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ ด้วยความสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง
2. เป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกทักษะและเทคนิคต่าง ๆ การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ มีโอกาสแลกเปลี่ยนและประสบการณ์ การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น

จากข้อมูลที่มีผู้นำเสนอไว้ทราบได้ว่า การเล่นเกมมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนนั้นเกิดความสนุกสนานได้รับประสบการณ์ตรงเป็นการฝึกทักษะทางด้านร่างกายและจิตใจ สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์ของการเล่นเกม ของทีศนา แคมมณี (2544, หน้า 81) ที่ได้กล่าวว่า วิธีสอนโดยใช้เกม เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเล่นเองได้รับประสบการณ์ตรงเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

ดังนั้นจุดมุ่งหมายในการใช้เกม ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าการเล่นเกมนั้นมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการเรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ ด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน เมื่อนำเกมมาใช้ในการสอนวรรณคดีเรื่องโคลงนิதியอมทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนและเป็นการออกกำลังกายสร้างความสมบูรณ์ให้สุขภาพกายและสุขภาพจิตทั้งยังช่วยสร้างคุณธรรมในจิตใจรู้จักการแพ้ชนะและการให้อภัยและเป็นการฝึกทักษะการแก้ปัญหาพัฒนาความรู้ความสามารถที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

3.3 วิธีการสอนโดยการใช้เกม

การจัดการเรียนการสอนโดยการใช้เกม ผู้สอนจะต้องรู้และเข้าใจในวิธีการสอนโดยการใช้เกม โดยความหมายของวิธีการสอนโดยการใช้เกมคือการอธิบายขั้นตอนในการนำเกมมาใช้ ประกอบการจัดการเรียนการสอน ทั้งการเลือกเกม การอธิบายขั้นตอนวิธีการเล่น การสร้างบรรยากาศในการจัดกิจกรรมที่ใช้เกมและการประเมินติดตามผลของการใช้เกม เป็นต้น ดังที่ ทิศนา ขัมมณี (2557, หน้า 50-78) ได้กล่าวไว้ว่าวิธีการสอนโดยการใช้เกม คือวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถโดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรงเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

การจัดกิจกรรมโดยการใช้เกมนั้น มีวิธีการสอนเกิดประสิทธิภาพคือการเลือกเกมเพื่อนำมาใช้สอน ในการเลือกเกมนี้อาจทำได้หลายวิธีโดยผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นมาใหม่ให้เหมาะกับวัตถุประสงค์การสอนหรือเนื้อหาที่ใช้สอน บางกรณีอาจนำเกมที่ผู้สร้างขึ้นมาแล้วมาปรับดัดแปลงปรับเปลี่ยนให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ที่กับความต้องการของตนและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนหากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นเองผู้สอนต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีสร้างเกมและจะต้องมีการทดลองใช้เกมที่สร้างจนมั่นใจได้ว่าเกมที่สร้างขึ้นมานั้นจะมีผลลัพธ์ที่จะเกิดกับผู้เรียนได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ หากดัดแปลงเกมผู้สอนก็จำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจถึงองค์ประกอบ กลวิธีในการเล่นหรือความเหมาะสมของกลุ่มผู้เรียน เป็นต้น แล้วจึงดัดแปลงประยุกต์ใช้กับกลุ่มผู้เรียนของตนโดยก่อนนำไปใช้จะต้องมีการทดลองเกมนั้น ๆ จนได้คุณภาพก่อนเสมอเช่นกัน

ก่อนที่จะให้ผู้เรียนเล่นเกมหรือจัดกิจกรรมการสอนโดยการใช้เกม ผู้สอนควรจัดสถานที่ของการเล่นให้อยู่ในสภาพที่เอื้ออำนวยต่อการเล่นลดอุปสรรคที่จะเกิดขึ้นระหว่างการเล่นเกมให้มากที่สุด ส่วนการเล่นเกมนั้นควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอนและสิ่งในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นเกมด้วยซึ่งขณะที่ผู้เรียนกำลังเล่นเกมผู้สอนก็จำเป็นต้องสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิดและควรบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้และพัฒนาการของผู้เรียนไว้เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น

ทั้งนี้ยังมีผู้ให้ความหมายของการสอนโดยการใช้เกม ไว้ดังนี้ เขียวพา เดชะคุปต์ (2546, หน้า 60-62) ได้สรุปไว้ว่าในการสอนโดยใช้เกมนั้นต้องให้เด็กได้รู้ได้เข้าใจให้เกิดทักษะเบื้องต้นและเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินกับเกมนั้น ฉะนั้นการจัดการเรียนการสอนต้องกระทำให้เกิดผลตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ซึ่งควรดำเนินการ ดังนี้

1. การจัดชั้นเรียน เกมที่จะใช้เล่นนั้นประกอบด้วยผู้เล่นกี่คนผู้สอนต้องรู้จักก่อน ต้องจัดชั้นเรียนแบบใดให้ได้ผลที่สุด จัดเป็นแถวหรือวงกลมหรือสองวง ต้องจัดที่แถว หรือต้องมีพื้นที่เหลือว่างเท่าใดจึงจะเหมาะสม ซึ่งต้องจัดให้เรียบร้อยและรวดเร็วโดยไม่เสียเวลา

2. การอธิบายวิธีการเล่น ต้องมีการอธิบายคำพูดที่เข้าใจได้ง่าย กระชับไม่ซ้ำหรือเร็วเกินไป ผู้เล่นเห็นคนอธิบายชัดและได้ยินทั่วถึง

3. การสาธิตการเล่น ในบางเกมหากการอธิบายไม่สามารถทำให้เด็กเข้าใจได้ ผู้สอนจะต้องสาธิตการเล่นเกมนั้น อาจค่อย ๆ สาธิตทีละขั้นพร้อมอธิบายไปด้วย

4. การปฏิบัติเมื่อเด็กเข้าใจวิธีการเล่นตามคำอธิบายหรือสาธิตการเล่น ควรให้เล่นเป็นเวลาที่น่าพอใจสมควร การปฏิบัตินี้ครูควรดูแลให้ทุกคนได้เล่นโดยทั่วถึง

5. การติดตามผลเกมแต่ละเกมย่อมความมุ่งหมายที่จะสามารถประเมินผลได้

โดยมีวิธีติดตามผลของการเล่นเกมคือโดยในระหว่างการจัดการแข่งขัน ครูต้องสังเกตว่าเด็กได้ทักษะนั้นหรือไม่เพื่อแก้ไขต่อไป บางครั้งอาจให้ปฏิบัติซ้ำหรือให้ผู้เล่นใหม่อีกครั้งทั้งนี้โดยการจัดระบบใหม่ แบ่งพวกใหม่ เป็นต้น

จากข้อมูลการสอนโดยใช้เกมข้างต้น พบว่าการสอนโดยใช้เกมนั้นมีขั้นตอนในการดำเนินการที่สำคัญคือการจัดชั้นเรียน การอธิบายและสาธิตการเล่น วิธีการเล่นซึ่งการเล่นเกมในชั้นปฏิบัติในบางครั้งอาจมีการเล่นซ้ำ สอดคล้องกับที่ สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ (2545, หน้า 93-96) ได้สรุปขั้นตอนการจัดการเรียนรู้อาศัยเกม ดังต่อไปนี้

1. ชั้นเลือกเกม เกมที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้นักถูกเรียกว่า "เกมการศึกษา" กล่าวคือ เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ที่มุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ โดยที่ผู้สอนจะต้องมีหลักเกณฑ์ในการเลือกและจัดเตรียมเกม ดังนี้

1.1 ผู้สอนสร้างเกมใหม่ขึ้นมาให้เหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งหากสร้างเกมขึ้นมาใช้เอง ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการสร้างเกมและจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างขึ้นมามันในได้ว่ามีคุณภาพ สามารถใช้ตามวัตถุประสงค์

1.2 ผู้สอนเลือกเกมที่มีผู้สร้างขึ้นมาแล้วนำมาดัดแปลงประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และบริบทของกลุ่มผู้เรียนของตนก่อนและภายหลังการดัดแปลงเกมนั้นจะต้องมีการทดลองเกมก่อนเสมอเพื่อที่จะช่วยให้มีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า

1.3 จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นไว้ให้พร้อม

1.4 จัดเตรียมสถานที่เล่นให้พร้อมและคำนึงถึงความปลอดภัย

2. ชั้นชี้แจงกติกาการเล่นที่ผู้สอนควรดำเนินการ ดังนี้

2.1 ให้ข้อมูลเกี่ยวกับชื่อเกม

2.2 ชี้แจงกติกาตามลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจนโดยที่ผู้เรียนมีโอกาสได้ซักถามจนเข้าใจ

2.3 สถิติการเล่น เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนอาจต้องมีการสาธิตก่อนการเล่นจริง

2.4 ซ้อมก่อนเล่นจริง เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนนอกจากสาธิตแล้วยังอาจจำเป็นต้องให้ผู้เล่นลองซ้อมเล่นก่อนเพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน

3. ชั้นเล่นเกม

3.1 จัดสถานที่สำหรับเล่นเกมให้เอื้ออำนวยต่อการเล่น

3.2 ให้ผู้เรียนเล่นเกมและผู้สอนควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอนและเวลาที่กำหนดไว้อย่างเหมาะสม

3.3 ผู้สอนติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิดและควรบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ไว้เพื่อนำไปใช้โดยการอภิปรายหลังการเล่นอาจมอบหมายให้นักเรียนตัวแทนเป็นผู้ดำเนินการแทน

4. ชั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผลเป็นขั้นตอนที่ถือว่ามีความสำคัญมากสำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพราะการเรียนรู้โดยใช้เกมจำเป็นต้องใช้ยุทธวิธีต่าง ๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรค เพื่อให้ไปถึงเป้าหมายที่ต้องการและมีการจัดการเรียนรู้ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังนั้นการดำเนินการอภิปรายหลังการเล่นควรดำเนินการดังนี้

4.1 ผู้สอนควรตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปรายร่วมกัน

4.2 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ผู้เรียนได้รับ เช่น จากการเล่นเกมผู้เรียนได้พัฒนาทักษะอะไรบางอย่างและได้พัฒนาอย่างน้อยเพียงใด ประสบความสำเร็จตามที่คาดหวังหรือไม่ มีข้อผิดพลาดอย่างไร และจะมีวิธีใดที่จะช่วยให้ประสบความสำเร็จ

4.3 การถามคำถามในประเด็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่ได้รับจากการเล่น เช่น การทดสอบความรู้ การให้เขียนแผนผังความคิด เป็นต้น

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่าวิธีการสอนโดยใช้เกมเมื่อนำมาใช้ประกอบการสอนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติจะส่งผลให้ผู้เรียนจะได้ประสบการณ์ตรง สนุกสนาน เกิดทักษะเบื้องต้นและเป็นไปตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ที่ผู้เรียนต้องสามารถอ่านสรุปและทำความเข้าใจเนื้อหาวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติ บอกข้อคิดและการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ทั้งนี้ผู้สอนจะต้องเลือกเกมที่เหมาะสมกับสภาพหรือบริบทของผู้เรียน มีการเตรียมอุปกรณ์และสถานที่ให้พร้อมโดยคำนึงถึงความปลอดภัยและความเหมาะสม มีการชี้แจงอธิบายกฎกติกาใน

การเล่นเกมน่าเป็นลำดับขั้นตอนและมีการติดตามผลของการจัดกิจกรรมโดยการใช้เกม ว่ามีข้อควรพัฒนาอย่างไร เพื่อเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและตรงตามวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนการอ่านแบบ DR -TA

4.1 กลวิธีการสอนการอ่านแบบ DR-TA

การพัฒนาทักษะการอ่านเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้สอนวิชาภาษาไทยต้องพัฒนาให้ผู้เรียนมีความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ สามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่าจากสิ่งที่อ่านได้โดยที่ผู้สอนจะต้องอาศัยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมรวมถึงการใช้สื่อวัสดุอุปกรณ์ที่สามารถนำมาพัฒนาทักษะของผู้เรียน เทคนิคการสอนและกลวิธีการสอนที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนจะมีความสามารถในการอ่านที่มีประสิทธิภาพ จากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับเทคนิคการสอนและพัฒนาทักษะการอ่าน ผู้วิจัยพบว่ากลวิธีการสอนการอ่านแบบ Directed Reading Thinking Activity (DR-TA) มีความเหมาะสมและสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ของการอ่านได้

การศึกษาทฤษฎีเกี่ยวกับการอ่านดังกล่าวพบว่าการสอนการอ่านแบบ DR-TA จะมีการเน้นความสำคัญที่การวางแผนการจัดการเรียนการสอนให้เป็นไปตามลำดับขั้นของการพัฒนาความรู้ในการอ่าน ซึ่งกลวิธีการสอนการอ่านแบบ Directed Reading Thinking Activity (DR-TA) ถูกพัฒนาขึ้นโดย สตาฟเฟอร์ (Staffer, 1969 อ้างถึงในพระมหาเอกลักษณ์ เทพวิจิตร, 2558, หน้า 34) มีแนวคิดเกี่ยวกับกลวิธีการสอนการอ่าน คือ เป็นกระบวนการอ่านโดยใช้ความคิดเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมของผู้อ่าน เริ่มตั้งแต่การตั้งสมมุติฐานโดยเกิดจากความคิดของผู้อ่านเองและหลังจากนั้นคือการคาดเดาเนื้อหาแล้วจึงอ่านเพื่อหาข้อมูลและตรวจสอบความเข้าใจของตนเองว่าการคาดเดากับกระบวนการคิดของผู้อ่านมีความสัมพันธ์กันอย่างไร และสรุปว่าการคาดเดาที่เกิดขึ้นถูกต้องหรือไม่กลวิธีการสอนดังกล่าว สามารถแบ่งได้เป็น 5 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 ตั้งเป้าหมายในการอ่าน

กลวิธีการอ่าน DR-TA แบบรายบุคคล ผู้เรียนสามารถกำหนดเป้าหมายในการอ่านได้ โดยจากประสบการณ์เดิมของการเรียนรู้ ระดับสติปัญญา ความสามารถทางภาษารวมถึงความสนใจ ความต้องการและจุดมุ่งหมายของกลุ่มเรียนหรือกำหนดโดยครู ซึ่งอาจกำหนดหัวข้อของการเรียนรู้จากระดับความยากง่ายของสื่อที่ใช้ หัวข้อหลัก หัวข้อรอง รูปภาพแผนที่ กราฟ หรือแผนผังต่างๆ ส่วนกลวิธี DR-TA แบบกลุ่ม ผู้เรียนสามารถกำหนดจุดมุ่งหมายในการอ่านโดยการประเมินความสามารถประสบการณ์ทางภาษาและระดับสติปัญญาของสมาชิกในกลุ่ม ความสนใจความ

ต้องการและจุดมุ่งหมายของสมาชิกในกลุ่มมีข้อสรุปของสมาชิกในกลุ่มหรือกำหนดโดยครูหรือกำหนดจากเนื้อหาของสื่อที่ใช้

ขั้นที่ 2 ปรับระดับการอ่านให้เข้ากับเป้าหมายที่กำหนดและปรับระดับความยากง่ายของเนื้อหาได้โดยอ่านเนื้อหาเรื่องนั้นโดยคร่าว โดยการกวาดสายตาเพื่อหาจุดสำคัญของเรื่องหรืออ่านโดยละเอียดเพื่อเก็บข้อมูลจากเนื้อหา วิเคราะห์เนื้อหาที่อ่าน อ่านเนื้อเรื่องซ้ำหลายครั้งและสะท้อนความคิดที่ได้จากการอ่านเพื่อหาข้อสรุปจากการอ่าน

ขั้นที่ 3 สังเกตการณ์การอ่าน

ในขั้นนี้ผู้สอนไม่จำเป็นต้องปรับระดับความยากของเนื้อหาที่อ่านโดยครูสามารถที่จะเสริมสร้างความเข้าใจและให้ความช่วยเหลือผู้เรียนด้วยการชี้แจงเป้าหมาย แจ้งความคิดรวบยอดในการอ่านและความจำเป็นในการอ่านเรื่องราวซ้ำ ๆ โดยให้ความช่วยเหลือผู้เรียนในเรื่องคำศัพท์ เช่น การเดาความหมายจากบริบท (Context Clue) การเดาความหมายจากเสียง (Phonetic Clue) การเดาความหมายจากโครงสร้าง (Structural Clue) และการเดาความหมายจากอภิธานศัพท์ (Glossary Clue)

ขั้นที่ 4 พัฒนาความเข้าใจ

ในขั้นนี้เป็นการตรวจสอบเป้าหมายของการอ่านแบบเดี่ยวหรือกลุ่มโดยผู้เรียนเลือกเป้าหมายที่ดีที่สุดไว้และหาข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งอื่น ๆ และสรุปเป็นความคิดรวบยอด

ขั้นที่ 5 กิจกรรมพัฒนาทักษะที่จำเป็น

ครูจำเป็นต้องส่งเสริมผู้เรียนให้มีทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นด้วยการจัดกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อเป็นการเพิ่มสมรรถนะของทักษะการอ่าน การสังเกต และการสะท้อนเรื่องที่อ่านด้วยการให้เหตุผลในเชิงนามธรรม เช่น การอภิปราย การอ่านเพิ่มเติม การศึกษาเพิ่มเติมและการเขียนเป็นการตัดสินใจประเมินคุณค่าเรื่องที่อ่าน การสรุปความคิดรวบยอดจากเรื่องที่อ่านและจัดเก็บอย่างเป็นระบบในการสร้างองค์ความรู้ให้กับตนเอง การเข้าใจความหมายของคำศัพท์จากการศึกษารูปภาพ บริบท โครงสร้างทางภาษา การพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ตลอดจนกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีทักษะในการอ่านออกเสียงอย่างถูกต้องเหมาะสมและการนำเสนอข้อมูลอย่างมีเหตุผล

การจัดกิจกรรมการสอนด้วยกลวิธีการสอนการอ่านแบบ Directed Reading Thinking Activity (DR-TA) ข้างต้น มีลำดับชั้นการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการอ่านของผู้เรียนที่สอดคล้องกับ อุดร วิชัยวงศ์ (2552, หน้า 77 - 78) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนการสอนอ่านแบบ DR-TA สามารถแบ่งออกเป็น 2 ช่วงหลัก ดังนี้

ช่วงที่ 1 กระบวนการอ่านและการคิด (Directing the Reading-Thinking Process)

1. คาดเดา

1.1 ครูฝึกให้นักเรียนคาดเดาจากชื่อเรื่องหรือรูปภาพแล้วถามคำถามนำเพื่อให้ นักเรียนพัฒนากระบวนการคิดและคาดเดาว่าชื่อเรื่องหรือภาพนั้น ๆ หมายถึงอะไร มีเนื้อหาเกี่ยวกับอะไรแล้วจะดำเนินไปอย่างไร ครูอาจกระตุ้นนักเรียนอภิปรายแลกเปลี่ยนในชั้นเรียน

1.2 เมื่อนักเรียนมีปัญหาในเรื่องความหมายของคำศัพท์ ครูอาจจำเป็นต้องแนะนำนักเรียนโดยให้นักเรียนอ่านประโยคหรือเนื้อเรื่องจนจบแล้วให้นักเรียนคาดเดาความหมายจากรูปภาพ อ่านออกเสียงหรือถามครูแต่ครูควรพยายามให้นักเรียนเดาความหมายของคำศัพท์นั้น ๆ ด้วยตนเองก่อน

2. อ่านในใจ

นักเรียนอ่านข้อความหรือเนื้อเรื่องนั้น ๆ ในใจเพื่อตรวจสอบการคาดเดาของตนเองและครูต้องสังเกตและให้ความช่วยเหลือนักเรียนในขณะที่นักเรียนอ่านโดยครูต้องให้นักเรียนของตนเองเกิดการพยายามคิดและแก้ปัญหาก่อนไม่ควรบอกความหมายของคำศัพท์แก่นักเรียนก่อนที่นักเรียนจะได้คิดเอง

3. การตรวจสอบ

ครูทดสอบความเข้าใจของนักเรียนโดยอาจใช้คำถามต่าง ๆ เพื่อตรวจสอบว่านักเรียนเข้าใจเรื่องที่ตนอ่านหรือไม่โดยครูอาจให้นักเรียนอ่านออกเสียงข้อความหรือประโยคที่สนับสนุนความคิดเห็นของนักเรียนให้เพื่อน ๆ ในชั้นเรียนฟัง หลังจากนั้นครูก็ทบทวนแนวคิดเดิมของนักเรียนและให้นักเรียนคาดเดาเนื้อเรื่องต่อไป

4. เริ่มต้นคาดเดาในส่วนตัว

ครูให้นักเรียนอ่านเนื้อเรื่องในส่วนตัวและใช้กระบวนการอ่านตามขั้นเดิมซึ่งจะทำให้ นักเรียนได้ข้อมูลมากยิ่งขึ้น นักเรียนจะเริ่มจับประเด็นและคาดเดาเรื่องราวจากข้อมูลที่อ่านได้ดียิ่งขึ้น

ช่วงที่ 2 การฝึกทักษะที่จำเป็น (Fundamental Skill Training)

ในขั้นนี้เป็นการตรวจสอบเรื่องซ้ำโดยเป็นการฝึกให้ผู้อ่านเกิดทักษะการอ่านและใช้ร่วมกับทักษะอื่น ๆ เพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างเป็นระบบ เช่น การเข้าใจความหมายของคำศัพท์ การสรุปความคิดรวบยอดและการสะท้อนแนวคิดจากเรื่องที่อ่าน เป็นต้น

การพัฒนาการอ่านด้วยขั้นตอนดังกล่าวยังมีผู้ที่สนใจศึกษาและพัฒนาแนวทางการสอน การอ่านแบบ Directed Reading Thinking Activity (DR-TA) อย่างต่อเนื่องซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษา เพิ่มเติมจากงานวิจัยของ พรรณนิกา ลูกรัก (2560, หน้า 207-216) ซึ่งสามารถสรุปจากแนวคิด ของ เทอร์นีย์, ริดเดนส์และดิชเนอร์ โดยแบ่งขั้นตอนการสอนการอ่านด้วยกลวิธี DR-TA ได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 การสร้างความสนใจ จากการที่นักเรียนได้รับการจัดกลุ่มแบบคละความสามารถ แล้วให้ดูรูปภาพ ชื่อเรื่อง หรือข้อความที่เกี่ยวกับเนื้อหาจากการกำหนดของครู หลังจากนั้นให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในประเด็นดังกล่าวเพื่อคาดเดาเนื้อหาแต่ละตอน

ขั้นที่ 2 การอ่าน ผู้เรียนอ่านออกเสียงเนื้อหาแต่ละตอนที่ผู้สอนกำหนดให้ซึ่งจะต้องให้อ่านโดยพร้อมเพรียงกันทั้งกลุ่มและแยกอ่านเป็นรายบุคคลเพื่ออ่านในใจอีกครั้ง โดยให้ผู้เรียนที่เก่งช่วยเหลือผู้เรียนที่อ่อนกว่า

ขั้นที่ 3 การตรวจสอบความเข้าใจ โดยที่นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มจะต้องบันทึกข้อความ ความรู้ที่เกิดจากการค้นพบเพื่อตรวจสอบการคาดเดาของตนเองจากนั้นผู้สอนจะเฉลยคำตอบให้ผู้เรียนและช่วยกันตรวจคำตอบจากนั้นเริ่มอ่านเนื้อเรื่องในส่วนต่อไปและปฏิบัติตามขั้นตอน ดังกล่าวซ้ำจนครบตามเนื้อหาที่กำหนดไว้

ขั้นที่ 4 การประเมินผล ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบเกี่ยวกับเนื้อเรื่องที่ได้อ่าน เพื่อที่ตรวจสอบความเข้าใจในการอ่านอีกครั้งแล้วนำคะแนนที่ได้มาหาค่าพัฒนาการของตนเองและนำมาหาค่าพัฒนาการของกลุ่ม

จากแนวคิดดังกล่าวผู้วิจัยสรุปได้ว่า กลวิธีการสอนการอ่านแบบ Directed Reading Thinking Activity (DR-TA) เป็นกลวิธีที่สามารถส่งเสริมผู้เรียนในเรื่องของกระบวนการปรับตัว พัฒนาการอ่านเพื่อความเข้าใจ เมื่อนำมาใช้ร่วมในกระบวนการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีที่ ต้องอาศัยทักษะการอ่านเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาและข้อคิดที่อยู่ในเรื่องวรรณคดีนั้น ๆ วิธีการสอนการอ่านนี้จึงมีความเหมาะสมเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นวิธีการที่ผู้เรียนร่วมการคาดเดา ร่วมเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านนั้น ล้วนเป็นการส่งเสริมผู้เรียนในด้านการพัฒนาทักษะ การอ่านเพื่อจับใจความสำคัญของเนื้อเรื่องและความสามารถในการประเมินเนื้อเรื่องที่อ่าน วิธีการ สอนที่สอนให้ผู้เรียนคาดเดาเนื้อหาจากชื่อเรื่อง รูปภาพ มีการเชื่อมโยงความคิดในทุกขั้นตอนและ มีการฝึกซ้ำอยู่เสมอเป็นการกระตุ้นเพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะในการคิดวิเคราะห์และตีความเนื้อหาที่ อ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพและผู้สอนสามารถสอนได้ตามวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียน การสอน

4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการสอนการอ่านแบบ DR-TA

จากการศึกษา กลวิธีการสอนการอ่านแบบ Directed Reading Thinking Activity (DR-TA) พบว่าเป็นกลวิธีที่มีความเหมาะสมที่จะนำประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนเพื่อพัฒนาศักยภาพในการอ่านของผู้เรียนให้สามารถอ่านจับใจความสำคัญของเนื้อเรื่อง วิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่าจากเรื่องที่อ่านได้ โดยการนำกระบวนการขั้นตอนของกลวิธีการสอนการอ่านแบบ Directed Reading Thinking Activity (DR-TA) มาใช้ที่ประกอบด้วยขั้นตอนในการคาดเดาเนื้อเรื่องจากการอ่าน การดูรูปภาพหรือคำศัพท์ แล้วปรับระดับการอ่านเพื่อที่จะเสริมความเข้าใจเน้นย้ำกิจกรรมเพื่อเพิ่มข้อมูลการเรียนรู้และประเมินความเข้าใจซึ่งถือว่าเป็นกลวิธีที่สามารถทำได้และมีประสิทธิภาพ

ดังนั้นจึงได้มีผู้สนใจศึกษาและทำการวิจัยเกี่ยวกับกลวิธีการสอนการอ่านแบบ DR-TA เป็นจำนวนมากซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษา ดังนี้ งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA (Directed Reading-Thinking Activity) โดย พระมหาเอกลักษณ์ เทพวิจิตร (2558, หน้า 57-60) ซึ่งมีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการสอนด้วยวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA และเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการสอนด้วยวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA โดยใช้กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/4 โรงเรียนนาครประสิทธิ์ อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ภาคการเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวนนักเรียน 30 คน

ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการเรียนด้วยวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA อยู่ในระดับเห็นด้วยมากจึงทำให้ทราบว่า วิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA (Directed Reading-Thinking Activity) สามารถนำมาใช้สอนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี

สอดคล้องกับงานวิจัยของ จารุวรรณ คำบุญเรือง (2555, หน้า 59-60) ที่กล่าวว่า การสอนอ่านแบบ DR-TA มุ่งให้ผู้เรียนสามารถคิดได้ด้วยการทำกิจกรรมต่าง ๆ อย่างมีจุดมุ่งหมาย สามารถคาดเดา วางแผนและร่วมกิจกรรมกับเพื่อน สามารถจดจำการกระทำและนำมาตรวจสอบได้ รวมถึงการที่ผู้เรียนเกิดอารมณ์จนนำไปสู่การคิดเพื่อความเข้าใจโดยอาจกล่าวได้ว่าความเข้าใจของเด็กนั้นขึ้นอยู่กับแรงจูงใจที่มาจากความต้องการจากประสบการณ์เดิมจากความรู้สึกมีส่วนร่วมในขั้นตอนและจากการทำกิจกรรม

ผู้วิจัยยังได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจโดยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ของ ปิยาภรณ์ โคตรชมพู (2558, หน้า 1233 - 1236) โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัยคือเพื่อศึกษาและ เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนก่อนและหลังเรียน และเพื่อศึกษาเจตคติต่อการสอนภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนถ่อนวิทยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 23 คน

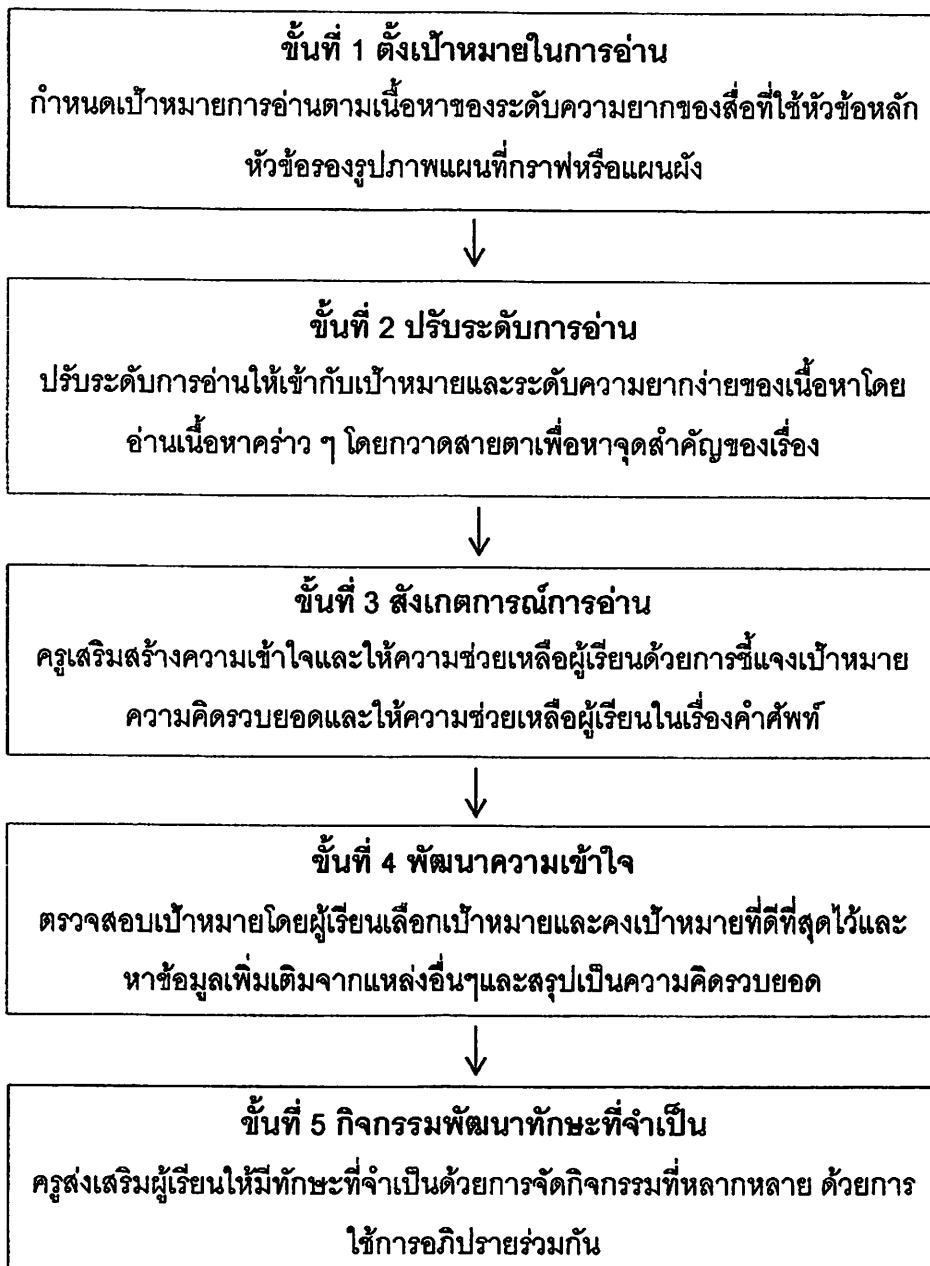
ผลการวิจัยพบว่า จากผลการศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่าน ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยกลวิธีการสอนการอ่านแบบ DR-TA สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5 มีผลคะแนนความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยกลวิธี การสอนอ่านแบบ DR-TA หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้และผลการศึกษาเจตคติต่อการสอนอ่านแบบ DR-TA สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดย ในภาพรวมนักเรียนมีเจตคติในระดับค่อนข้างดี เนื่องจากการจัด กิจกรรมเรียนการสอนที่น่าสนใจจึงทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น ใฝ่รู้ใฝ่เรียน จึงทำให้ผล การสอนประสบความสำเร็จได้ตามวัตถุประสงค์

นอกจากงานวิจัยดังกล่าวข้างต้นแล้วผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารงานวิจัยเพิ่มเติม เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการสอนอ่านแบบ DR-TA ของ จารุวรรณ คำบุญเรือง (2556, หน้า บทคัดย่อ) มีวัตถุประสงค์คือ เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับ ใจความสำคัญของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการสอนแบบ DR-TAให้มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ $E_1/E_2 = 80/80$ และเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 รวมถึงเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อ การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญด้วยการสอนอ่าน กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียน บ้านเขวา "รัฐประชาวิทยากร" จำนวน 11 คนผลการวิจัย พบว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการสอนอ่านแบบ DR-TA มีค่า E_1/E_2 เท่ากับ 87.79/93.77 สูงกว่าเป้าหมายที่ตั้งไว้คือ $E_1/E_2 = 80/80$ และทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนหลังเรียนสูง กว่าก่อนเรียน โดยมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 และสุดท้าย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

มีความพึงพอใจต่อการสอนเรื่องการอ่านจับใจความสำคัญโดยการสอนอ่านแบบ DR -TA โดยรวมอยู่ในระดับมาก

จากการศึกษางานวิจัยข้างต้นทำให้ผู้วิจัยพบว่า กลวิธีการสอนการอ่านแบบ Directed Reading Thinking Activity (DR-TA) มีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติเนื่องจากเป็นวิธีการที่สามารถพัฒนาทักษะการอ่านโดยเฉพาะการอ่านจับใจความสำคัญของผู้เรียนในกลุ่มผู้เรียนที่หลากหลายและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนร่วมกับการใช้เกมคำศัพท์ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งประกอบกับที่ผู้สอนต้องมีการคัดสรรเนื้อหาและกำหนดความเหมาะสมของกลุ่มผู้เรียนรวมถึงการใช้กิจกรรมเสริมความรู้ที่มีความเหมาะสมสามารถที่จะสร้างความสนใจให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้และพัฒนาความสามารถในการเรียนวรรณคดีให้ได้มากที่สุด

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้การสอนอ่านแบบ DR -TA



บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การศึกษาเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ของโรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน จำนวน 380 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/10 ปีการศึกษา 2562 ของโรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน จำนวน 40 คน โดยการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling)

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA

ตัวแปรตาม ประสิทธิภาพของเกมคำศัพท์ที่ใช้ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนเรื่องโคลงโลกนิติ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 แผน ใช้เวลา 15 ชั่วโมง

2. เกมคำศัพท์และคู่มือการใช้โดยใช้คำศัพท์ท้ายบทเรียนเรื่อง โคลงโลกนิติ จากหนังสือเรียนวรรณคดีวิจักษ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

3. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนเรื่อง โคลงโลกนิติ จำนวน 30 ข้อ

4. แบบประเมินความพึงพอใจในการเรียนเรื่องโคลงโลกนิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA

การสร้างเครื่องมือการวิจัย

จากจุดมุ่งหมายของการวิจัย ข้อ 1. เพื่อหาประสิทธิภาพเกมคำศัพท์ในการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. สร้างแผนการจัดการเรียนรู้

เรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 แผน ดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการถอดคำประพันธ์เรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และเรื่องการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการกำหนดกิจกรรมเรียนการสอนและเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการถอดคำประพันธ์โดยการวิเคราะห์เนื้อหา

1.2 วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อนำมาใช้เป็นกรอบในการกำหนดเนื้อหาและโครงสร้างในการพัฒนาทักษะการถอดคำประพันธ์เรื่องโคลงโลกนิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการวิเคราะห์เนื้อหา

1.3 สร้างแผนสร้างแผนการจัดการเรียนรู้การถอดคำประพันธ์เรื่องการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 แผน เวลา 15 ชั่วโมง ดังนี้

ตารางที่ 3 โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA

ชั่วโมงที่	การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR -TA	กิจกรรมการเรียนรู้
		ทดสอบก่อนเรียน
1		ความรู้ทั่วไปการวิเคราะห์วรรณคดี
2		ความเป็นมาของเรื่อง โคลงโลกนิติ
3		ข้อมูลเบื้องต้นของเรื่อง โคลงโลกนิติ
4	ชั้นที่ 1 ตั้งเป้าหมายในการอ่าน	แบ่งกลุ่มและแบ่งเนื้อหาตามระดับ ความสามารถ

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ชั่วโมงที่	การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับ การสอนการอ่านแบบ DR - TA	กิจกรรมการเรียนรู้
5	ชั้นที่ 2 ปรับระดับการอ่าน	อ่านเรื่องโคลงโลกนิติเป็นการอ่านเนื้อหา คร่าว ๆ โดยกวาดสายตาเพื่อหาจุดสำคัญของ เรื่อง
6 - 7	ชั้นที่ 3 สังเกตการณ์การอ่าน	ครูให้ความช่วยเหลือผู้เรียนในเรื่องคำศัพท์ โดยการใช้เกมเกมที่ 1 บิงโกคำศัพท์ (คำศัพท์ที่ท้ายบทในหนังสือเรียนและคำศัพท์ เพิ่มเติมที่กำหนดจากครู)
8 - 9		เกมที่ 2 จับคู่คำศัพท์ (คำศัพท์ที่ท้ายบทใน หนังสือเรียนและคำศัพท์เพิ่มเติม)
10 - 11		เกมที่ 3 ตามล่าหาคำศัพท์(คำศัพท์ที่ท้ายบทใน หนังสือเรียนและคำศัพท์เพิ่มเติมที่)
12	ชั้นที่ 4 พัฒนาความเข้าใจ	อ่านเนื้อเรื่องอีกครั้งเพื่อถอดคำประพันธ์และ สรุปความคิดรวบยอด
13 - 14	ชั้นที่ 5 กิจกรรมพัฒนาทักษะ ที่จำเป็น	อภิปรายความรู้ร่วมกันในชั้นเรียน
15		สรุปบทเรียน ทดสอบหลังเรียน

1.4 ผู้วิจัยเสนอแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 10 แผน ให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ
ความถูกต้อง ความเหมาะสม ขอคำแนะนำและนำไปปรับปรุง

1.5 ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญ
ตรวจสอบคุณภาพ เพื่อให้ได้แผนการจัดการเรียนรู้ที่สามารถวัดได้ตรงตามเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน

1.6 นำผลคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าเฉลี่ย ได้เท่ากับ 4.63 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.08 นำค่าที่ได้มาเทียบเกณฑ์เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งพบว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด(ภาคผนวก ข, หน้า 72)

1.7 ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านได้ให้ข้อเสนอแนะและคำแนะนำต่อแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยจึงได้ปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องและมีความเหมาะสมตามคำแนะนำจึงนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้

2. สร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง โคลงโลกนิติ จำนวน 80 ข้อ เพื่อใช้เก็บคะแนนระหว่างเรียน โดยมีขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัดกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในเรื่อง เรื่อง โคลงโลกนิติ

2.2 ศึกษาหลักการแนวทางและเนื้อหาในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง โคลงโลกนิติ

2.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 96 ข้อ โดยให้ครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์เรื่อง โคลงโลกนิติ

2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ได้สร้างขึ้นมานำไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะ

2.5 นำคะแนนที่ผู้เชี่ยวชาญลงความเห็นมาหาค่า IOC ของข้อสอบรายข้อ (ภาคผนวก ค, หน้า 83) จากนั้นคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปจัดทำเป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างเรียนเรื่อง โคลงโลกนิติเป็นฉบับสมบูรณ์จำนวน 80 ข้อเพื่อนำไปใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้ในการทดสอบระหว่างเรียน

3. สร้างเกมคำศัพท์ โดยนำคำศัพท์ท้ายบทเรียนและคำศัพท์เพิ่มเติมจากหนังสือเรียนวรรณคดีวิจักข์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง โคลงโลกนิติ มาใช้จำนวน 40 คำ

3.1 ศึกษาวิธีการสร้างเกมคำศัพท์จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2 ศึกษาคำศัพท์เรื่อง โคลงโลกนิติ จากหนังสือเรียนวรรณคดีวิจักข์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

3.3 สร้างเกมคำศัพท์จำนวน 3 เกม ประกอบด้วย เกมจับคู่คำศัพท์ เกมบิงโกคำศัพท์ เกมตามล่าหาคำศัพท์และสร้างคู่มือการใช้เกม

3.4 นำเกมที่สร้างเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบตรวจสอบด้านเนื้อหาและความเหมาะสมโดยนำผลคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานได้มาเทียบเกณฑ์ เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของเกมคำศัพท์ (ภาคผนวก ง, หน้า 87)

3.5 ทำการหาประสิทธิภาพเกมคำศัพท์ E_1/E_2 แบบเดี่ยว 1:1 (Individual Tryout) ทดลองกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่มีผลการเรียนรู้แตกต่างกัน จำนวน 3 คน แบ่งเป็นระดับเก่ง 1 คน ปานกลาง 1 คน และอ่อน 1 คน นำผลที่ได้มาคำนวณหาค่าประสิทธิภาพ E_1/E_2 ได้เท่ากับ 63.75/62.22 นำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไข (ภาคผนวก จ, หน้า 89)

3.6 ทำการหาประสิทธิภาพ E_1/E_2 แบบกลุ่มย่อย 1:10 (Small Group Tryout) ทดลองกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่มีผลการเรียนรู้แตกต่างกัน จำนวน 9 คน แบ่งเป็นระดับเก่ง 3 คน ปานกลาง 3 คน และอ่อน 3 คน นำผลที่ได้มาคำนวณหาค่าประสิทธิภาพ E_1/E_2 ได้เท่ากับ 73.19/71.48 จากนั้นนำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไข (ภาคผนวก จ, หน้า 90)

3.7 ทำการหาประสิทธิภาพ E_1/E_2 แบบกลุ่มใหญ่ 1:30 (Field Tryout) ทดลองกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่มีผลการเรียนรู้แตกต่างกัน จำนวน 30 คน แบ่งเป็นระดับเก่ง 10 คน ปานกลาง 10 คน และอ่อน 10 คน นำผลที่ได้มาคำนวณหาค่าประสิทธิภาพ E_1/E_2 ได้เท่ากับ 82.69/81.45 (ภาคผนวก จ, หน้า 91)

3.8 นำเกมคำศัพท์ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขสมบูรณ์แล้วไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

จากจุดมุ่งหมายของการวิจัยข้อ 2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

4. สร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง โคลงโลกนิติ จำนวน 30 ข้อ ดังนี้

4.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในเรื่อง เรื่องโคลงโลกนิติ

4.2 ศึกษาหลักการแนวทางและเนื้อหาในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง โคลงโลกนิติ

4.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ โดยให้ครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้

4.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะและนำคะแนนที่ผู้เชี่ยวชาญลงความเห็นมาหาค่า IOC ของข้อสอบรายข้อ

จากนั้นคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปทำการทดสอบหาความเชื่อมั่น (ภาคผนวก ข, หน้า 93)

4.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบกับนักเรียนที่มีลักษณะคล้ายกับกลุ่มตัวอย่าง

4.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้รับการแก้ไขแล้วไปทดลองกับนักเรียนที่มีลักษณะคล้ายกับกลุ่มตัวอย่าง นำผลการทดลองมาหาคุณภาพของข้อสอบ หาค่าความยาก (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) แล้วเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากระหว่าง .20 ถึง .80 หาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับอีกครั้ง ค่าอำนาจจำแนก คือ ประสิทธิภาพในการจำแนกผู้ตอบเป็นกลุ่มสูงกับกลุ่มต่ำ เขียนแทนด้วยสัญลักษณ์ " r " มีค่าตั้งแต่ (0 - 1.00) r ที่เหมาะสม $r > 0.20$ (ภาคผนวก ข, หน้า 95)

4.7 จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพเป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อใช้จริง

จากจุดมุ่งหมายของการวิจัยข้อ 3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

5. สร้างแบบประเมินความพึงพอใจในการเรียนเรื่องโคลงโลกนิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยให้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ดังนี้

5.1 กำหนดวัตถุประสงค์ของการสร้างแบบสอบถามเพื่อสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนเกี่ยวกับการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

5.2 กำหนดแผนผังการสร้างแบบสอบถามตามประเด็นที่ต้องการสอบถามความพึงพอใจได้ประเด็นคำถามรวม 17 ข้อ และกำหนดรูปแบบการถามเป็นแบบประมาณค่า 5 ระดับ

5.3 ร่างแบบสอบถามตามประเด็นที่กำหนดไว้ในแผนผังการสร้างแบบสอบถาม

5.4 จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจฉบับร่าง

5.5 ตรวจสอบคุณภาพแบบสอบถามโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน โดยพิจารณาในส่วนของความเหมาะสมของข้อคำถามกับการสร้างข้อคำถามในแบบสอบถามแล้วนำผลการพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามมีค่าระหว่าง .67 ถึง 1.00 แสดงว่าข้อคำถามมีความตรงเชิงเนื้อหาทุกข้อ (ภาคผนวก ข, หน้า 97)

5.6 จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูล จากจุดมุ่งหมายของการวิจัยที่ได้กล่าวมาข้างต้นนั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ระหว่างเรียนเรื่องโคลงโลกนิติ เกมคำศัพท์ สร้างแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนเรื่องโคลงโลกนิติและสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ สำหรับเป็นเครื่องมือประกอบการวิจัยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามขั้นตอนข้างต้น

การเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีดำเนินการวิจัยเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) โดยใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง โคลงโลกนิติ จำนวน 30 ข้อ
2. ดำเนินการวิจัยโดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนด้วยตนเองพร้อมกับสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างเป็นเวลา 6 สัปดาห์ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 10 แผน ใช้เวลา 15 ชั่วโมง
3. ทดสอบหลังเรียน (Posttest) โดยใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง โคลงโลกนิติ จำนวน 30 ข้อ
4. สอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนเรื่องโคลงโลกนิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ประสิทธิภาพของเกมที่ใช้สอนวรรณคดีเรื่อง โคลงโลกนิติร่วมกับการสอนอ่านแบบ DR – TA กำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ E_1/E_2 (80/80)
2. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องโคลงโลกนิติของผู้เรียนจากการใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง โคลงโลกนิติ ซึ่งให้คะแนนเป็นแบบตอบถูกให้ 1 คะแนนและหากตอบผิดให้ 0 คะแนนโดยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
3. วิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนเรื่องโคลงโลกนิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA ในส่วนของข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามซึ่งเป็นคำถามแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับวิเคราะห์ด้วยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและสำหรับข้อเสนอแนะเกี่ยวกับชุดซึ่งเป็นคำถามปลายเปิดวิเคราะห์โดยการวิเคราะห์เนื้อหา

การแปลความหมายคะแนนที่ได้จากคำตอบแบบมาสประมาณค่า 5 ระดับใช้เกณฑ์
ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 - 5.00	หมายถึง	มีความพึงพอใจมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.50 - 4.49	หมายถึง	มีความพึงพอใจมาก
ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.49	หมายถึง	มีความพึงพอใจปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.50 - 2.49	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.49	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

และกำหนดเกณฑ์การตัดสินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียน
เรื่องโคลงโลกนิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่าน
แบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ดังนี้

- ค่าประสิทธิภาพของเกมคำศัพท์ที่ใช้ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ถือว่าผ่านเกณฑ์

- ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่าน แบบ DR-TA หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

- ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนเรื่องโคลงโลกนิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับพึงพอใจมากถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. การหาค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) คือ ผลรวมของคะแนนแต่ละตัว แล้วหาร
ข้อมูลทั้งหมด โดยใช้สูตรดังนี้ (มนสิข สิทธิสมบูรณ์, 2550 หน้า 142)

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

เมื่อ	\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนคะแนนทั้งหมด

2. การหาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) คือ ค่าเฉลี่ยของผลต่างระหว่างคะแนนแต่ละจำนวนกับค่าเฉลี่ย เมื่อยกกำลังสองและถอดรากที่สอง โดยใช้สูตรดังนี้ (มนสิข ลิทธิสมบุญ, 2550 หน้า 144)

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

เมื่อ	S.D.	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	X	แทน	คะแนนแต่ละตัว
	\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
	N	แทน	จำนวนข้อมูลทั้งหมด
	\sum	แทน	ผลรวม

3. การหาประสิทธิภาพของเกมคำศัพท์ (E_1/E_2) โดยใช้สูตรดังนี้ (อนุวัติ คุณแก้ว, 2554 หน้า 151)

$$E_1 = \frac{\frac{\sum X}{N} \times 100}{A}$$

$$E_2 = \frac{\frac{\sum F}{N} \times 100}{B}$$

เมื่อ	E_1	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนนระหว่างเรียนที่คิดเป็นร้อยละ
	E_2	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบหลังเรียนที่คิดเป็นร้อยละ
	$\sum X$	แทน	คะแนนรวมของนักเรียนจากแบบฝึกหัดระหว่างเรียน
	$\sum F$	แทน	คะแนนรวมของนักเรียนจากแบบทดสอบหลังเรียน
	N	แทน	จำนวนนักเรียน
	A	แทน	คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดระหว่างเรียนทั้งหมด
	B	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบระหว่างเรียน

4. การค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) คือ การหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามแต่ละข้อ กับจุดประสงค์และเนื้อหา โดยใช้สูตรดังนี้ (อนุวัติ คุณแก้ว, 2554 หน้า 142)

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

เมื่อ	IOC	แทน	ค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถาม
	$\sum R$	แทน	ผลรวมของคะแนนการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

5. การหาค่าความยากง่าย (Difficulty) คือ ค่าความยากง่ายของแบบทดสอบ
วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทย เรื่อง โคลงโลกนิติ โดยใช้สูตรดังนี้
(มนสิข สิริธิตสมบุญ, 2550 หน้า 128)

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ	P	แทน	ค่าความยากของข้อสอบ
	R	แทน	จำนวนผู้ตอบถูกในข้อนั้น
	N	แทน	จำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด

6. การหาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) คือ ค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ
วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทย เรื่อง โคลงโลกนิติ โดยใช้สูตรดังนี้
(มนสิข สิริธิตสมบุญ, 2550 หน้า 124)

$$r = \frac{P_H - P_L}{n_H - n_L}$$

เมื่อ	r	แทน	ค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ
	P_H	แทน	จำนวนผู้ตอบถูกในกลุ่มเก่ง
	P_L	แทน	จำนวนผู้ตอบถูกในกลุ่มอ่อน
	n_H	แทน	จำนวนคนในกลุ่มเก่ง
	n_L	แทน	จำนวนคนในกลุ่มอ่อน

7. การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) คือ การหาค่าความเชื่อมั่นของ
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทย เรื่อง โคลงโลกนิติ โดยใช้สูตร KR-20 ดังนี้
(อนุวัติ คุณแก้ว, 2554 หน้า 148)

$$r_{KR-20} = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(1 - \frac{\sum pq}{s^2} \right)$$

เมื่อ	r_{KR-20}	แทน	ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
	K	แทน	จำนวนข้อสอบ
	p	แทน	สัดส่วนของผู้ทำถูกในข้อหนึ่งๆ เท่ากับจำนวนคนทำถูก หารด้วยจำนวนคนสอบทั้งหมด
	q	แทน	สัดส่วนของผู้ทำผิดในข้อหนึ่งๆ หรือคือ $1 - p$
	s^2	แทน	คะแนนความแปรปรวนของแบบทดสอบ

8. การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยระหว่างคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน
โดยสูตร t - test แบบ Dependent ดังนี้ (อนุวัติ คุณแก้ว, 2554 หน้า 210)

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

เมื่อ	t	แทน	ค่าสถิติ
	D	แทน	ความแตกต่างระหว่างคะแนนหลังเรียนกับก่อนเรียน
	$\sum D$	แทน	ผลรวมของความแตกต่างระหว่างคะแนนหลังเรียนกับก่อนเรียน
	$\sum D^2$	แทน	ผลรวมของกำลังสองของความแตกต่างระหว่างคะแนนหลังเรียนกับก่อนเรียน
	n	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
	df	แทน	$n-1$

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพเกมคำศัพท์ในการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจในการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA

ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพเกมคำศัพท์ในการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ผลการหาประสิทธิภาพเกมคำศัพท์ในการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 มีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 4 ผลการหาประสิทธิภาพเกมคำศัพท์โดยใช้ผลสอบระหว่างเรียนและผลสอบหลังเรียน ในการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

จำนวน	คะแนนเก็บระหว่างเรียน								ประ สิทธิ ภาพ ระหว่าง เรียน (E ₁)	ประ สิทธิ ภาพ หลัง เรียน (E ₂)
	ชุดที่1	ชุดที่2	ชุดที่3	ชุดที่4	ชุดที่5	ชุดที่6	ชุดที่7	ชุดที่8		
จำนวน เต็ม	10	10	10	10	10	10	10	10	80	30
คะแนน เฉลี่ย	7.90	8.35	8.45	9.25	9.18	8.75	7.93	8.25	68.05	25.08
คะแนน ร้อยละ	79.00	83.50	84.50	92.50	91.75	87.50	79.25	82.50	85.06	83.58
E ₁ /E ₂	85.06/83.58									

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางที่ 4 พบว่าคะแนนเฉลี่ยของผลการทดสอบระหว่างเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง มีค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบ (\bar{x}) เท่ากับ 85.06 และคะแนนเฉลี่ยของผลการทดสอบหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง มีค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบ (\bar{x}) เท่ากับ 83.58 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเกมคำศัพท์ที่ใช้ในการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 (ภาคผนวก ฉ, หน้า 98)

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน
วรรณคดีเรื่อง โคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์
ร่วมกับการสอนการ อ่านแบบ DR-TA

การทดสอบ	n	\bar{X}	S.D.	\bar{D}	t	Sig.(1-tailed)
ก่อนเรียน	40	14.30	1.92			
หลังเรียน	40	25.08	1.83	10.78	28.25*	0.0000

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางที่ 5 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลง
โลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-
TA หลังเรียนมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 25.08 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.83 สูงกว่า
ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 14.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.92 ซึ่งแสดงให้เห็น
ว่าการสอนโดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA ในการเรียนวรรณคดี
เรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ
ทางสถิติที่ระดับ .05 (ภาคผนวก ก, หน้า 101)

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจในการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA

การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 คนที่มีต่อการเรียน
วรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอน
การอ่านแบบ DR-TA มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 6 ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติ โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่าน
แบบ DR-TA

ข้อ ที่	รายการประเมิน	n = 40		ระดับ ความ พึงพอใจ
		\bar{X}	S.D.	
ด้านบรรยากาศ				
1	บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมใน การทำกิจกรรม	4.68	0.47	มากที่สุด

ตารางที่ 6 (ต่อ)

ข้อ ที่	รายการประเมิน	n = 40		ระดับ ความ พึงพอใจ
		\bar{X}	S.D.	
ด้านบรรยากาศ				
2	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเองและกลุ่มของตนเอง	4.53	0.64	มากที่สุด
3	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน	4.48	0.60	มาก
4	นักเรียนมีความสนุกกับการเรียนวรรณคดีมากขึ้นจากการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA	4.25	0.87	มาก
5	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนเกิดความคิดที่หลากหลาย	4.45	0.64	มาก
ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน				
1	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.58	0.59	มากที่สุด
2	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ความคิด	4.58	0.64	มากที่สุด
3	กิจกรรมการเรียนรู้ กระตุ้นให้นักเรียนกล้าถาม กล้าตอบ คำถาม และกล้าแสดงความคิดเห็นด้วยความมั่นใจ	4.43	0.71	มาก
4	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น	4.35	0.74	มาก
5	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน	4.30	0.82	มาก
6	กิจกรรมมีการส่งเสริมให้นักเรียนปฏิสัมพันธ์ที่ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน	4.30	0.72	มาก
7	กิจกรรมมีการส่งเสริมให้นักเรียนปฏิสัมพันธ์ที่ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน	4.40	0.71	มาก
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ				
1	วิธีการสอนโดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA ช่วยการจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น	4.45	0.64	มาก

ตารางที่ 6 (ต่อ)

ข้อ ที่	รายการประเมิน	n = 40		ระดับ ความ พึงพอใจ
		\bar{X}	S.D.	
2	วิธีการสอนโดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA ช่วยการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนสร้างความรู้และความเข้าใจด้วยตนเองได้	4.33	0.73	มาก
3	วิธีการสอนโดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA ช่วยส่งเสริมและพัฒนาทักษะด้านการอ่านคิดวิเคราะห์มากยิ่งขึ้น	4.33	0.69	มาก
4	วิธีการสอนโดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA ช่วยให้นักเรียนนำวิธีการเรียนรู้ไปปรับใช้ในวิชาอื่นๆ	4.30	0.69	มาก
5	วิธีการสอนโดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA ช่วยให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเองและต่อกลุ่มมากขึ้น	4.35	0.66	มาก
รวมทั้ง 3 ด้าน		4.41	0.39	มาก

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางที่ 6 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.41 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.49 และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่าด้านบรรยากาศ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.49 ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.42 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.54) และด้านประโยชน์ที่ได้รับนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.35 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.54 (ภาคผนวก ก, หน้า 103)

จากการวิเคราะห์ความเห็น พบว่าปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างการศึกษา คือสถานที่ในการดำเนินการวิจัยไม่เอื้ออำนวยต่อการทำกิจกรรมและปัญหาที่เกิดจากระบบอินเทอร์เน็ตของนักเรียนที่ไม่พร้อมใช้งานขณะทำกิจกรรมการเรียนการสอน โดยมีข้อเสนอคือนักเรียนมีความต้องการให้เพิ่มกิจกรรมที่มีการแข่งขันประเภทเกมแทรกเข้าไปในทุกแผนการจัดการเรียนรู้และมีข้อเสนอแนะว่าควรมีการควบคุมเวลาในการดำเนินกิจกรรมแต่ละอย่างให้ชัดเจนและครอบคลุมทุกกิจกรรม

บทที่ 5

บทสรุป

การวิจัยเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีจุดมุ่งหมายของการวิจัยคือเพื่อหาประสิทธิภาพเกมคำศัพท์ในการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA และเพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/10 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน จำนวน 40 คน ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจงและเลือกนักเรียนห้อง 1/9 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน จำนวน 40 คน เป็นห้องทดลอง เนื่องจากนักเรียน 2 ห้องเรียนนี้เป็นนักเรียนมีความสามารถในการเรียนวิชาภาษาไทยใกล้เคียงกัน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 แผน ใช้เวลา 15 ชั่วโมง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างเรียน เกมคำศัพท์และคู่มือการใช้โดยใช้คำศัพท์ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่อง โคลงโลกนิติ จำนวน 30 ข้อและแบบประเมินความพึงพอใจในการเรียนเรื่องโคลงโลกนิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการหาประสิทธิภาพของเครื่องมือซึ่งก็คือเกมคำศัพท์โดยการทดสอบระหว่างเรียนเรื่อง โคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยดำเนินการใช้แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 10 แผน เวลา 15 ชั่วโมง ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและได้หาคุณภาพแล้ว (ภาคผนวก ข, หน้า 70) หลังจากนั้นจึงทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติ จำนวน 30 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ทดสอบค่าเฉลี่ยโดยใช้ค่าเฉลี่ยที่แบบสองกลุ่มไม่เป็นอิสระต่อกัน (T-test dependent) และการวิเคราะห์ความพึงพอใจในการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA ใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบของตารางและความเรียง

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. คะแนนเฉลี่ยของผลการทดสอบระหว่างเรียนและคะแนนเฉลี่ยของผลการทดสอบหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเกมคำศัพท์ที่ใช้ในการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/10 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA อยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ได้ดังนี้

1. เกมคำศัพท์ที่ใช้ในการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ใช้ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA มีประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 85.06/83.58 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ทั้งนี้เนื่องมาจากการใช้เกมประกอบการสอนในการเรียนรู้คำศัพท์จากวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิตินั้นช่วยให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง ผูกให้

นักเรียนรู้จักคิดและตัดสินใจด้วยตนเอง ทั้งยังช่วยให้บรรยากาศในการเรียนมีความน่าสนใจ สนุกสนานและช่วยให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง ผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้คำศัพท์ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านวรรณคดีและความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของ เพชร วิจิตรนาวิน (2551, หน้า 68-69) พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้คำศัพท์ที่มีความเข้าใจในการอ่านวรรณคดีสูงกว่าก่อนการทดลองและมีความเข้าใจในการอ่านวรรณคดีและความคงทนในการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนในรูปแบบปกติ เนื่องจากรูปแบบการเรียนรู้คำศัพท์มุ่งให้นักเรียนเข้าใจคำศัพท์อย่างชัดเจนทั้งการสะกดคำ การศึกษาความหมายและเมื่อนักเรียนได้ศึกษาวรรณคดีก็จะมีส่วนช่วยให้นักเรียนเข้าใจเรื่องที่อ่าน

ผลจากการใช้เกมคำศัพท์ดังกล่าวสอดคล้องกับ เหยียน ถิ หลีอ อี้ (2556, หน้า 45-47) พบว่า การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักเรียนชั้นปีที่ 1 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 โดยมีประสิทธิภาพเท่ากับ 93.75/93 สอดคล้องกับ บุญโฮม ชูสกุล (2553, หน้า บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เกมบัตรคำ ผลการวิจัยพบว่าผลการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมบัตรคำ มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 โดยมีประสิทธิภาพเท่ากับ 78.15/76.92 จึงทราบได้ว่าการจัดการเรียนการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอนทำให้นักศึกษาสนุกสนาน กระตุ้นให้นักศึกษาสนใจการเรียนภาษาไทย สามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีในสถานการณ์ที่สนุกสนานท้าทาย ส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นและสามารถจดจำคำศัพท์ได้อย่างแม่นยำผู้วิจัยจึงเห็นว่า การใช้เกมคำศัพท์ได้ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ที่ปรากฏในคำประพันธ์ได้อย่างไม่เบื่อหน่ายและสามารถเข้าใจได้โดยง่าย เมื่อผู้เรียนรู้จักความหมายของคำศัพท์ก็จะมีความสามารถในการถอดคำประพันธ์

ประกอบกับการใช้วิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA (Direct Reading – Thinking Activity) ซึ่งถือเป็นวิธีการสอนที่ช่วยพัฒนาในด้านทักษะการอ่าน มุ่งให้นักเรียนคิดเป็นและรักการอ่าน ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนจากการคาดเดาเนื้อเรื่องล่วงหน้า กระตุ้นให้นักเรียนอ่านเรื่องเพื่อค้นหาคำตอบจากการคาดเดาทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถพัฒนาทักษะการอ่านของผู้เรียนได้โดยเฉพะการอ่านจับใจความและการตีความในคำประพันธ์ดังนั้นการสร้างเกมคำศัพท์มาใช้ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA จากการเก็บข้อมูลผลคะแนนของผู้เรียนในระหว่างเรียนและหลังเรียนผลที่ได้จึงเป็นไปตามสมมุติฐานของการวิจัยคือประสิทธิภาพ

ของเกมคำศัพท์ในการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง โคลงโลกนิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องมาจากการที่ผู้วิจัยได้เลือกใช้เกมคำศัพท์มาประกอบการจัดการเรียนการสอนในเรื่องโคลงโลกนิติ ทำให้ผู้เรียนมีความสามารถด้านความหมายของคำศัพท์และมีความสามารถด้านการตีความคำประพันธ์ได้ดียิ่งขึ้น กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้จากคำศัพท์ที่ต่อยอดจากการเล่นเกมที่เกี่ยวกับคำศัพท์จากเรื่องโคลงโลกนิติสู่การตีความคำประพันธ์ได้อย่างถูกต้องสอดคล้องกับ ทิศนา แชนมณี (2557, หน้า 50-78) กล่าวว่า วิธีการสอนโดยการใช้เกม คือวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆอย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถโดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรงเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

การสอนโดยการใช้เกมคำศัพท์ดังกล่าวข้างต้นนั้นผู้วิจัยได้นำมาใช้ร่วมกับการจัดกิจกรรมการสอนด้วยกลวิธีการสอนการอ่านแบบ Directed Reading Thinking Activity (DR-TA) ที่มีลำดับขั้นการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการอ่านของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ พระมหาเอกลักษณ์ เทพวิจิตร (2558, หน้า 57) พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถด้านการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังจากการสอนด้วยวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA สูงกว่าก่อนได้รับการสอนด้วยวิธีดังกล่าว เนื่องจากการสอนอ่านแบบ DR-TA เป็นวิธีที่มุ่งฝึกให้นักเรียนใช้ความคิดสำหรับการคาดเดาเนื้อหาล่วงหน้า ทำให้นักเรียนได้พยายามใช้ความคิดและแสดงความคิดเห็น มีแนวคิดในการคาดเดาคำศัพท์และการอ่านจับใจความสำคัญ ซึ่งเป็นการช่วยเพิ่มประสิทธิภาพทางการเรียนให้กับนักเรียน

จากเหตุผลและข้อสนับสนุนดังกล่าวนี้ จึงสรุปได้ว่าเมื่อผู้เรียนได้เรียนเรื่องโคลงโลกนิติโดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนอ่านแบบ DR-TA ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องโคลงโลกนิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงใจต่อการเรียนเรื่อง โคลงโลกนิติ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าด้านที่นักเรียนพึงพอใจมากที่สุด คือ ด้านบรรยากาศ จากการใช้เกมคำศัพท์มาประกอบการจัดการเรียนรู้ ทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนมีความสนุกสนาน กระตุ้นให้นักเรียนเรียนรู้ ร่วมมือกันทำกิจกรรม สอดคล้องกับที่ สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ (2524, หน้า 19-20) กล่าวว่า เกมจัดเป็นสื่อการเรียนการสอนที่สามารถทำให้นักเรียน

เกิดความสนุกสนานและมีจุดมุ่งหมายในการใช้เพื่อสร้างความดึงดูดใจให้กับผู้เรียนและการใช้วิธีการสอนอ่านแบบ DR -TA ที่ครูให้ความช่วยเหลือนักเรียนตามขั้นตอนการสอนอ่านอย่างเป็นกันเอง ทำให้ครูและนักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน รองลงมา คือ ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน โดยนักเรียนมีส่วนร่วมโดยตรงจากการใช้เกมคำศัพท์ ส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิด ความคิด สอดคล้องกับ พัชรี ใจโต (2559, หน้า 128) ที่กล่าวว่า เกมสามารถสร้างแรงจูงใจและสามารถนำไปใช้เพื่อให้กิจกรรมการสอนดำเนินไปถึงเป้าหมาย เป็นเครื่องมือฝึกทักษะเป็นกิจกรรมการเรียนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจรวมกับการใช้วิธีการสอนการอ่านแบบ DR-TA ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเพิ่มพูนทักษะในการเรียนรู้อย่างเป็นลำดับขั้นตอน จากการทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพและลำดับสุดท้ายคือด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้เกมคำศัพท์ ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR - TA ที่ช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการเรียนรู้สามารถเข้าใจเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพและการทำกิจกรรมส่งผลให้นักเรียนสามารถสร้างความรู้ความเข้าใจได้ด้วยตนเองสอดคล้องกับ ปิยาภรณ์ โคตรชมพู (2558, หน้า 1234) ที่กล่าวว่า การจัดกิจกรรมเรียนการสอนที่น่าสนใจทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น ใฝ่รู้ใฝ่เรียน จึงทำให้ผลการสอนประสบความสำเร็จได้ตามวัตถุประสงค์

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. ก่อนจัดการเรียนรู้ผู้สอนควรอธิบายวิธีการสอนการอ่านแบบ DR-TA ให้นักเรียนได้เข้าใจอย่างลึกซึ้งและฝึกให้นักเรียนฝึกคิดและปฏิบัติตามขั้นตอนในการอ่านแบบ DR-TA
2. ครูผู้สอนต้องมีการเตรียมสื่อ/นวัตกรรม จัดสภาพแวดล้อมในห้องเรียนและควบคุมเวลาในการทำกิจกรรมให้เหมาะสมกับเวลาและเนื้อหาที่กำหนดตามแผนการจัดการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรใช้การใช้เกมคำศัพท์และการสอนการอ่านแบบ DR-TA ในการสอนวรรณคดี เรื่องอื่น ๆ เช่น มัทนะพาธา พระอภัยมณี และอิเหนา เป็นต้นหรือเนื้อหาเกี่ยวกับหลักภาษาที่ปรากฏคำยาก เช่น คำราชาศัพท์ หรือประโยคที่ใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นการพัฒนาวิธีการสอนเพราะการใช้วิธีการสอนที่หลากหลายจะสามารถกระตุ้นและดึงดูดใจให้นักเรียนสนใจบทเรียนและมีการพัฒนาทักษะด้านการคิดต่อไป
2. ควรมีการนำวิธีการสอนโดยการใช้เกมคำศัพท์ดังกล่าวไปใช้สอนร่วมกับวิธีการสอนหรือแหล่งเรียนรู้อื่นๆ เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี เป็นต้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์แห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2554). วรรณคดีวิจักษ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. กรุงเทพฯ: ลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2554. สืบค้นเมื่อ 13 สิงหาคม 2562, จาก https://th.wikisource.org/wiki/8A_2544
- กอบกุล สกุลแก้ว. (2553). การศึกษาความสามารถอ่านจับใจความวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับหูตึงจากการสอนอ่านแบบ DR-TA. ปริญญาโท ศษ.ม., มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ. สืบค้นเมื่อ 13 สิงหาคม 2562, จาก http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/-/Spe_Ed/Kobkul_S.pdf
- จริยาพร ศรีพิทักษ์พลรบและรุ่งทิพย์ คำจ่าง. (2551). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้เกมประกอบและสอนตามคู่มือครู. การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ศศ.ม., มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- จารุวรรณ คำบุญเรือง. (2556). การพัฒนาแผนการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการสอนอ่านแบบ DR-TA. การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ค.ม., มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม. สืบค้นเมื่อ 13 สิงหาคม 2562, จาก <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/rmu/article/view/19439>
- เจตนา นาควัชระ. (2514). วรรณไวทยาการ ฉบับ วรรณคดี. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- เจตนา นาควัชระ. (2542). ทฤษฎีเบื้องต้นแห่งวรรณคดี. (พิมพ์ครั้งที่สอง). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สยาม.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2523). กระบวนการสันนิเวทนาการและระบบสื่อการสอน: เอกสารประกอบการสอนชุดวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช หน่วย 1-5. กรุงเทพฯ. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ชวลี อินม้น. (2533). การอ่านสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิต. กรุงเทพฯ: กรมการศึกษานอกโรงเรียน กระทรวงศึกษาธิการ.
- ฐานันดร สุวรรณรัตน์. (2550). เกม. สารพัฒนาหลักสูตร, 4(2), 40-48.
- ณัฐธิดา กลางประชา. (2557). การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 37(1), 53-59.
- เดชาดิศร สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยา. (2543). ประชุมโคลงโลกนิติ/พระนิพนธ์สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาเดชาดิศร; สถาบันภาษาไทย กรมวิชาการ.(พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สถาบันฯ.
- ทวี โฉเงิน. (2560). การพัฒนาการอ่านเพื่อตีความหมายโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/9. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2562, จาก <https://academic.prc.ac.th/TeacherResearch/ResearchDetail.php?ID=2138>
- ทศนา แชมมณี. (2544). วิทยาการด้านการคิด. กรุงเทพฯ: เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แมเนจเม้นท์.
- ทศนา แชมมณี. (2557). ศาสตร์การสอน:องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 18). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธัญวดี โพธิ์ชัย. (2561). การพัฒนาชุดกิจกรรมเรียนรู้วิชาภาษาไทยโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบซิปปาเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง สุภาษิตโคลงโลกนิติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2562, จาก http://nongchumsangwittayakhom.com/news-detail_1793_49317
- ธิดา โมสิกรัตน์. (ผู้บรรยาย). (2526). การสอนวรรณคดีระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย. ใน เอกสารการสอนชุดวิชาการสอนภาษาไทย(Teaching thai)หน่วยที่ 9 - 15 สาขาวิชาศึกษาศาสตร์. (หน้า 119-168). กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- น้ำเพชร ลินทอง. (2541). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความวิตกกังวลระหว่างการอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขันแบบมีเหตุผลและแบบปล่อยปละเลยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยนนทบุรี ปีการศึกษาปีที่ 2541. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม., มหาวิทยาลัยรามคำแหง. กรุงเทพฯ. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2562, จาก <http://newtdc.thailis.or.th/docview.60217>
- นิยะดา เหล่าสุนทร. (2542). โคลงโลกนิติ:การศึกษาที่มา. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: แม่คำผาง.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- บุญเหลือ เทพยสุวรรณ, ม.ล. (2517). วิเคราะห์วรรณคดีไทย. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- บุญไฮม ชูสกุล. (2553). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เกมบัตรคำ. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- บุษรีย์ ฤกษ์เมือง. การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์. สารนิพนธ์ ศศ.ม., มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2562, จาก [http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Tea_Eng_For_Lan\(M.A.\)/Bussaree_R.pdf](http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Tea_Eng_For_Lan(M.A.)/Bussaree_R.pdf)
- ประพนธ์ เรืองณรงค์. (2545). กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยช่วงชั้นที่ 3 (ม.1-3) เล่ม 2. กรุงเทพฯ: ประสานมิตร.
- ประภัสรา โคตะขุน. (2562). การสอนทักษะการอ่านด้วยกลวิธี Directed Reading Thinking Activity(DR-TA). สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2562, จาก <https://sites.google.com/site/prapasara2pp/a4-4>
- ปิยาภรณ์ โคตรขมภู. (2556). การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ศศ.ม., มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, อุดรธานี. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2562, จาก <https://gsbooks.gs.kku.ac.th/56/grc14/files/hmo13.pdf>
- ปุณณภา จงอนุถนนากร. (2553). การพัฒนาชุดฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์จากเรื่องโคลงโลกนิติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย. ปริญญานิพนธ์ ศษ.ม., มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2562, จาก <http://ir.swu.ac.th/xmlui/handle/123456789/2076>
- พรทิพย์ ศิริสมบุญณเวช. (2547). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวรรณคดีไทยตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่านเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการตอบสนองต่อวรรณคดีการอ่านเพื่อความเข้าใจและการคิดไตร่ตรองของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต. วิทยานิพนธ์ ศษ.ด., จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2562, จาก <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/521>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- พรรณนิภา ลูกรัก. (2560). การพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความภาษาไทยของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้กระบวนการสอนอ่านด้วยการชี้้นำการคิดแบบกลุ่มสัมพันธ์.
วารสารบัณฑิตศึกษา. 14(64). 207-216.
- พระมหาเอกลักษณ์ เทพวิจิตร. (2558). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วย วิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA (Directed
Reading-Thinking Activity). วิทยานิพนธ์ ศษ.ม., มหาวิทยาลัยศิลปากร. นครปฐม.
สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2562, จาก <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/-123456789/591/1/54255319.pdf>
- พระศรีรัตโนบล. (2560). การวิเคราะห์โคลงโลกนิติตามแนวปรัชญาสังคมเชิงพุทธ. วารสาร
บัณฑิตศึกษาปริทรรศน์ ภาควิชาศาสนาและปรัชญา คณะพุทธศาสตร์. 13(1).
156-165.
- พัชรี ใจโต. (2559). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมด้วยเทคนิคช่วยจำเรื่อง
ชนิดของคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ฉบับภาษาไทย สาขา
มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ. 9(1). 679-688.
- เพชร วิจิตรนาวิน. (2551). ผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้คำศัพท์ที่มีต่อความเข้าใจในการ
อ่านวรรณคดี และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1.
วิทยานิพนธ์ ค.ม., จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2562,
จาก <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/15717>
- มนสิข สิทิสสมบูรณ์. (2550). ระเบียบวิธีวิจัย. (พิมพ์ครั้งที่ 8). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
มูลนิธิสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดา. (2556). นามานุกรมวรรณคดีไทย ชุดที่ 1 ชื่อวรรณคดี.
กรุงเทพฯ: มูลนิธิฯ.
- เย็น ภู่วรรณ. (2553). ปัญหาการศึกษาในเด็กและเยาวชนไทย. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม
2562, จาก www.wearehappy.in.th
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2546). เกมและการละเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: แม็ค.
- วิทยากร เชียงกุล. (2555). ทำให้เด็กไทยรักการอ่านหนังสือได้จึงจะกู้ชาติ(ปฏิรูปประเทศ)
ได้. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2562, จาก <http://www.bangkokbiznews.com>
- วิภา ตันตุลพงษ์. (2549). เกมภาษาสื่อความคิด พิชิตการอ่าน. นนทบุรี: ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- สำนักวรรณกรรมและประวัติศาสตร์. (2562). ประชุมโคลงโลกนิติ. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2562, จาก <https://vajirayana.org>
- สุนันทา ไพรินทร์. (2554). การใช้เอกสารจริงเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนจุฬาภรณราชวิทยาลัย ชลบุรี. สารนิพนธ์ ศศ.ม., มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2562, จาก <http://ir.swu.ac.th/xmlui/bitstream/handle/123456789/472.pdf>
- สมบัติรา อังวัฒณกุล. (2537). วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ. วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น. 6(2). 168-170.
- สุวิทย์มูลคำและอรทัย มูลคำ. (2545). 21 วิธีจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาระบบความคิด. กรุงเทพฯ: ดวงกลมสมัย.
- เหนียน ธิ ทญื่อ อี. (2556). การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักเรียนชั้นปีที่หนึ่งมหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม. สารนิพนธ์ ศศ.ม., มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2562, จาก <http://ir.swu.ac.th/xmlui/handle/123456789/4025>
- อนุวัติ คุณแก้ว. (2554). การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ สู่ผลงานทางวิชาการเพื่อการเลื่อนวิทยฐานะ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อุดร วิชัยวงศ์. (2552). ผลการพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยกลวิธี DR-TA. วิทยานิพนธ์ กศ.ม., มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. มหาสารคาม. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2562, จาก <http://newtdc.thailis.or.th/docview.aspx?tdcid=384557>

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

1. ดร. ทรงภพ ชูนมธรรต อาจารย์สาขาวิชาภาษาไทย ประจำภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
2. นางสาวภัทรมน นาเหมือง ครูภาษาไทย วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ตำบลคูใต้ อำเภอเมือง จังหวัดน่าน
3. นางกัลป์ยาวรรณ มีแสง ครูภาษาไทย วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน ตำบลคูใต้ อำเภอเมือง จังหวัดน่าน

ภาคผนวก ข ข้อมูลผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

ตารางที่ 7 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ			\bar{x}	S.D.	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	1	2	3			
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1						
1. สาระสำคัญ	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
1.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2. จุดประสงค์การเรียนรู้						
2.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2.3 สอดคล้องกับการเรียนรู้และประเมินผล	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
3. เนื้อหา						
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
3.2 สอดคล้องกับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
3.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
4.3 สอดคล้องกับการวัดผลและประเมินผล	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด

ตารางที่ 7 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ			\bar{X}	S.D.	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	1	2	3			
5. สื่อการจัดการเรียนรู้						
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6. การวัดผลและประเมินผล						
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6.3 สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม				4.81	0.40	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2						
1. สารสำคัญ	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
1.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2. จุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2.1 สอดคล้องกับเนื้อหา						
2.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2.3 สอดคล้องกับการเรียนรู้และประเมินผล	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
3. เนื้อหา	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
3.2 สอดคล้องกับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
3.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						

ตารางที่ 7 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ			\bar{x}	S.D.	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	1	2	3			
4.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4.3 สอดคล้องกับการวัดผลและประเมินผล	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5. สื่อการจัดการเรียนรู้						
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6. การวัดผลและประเมินผล						
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6.3 สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม				4.50	0.52	มาก
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3						
1. สาระสำคัญ	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
1.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2. จุดประสงค์การเรียนรู้						
2.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2.3 สอดคล้องกับการเรียนรู้และประเมินผล	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
3. เนื้อหา						
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
3.2 สอดคล้องกับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด

ตารางที่ 7 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ			\bar{x}	S.D.	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	1	2	3			
3.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
4. การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้						
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4.3 สอดคล้องกับการวัดผลและ ประเมินผล	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5. สื่อการจัดการเรียนรู้						
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6. การวัดผลและประเมินผล						
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6.3 สอดคล้องกับการจัดการกิจกรรมการ เรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม				4.50	0.52	มาก
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4						
1. สาระสำคัญ	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
1.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2. จุดประสงค์การเรียนรู้						
2.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2.3 สอดคล้องกับการเรียนรู้และ ประเมินผล	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
3. เนื้อหา	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด

ตารางที่ 7 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ			\bar{X}	S.D.	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	1	2	3			
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
3.2 สอดคล้องกับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
3.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4.3 สอดคล้องกับการวัดผลและประเมินผล	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5. สื่อการจัดการเรียนรู้						
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6. การวัดผลและประเมินผล						
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6.3 สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม				4.50	0.52	มาก
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5						
1. สาระสำคัญ	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
1.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2. จุดประสงค์การเรียนรู้						
2.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด

ตารางที่ 7 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ			\bar{X}	S.D.	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	1	2	3			
2.3 สอดคล้องกับการเรียนรู้และประเมินผล	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
3. เนื้อหา						
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
3.2 สอดคล้องกับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
3.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4.3 สอดคล้องกับการวัดผลและประเมินผล	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5. สื่อการจัดการเรียนรู้						
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6. การวัดผลและประเมินผล						
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6.3 สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม				4.50	0.52	มาก
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6						
1. สาระสำคัญ	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
1.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด

ตารางที่ 7 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ			\bar{X}	S.D.	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	1	2	3			
2. จุดประสงค์การเรียนรู้						
2.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2.3 สอดคล้องกับการเรียนรู้และประเมินผล	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
3. เนื้อหา						
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
3.2 สอดคล้องกับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
3.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4.3 สอดคล้องกับการวัดผลและประเมินผล	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5. สื่อการจัดการเรียนรู้						
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6. การวัดผลและประเมินผล						
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6.3 สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม				4.50	0.52	มาก

ตารางที่ 7 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ			\bar{X}	S.D.	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	1	2	3			
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7						
1. สาระสำคัญ	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
1.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2. จุดประสงค์การเรียนรู้						
2.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2.3 สอดคล้องกับการเรียนรู้และ						
ประเมินผล	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
3. เนื้อหา						
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
3.2 สอดคล้องกับสาระและมาตรฐาน						
การเรียนรู้	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
3.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4.3 สอดคล้องกับการวัดผลและ						
ประเมินผล	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5. สื่อการจัดการเรียนรู้						
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6. การวัดผลและประเมินผล						
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด

ตารางที่ 7 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ			\bar{X}	S.D.	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	1	2	3			
6.3 สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม				4.50	0.52	มาก
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8						
1. สาระสำคัญ	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
1.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2. จุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2.3 สอดคล้องกับการเรียนรู้และประเมินผล	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
3. เนื้อหา	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
3.2 สอดคล้องกับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
3.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4.3 สอดคล้องกับการวัดผลและประเมินผล	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5. สื่อการจัดการเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด

ตารางที่ 7 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ			\bar{X}	S.D.	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	1	2	3			
6. การวัดผลและประเมินผล						
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6.3 สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม				4.50	0.52	มาก
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9						
1. สาระสำคัญ	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
1.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2. จุดประสงค์การเรียนรู้						
2.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2.3 สอดคล้องกับการเรียนรู้และประเมินผล	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
3. เนื้อหา						
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
3.2 สอดคล้องกับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
3.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4.3 สอดคล้องกับการวัดผลและประเมินผล	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด

ตารางที่ 7 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ			\bar{X}	S.D.	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	1	2	3			
5. สื่อการจัดการเรียนรู้						
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6. การวัดผลและประเมินผล						
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6.3 สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม				4.50	0.52	มาก

ภาคผนวก ค ข้อมูลการวิเคราะห์หาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับ
วัตถุประสงค์ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ระหว่างเรียน

ตารางที่ 8 ผลการวิเคราะห์หาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์
ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ระหว่างเรียน การวิจัยเรื่อง การใช้เกม
คำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ข้อ 1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 2	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 3	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 4	0	-1	1	0.00	ตัดทิ้ง
ข้อ 5	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 6	0	1	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 7	1	1	0	0.67	ใช้ได้
ข้อ 8	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 9	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 10	0	0	1	0.33	ตัดทิ้ง
ข้อ 11	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 12	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 13	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 14	0	1	0	0.33	ตัดทิ้ง
ข้อ 15	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 16	1	-1	0	0.00	ตัดทิ้ง
ข้อ 17	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 18	0	1	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 19	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 20	1	1	1	1.00	ใช้ได้

ตารางที่ 8 (ต่อ)

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ข้อ 21	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 22	1	0	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 23	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 24	1	0	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 25	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 26	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 27	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 28	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 29	1	0	0	0.33	ตัดทิ้ง
ข้อ 30	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 31	1	0	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 32	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 33	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 34	-1	0	1	0.00	ตัดทิ้ง
ข้อ 35	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 36	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 37	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 38	1	0	0	0.33	ตัดทิ้ง
ข้อ 39	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 40	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 41	1	1	0	0.67	ใช้ได้
ข้อ 42	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 43	0	0	1	0.33	ตัดทิ้ง
ข้อ 44	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 45	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 46	1	1	1	1.00	ใช้ได้

ตารางที่ 8 (ต่อ)

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ข้อ 47	0	1	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 48	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 49	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 50	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 51	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 52	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 53	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 54	1	-1	0	0.00	ตัดทิ้ง
ข้อ 55	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 56	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 57	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 58	1	1	0	0.67	ใช้ได้
ข้อ 59	-1	0	1	0.00	ตัดทิ้ง
ข้อ 60	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 61	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 62	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 63	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 64	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 65	1	-1	0	0.00	ตัดทิ้ง
ข้อ 66	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 67	0	-1	1	0.00	ตัดทิ้ง
ข้อ 68	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 69	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 70	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 71	0	1	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 72	1	1	1	1.00	ใช้ได้

ตารางที่ 8 (ต่อ)

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ข้อ 73	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 74	0	1	0	0.33	ตัดทิ้ง
ข้อ 75	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 76	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 77	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 78	0	1	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 79	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 80	1	1	0	0.67	ใช้ได้
ข้อ 81	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 82	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 83	1	-1	0	0.00	ตัดทิ้ง
ข้อ 84	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 85	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 86	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 87	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 88	-1	1	0	0.00	ตัดทิ้ง
ข้อ 89	1	0	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 90	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 91	1	-1	0	0.00	ตัดทิ้ง
ข้อ 92	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 93	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 94	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 95	1	1	0	0.67	ใช้ได้
ข้อ 96	1	1	1	1.00	ใช้ได้

ภาคผนวก ง ข้อมูลการวิเคราะห์แบบประเมินความเหมาะสมของเกมคำศัพท์

ตารางที่ 9 ตารางวิเคราะห์แบบประเมินความเหมาะสมของเกมคำศัพท์ที่ใช้ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA ในการเรียนเรื่องโคลงโลกนิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			\bar{X}	S.D.	แปลผล
		คน ที่ 1	คน ที่ 2	คน ที่ 3			
1	เกมคำศัพท์สอดคล้องกับจุดประสงค์ และตัวชี้วัดที่กำหนดไว้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2	ลำดับขั้นตอนในการใช้เกมคำศัพท์ สอดคล้องกับการสอนการอ่านแบบ DR - TA อย่างชัดเจน	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
3	คำแนะนำในการใช้เกมคำศัพท์ ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR - TA ความชัดเจน เข้าใจง่าย	4	5	4	4.33	0.58	มาก
4	ลำดับขั้นตอนของการเล่นเกม ชัดเจน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5	สร้างความสนใจของผู้เรียน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
6	เกมคำศัพท์พัฒนานักเรียนด้านความรู้ ทักษะกระบวนการและเจตคติ	5	4	4	4.33	0.58	มาก
7	เกมคำศัพท์ครอบคลุมเนื้อหาสาระ จุดประสงค์การเรียนรู้เรื่องโคลงโลก นิติในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
8	การใช้เกมคำศัพท์เหมาะสมกับ เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	4	4.33	0.58	มาก

ตารางที่ 9 (ต่อ)

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			\bar{X}	S.D.	แปลผล
		คน ที่ 1	คน ที่ 2	คน ที่ 3			
9	เกมคำศัพท์มีความหลากหลายและ สามารถปฏิบัติได้จริง	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
10	คุณภาพของเกมคำศัพท์	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
11	ประสิทธิภาพของวัสดุอุปกรณ์ ประกอบการใช้เกมคำศัพท์	4	4	5	4.33	0.58	มาก
12	เกมคำศัพท์ส่งเสริมกระบวนการคิด และทักษะในการเรียนของนักเรียน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	รวม				4.75	0.08	มากที่สุด

ตารางที่ 12 ตารางวิเคราะห์การหาประสิทธิภาพเกมคำศัพท์ของกลุ่มทดลองแบบกลุ่มใหญ่ 1:30 (Field Tryout)

นักเรียน	ผลการสอบระหว่างเรียน								รวม	ผล การ สอบ หลัง เรียน
	1	2	3	4	5	6	7	8		
คะแนน เต็ม (ระบุ)	10	10	10	10	10	10	10	10	80	30
คนที่ 1	5	6	6	7	7	8	8	9	56	17
คนที่ 2	6	7	7	7	8	8	8	8	59	19
คนที่ 3	5	5	6	7	7	7	8	9	54	16
คนที่ 4	6	7	7	7	8	8	9	9	61	22
คนที่ 5	6	6	6	7	8	8	8	8	57	17
คนที่ 6	5	6	7	7	7	7	8	8	55	19
คนที่ 7	6	6	7	7	8	8	8	8	58	19
คนที่ 8	6	5	6	7	7	8	8	8	55	18
คนที่ 9	6	6	7	7	7	8	8	8	57	16
คนที่ 10	5	5	6	7	8	8	8	9	56	20
คนที่ 11	7	7	8	9	9	9	9	10	68	26
คนที่ 12	7	7	8	8	9	9	9	10	67	27
คนที่ 13	7	8	8	8	9	9	9	10	68	26
คนที่ 14	8	8	9	9	8	9	9	10	70	27
คนที่ 15	7	7	8	8	8	8	10	9	65	27
คนที่ 16	7	8	8	9	9	9	10	9	69	26
คนที่ 17	7	7	8	8	8	9	9	9	65	24
คนที่ 18	6	8	8	8	9	9	9	10	67	26
คนที่ 19	7	8	8	8	8	8	9	9	65	26

ภาคผนวก จ ข้อมูลการวิเคราะห์หาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับ
วัตถุประสงค์ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน

ตารางที่ 13 ผลการวิเคราะห์หาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์
ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน การวิจัยเรื่อง การใช้เกม
คำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ข้อ 1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 2	-1	-1	0	-0.67	ตัดทิ้ง
ข้อ 3	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 4	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 5	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 6	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 7	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 8	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 9	1	1	0	0.67	ใช้ได้
ข้อ 10	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 11	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 12	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 13	1	-1	-1	-0.33	ตัดทิ้ง
ข้อ 14	1	0	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 15	0	1	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 16	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 17	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 18	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 19	1	-1	-1	-0.33	ตัดทิ้ง
ข้อ 20	1	1	1	1.00	ใช้ได้

ตาราง 13 (ต่อ)

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ข้อ 21	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 22	1	1	0	0.67	ใช้ได้
ข้อ 23	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 24	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 25	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 26	-1	0	-1	-0.67	ตัดทิ้ง
ข้อ 27	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 28	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 29	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 30	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 31	0	1	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 32	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 33	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 34	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 35	1	0	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 36	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 37	0	-1	0	-0.33	ตัดทิ้ง
ข้อ 38	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 39	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 40	1	1	1	1.00	ใช้ได้

ภาคผนวก ข ข้อมูลการวิเคราะห์หาค่าความยากรายข้อและค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน

ตารางที่ 14 ผลการวิเคราะห์หาค่าความยากรายข้อและค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน การวิจัยเรื่องการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ข้อที่	ความยาก	แปลผล	อำนาจจำแนก	แปลผล	แปลผลคุณภาพของข้อสอบ
1	0.73	ใช้ได้	0.4781	ใช้ได้	ใช้ได้
2	0.28	ใช้ได้	0.4235	ใช้ได้	ใช้ได้
3	0.68	ใช้ได้	0.4743	ใช้ได้	ใช้ได้
4	0.70	ใช้ได้	0.0798	ทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
5	0.73	ใช้ได้	0.4043	ใช้ได้	ใช้ได้
6	0.70	ใช้ได้	0.4711	ใช้ได้	ใช้ได้
7	0.93	ทิ้ง	0.0718	ทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
8	0.73	ใช้ได้	0.5028	ใช้ได้	ใช้ได้
9	0.70	ใช้ได้	0.5113	ใช้ได้	ใช้ได้
10	0.25	ใช้ได้	0.5860	ใช้ได้	ใช้ได้
11	0.70	ใช้ได้	0.4872	ใช้ได้	ใช้ได้
12	0.70	ใช้ได้	0.7240	ใช้ได้	ใช้ได้
13	0.70	ใช้ได้	0.4872	ใช้ได้	ใช้ได้
14	0.70	ใช้ได้	0.7240	ใช้ได้	ใช้ได้
15	0.70	ใช้ได้	0.4872	ใช้ได้	ใช้ได้
16	0.68	ใช้ได้	-0.3386	ทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
17	0.68	ใช้ได้	0.4586	ใช้ได้	ใช้ได้
18	0.73	ใช้ได้	0.3151	ใช้ได้	ใช้ได้
19	0.73	ใช้ได้	0.7545	ใช้ได้	ใช้ได้
20	0.75	ใช้ได้	0.4203	ใช้ได้	ใช้ได้

ตารางที่ 14 (ต่อ)

ข้อที่	ความ ยาก	แปลผล	อำนาจ จำแนก	แปลผล	แปลผลคุณภาพของ ข้อสอบ
21	0.78	ใช้ได้	0.4834	ใช้ได้	ใช้ได้
22	0.73	ใช้ได้	0.5608	ใช้ได้	ใช้ได้
23	0.70	ใช้ได้	0.3437	ใช้ได้	ใช้ได้
24	0.70	ใช้ได้	0.3358	ใช้ได้	ใช้ได้
25	0.70	ใช้ได้	0.5518	ใช้ได้	ใช้ได้
26	0.28	ใช้ได้	0.4235	ใช้ได้	ใช้ได้
27	0.25	ใช้ได้	0.3741	ใช้ได้	ใช้ได้
28	0.73	ใช้ได้	0.4043	ใช้ได้	ใช้ได้
29	0.50	ใช้ได้	0.1293	ทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
30	0.25	ใช้ได้	0.3825	ใช้ได้	ใช้ได้
31	0.28	ใช้ได้	0.4975	ใช้ได้	ใช้ได้
32	0.70	ใช้ได้	0.4231	ใช้ได้	ใช้ได้
33	0.73	ใช้ได้	0.5276	ใช้ได้	ใช้ได้
34	0.78	ใช้ได้	0.3875	ใช้ได้	ใช้ได้
35	0.55	ใช้ได้	0.0943	ทิ้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
ค่าความเที่ยง (Reliability) =			0.8910		

ภาคผนวก ข ข้อมูลความเหมาะสมของข้อคำถามในแบบสอบถามความพึงพอใจ

ตารางที่ 15 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของข้อคำถามในแบบสอบถามความพึงพอใจ เรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ข้อ 1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 2	1	0	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 3	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 4	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 5	1	0	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 6	1	1	0	0.67	ใช้ได้
ข้อ 7	1	1	0	0.67	ใช้ได้
ข้อ 8	1	0	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 9	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 10	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 11	1	0	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 12	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 13	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 14	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 15	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 16	0	1	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 17	1	1	1	1.00	ใช้ได้

ภาคผนวก ณ ข้อมูลผลการวิเคราะห์การหาประสิทธิภาพของเกมคำศัพท์

ตารางที่ 16 ผลการทดสอบระหว่างเรียนและหลังเรียน เรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญ

นักเรียน	ผลการสอบระหว่างเรียน								รวม	ผล การ สอบ หลัง เรียน
	1	2	3	4	5	6	7	8		
คะแนน เต็ม (ระบุ)	10	10	10	10	10	10	10	10	80	30
คนที่ 1	7	9	7	9	8	10	8	7	65	26
คนที่ 2	7	9	8	9	10	9	8	7	67	24
คนที่ 3	8	8	8	10	9	8	8	8	67	28
คนที่ 4	7	9	8	9	9	9	8	8	67	25
คนที่ 5	8	8	8	10	9	9	9	8	69	23
คนที่ 6	7	9	9	9	9	9	9	10	71	26
คนที่ 7	8	8	9	9	10	9	8	8	69	22
คนที่ 8	7	8	8	9	10	9	8	8	67	27
คนที่ 9	6	8	9	9	10	10	8	7	67	27
คนที่ 10	8	9	9	10	10	9	8	8	71	26
คนที่ 11	7	9	8	8	7	8	7	9	63	27
คนที่ 12	6	10	8	10	10	9	8	8	69	24
คนที่ 13	7	9	10	9	9	9	8	8	69	25
คนที่ 14	8	9	8	9	8	10	8	9	69	25
คนที่ 15	9	8	10	10	9	9	8	8	71	24

ตารางที่ 16 (ต่อ)

นักเรียน	ผลการสอบระหว่างเรียน								รวม	ผล การ สอบ หลัง เรียน
	1	2	3	4	5	6	7	8		
คะแนน เต็ม (ระบุ)	10	10	10	10	10	10	10	10	80	30
คนที่ 16	7	9	9	10	9	9	7	9	69	23
คนที่ 17	8	8	9	8	8	8	8	8	65	24
คนที่ 18	8	9	9	8	9	8	7	9	67	25
คนที่ 19	8	9	10	10	10	9	8	10	74	26
คนที่ 20	8	8	9	7	8	9	7	9	65	26
คนที่ 21	9	9	7	9	10	8	7	8	67	27
คนที่ 22	7	8	8	10	9	8	9	9	68	25
คนที่ 23	8	8	8	10	10	7	8	8	67	29
คนที่ 24	8	8	7	9	9	8	9	9	67	23
คนที่ 25	8	8	8	10	10	10	9	8	71	25
คนที่ 26	9	8	9	8	9	9	7	8	67	23
คนที่ 27	9	8	7	10	8	9	8	8	67	22
คนที่ 28	9	9	8	8	9	8	7	8	66	21
คนที่ 29	7	8	10	10	10	9	8	9	71	22
คนที่ 30	9	7	8	8	9	10	7	8	66	26
คนที่ 31	9	8	8	8	9	8	6	8	64	24
คนที่ 32	9	8	9	10	10	9	8	7	70	27
คนที่ 33	8	8	9	10	10	8	9	8	70	27
คนที่ 34	9	7	8	10	9	8	8	9	68	25
คนที่ 35	8	8	8	9	9	8	9	7	66	26
คนที่ 36	9	8	9	10	10	8	8	8	70	28

ภาคผนวก ญ ข้อมูลการวิเคราะห์หาผลต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน

ตารางที่ 17 ผลการวิเคราะห์หาผลต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของการวิจัย เรื่องการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

นักเรียน คนที่	คะแนนก่อนเรียน Pre-test	คะแนนหลังเรียน Post-test	คะแนนผลต่าง D
1	15	26	11
2	17	24	7
3	18	28	10
4	13	25	12
5	15	23	8
6	14	26	12
7	15	22	7
8	17	27	10
9	13	27	14
10	14	26	12
11	15	27	12
12	16	24	8
13	11	25	14
14	14	25	11
15	13	24	11
16	13	23	10
17	16	24	8
18	13	25	12
19	13	26	13
20	12	26	14

ตารางที่ 17 (ต่อ)

นักเรียน คนที่	คะแนนก่อนเรียน Pre-test	คะแนนหลังเรียน Post-test	คะแนนผลต่าง D
21	17	27	10
22	15	25	10
23	18	29	11
24	14	23	9
25	15	25	10
26	17	23	6
27	12	22	10
28	12	21	9
29	16	22	6
30	10	26	16
31	15	24	9
32	16	27	11
33	14	27	13
34	13	25	12
35	13	26	13
36	12	28	16
37	16	25	9
38	12	24	12
39	14	26	12
40	14	25	11
n	40	40	40
Sum	572	1003	431
Mean	14.30	25.08	10.78
S.D.	1.92	1.83	2.41

ภาคผนวก ก ข้อมูลจากการตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 18 ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานจากการตอบแบบสอบถาม ในการวิจัย เรื่องการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ข้อที่	Mean	S.D.	แปลผล
1	4.68	0.47	มากที่สุด
2	4.53	0.64	มากที่สุด
3	4.48	0.60	มาก
4	4.25	0.87	มาก
5	4.45	0.64	มาก
6	4.58	0.59	มากที่สุด
7	4.58	0.64	มากที่สุด
8	4.43	0.71	มาก
9	4.35	0.74	มาก
10	4.30	0.82	มาก
11	4.30	0.72	มาก
12	4.40	0.71	มาก
13	4.45	0.64	มาก
14	4.33	0.73	มาก
15	4.33	0.69	มาก
16	4.30	0.69	มาก
17	4.35	0.66	มาก
ภาพรวม	4.41	0.49	มาก
ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) แบบสัมประสิทธิ์แอลฟา			0.9398

ภาคผนวก ฎ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนเรื่องโคลงโลก
นิติชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

แบบทดสอบก่อนและหลังเรียนเรื่องโคลงโลกนิติ
วิชาภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกตอบคำตอบข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. โคลงโลกนิติ แต่งด้วยคำประพันธ์ประเภทใด (ท5.1 ม.1/1)
 - ก. โคลงและร่าย
 - ข. ร่ายยาวสุภาพ
 - ค. โคลงสี่สุภาพ
 - ง. โคลงฉันท์
2. ผู้ที่ชำระโคลงโลกนิติสำนวนเก่าที่จารึกไว้ ณ วัดพระเชตุพนฯ คือใคร (ท5.1 ม.1/1)
 - ก. พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว
 - ข. สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาเดชาดิศร
 - ค. เจ้าพระยาพระคลัง (หน)
 - ง. กรมพระยาดำรงราชานุภาพ
3. คำว่า โลกนิติ มีความหมายตรงกับข้อใด (ท5.1 ม.1/1)
 - ก. อมตะวรรณกรรมคำสอน
 - ข. ยอดสุภาชิตอมตะ
 - ค. ระเบียบแบบแผนแห่งโลก
 - ง. สัจธรรมของชีวิต
4. โคลงโลกนิติมีวัตถุประสงค์ในการแต่งเพื่ออะไร (ท5.1 ม.1/3)
 - ก. เพื่อให้ผู้คนจดจำข้อคิดที่ดีงามและนำไปปฏิบัติเพื่อให้เกิดผล
 - ข. เพื่อชำระสำนวนเก่าของโคลงโลกนิติให้มีความไพเราะยิ่งขึ้น
 - ค. เพื่อให้ประชาชนศรัทธาในคัมภีร์พระธรรมบท
 - ง. เพื่อให้ผู้คนเห็นถึงความเก่งกาจของกวี
5. คำคู่ใดมีความหมายเหมือนกันหรือใกล้เคียงกัน (ท5.1 ม.1/1)
 - ก. มี - ยาก
 - ข. ชเล - คนนา
 - ค. พสุธา - ศิขรา
 - ง. ไผ่ - หยั่น

6. "รู้น้อยกว่ารู้มาก เริงใจ
 กลกบเกิดอยู่ใน สระจ้อย
 ไปเห็นขเลไกล กลางสมุทร
 ชมว่าน้ำบ่อน้อย มากล้าลึกเหลือ"
- โคลงบทดังกล่าวมีความหมายตรงกับสำนวนใด (ท5.1 ม.1/2)
- ก. กบในกะลาครอบ ข. กบเลือกนาย
 ค. นกน้อยทำรังแต่พอตัว ง. คมในฝัก

7. โคลงบทใดต่อไปนี้สอนเรื่องความกตัญญู (ท5.1 ม.1/2)

- ก. พระสมุทรสุดลึกกลับ คณนา
 สายดิ่งทิ้งทอดมา หยั่งได้
 เขาสูงอาจวัดวา กำหนด
 จิตมนุษย์นี้ไซ้ไร ยากแท้หยั่งถึง
- ข. ออย่าโทษไทท้าวท่วย เทวา
 ออย่าโทษสถานฎฎา ย่านกว้าง
 ออย่าโทษหมู่วงศ์ มิตรญาติ
 โทษแต่กรรมเองสร้าง ส่งให้เป็นเอง
- ค. ก้านบัวบอกลิเกต้น ชลธาร
 มารยาทสอสนดาน ชาติเชื้อ
 ใจดฉลาดเพราะคำชาน ควรทราบ
 หย่อมหญ้าเหี่ยวแห้งเร็ว บอกร้ายแสดงดิน
- ง. คุณแม่หนาหนักเพียง พสุธา
 คุณบิดรดุจอา- กาศกว้าง
 คุณที่ฟางศิขรา เมรุมาศ
 คุณพระอาจารย์อ้าง อาจสู้อาคร

8. "หมดไปที่ละน้อย, ลึกหรือ" จากความหมายดังกล่าวหมายถึงคำใด (ท5.1 ม.1/1)

- ก. ขรั ข. กร่อน ค. คณนา ง. ใจค

9. "มาน" มีความหมายตรงกับข้อใด (ท5.1 ม.1/1)

- ก. เหมือน ข. รกร้าง ค. ตาย ง. มี

10. โคควายวายชีฟได้ เขาหน้ง
 เป็นสิ่งเป็นอันยัง อยู่ไซร์
 คนเด็ดดับสูญสัง ขารร่าง
 เป็นชื่อเป็นเสียงได้ แต่ร้ายกับดี

โคลงบทดังกล่าว ระบุความได้ตรงกับข้อใด (ท5.1 ม.1/2)

- ก. โคควายเป็นสัตว์ที่มีค่าสามารถสร้างชื่อเสียงให้แก่ผู้เลี้ยงได้
 ข. เมื่อมนุษย์ตายไปสิ่งที่ยังหลงเหลืออยู่คือชื่อเสียง
 ค. เกิดเป็นคนสิ่งที่จะทิ้งไว้เบื้องหลังความตายให้คนกล่าวถึงก็คือความดีหรือความชั่วเท่านั้น
 ง. สังขารมนุษย์เป็นสิ่งไม่เที่ยงดังนั้นต้องหมั่นสร้างชื่อเสียงให้ตนเอง

11. โคลงบทใดไม่ได้สอนเรื่องการประมาณตน (ท5.1 ม.1/2)

- ก. อย่าเอ้อมเด็ดดอกฟ้า มาถนอม
 สูงสุดมือมักตรอม ออกใช้
 เด็ดแต่ดอกพยอม ยามยาก ชมนา
 สูงก็สอยด้วยไม้ อาจเอ้อมเอาถึง
 ข. นกน้อยขนน้อยแต่ พอดัว
 รั้งแต่จุมเียผัว อยู่ได้
 มักใหญ่ยอมคนหวั่ว ไฟเผา
 ทำแต่พอดัวไซร์ อย่าให้คนหยัน
 ค. เห็นท่านมีอย่าเคลิ้ม ใจตาม
 เรายากหากใจงาม อย่าคร้าน
 อุตสาห์พยายาม การกิจ
 เอาเยี่ยงอย่างเพื่อนบ้าน อย่าห้อทำกิน
 ง. ก้านบัวบอกลิกตั้น ชลธาร
 มารยาทสอสนดาน ชาติเชื้อ
 โฉดฉลาดเพราะคำขาน ควรทราบ
 หย่อมหญ้าเหี่ยวแห้งเรือ บอกร้ายแสดงดิน

12. เพื่อนกิน สิ้นทรัพย์แล้ว แห่งหนี่
 หาง่าย หลายหมื่นมี มากได้
 เพื่อนตาย ถ้ายแทนซี- วาอาตม์
 หากยาก ฝากผีไว้ ยากแท้จักหา

โคลงบทนี้มีความดีเด่นทางด้านวรรณศิลป์อย่างไร (ท5.1 ม.1/3)

ก. สอนให้ตระหนักในมิตรภาพของเพื่อน ข. ให้ข้อคิดที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง
 ค. การใช้สัมผัสในและโคลงกระทู้ ง. มีคุณค่าทางด้านเนื้อหาที่ชัดเจน

13. ก้านบัวบอกกลีตั้น ชลธาร
 มารยาทสอสันดาน ชาติเชื้อ
 ใจดฉลาดเพราะคำชาน ควรทราบ
 หย่อมหญ้าเหี่ยวแห้งเรื้อ บอกร้ายแสดงดิน

คำประพันธ์ดังกล่าว ตรงกับสำนวนใด (ท5.1 ม.1/2)

ก. บัวไม่ให้ช้ำ น้ำไม่ให้ขุ่น ข. ปากหวานกันเปรี้ยว
 ค. เดิมตามผู้ใหญ่หมาไม่กัด ง. สำเนียงส่อภาษา กิริยาส่อสกุล

14. โคลงบทใดมีการประพันธ์แบบ "การซ้ำคำ" (ท5.1 ม.1/3)

ก. อ่อนหวานมานมิตรล้น เหลือหลาย
 หยาบบ่มีเกลอกราย เกลื่อนไกล
 ดุจดวงศศิฉาย ดาวดาษ ประดับนา
 สุริยส่องดาราไว้ เมื่อร้อนแรงแสง
 ข. สนิมเหล็กเกิดแต่เนื้อ ในตน
 กินกัดเนื้อเหล็กจน กร่อนขร้า
 บาปเกิดแก่ตนคน เป็นบาป
 บาปยอมทำโทษซ้ำ ใส่ผู้บาปเอง
 ค. น้ำใสใส่งตุ้มตั้ง เต็มดี
 น้ำอบอำอินทรีย์ อย่าผร้อง
 น้ำปูนใสเต้ามี อย่าขาด
 น้ำจิตอย่าให้ช้อง ชดน้ำใจใคร

ง. ความรู้คู่ยิ่งล้ำ สิ้นทรัพย์
 คิดค่าควรเมื่อนับ ยิ่งไธรั
 เพราะเหตุจักอยู่กับ กายอาต มาณา
 ไจระจักเบี่ยนบ่ได้ เร่งรู้เรียนเอา

15. รักกันอยู่ขอบฟ้า เขาเขียว
 เสมออยู่หอแห่งเดียว ร่วมห้อง
 ชั่งกัน บ่ แลเหลียว ตาต่อ กันนา
 เหมือนขอบฟ้ามาบ้อง ป่าไม้มาบึง

คำประพันธ์ดังกล่าวปรากฏในทวารวาทพจน์ใด (ท5.1 ม.1/3)

ก. อุปมา ข. อุปลักษณะ
 ค. สัทพจน์ ง. อติพจน์

16. คุณแม่หนาหนักเพียง พสุธา
 คุณบิดรดุจอา - กาศกว้าง
 คุณพี่ฟ่างศิขรา เมรุมาศ
 คุณพระอาจารย์อ้าง อาจสู้อาคร

โคลงบทนี้ใช้ภาพพจน์ตามข้อใด (ท5.1 ม.1/3)

ก. อุปมา ข. อุปลักษณะ
 ค. นามนัย ง. สัทพจน์

17. ข้อใดมีความหมายเช่นเดียวกับคำว่า "สาคร" (ท5.1 ม.1/1)

ก. ชลธาร ข. ศิขริน
 ค. พสุธา ง. โปยม

18. ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้องเกี่ยวกับโคลงสี่สุภาพ (ท5.1 ม.1/1)

ก. โคลงสี่สุภาพ 1 บทมี 4 บาท
 ข. วรรณยุกต์เอกบังคับสามารถใช้คำตายแทนได้
 ค. วรรณยุกต์โทสามารถใช้คำเอกโทหรือคำตายแทนได้
 ง. โคลงสี่สุภาพ 1 บท บังคับวรรณยุกต์เอก 7 แห่ง โท 4 แห่ง

19. โคลงสี่สุภาพหนึ่งบทบังคับคำเอกคำโทจำนวนเท่าใด (ท5.1 ม.1/1)

- | | |
|-------------------|---------------------|
| ก. คำเอก 7 คำโท 4 | ข. คำเอก 7 คำโท 5 |
| ค. คำเอก 8 คำโท 3 | ง. ไม่บังคับจำนวนคำ |

20. โคลงบทใดไม่มีคำโทโทษปรากฏอยู่ (ท5.1 ม.1/1)

- | | |
|--------------------------|-----------------|
| ก. โครจกผูกโลกแม่ | รัดรีง |
| เหล็กเท่าลำตาลตริง | ไปหมั้น |
| มนต์ยาผูกน่านหึ่ง | หายเสื่อม |
| ผูกเพื่อไมตรีนั้น | แน่นเท้าวรันทาย |
| ข. สนิมเหล็กเกิดแต่เนื้อ | โนตน |
| กินกัดเนื้อเหล็กจน | กร่อนขร้ำ |
| บาปเกิดแก่ตนคน | เป็นบาป |
| บาปยอมทำโทษซ้ำ | ใส่ผู้บาปเอ |
| ค. น้ำใช้ใส่ตุ้มตั้ง | เต็มดี |
| น้ำอบอาอินทรีย์ | อย่าผร้อง |
| น้ำปูนใส่เต้ามี | อย่าขาด |
| น้ำจิตอย่าให้ซ้อง | ชดน้ำใจใคร |
| ง. มิตรพาลอย่าคบให้ | สนิทนัก |
| พาลไซ้มิตรอย่ามัก | กล่าวไกล |
| ครั้นคราวเคียดคุมชัก | เอาโทษ ใส่นา |
| รู้เหตุสิ่งใดไซ้ | ส่อสิ้นกลางสนาม |

21. เพื่อนกิน สิ้นทรัพย์แล้ว

- | | |
|----------------------|-------------|
| หาง่าย หลายหมื่นมี | แพงหนี |
| เพื่อนตาย ถ้ายแทนซี- | มากได้ |
| หากยาก ฝากผีไซ้ | วาอาตม์ |
| | ยากแท้จักหา |

คำประพันธ์ดังกล่าวมีการใช้คำตายแทนคำเอกก็คำ (ท5.1 ม.1/1)

- | | |
|---------|---------|
| ก. 3 คำ | ข. 4 คำ |
| ค. 5 คำ | ง. 6 คำ |

22. ข้อใดมีรูปวรรณยุกต์ถูกต้องตามข้อบังคับของบาทที่ 4 ของโคลงสี่สุภาพ (ท5.1 ม.1/1)

- | | | | |
|---------------------|-----------------|--------------------|-------------|
| ก. มารยาทอ่อนสันดาน | ชาติเชื้อ | ข. กลกบเกิดอยู่ใน | สระจ้อย |
| ค. ดุจดวงศศิฉาย | ดาวดาศ ประดับนา | ง. หากยาก ผากผีไซ้ | ยากแท้จักหา |

23. โคลงสี่สุภาพสามารถเติมคำสร้อยได้ในตำแหน่งใด (ท5.1 ม.1/1)

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| ก. บาทที่ 1 และ บาทที่ 2 | ข. บาทที่ 1 และ บาทที่ 3 |
| ค. บาทที่ 2 และ บาทที่ 3 | ง. บาทที่ 3 และ บาทที่ 4 |

24. จงเติมคำในช่องว่างของโคลงต่อไปนี้ให้ถูกต้องตามฉันทลักษณ์ (ท5.1 ม.1/1)

ให้ท่านท่านจักให้	ตอบสนอง
นบท่านท่านจักปอง
รักท่านท่านควรครอง	ความรัก เรานา
สามสิ่งนี้เว้นไว้	แต่ผู้ทรชน
ก. ไปมี	ข. นอบไหว
ค. สสนองตอบ	ง. จิตมั่น

25. ข้อใดไม่ปรากฏโวหารภาพพจน์แบบอุปมา (ท5.1 ม.1/3)

- | | |
|--------------------------|-----------------|
| ก. เห็นท่านมืออย่าเคลิ้ม | ใจตาม |
| เรายากหากใจงาม | อย่าคร้าน |
| อุตสาห์พยายาม | การกิจ |
| เอาเยี่ยงอย่างเพื่อนบ้าน | อย่าท้อทำกิน |
| ข. คุณแม่หนักหนาเพียง | พสุธา |
| คุณบิดรดุจอา- | ภาคกว้าง |
| คุณพี่ฟางศิขรา | เมรุมาศ |
| คุณพระอาจารย์อ้าง | อาจสู้อาคร |
| ค. อ่อนหวานมานมิตรสัน | เหลือหลาย |
| หยาบบมีเกลอกราย | เกลื่อนใกล้ |
| ดุจดวงศศิฉาย ดาวดาศ | ประดับนา |
| สุริยาส่องดาราไว้ | เพื่อรอันแรงแสง |

ง. ผลเดือนเมื่อสุกไซ้	มีพรรณ
ภายนอกแดงดูฉ่ำ	ขาดบ้าย
ภายในย้อมแมลงวัน	หนอนบ่อน
จุดดั่งคนใจร้าย	นอกนั้นดูงาม

26. โคลงบทดังกล่าว กวีกล่าวว่สิ่งใดสำคัญที่สุด (ท5.1 ม.1/2)

เสียสินสงวนศักดิ์ไว้	วงศ์หงส์
เสียศักดิ์สู่ประสงค์	สิ่งรู้
เสียรู้เร่งดำรงความสัตย์	ไฉน
เสียสัตย์อย่าเสียผู้	ชีพม้วยมรณา
ก. มิตรภาพ	ข. ความสัตย์
ค. เกียรติศักดิ์ศรี	ง. ความรู้

27. ข้อใดมีคำที่จะเติมในโคลงต่อไปนี้ได้ถูกต้องสมบูรณ์ที่สุด (ท5.1 ม.1/1)

รักกันอยู่ขอบฟ้า
เสมออยู่หอแห่งเดียว	ร่วมห้อง
ซังกันบ่.....	ตาต่อ กันนา
เหมือนขอบฟ้ามาบ้อง	ป่าไม้มาบัง
ก. แสนไกล,ยิ่งใหญ่	ข. เขาเขียว,แลเหลียว
ค. แห่งเดียว,ยุ่งเกี่ยว	ง. สีคราม,หายห่าง

28. คุณแม่หนักหนาเพียง	พสุธา
คุณบิดรดุอา-	กาศกว้าง
คุณพี่ฟางศิขรา	เมรุมาศ
คุณพระอาจารย์อ้าง	อาจสู้อาคร

จากโคลงดังกล่าว คำใดไม่ได้มีความหมายเปรียบเทียบ (ท5.1 ม.1/2)

ก. เพียง	ข. ดุจ
ค. ฟาง	ง. เมรุมาศ

29. อ่อนหวานมานมิตร์ล้น เหลือหลาย
 หยาบบ่มีเกลอกราย เกลื้อนโกล
 ดุจดวงศศิฉาย ดาวดาษ ประดับนา
 สุรียาส่องดาราไร่ เพ็อร้อนแรงแสง
- โคลงบทดังกล่าว สอนในเรื่องใด (ท5.1 ม.1/4)
- ก. สอนให้เป็นคนมีวาจาอ่อนหวาน ข. สอนให้เป็นคนมีน้ำใจไมตรี
 ค. สอนให้คบเพื่อนดี ง. สอนให้รู้จักการให้อภัย

30. อ่อนหวานมานมิตร์ล้น เหลือหลาย
 หยาบบ่มีเกลอกราย เกลื้อนโกล
 ดุจดวงศศิฉาย ดาวดาษ ประดับนา
 สุรียาส่องดาราไร่ เพ็อร้อนแรงแสง
- จากคำประพันธ์ดังกล่าวใครสามารถนำข้อคิดที่ได้ไปประยุกต์ใช้ได้เหมาะสม (ท5.1 ม.1/4)
- ก. อลันมักพูดจาแบบขวานผ่าซากกับผู้อื่นอยู่เสมอ
 ข. อลินพูดเสียงดังชัดเจนเวลาครูให้ตอบคำถาม
 ค. สายฟ้ามีเพื่อนเยอะเพราะเป็นคนพูดจาสุภาพน่าฟัง
 ง. พายุมีมักจะเจียบเสมอเวลาเพื่อนคุยกัน

เฉลยแบบทดสอบแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนเรื่องโคลงโลกนิติ
วิชาภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

1.ค	16.ก
2.ข	17.ง
3.ค	18.ค
4.ก	19.ก
5.ง	20.ง
6.ก	21.ค
7.ง	22.ง
8.ข	23.ข
9.ง	24.ข
10.ค	25.ก
11.ง	26.ข
12.ค	27.ข
13.ง	28.ง
14.ค	29.ก
15.ก	30.ค

เฉลยแบบทดสอบแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนเรื่องโคลงโลกนิติ
วิชาภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

1.ค	16.ก
2.ข	17.ง
3.ค	18.ค
4.ก	19.ก
5.ง	20.ง
6.ก	21.ค
7.ง	22.ง
8.ข	23.ข
9.ง	24.ข
10.ค	25.ก
11.ง	26.ข
12.ค	27.ข
13.ง	28.ง
14.ค	29.ก
15.ก	30.ค

7. โคลงสี่สุภาพหนึ่งบทประกอบด้วยคำเอกและคำโทเท่าใด

ก. คำเอก 5 คำโท 4

ข. คำเอก 6 คำโท 4

ค. คำเอก 7 คำโท 4

ง. คำเอก 8 คำโท 4

8. โคลงสี่สุภาพกำหนดให้บทหนึ่งมีกี่บาท

ก. 2 บาท

ข. 4 บาท

ค. 6 บาท

ง. 8 บาท

9. สนิมเหล็กเกิดแต่เนื้อ ในตน
 กินกัดเนื้อเหล็กจน กร่อนขร้า
 บาบเกิดแก่ตนคน เป็นบาป
 บาบยอมทำโทษซ้ำ ใส่ผู้บาปเอง

จากคำประพันธ์ดังกล่าว คำใดคือโทโทษ

ก. แต่

ข. ย่อม

ค. เนื้อ

ง. ขร้า

10. รู้น้อยกว่ามากรู้ เริงใจ
 กลกบเกิดอยู่ใน สระจ้อย
 ไปเห็นชลไหล กลางสมุทร
 ชมว่าน้ำบ่อน้อย มากล้ำลึกเหลือ

จากคำประพันธ์ดังกล่าว คำใดใช้แทนตำแหน่งเอก

ก. มาก

ข. จ้อย

ค. บ่อ

ง. ลึก

แบบทดสอบระหว่างเรียนเรื่องโคลงนิติ 3
วิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. ใครคือผู้ชำระโคลงโลกนิติ

ก. สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาเดชาดิศร	ข. พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าฯ
ค. พระมหาศักดิ์มนตรี	ง. สนั่น เทพหัสดิน ณ อยุธยา

2. โคลงโลกนิติมีความหมายว่าอย่างไร

ก. ระเบียบแบบแผนแห่งโลก	ข. หลักธรรมอันมีคุณค่า
ค. คำสอนที่ควรปฏิบัติ	ง. หลักในการดำรงชีวิต

3. โคลงโลกนิติมุ่งเน้นในการสอนเรื่องใด

ก. หลักในการเลือกคบคน	ข. หลักในการใฝ่เรียนรู้
ค. หลักในการออมเงิน	ง. หลักในการปฏิบัติตนในชีวิตประจำวัน

4. โคลงโลกนิติฉบับที่นักเรียนเรียนไม่ได้กล่าวถึงสิ่งใด

ก. ความพอประมาณ	ข. การแสวงหาทรัพย์
ค. ความกตัญญู	ง. การพูดจา

5. คำสอนในเรื่อง โคลงโลกนิติ มีประโยชน์ต่อใครมากที่สุด

ก. นักเรียน	ข. คนวัยทำงาน
ค. คนที่นำไปเผยแพร่	ง. คนที่นำไปปฏิบัติ

6. โคลงบาทใดเป็นใจความสำคัญของบทประพันธ์ดังกล่าว

ก. ห้ามเพลิงไว้อย่าให้ มีควัน	ข. ห้ามสุริยแสงจันทร์ ส่องไซรั
ค. ห้ามอายุให้หัน คืบเล่า	ง. ห้ามดั่งนี้ไว้ได้ จึงห้ามนินทา

7. ข้อใดไม่ได้มีลักษณะของโคลงสี่สุภาพ

ก. ภูเขาเหลือแหล่ล้วน คีลา	ข. เว้นวิจารณ์ว่างเว้น สดับฟัง
ค. โคลงเขยโคลงโลกนิติ ที่พิชิตจิตใจใครทั่วถิ่น	ง. พระสมุทรสุดลึกลั่น คณนา

8. โคลงโลกนิติหลังชำระแล้วบันทึกไว้ที่ใด

ก. จารึกในวัด

ค. พระไตรปิฎก

ข. สมุดไทย

ง. คัมภีร์โบราณของไทย

9. โคลงโลกนิติเป็นคำสอนที่เกี่ยวกับเรื่องใด

ก. ให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ไทย

ค. ให้แนวทางในการสร้างฐานะ

ข. ให้แนวคิดในการมีคู่

ง. ให้ข้อคิดเตือนใจ

10. คำประพันธ์ใดไม่เกี่ยวข้องกับโคลงโลกนิติ

ก. โคควายวายชีฟ้าได้ เขาหน้ง

ค. เพื่อนกิน สิ้นทรัพย์แล้ว แหนงหนี

ข. ลมลอยคอยเป่าให้ เย็นกาย

ง. อ่อนหวานมานมิตรล้น เหลือหลาย

แบบทดสอบระหว่างเรียนเรื่องโคลงนิติ 4
วิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. กลางสนาม มีความหมายตามข้อใด
ก. ในที่ชุมนุม ข. มีขนาด ค. สร้างรั้ง ง. ชับไล่
2. ชำร่า มีความหมายตามข้อใด
ก. รำรวย ข. ทะเล ค. เก่ามาก ง. เปรียบได้กับ
3. มี มีความหมายตามข้อใด
ก. ยากจน ข. รำรวย ค. เก่ามาก ง. โง่งเงลา
4. ข้อใดมีความหมายว่ายอดเขา
ก. ศิขรา ข. คณนา ค. ชเล ง. พสุธา
5. ร่างกาย และจิตใจ คือความหมายของคำใด
ก. ชเล ข. ขนน้อย ค. เคียด ง. อินทรีย์
6. ข้อใดไม่ได้หมายถึงน้ำ
ก. ชลธาร ข. ลากร ค. อัมพร ง. ชเล
7. ข้อใดไม่มีความหมายเชิงเปรียบเทียบ
ก. กล ข. ถึง ค. พ่าง ง. เยี่ยง
8. ฝรั่ง มีความหมายตามข้อใด
ก. ลดลง ข. ร้าง ค. เยาะเย้ย ง. ตายแทนได้
9. ภาชนะที่ใส่ปูน รูปทรงกระบอก คือข้อใด
ก. รังแตง ข. มาน ค. เพ็ด ง. เต้า
10. หยัน มีความหมายตามข้อใด
ก. ลดลง ข. เย้ย , เยาะ ค. เยาะเย้ย ง. ชับไล่

แบบทดสอบระหว่างเรียนเรื่องโคลงนิติ 5
วิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. เครื่องมือวัดระยะความลึกหรือระยะทางตรงจากบนลงล่าง คือข้อใด
ก. คณนา ข. สายดิ่ง ค. ชล ง. ไพ
2. เวียไว้ในกรรณ มีความหมายตามข้อใด
ก. บันเทิงใจ ข. ที่อยู่พระอินทร์ ค. ตายแทนได้ ง. เครื่องประดับหู
3. ข้อใดมีความหมายว่าเพื่อนรักหรือเพื่อนสนิท
ก. เกลธ ข. กล ค. โจด ง. ดารา
4. ทำให้ขาดออก คือความหมายของคำใด
ก. เยาะเย้ย ข. มีทั่วไป ค. ไม่ ง. เด็ด
5. โกรธ, เคือง คือความหมายของคำใด
ก. ไป ข. เคียด ค. ไพ ง. หยั่น
6. ภูเขากลางจักรวาล มียอดเป็นที่ตั้งของสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ของพระอินทร์ คือข้อใด
ก. พสุธา ข. ศิขรา ค. เมรุมาศ ง. ชลธาร
7. พสุธา มีความหมายตามข้อใด
ก. แม่น้ำ ข. อากาศ ค. ป่าไม้ ง. แผ่นดิน
8. ความเพียร, ความพยายาม คือความหมายของข้อใด
ก. เพ็ด ข. วิริยะ ค. หยั่น ง. ไป
9. มากมาย, เกลื่อนกลาด, มีทั่วไป, เต็มไปหมด คือความหมายของข้อใด
ก. ดาษ ข. ศศิ ค. ครรโลง ง. กล
10. ถวายแทนชี-วาอาตม์ มีความหมายตามข้อใด
ก. เพราะว่า ข. ตายแทนได้ ค. มีขนาด ง. เก่ามาก

แบบทดสอบระหว่างเรียนเรื่องโคลงนิติ 7
วิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. โคควายวายชีพได้ เขาหนิง
เป็นลิ่งเป็นอันยัง อยู่ไซรั
คนเด็ดดับสูญสัง ขาร่าง
เป็นชื่อเป็นเสียงได้ แต่ร้ายกับดี

สอนเกี่ยวกับเรื่องใด

- ก. การทำความดี ข. การประหยัด ค. การพูดจา ง. การค้าขาย

2. นกน้อยขนน้อยแต่ พอตัว
รังต่างจุมเมี้ยว อยู่ได้
มักใหญ่ยอมคนหัว ไพเศษ
ทำแต่พอตัวไซรั อย่าให้คนหยัน

สอนเกี่ยวกับเรื่องใด

- ก. การทำความดี ข. การรู้จักคบเพื่อน ค. การประมาณตน ง. ให้ทำตามใจตน

3. กำนับวอกเล็กตื่น ชลธาร
มารยาทสอสันดาน ชาติเชื้อ
โอดฉลาดเพราะคำขาน ควรทราบ
หย่อมหญ้าเหี่ยวแห้งเรือ บอกร้ายแสดงดิน

สอนเกี่ยวกับเรื่องใด

- ก. สอนให้กตัญญู ข. สอนให้รู้จักพิจารณา
ค. สอนให้มีวาจาอ่อนหวาน ง. สอนให้ตามอย่างผู้อื่น

4. สนิมเหล็กเกิดแต่เนื้อ ไนตน
กินกัดเนื้อเหล็กจน กร่อนขร้ำ
บาปเกิดแก่ตนคน เป็นบาป
บาปยอมทำโทษซ้ำ ไล่ผู้บาปเอง

สอนเกี่ยวกับเรื่องใด

ก. การเลือกคบคน ข. การมีสัมมาคารวะ ค. ความกตัญญู ง. การทำความดี

5. มิตรพาลอย่าคบให้ สนิทนัก
พาลไซ้มิตรอย่ามัก กล่าวไถ่
ครั้นคราวเคียดคุมขัก เอาโทษใส่ना
รู้เหตุสิ่งใดไซ้ไร ส่อสิ้นกลางสนาม

สอนเกี่ยวกับเรื่องใด

ก. การเลือกคบคน ข. การรู้จักคบเพื่อน ค. ความกตัญญู ง. การทำความดี

6. คุณแม่หนาหนักเพียง พสุธา
คุณบิดรดุจอา- กาศกว้าง
คุณพี่ฟางศิขรา เมรุมาศ
คุณพระอาจารย์อ้อ่าง อาจู้สาคร

สอนเกี่ยวกับเรื่องใด

ก. การเลือกคบคน ข. การรู้จักคบเพื่อน ค. ความกตัญญู ง. การทำความดี

7. อ่อนหวานมานมิตรล้น เหลือหลาย
หยาบบมีเกลอกราย เกสื่อนไถ่
ดุจดวงศศิฉาย ดาวดาษ ประดับนา
สุริยส่องดาราไร เมื่อร้อนแรงแสง

สอนเกี่ยวกับเรื่องใด

ก. สอนไม่ให้ทำตามอย่างผู้อื่น ข. สอนให้มีความกตัญญู
ค. สอนเรื่องการเลือกคบเพื่อน ง. สอนเรื่องการมีวาจาอ่อนหวาน

8. รู้น้อยกว่ามากรู้ เริงใจ
กลกบเกิดอยู่ใน สระจ้อย
ไปเห็นขเลไถล กลางสมุทร
ชมว่าน้ำบ่อน้อย มากล้าลึกเหลือ

ตรงกับสำนวนใด

ก. กบในกะลา ข. กบเลือกนาย ค. คางคกขึ้นวอ ง. กบเกิดได้บัวบาน

9. น้ำใช้ใส่ตุ้มตั้ง เต็มดี
 น้ำอบอำอินทรีย์ อย่าฝรั่ง
 น้ำปูนใสเต้ามี อย่าขาด
 น้ำจิตอย่าให้ชุ้ง ชดน้ำใจใคร
- สอนให้เป็นคนที่ดีควรมีสิ่งใดอยู่เสมอ
- ก. น้ำใจ ข. ความดี ค. ความกตัญญู ง. วาทศิลป์
10. เพื่อนกิน ลิ่นทรัพย์แล้ว แห้งหนี
 หาง่าย หลายหมื่นมี มากได้
 เพื่อนตาย ถ้ายแทนชี- วาอาตม์
 หากยาก ฝากผีไว้ ยากแท้จักหา
- มีใจความสำคัญเกี่ยวกับเรื่องใด
- ก. ครอบครัว ข. คนรัก ค. เพื่อน ง. ศัตรู

แบบทดสอบระหว่างเรียนเรื่องโคลงนิติ 8
วิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. รักกันอยู่ขอบฟ้า เขาเขียว
 เสมออยู่หอแห่งเดียว ร่วมห้อง
 ชิ่งกันบ่แลเหลียว ตาต่อ กันนา
 เหมือนขอบฟ้ามาบ้อง ป่าไม้มาบัง

มีวรรณศิลป์ตรงกับข้อใด

- ก. ใช้คู่เปรียบตรงข้าม ข. ใช้คำที่เข้าใจง่าย ค. เล่นคำซ้ำ ง. ลักษณะโคลงกระทู้

2. รู้น้อยกว่ามากรู้ เริงใจ
 กลกบเกิดอยู่ใน สระจ้อย
 ไปเห็นขเลไกล กลางสมุทร
 ชมว่าน้ำบ่อน้อย มากล้าลึกเหลือ

มีวรรณศิลป์ตรงกับข้อใด

- ก. ใช้คู่เปรียบตรงข้าม ข. ใช้คำที่เข้าใจง่าย ค. เล่นคำซ้ำ ง. ลักษณะโคลงกระทู้

3. น้ำใช้ใส่ตุ่มตั้ง เต็มดี
 น้ำอบอำอินทรีย์ อย่าผร้อง
 น้ำปุ่นใสเต็มมี อย่าขาด
 น้ำจิตอย่าให้ช้อง ชัดน้ำใจใคร

มีวรรณศิลป์ตรงกับข้อใด

- ก. ใช้คู่เปรียบตรงข้าม ข. ใช้คำที่เข้าใจง่าย ค. เล่นคำซ้ำ ง. ลักษณะโคลงกระทู้

4. เพื่อนกิน สิ้นทรัพย์แล้ว แหนงหนี
 หาง่าย หลายหมื่นมี มากได้
 เพื่อนตาย ถ้ายแทนชี- วาอาตม
 หากยาก ฝากผีไว้ ยากแท้จักหา

มีวรรณศิลป์ตรงกับข้อใด

- ก. ใช้คู่เปรียบตรงข้าม ข. ใช้คำที่เข้าใจง่าย ค. เล่นคำซ้ำ ง. ลักษณะโคลงกระทู้

5. พระสมุทรสุดลี้กลั่น คณนา
 สายดิ่งทิ้งทอดมา หยั่งได้
 เขาสูงอาจวัดวา กำหนด
 จิตมนุษย์นี้ไฉไร ยากแท้หยั่งถึง
- จากคำประพันธ์ ข้อใดคือสัมผัสนอก
- ก. นา – มา ข. ลั่น – คณ ค.หนด – จิต ง. ยาก – หยั่ง
6. คุณแม่หนาหนักเพียง พสุธา
 คุณบิดรดุจอา- กาศกว้าง
 คุณพี่ฟางศิขรา เมรุมาศ
 คุณพระอาจารย์อ้าง อาจสู้อาคร
- ปรากฏโวหารภาพพจน์แบบใด
- ก. อติพจน์ ข. อวพจน์ ค. สัทพจน์ ง. บุคคลวัต
7. อ่อนหวานมานมิตรลั่น เหลือหลาย
 หยาบบ่มีเกลอกราย เกลื่อนไกล
 ดุจดวงศศิฉาย ดาวดาษ ประดับนา
 สุริยส่องดาราไว้ เมื่อร้อนแรงแสง
- ปรากฏโวหารภาพพจน์แบบใด
- ก. อุปมา ข. อุปลักษณะ ค. บุคลาธิษฐาน ง. อติพจน์
8. โคควายวายชีฟได้ เขาหนิง
 เป็นสิ่งเป็นอันยัง อยู่ไฉไร
 คนเด็ดดับสูญสัง ขาร่าง
 เป็นชื่อเป็นเสียงได้ แต่ร้ายกับดี
- ปรากฏโวหารภาพพจน์แบบใด
- ก. บุคคลวัต ข. สัทพจน์ ค. อุปลักษณะ ง. ปฏิพากย์

9. ข้อใดปรากฏการซ้ำคำ

ก. พระสมุทรมุขสุดลี้กลั่น	คณนา
สายดั่งทิ้งทอดมา	หยั่งได้
เขาสูงอาจวัดวา	กำหนด
จิตมนุษย์นี้ไซ้ไร	ยากแท้หยั่งถึง
ข. อ่อนหวานมานมิตรล้น	เหลือหลาย
หยาบบมีเกลอกราย	เกลื่อนไกล
ดูดวงศศิฉาย	ดาวดาษ ประดับนา
สุริยส่องดาราไร	เมื่อร้อนแรงแสง
ค. น้ำใสใส่งดั่ง	เต็มดี
น้ำอบอำอินทรีย์	อย่าผ่อง
น้ำปุนใสเต็ม	อย่าขาด
น้ำจิตอย่าให้ข้อง	ขัดน้ำใจใคร
ง. สนิมเหล็กเกิดแต่เนื้อ	โนตน
กินกัดเนื้อเหล็กจน	กร่อนขร้ำ
บาปเกิดแก่ตนคน	เป็นบาป
บาปยอมทำโทษซ้ำ	ใส่ผู้บาปเอง

10. ข้อใดมีคำโทโทษ

ก. สนิมเหล็กเกิดแต่เนื้อ	โนตน
กินกัดเนื้อเหล็กจน	กร่อนขร้ำ
ข. นกน้อยขนน้อยแต่	พอดัว
รังต่างจุมเมียว	อยู่ได้
ค. เห็นท่านมืออย่าเคลิ้ม	ใจตาม
เราอยากหากใจงาม	อย่าคร้าน
ง. สนิมเหล็กเกิดแต่เนื้อ	โนตน
กินกัดเนื้อเหล็กจน	กร่อนขร้ำ

6. พระสมุทรสุดลึกลั่น คณนา
 สายดิ่งทิ้งทอดมา หยั่งได้
 เขาสูงอาจวัดวา กำหนด
 จิตมนุษย์นี้ไซ้ไร ยากแท้หยั่งถึง

คำประพันธ์ดังกล่าวให้ข้อคิดเกี่ยวกับเรื่องใด

- ก. จิตใจมนุษย์เป็นสิ่งที่แสดงถึงความอารี ข. จิตใจมนุษย์ยากแท้หยั่งถึง
 ค. จิตใจมนุษย์มีทั้งดีและไม่ดีปนกันไป ง. จิตใจมนุษย์เป็นสิ่งที่รับรู้ได้ด้วยใจ

7. สนิมเหล็กเกิดแต่เนื้อ ในตน
 กินกัดเนื้อเหล็กจน กร่อนขร้า
 บาปเกิดแก่ตนคน เป็นบาป
 บาปย่อมทำโทษซ้ำ ใส่ผู้บาปเอง

คำประพันธ์ดังกล่าวให้ข้อคิดเกี่ยวกับเรื่องใด

- ก. เคารพเจ้ากรรมชด ข. รำไม่ดีโทษปี่โทษกลอง ค. บาปบุญคุณน้า ง. ทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่ว

8. โศควายวายชีพได้ เขาหน้ง
 เป็นสิ่งเป็นอันยัง อยู่ไซ้ไร
 คนเด็ดดับสูญสัง ขารว่าง
 เป็นชื่อเป็นเสียงได้ แต่ร้ายกับดี

คำประพันธ์ดังกล่าวให้ข้อคิดเกี่ยวกับเรื่องใด

- ก. สิ่งที่เหลืออยู่หลังความตายคือร่างกาย ข. สิ่งที่เหลืออยู่หลังความตายคือเขาหน้ง
 ค. สิ่งที่เหลืออยู่หลังความตายคือความดีความชั่ว ง. สิ่งที่เหลืออยู่หลังความตายคือชื่อเสียง

9. เพื่อนกิน สิ้นทรัพย์แล้ว แหนงหนี
 หางาย หลายหมื่นมี มากได้
 เพื่อนตาย ถ้ายแทนซี- วาอาตม์
 หากยาก ฝากผีไซ้ ยากแท้จักหา

ใครปฏิบัติตนได้สอดคล้องกับคำประพันธ์ดังกล่าว

- ก. บอสนช่วยเหลือเพื่อนทุกครั้งที่มีโอกาส ข. บิรมขยันทำมาหากินเพื่อสร้างฐานะ
 ค. บาสมักพูดจาไพเราะน่าฟัง ง. ปืทเล่นกีฬาเก่งทุกชนิด

10. ใครนำข้อคิดจากเรื่องโคลงโลกนิติไปใช้ได้เหมาะสมที่สุด

ก. นินำข้อคิดที่ได้ไปสอนน้องชาย

ข. นำนำข้อคิดที่ได้ไปเขียนหนังสือขาย

ค. นทนนำความรู้ที่ได้ไปเขียนส่งครู

ง. น้องนำข้อคิดที่ได้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

เฉลย แบบทดสอบระหว่างเรียนเรื่องโคลงนิติ 2

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

เฉลย แบบทดสอบระหว่างเรียนเรื่องโคลงนิติ 3

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

เฉลย แบบทดสอบระหว่างเรียนเรื่องโคลงนิติ 4

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

เฉลย แบบทดสอบระหว่างเรียนเรื่องโคลงนิติ 5

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

เฉลย แบบทดสอบระหว่างเรียนเรื่องโคลงนิติ 6

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

เฉลย แบบทดสอบระหว่างเรียนเรื่องโคลงนิติ 7

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

เฉลย แบบทดสอบระหว่างเรียนเรื่องโคลงนิติ 8

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

เฉลย แบบทดสอบระหว่างเรียนเรื่องโคลงนิติ 9

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

ภาคผนวก ข แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้		
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	รายวิชาภาษาไทย2 (ท21102)	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 สุภาษิตสอนภาษา	เรื่อง โคลงโลกนิติ	เวลา 15 ชั่วโมง
ครูผู้สอน นางสาวชลดา นันทะน้อย		วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

.....

1. สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

ท5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ม.1/1 สรุปเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน

ม.1/2 วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่านพร้อมยกเหตุผลประกอบ

ม.1/3 อธิบายคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน

ม.1/4 สรุปความรู้และข้อคิดจากการอ่านเพื่อประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

2. สาระสำคัญ

โคลงโลกนิติ เป็นวรรณกรรมประเภทคำสอน ลักษณะโคลงสุภาษิต โดยคำว่า "โลกนิติ" แปลว่าระเบียบแบบแผนแห่งโลก ซึ่งเนื้อหาภายในโคลงโลกนิติ จะมุ่งแสดงความเป็นจริงของโลกและสัจธรรมของชีวิตเพื่อให้ผู้อ่านได้รู้เท่าทันต่อโลก และเข้าใจในความเป็นไปของชีวิต พร้อมเป็นแม่แบบเพื่อให้ผู้อ่านได้ดำเนินชีวิตไปในทางที่ถูกต้องดีงามสืบต่อไป

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 ด้านความรู้

- นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับการทำแบบทดสอบก่อนเรียนเรื่องโคลงโลกนิติ
- นักเรียนมีความรู้ในเรื่อง ความเป็นมา ประวัติผู้แต่ง ลักษณะคำประพันธ์ และเนื้อเรื่องของวรรณกรรมเรื่องโคลงโลกนิติ
- นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเบื้องต้นในเนื้อหาเรื่องโคลงโลกนิติ
- นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจความหมายของคำศัพท์ในเนื้อหาเรื่องโคลงโลกนิติ
- นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจความหมายของคำศัพท์ในเนื้อหาเรื่องโคลงโลกนิติ
- นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจความหมายของคำศัพท์ในเนื้อหาเรื่องโคลงโลกนิติ
- นักเรียนสามารถใช้คำศัพท์ในเรื่องโคลงโลกนิติได้ถูกต้อง
- นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเนื้อหาเรื่องโคลงโลกนิติ

- นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในการวิเคราะห์คุณค่าเรื่องโคลงโลกนิติ
- นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ข้อคิดจากเรื่องโคลงโลกนิติ
- นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในการวิเคราะห์คุณค่าเรื่องโคลงโลกนิติ
- นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ข้อคิดจากเรื่องโคลงโลกนิติ
- นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในการวิเคราะห์คุณค่าเรื่องโคลงโลกนิติ
- นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ข้อคิดจากเรื่องโคลงโลกนิติ

3.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ

- นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบก่อนเรียนเรื่องโคลงโลกนิติ
- นักเรียนสามารถวิเคราะห์ได้ถึงคุณค่าในด้านต่างๆของวรรณกรรมเรื่องโคลงโลกนิติ
- นักเรียนสามารถวิเคราะห์เนื้อหาเบื้องต้นในเรื่องโคลงโลกนิติ
- นักเรียนสามารถใช้คำศัพท์ในเรื่องโคลงโลกนิติได้ถูกต้อง
- นักเรียนสามารถใช้คำศัพท์ในเรื่องโคลงโลกนิติได้ถูกต้อง
- นักเรียนสามารถถอดคำประพันธ์เรื่องโคลงโลกนิติได้ถูกต้อง
- นักเรียนสามารถวิเคราะห์คุณค่าจากเรื่องโคลงโลกนิติได้ถูกต้อง
- นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้ข้อคิดจากเรื่องโคลงโลกนิติได้
- นักเรียนสามารถวิเคราะห์คุณค่าจากเรื่องโคลงโลกนิติได้ถูกต้อง
- นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้ข้อคิดจากเรื่องโคลงโลกนิติได้
- นักเรียนสามารถวิเคราะห์คุณค่าจากเรื่องโคลงโลกนิติได้ถูกต้อง
- นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้ข้อคิดจากเรื่องโคลงโลกนิติได้

3.3 ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

- นักเรียนมีมารยาทในการอ่าน
- นักเรียนมีมารยาทในการเขียน
- นักเรียนมีมารยาทในการฟังการดูและการพูด

4. สมรรถนะสำคัญ

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิดวิเคราะห์
- ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้

5. การวัดและประเมิน

5.1 กำหนดน้ำหนักคะแนน

ลำดับ ที่	จุดประสงค์การเรียนรู้	น้ำหนักคะแนน
1	นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติ	10
2	นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบเรื่องโคลงโลกนิติ	10
3	นักเรียนมีมารยาทในการอ่านการเขียนการฟังการดูและการพูด	10

5.2 แบบการประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การผ่าน
นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติ	การทำแบบทดสอบเรื่องโคลงโลกนิติ	แบบทดสอบเรื่องโคลงโลกนิติ	ได้คะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70
นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบเรื่องโคลงโลกนิติ	การทำแบบทดสอบเรื่องโคลงโลกนิติ	แบบทดสอบเรื่องโคลงโลกนิติ	ได้คะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70
นักเรียนมีมารยาทในการอ่านการเขียนการฟังการดูและการพูด	สังเกตจากการเรียนการสอนในชั่วโมงเรียน	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	ได้คะแนนไม่ต่ำกว่าระดับดี

แบบประเมินใบงานเรื่อง โคลงโลกนิติ

นักเรียน ชื่อ ชั้น เลขที่

คำชี้แจง: ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรมที่สังเกต	คะแนน			
	4	3	2	1
1. เขียนได้ถูกต้องและสมบูรณ์				
2. ให้เหตุผลประกอบได้สมบูรณ์				
3. เนื้อหาครบถ้วน				
4. ตกแต่งสวยงาม				
5. มีมารยาทในการเขียน				
รวม				

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ 4 หมายถึง ถูกต้องสมบูรณ์

ระดับ 3 หมายถึง ถูกต้องสมบูรณ์แต่มีจุดบกพร่องในจุดที่ไม่สำคัญ

ระดับ 2 หมายถึง ถูกต้องมีจุดบกพร่องเป็นส่วนใหญ่

ระดับ 1 หมายถึง ไม่สามารถให้คำตอบได้ชัดเจน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
16-20	ดีมาก
11-15	ดี
6-11	ปานกลาง
0-5	ปรับปรุง

แบบประเมินการนำเสนอผลงาน

ลำดับที่	รายการประเมิน	คุณภาพการปฏิบัติ			
		4	3	2	1
1	นำเสนอเนื้อหาในผลงานได้ถูกต้อง				
2	การนำเสนอมีความน่าสนใจ				
3	ความเหมาะสมกับเวลา				
4	ความกล้าแสดงออก				
5	บุคลิกภาพ น้ำเสียงเหมาะสม				
	รวม				

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติงานสมบูรณ์ ชัดเจน	=	4	คะแนน
ปฏิบัติงานยังมีข้อบกพร่องเล็กน้อย	=	3	คะแนน
ปฏิบัติงานมีข้อบกพร่องเป็นส่วนใหญ่	=	2	คะแนน
ปฏิบัติงานมีข้อบกพร่องมาก	=	1	คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	16 - 20	ระดับคุณภาพ	ดีมาก
ช่วงคะแนน	11 - 15	ระดับคุณภาพ	ดีมาก
ช่วงคะแนน	6 - 11	ระดับคุณภาพ	ดีมาก
ช่วงคะแนน	0 - 5	ระดับคุณภาพ	ดีมาก

แบบประเมินผังมโนทัศน์

ชื่อกลุ่ม..... ชั้น.....

กิจกรรม	ระดับคุณภาพ				รวม
	ดีมาก (10-9)	ดี (8-6)	พอใช้ (5-3)	ควรปรับปรุง (2-1)	
เนื้อหา	แสดงความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา ที่ค้นคว้ามาอย่างดีมาก มีขั้นตอน ครบถ้วน มีการสรุปความคิดเห็นโดยใช้เหตุผลได้อย่างสมเหตุสมผล	แสดงความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา ที่ค้นคว้ามาอย่างดี มีขั้นตอน ครบถ้วน มีการสรุปความคิดเห็นโดยใช้เหตุผลได้อย่างสมเหตุสมผล	แสดงความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา ที่ค้นคว้าปานกลาง ขาดขั้นตอน และรายละเอียด มีการสรุปความคิดเห็น	แสดงความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา ที่ค้นคว้าปานกลาง ขาดขั้นตอน และรายละเอียด ไม่มีการสรุปความคิดเห็น	
การนำเสนอผลงาน	จัดทำแผนภาพอย่างเป็นระบบ และนำเสนอด้วยข้อมูลที่ถูกต้อง ครอบคลุมหัวข้อและรายละเอียดที่สำคัญ	จัดทำแผนภาพอย่างเป็นระบบและ นำเสนอด้วยข้อมูลแบบที่ถูกต้อง ครอบคลุมหัวข้อสำคัญ ขาดรายละเอียดในบางหัวข้อ	จัดทำแผนภาพ นำเสนอด้วยข้อมูล ถูกต้อง แต่ไม่ครอบคลุมในหัวข้อสำคัญ บางประเด็นและขาดรายละเอียด	จัดทำแผนภาพ นำเสนอด้วยข้อมูล ถูกต้องบางส่วน ขาดบางประเด็นสำคัญ และขาดรายละเอียด	
การออกแบบ	มีการใช้ รูปภาพ ตัวอักษร และสี สีสัน ได้รับความสนใจ มีมาตราส่วนและสมดุลของภาพ	มีการใช้ ตัวอักษรและสี สีสัน ได้รับความสนใจ มีมาตราส่วนและสมดุลของภาพ	มีการใช้ ตัวอักษรและสี สีสัน น่าสนใจ ขาดมาตราส่วนและสมดุลของภาพ	ขาดการใช้ ตัวอักษรและสี สีสัน มีมาตราส่วนและสมดุลของภาพไม่ได้สัดส่วน	
ระดับคุณภาพ 10-9 = ดีมาก 8-6 = ดี 5-3 = พอใช้ 2-1 = ควรปรับปรุง		ผลการประเมิน 26-30 = ดีมาก 20-25 = ดี 11-19 = พอใช้ 0-10 = ควรปรับปรุง		ลงชื่อผู้ประเมิน (.....)/...../.....	

แบบบันทึกการประเมินการทำงานกลุ่ม

เลขที่	ประเด็น/คะแนน ชื่อ - สกุล	ความ ร่วมมือ	ขั้นตอน	แสดง ความ คิดเห็น	ความ รับผิดชอบ	รวม คะแนน
		4	8	4	4	20
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

เกณฑ์การให้คะแนนการทำงานกลุ่ม

ประเด็น การ ประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				น้ำ หนัก	รวม
	4	3	2	1		
ความ ร่วมมือ	สมาชิกในกลุ่มทุกคนร่วมมือกันทำงาน มีการประสานงานที่ดี เปิดโอกาสให้สมาชิกกลุ่มอื่นมีส่วนร่วมในกิจกรรม ตลอดเวลาการนำเสนอ	สมาชิกในกลุ่มทุกคนทำงาน ส่วนใหญ่มีการประสานงานที่ดี เปิดโอกาสให้สมาชิกกลุ่มอื่นมีส่วนร่วมในกิจกรรม บางช่วงของการนำเสนอ	สมาชิกในกลุ่มทุกคนทำงานที่ได้รับมอบหมาย แต่ยังขาดการประสานงานในกลุ่ม เปิดโอกาสให้สมาชิกกลุ่มอื่นมีส่วนร่วมน้อยมาก ในช่วงของการนำเสนอ	สมาชิกในกลุ่มบางคนไม่ทำงาน กลุ่ม ขาดการประสานงาน สมาชิกกลุ่มอื่นไม่มีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมในช่วงของการนำเสนอ	1	4
ขั้นตอน การ ทำงาน	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานที่ชัดเจนตั้งแต่เริ่มทำงาน จนกระทั่งเห็นผลงานสมบูรณ์	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานค่อนข้างชัดเจนตั้งแต่เริ่มการทำงาน จนกระทั่งเห็นผลงานสมบูรณ์	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานแต่ยังมีความสำเร็จของงานไม่ค่อยสมบูรณ์	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานไม่ชัดเจน ผลงานไม่สมบูรณ์	2	8
การแสดง ความ คิดเห็น	สมาชิกทุกคนร่วมแสดงความคิดเห็น	สมาชิกส่วนใหญ่ร่วมแสดงความคิดเห็น	สมาชิกมากกว่าครึ่งร่วมแสดงความคิดเห็น	สมาชิกไม่ให้ความร่วมมือในการแสดงความคิดเห็น	1	4
ความ รับผิดชอบ	สมาชิกทุกคนทำงานที่ได้รับมอบหมายจนเสร็จสมบูรณ์ทันเวลา	สมาชิกส่วนใหญ่ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนเสร็จสิ้นสมบูรณ์	สมาชิกบางคนเลี้ยงงาน ไม่ทำหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมายงานเสร็จ แต่ไม่สมบูรณ์และไม่สามารถส่งงานได้ทันตามเวลาที่กำหนด	สมาชิกไม่มีความรับผิดชอบ ทำให้งานไม่บรรลุเป้าหมาย	1	4
รวม					5	20

แบบบันทึกการประเมินการพูด

เลขที่	ประเด็น/คะแนน ชื่อ - สกุล	ความถูกต้อง	ความ คล่องแคล่ว	การแสดงท่าทาง/ น้ำเสียง ประกอบการพูด	รวม คะแนน
		8	8	4	20
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

เกณฑ์การให้คะแนนการพูด

ระดับ คะแนน / ประเด็น การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				น้ำหนัก	คะแนน รวม
	4	3	2	1		
ความถูกต้อง	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องตาม หลัก การออก เสียง ออกเสียง เน้น หนักในคำ/ ประโยค อย่าง สมบูรณ์	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องตาม หลักการออก เสียงมีเสียง เน้นหนักใน คำ/ประโยค เป็นส่วน ใหญ่	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องเป็น ส่วนใหญ่ ขาดการออก เสียง เน้นหนัก	ออกเสียงคำ/ ประโยคผิด หลักการออก เสียงทำให้ สื่อสารไม่ได้	2	8
ความ คล่องแคล่ว	พูดต่อเนื่อง ไม่ติดขัด พูดชัดเจน ทำให้สื่อสาร ได้	พูดตะกุก ตะกักบ้าง แต่ ยังพอสื่อสาร ได้	พูดเป็นคำๆ หยุดเป็น ช่วงๆ เพื่อทำให้ สื่อสารได้ไม่ ชัดเจน	พูดได้บ้างคำ ทำให้สื่อ ความหมาย ไม่ได้	2	8
การแสดง ท่าทาง/ น้ำเสียง ประกอบ การพูด	แสดงท่าทาง และพูดด้วย น้ำเสียง เหมาะสมกับ บทบรรยาย	พูดด้วย น้ำเสียง เหมาะสมกับ บทบรรยาย แต่ไม่มี ท่าทาง ประกอบ	พูดเหมือน อ่าน ไม่เป็น ธรรมชาติ ขาดความ น่าสนใจ	พูดได้น้อยมาก	1	4
รวม					5	20

แบบประเมินการถอดคำประพันธ์

กลุ่มที่ ชื่อ ชั้น เลขที่

เกณฑ์ในการพิจารณา	ดีมาก (5)	ดี (4)	พอใช้ (3)	ต้องปรับปรุง (2)	ต้องปรับปรุงมาก (1)
1. การเรียบเรียงเนื้อหาสาระของคำประพันธ์					
2. ความถูกต้องของเนื้อหา					
3. การแปลความหมายของคำศัพท์ยาก					
4. ลำดับขั้นตอน (หักท่าย/นำเรื่อง/เนื้อเรื่อง/สรุป)					
5. การตอบคำถาม					
6. การใช้ภาษา / ถ้อยคำ					
7. ความตั้งใจ และความสนใจของผู้ถอดคำประพันธ์					
8. ความตั้งใจ และความสนใจของผู้ฟัง					

ข้อเสนอแนะ

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ประเมิน

..... / /

6. กิจกรรมการเรียนรู้

โครงสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

เรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA

เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชั่วโมงที่	การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR -TA	กิจกรรมการเรียนรู้
1		ทดสอบก่อนเรียน
2		ความรู้ทั่วไปในการวิเคราะห์วรรณคดี
3		ความเป็นมาและข้อมูลเบื้องต้นของเรื่อง โคลงโลกนิติ
4	ขั้นที่ 1 ตั้งเป้าหมายในการอ่าน	แบ่งกลุ่มและแบ่งเนื้อหาตามระดับความสามารถ
5	ขั้นที่ 2 ปรับระดับการอ่าน	อ่านเรื่องโคลงโลกนิติเป็นการอ่านเนื้อหาคร่าวๆโดยกวาดสายตาเพื่อหาจุดสำคัญของเรื่อง
6 - 7	ขั้นที่ 3 สังเกตการณ์การอ่าน	ครูให้ความช่วยเหลือผู้เรียนในเรื่องคำศัพท์ โดยการใช้เกม เกมที่ 1 บิงโกคำศัพท์ (คำศัพท์ท้ายบทในหนังสือเรียนและคำศัพท์เพิ่มเติมที่กำหนดจากครู)
8 - 9		เกมที่ 2 จับคู่คำศัพท์ (คำศัพท์ท้ายบทในหนังสือเรียนและคำศัพท์เพิ่มเติมที่กำหนดจากครู)
10		เกมที่ 3 ตามล่าหาคำศัพท์ (คำศัพท์ท้ายบทในหนังสือเรียนและคำศัพท์เพิ่มเติมที่กำหนดจากครู)
11	ขั้นที่ 4 พัฒนาความเข้าใจ	อ่านเนื้อเรื่องอีกครั้งเพื่อถอดคำประพันธ์และสรุปความคิดรวบยอด
12	ขั้นที่ 5 กิจกรรมพัฒนาทักษะที่จำเป็น	อภิปรายความรู้ร่วมกันในชั้นเรียน
13 - 14		สรุปบทเรียน
15		ทดสอบหลังเรียน

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำ (5 นาที)

1. นักเรียนฟังครูพูดแนะนำเรื่องโคลงโลกนิติโดยคร่าว
2. นักเรียนจัดห้องเรียนให้พร้อมสำหรับการสอบ

ขั้นสอน (40 นาที)

1. ครูแจกกระดาษคำถามและกระดาษคำตอบให้นักเรียน
2. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเรื่องโคลงโลกนิติจำนวน 30 ข้อ กำหนดเวลา 30 นาที
3. ครูเก็บแบบทดสอบก่อนเรียน

ขั้นสรุป (5 นาที)

1. ครูพูดสรุปทบทวนเรื่องการทำแบบทดสอบก่อนเรียนเรื่องโคลงโลกนิติ

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ครูเขียนบนกระดานว่า "โคลงโลกนิติ" (โคลง-โลก-กะ-นิติ) พร้อมทั้งให้นักเรียนฝึกออกเสียงร่วมกัน
2. นักเรียนรับฟังหัวข้อเนื้อหาที่จะเรียนในวันนี้คือ ความเป็นมาของเรื่องโคลงโลกนิติ

ขั้นสอน (40 นาที)

1. นักเรียนตอบคำถามครูว่า "โคลงโลกนิติเป็นวรรณคดีที่มีเนื้อหาอย่างไร"
2. ครูสนับสนุนคำตอบของนักเรียนและอธิบายเพิ่มเติม เชื่อมโยงไปยังเนื้อหาที่จะเรียน
3. ครูบรรยายในหัวข้อต่อไปนี้
 - ความเป็นมาของเรื่องโคลงโลกนิติ
 - ประวัติผู้แต่งเรื่องโคลงโลกนิติ
4. นักเรียนฟังการบรรยายของครูพร้อมทั้งเขียนสรุปความรู้ลงในสมุดของตนเอง
5. นักเรียนทำกิจกรรม "ค้นคว้าหาเพิ่ม" โดยครูกำหนดให้นักเรียนจับคู่แล้วใช้โทรศัพท์มือถือของตนเองหาข้อมูลความรู้เกี่ยวกับ ความเป็นมาของโคลงโลกนิติและประวัติผู้แต่งโคลงโลกนิติเพื่อนำมาเขียนตอบข้อคำถามที่ครูกำหนดไว้ โดยใช้เวลาในการตอบคำถาม 10 นาที ซึ่งใช้คำถาม ดังนี้

1. ผู้แต่งเรื่องโคลงโลกนิติคือใครและมีชีวิตอยู่ในรัชกาลใด
2. ที่มาของโคลงโลกนิติที่เขียนเป็นภาษาบาลี มาจากคัมภีร์ใด
3. ผู้ที่สั่งให้รวบรวมโคลงโลกนิติของเก่ามาชำระแก้ไขใหม่ให้เรียบร้อยคือใคร
4. โคลงโลกนิติที่ถูกชำระแก้ไขแล้ว ได้จารึกไว้ที่ใด
5. เนื้อหาในโคลงโลกนิติเกี่ยวกับเรื่องใด

6. นักเรียนฟังเฉลยพร้อมทั้งศึกษาเพิ่มเติมจากหนังสือเรียนภาษาไทยวรรณคดีวิจักษ์ ม.1 หน้า 34

ขั้นสรุป (5 นาที)

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนเรื่องความเป็นมาของเรื่องโคลงโลกนิติ โดยใช้วิธีการตอบคำถามร่วมกันของนักเรียนในชั้นเรียนซึ่งครูจะเพิ่มเติมคำตอบและสรุปความรู้ตามความเหมาะสม

ชั่วโมงที่ 3

ชั้นนำ (10 นาที)

1. นักเรียนฟังครูพุดนำเข้าสู่บทเรียน เรื่องข้อมูลเบื้องต้นของเรื่อง โคลงโลกนิติ
2. นักเรียนตอบคำถามครูเกี่ยวกับสุภาษิตคำพังเพยของไทยในข้อคำถามดังนี้
 - สุภาษิตคำพังเพยใดที่นักเรียนรู้จัก
 - การเรียนเรื่องสุภาษิตคำพังเพยมีประโยชน์อย่างไร
 - สุภาษิตคำพังเพยใดที่นักเรียนนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
3. ครูเพิ่มเติมคำตอบของนักเรียนและนำเข้าสู่บทเรียนเรื่องข้อมูลเบื้องต้นของเรื่อง โคลงโลกนิติ

ชั้นสอน (35 นาที)

1. นักเรียนฟังครูอธิบายทบทวนเรื่องการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ ลักษณะคำประพันธ์ และเนื้อหาของวรรณกรรมเรื่อง โคลงโลกนิติ
2. นักเรียนทำกิจกรรม "โคลงนี้ที่ฉันรู้จัก" โดยครูบรรยายลักษณะคำประพันธ์ประเภทโคลงสี่สุภาพที่ปรากฏในเรื่องโคลงโลกนิติ ครูเขียนฉันทลักษณ์บังคับของโคลงสี่สุภาพบนกระดานแล้วให้นักเรียนตัวแทนออกมาเขียนวรรณยุกต์บังคับ เอกโทและโยงสัมผัสโคลงสี่สุภาพให้ถูกต้อง หากนักเรียนคนใดทำถูกต้องทั้งหมดก็จะได้รับคะแนนเพิ่มจากครู
3. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน ร่วมกันศึกษาบทวิเคราะห์วรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติ ในหนังสือวรรณคดีวิจักขณ์หน้า 35 - 40 ครูกำหนดเวลาในการทำกิจกรรม 10 นาที
4. นักเรียนเขียนสรุปความรู้เป็นแผนผังความคิดลงในกระดาษปลิซาร์ท
5. ครูสุ่มนักเรียนตัวแทนออกมานำเสนอชิ้นงานหน้าชั้นเรียนจำนวน 3 กลุ่ม
6. นักเรียนฟังการนำเสนอของเพื่อนในชั้นเรียนพร้อมทั้งพูดอภิปรายความรู้เรื่องข้อมูลเบื้องต้นของเรื่อง โคลงโลกนิติ ร่วมกัน
7. ครูเพิ่มเติมคำตอบของนักเรียนตามความเหมาะสม
8. นักเรียนทำแบบทดสอบเรื่องโคลงนิติ 2 จำนวน 10 ข้อ เพื่อใช้เป็นคะแนนเก็บระหว่างเรียน

ชั้นสรุป (5 นาที)

1. นักเรียนและครู ร่วมกันสรุปความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเรื่อง โคลงโลกนิติ โดยการใช้คำถาม ดังนี้
 - โคลงโลกนิติ เป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร
 - คำสอนในเรื่องโคลงโลกนิติมีความสำคัญหรือไม่อย่างไร
 - ลักษณะคำประพันธ์และวรรณศิลป์ที่ปรากฏในบทวิเคราะห์มีอะไรบ้าง
2. ครูเพิ่มเติมคำตอบของนักเรียนตามความเหมาะสมและแจกใบงานเรื่องโคลงโลกนิติเพื่อให้นักเรียนนำไปทำเป็นกาบ้าน
3. ครูสรุปบทเรียน

ชั่วโมงที่ 4 ตั้งเป้าหมายในการอ่าน (แบ่งกลุ่มและแบ่งเนื้อหาตามระดับความสามารถ)

ชั้นนำ (5 นาที)

1. นักเรียนฟังครูพุดนำเข้าสู่บทเรียนการเรียนวรรณคดีเรื่อง โคลงโลกนิติ
2. นักเรียนตอบคำถามทบทวนความรู้เบื้องต้นจากเรื่องโคลงโลกนิติ ดังนี้
 - เรื่องโคลงโลกนิติเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร
 - ผู้แต่งโคลงโลกนิติคือใคร และมีชีวิตอยู่ในรัชกาลใด
 - มีสภาพจิตใจในเรื่องโคลงโลกนิติใดบ้างที่นักเรียนได้รู้จักและความสำคัญของเรื่อง โคลงโลกนิติ

ชั้นสอน (40 นาที)

1. ครูสรุปความรู้เบื้องต้นเรื่องโคลงโลกนิติ และแจ้งให้นักเรียนทราบเกี่ยวกับกิจกรรมในชั้นเรียน
2. นักเรียนจัดสภาพแวดล้อมภายในชั้นเรียนเพื่อให้พร้อมสำหรับการทำกิจกรรม
3. นักเรียนแบ่งกลุ่มตามที่ครูกำหนดกลุ่มละ 4 คน ตามระดับความสามารถทางด้านภาษา
4. นักเรียนฟังครูชี้แจงหัวข้อการอ่านเรื่อง โคลงโลกนิติ ในหนังสือเรียนวรรณคดีวิจักษ์ ชั้น ม.1
5. เมื่อนักเรียนแต่ละกลุ่ม พุดคุยปรับความเข้าใจและความสนใจเรื่องโคลงโลกนิติให้มีเป้าหมายในการอ่านที่ตรงกันกำหนดเวลา 10 นาที
6. นักเรียนฟังครูอธิบายกิจกรรมต่อไป

ขั้นสรุป (5 นาที)

1. นักเรียนฟังครูนัดหมายการเรียนในชั่วโมงต่อไป

ชั่วโมงที่ 5 ปรับระดับการอ่าน

(อ่านเรื่องโคลงโลกนิติเป็นการอ่านเนื้อหาคร่าว ๆ โดยกวาดสายตาเพื่อหาจุดสำคัญของเรื่อง)

ชั้นนำ (5 นาที)

1. ครูชี้แจงกิจกรรมในชั้นเรียนเรื่องการเขียนแผนผังมโนทัศน์นำเสนอจุดสำคัญของเรื่องโคลงโลกนิติ

ชั้นสอน(40นาที)

1. นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่มโดยการอ่านเนื้อหาคร่าว ๆ โดยกวาดสายตาเพื่อหาจุดสำคัญของเรื่องโคลงโลกนิติร่วมกันในกลุ่ม
2. นักเรียนทำกิจกรรมกำหนดให้เวลา 20 นาที
3. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอข้อมูลแผนผังมโนทัศน์หน้าชั้นเรียน โดยลำดับตามที่ครูกำหนด
4. นักเรียนฟังครูอธิบายเพิ่มเติมคำตอบตามความเหมาะสม
5. นักเรียนเขียนสรุปความรู้ลงในสมุดของตนเอง
6. นักเรียนทำแบบทดสอบเรื่อง โคลงโลกนิติ3 จำนวน 10 ข้อ เพื่อใช้เป็นคะแนนเก็บระหว่างเรียน

ขั้นสรุป (5 นาที)

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนเรื่องโคลงโลกนิติโดยใช้วิธีการตอบคำถามร่วมกันของนักเรียนในชั้นเรียนซึ่งครูจะเพิ่มเติมคำตอบและสรุปความรู้ตามความเหมาะสม

ชั่วโมงที่ 6 ชั้นที่ 3 สังเกตการณ์การอ่าน (ครูให้ความช่วยเหลือผู้เรียนในเรื่องคำศัพท์โดยการใช้เกม)
ขั้นนำ (5 นาที)

1. นักเรียนฟังครูพุดนำเข้าสู่บทเรียนการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง โคลงโลกนิติ
2. นักเรียนตอบคำถามความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์เบื้องต้นจากเรื่องโคลงโลกนิติ ดังนี้
 - มีคำศัพท์ใดในเรื่องโคลงโลกนิติที่นักเรียนรู้จัก
 - ความหมายของคำศัพท์คำว่า ชเล ไป คณนา ชลธาร เป็นต้น

โดยให้นักเรียนยกมือตอบคำถาม ซึ่งครูสามารถเพิ่มเติมคำตอบได้ตามความเหมาะสม

ขั้นสอน (40 นาที)

1. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกลุ่มละ 4 คนโดยแบ่งตามความสามารถของนักเรียน
2. นักเรียนอ่านเนื้อหาเรื่องโคลงโลกนิติโดยคร่าวอีกครั้ง
3. นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมายลงในกระดาษฟลิปชาร์ต
4. นักเรียนใช้โทรศัพท์มือถือของตนหาความหมายของคำศัพท์เพิ่มเติมจากในหนังสือเรียนวรรณคดีวิ
 จักษ์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
5. นักเรียนอภิปรายความรู้เกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์ร่วมกันในกลุ่มของตน
6. นักเรียนฟังครูอธิบายกิจกรรมต่อไป

ขั้นสรุป (5 นาที)

1. นักเรียนฟังครูนัดหมายการเรียนรู้ในชั่วโมงต่อไป

ชั่วโมงที่ 7 ชั้นที่ 3 สังเกตการณ์การอ่าน (ครูให้ความช่วยเหลือผู้เรียนในเรื่องคำศัพท์โดยการใช้เกม)
ขั้นนำ (5 นาที)

1. ครูชี้แจงกิจกรรมในชั้นเรียนเรื่องการเล่นเกมบิงโกเกี่ยวกับคำศัพท์จากเรื่องโคลงโลกนิติ

ขั้นสอน (40 นาที)

1. นักเรียนทำกิจกรรมตามกลุ่มของตนเอง โดยครูแจกแผ่นบิงโกให้กลุ่มละ 1 แผ่น
2. นักเรียนเขียนคำศัพท์จากเรื่องโคลงโลกนิติลงในแผ่นบิงโกจากที่ครูอ่านความหมายของคำศัพท์แล้ว
 ให้นักเรียนคิดว่าความหมายที่ครูอ่านนั้นเป็นคำศัพท์คำใดแล้วจึงเลือกเขียนลงในแผ่นบิงโก
3. นักเรียนเขียนคำศัพท์จนครบทั้ง 24 ช่องแล้วครูสุ่มหยิบคำศัพท์ขึ้นมาเพื่อให้นักเรียนกากบาทลงช่อง
 คำศัพท์ที่ตรงกับคำที่ครูสุ่มหยิบ
4. นักเรียนทำกิจกรรมจนได้ผู้ชนะหรือกลุ่มที่บิงโกก่อน
5. นักเรียนทำกิจกรรมในเวลาที่เหลือตามความเหมาะสม
6. นักเรียนทำแบบทดสอบเรื่อง โคลงโลกนิติ 4 จำนวน 10 ข้อ เพื่อใช้เป็นคะแนนเก็บระหว่างเรียน

ขั้นสรุป (5 นาที)

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมเกี่ยวกับคำศัพท์จากเรื่องโคลงโลกนิติโดย
 ใช้วิธีการตอบคำถามร่วมกันของนักเรียนในชั้นเรียนซึ่งครูจะเพิ่มเติมคำตอบและสรุปความรู้ตามความเหมาะสม

ชั่วโมงที่ 8 ชั้นที่ 3 สังเกตการณ์การอ่าน (ครูให้ความช่วยเหลือผู้เรียนในเรื่องคำศัพท์โดยการใช้เกม)
ชั้นนำ (5 นาที)

1. นักเรียนฟังครูพุดนำเข้าสู่บทเรียนการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง โคลงโลกนิติ
2. นักเรียนตอบคำถามทบทวนความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์จากเรื่องโคลงโลกนิติ ดังนี้
 - มีคำศัพท์ใดในเรื่องโคลงโลกนิติที่นักเรียนสนใจเป็นพิเศษ
 - ความหมายของคำศัพท์คำว่า ศศิ เมรุมาศ ดารา มาน เป็นต้น

ขั้นสอน (40 นาที)

1. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกลุ่มละ 4 คนโดยแบ่งตามความสามารถของนักเรียน
2. นักเรียนทบทวนคำศัพท์และความหมายร่วมกันในกลุ่ม
3. นักเรียนรับบัตรคำศัพท์และบัตรความหมายคำศัพท์จากครูกลุ่มละ 5 คู่
4. นักเรียนแข่งขันกันเองภายในกลุ่ม โดยให้จับคู่เพื่อจับเวลาในการจับคู่คำศัพท์ทั้ง 5 คู่
5. นักเรียนคู่ไหนใช้เวลาน้อยกว่าถือว่าชนะ โดยให้นักเรียนเล่นกันเองภายในกลุ่ม กำหนดเวลา 15 นาที
6. นักเรียนฟังครูอธิบายกิจกรรมต่อไป

ขั้นสรุป (5 นาที)

1. นักเรียนฟังครูนัดหมายการเรียนรู้ในชั่วโมงต่อไป

ชั่วโมงที่ 9 ชั้นที่ 3 สังเกตการณ์การอ่าน (ครูให้ความช่วยเหลือผู้เรียนในเรื่องคำศัพท์โดยการใช้เกม)
ชั้นนำ (5 นาที)

1. ครูชี้แจงกิจกรรมในชั้นเรียนเรื่องการเล่นเกมบิงโกเกี่ยวกับคำศัพท์จากเรื่องโคลงโลกนิติ

ขั้นสอน (40 นาที)

1. ครูแจกบัตรคำศัพท์กลุ่มละ 1 ชุดจำนวน 40 คำและอธิบายกติกาการเล่นตามที่กำหนด ดังนี้
 - ครูแจกชุดบัตรคำศัพท์ให้แต่ละกลุ่ม กลุ่มละ 1 ชุด
 - นักเรียนจัดเรียงบัตรคำศัพท์โดยแยกกองบัตรคำศัพท์และความหมายซึ่งต้องคว่ำหน้าบัตรลง
 - นักเรียนฟังการอธิบายข้อตกลงในการเล่นจากครู อาทิ การกำหนดเวลาในการเล่น การให้สัญญาณเมื่อแต่ละกลุ่มจับคู่เสร็จ วิธีการจับคู่หรือวิธีการวางเรียง เป็นต้น (ตามความเหมาะสม)
 - นักเรียนทำกิจกรรม เกมจับคู่คำศัพท์ จนแล้วเสร็จทุกกลุ่ม
 - ครูตรวจสอบความถูกต้องร่วมกัน โดยการเฉลยคำศัพท์ทีละคำ
 - กลุ่มที่ถูกต้องที่สุดและทำเสร็จไวที่สุดเป็นผู้ชนะ
2. นักเรียนทำกิจกรรมในเวลาที่เหลือตามความเหมาะสม
3. นักเรียนทำแบบทดสอบเรื่องโคลงนิติ 5 จำนวน 10 ข้อ เพื่อใช้เป็นคะแนนเก็บระหว่างเรียน

ขั้นสรุป (5 นาที)

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมเกี่ยวกับคำศัพท์จากเรื่องโคลงโลกนิติโดยใช้วิธีการตอบคำถามร่วมกันของนักเรียนในชั้นเรียนซึ่งครูจะเพิ่มเติมคำตอบและสรุปความรู้ตามความเหมาะสม

ชั่วโมงที่ 10 ชั้นที่ 3 สังเกตการณ์การอ่าน (ครูให้ความช่วยเหลือผู้เรียนในเรื่องคำศัพท์โดยการใช้เกม)
 ชี้นำ (5 นาที)

1. นักเรียนฟังครูพูดนำเข้าสู่บทเรียนการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง โคลงโลกนิติ
2. นักเรียนตอบคำถามทบทวนความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์จากเรื่องโคลงโลกนิติ ดังนี้
 - มีคำศัพท์ใดในเรื่องโคลงโลกนิติที่นักเรียนสนใจเป็นพิเศษ
 - ความหมายของคำศัพท์คำว่า เพ็ด ไพ่ มาน มี เป็นต้น

โดยให้นักเรียนยกมือตอบคำถาม ซึ่งครูสามารถเพิ่มเติมคำตอบได้ตามความเหมาะสม

ชั้นสอน (40 นาที)

1. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกลุ่มละ 4 คนโดยแบ่งตามความสามารถของนักเรียน
2. นักเรียนทบทวนคำศัพท์และความหมายร่วมกันในกลุ่ม
3. นักเรียนยกมือตอบคำถามแข่งขัน โดยครูจะเป็นคนถามคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์จากเรื่องโคลงโลกนิติ
4. นักเรียนทำกิจกรรม กำหนดเวลา 20 นาที
5. นักเรียนฟังครูอธิบายกิจกรรมต่อไป

ชั้นสรุป (5 นาที)

1. นักเรียนฟังครูนัดหมายการเรียนรู้ในชั่วโมงต่อไป

ชั่วโมงที่ 11 ชั้นที่ 3 สังเกตการณ์การอ่าน (ครูให้ความช่วยเหลือผู้เรียนในเรื่องคำศัพท์โดยการใช้เกม)
 ชี้นำ (5 นาที)

1. ครูชี้แจงกิจกรรมในชั้นเรียนเรื่องการเล่นตามล่าหาคำศัพท์จากเรื่องโคลงโลกนิติ

ชั้นสอน (40 นาที)

1. นักเรียนทำกิจกรรมตามกลุ่มของตนเอง โดยครูกำหนดกลุ่มละ 4 คน แบ่งตามความสามารถ
2. นักเรียนฟังครูอธิบายกติกาการเล่น ดังนี้
 - นักเรียนแต่ละกลุ่มใช้โทรศัพท์มือถือถือกลุ่มละ 1 เครื่องเพื่อใช้ตอบคำถาม ในเว็บไซต์ <https://quizwhizzer.com/>
 - นักเรียนใส่รหัสโค้ดเกมที่ครูนำขึ้นบนจอ
 - นักเรียนเริ่มเกมพร้อมกัน โดยมีคำถาม 15 ข้อ หากนักเรียนตอบถูกสัญลักษณ์ของกลุ่มจะขยับ 1 ช่องบนจอหน้าชั้นเรียน แต่หากตอบผิดจะถอยหลัง 1 ช่อง โดยให้นักเรียนแข่งขันกันจนมีผู้ชนะ
3. นักเรียนทำกิจกรรม ตามล่าหาคำศัพท์หลังจากนั้นอภิปรายและเฉลยคำศัพท์ร่วมกัน
4. นักเรียนทำแบบทดสอบเรื่องโคลงโลกนิติ 6 จำนวน 10 ข้อ เพื่อใช้เป็นคะแนนเก็บระหว่างเรียน

ชั้นสรุป (5 นาที)

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมเกี่ยวกับคำศัพท์จากเรื่องโคลงโลกนิติโดยใช้วิธีการตอบคำถามร่วมกันของนักเรียนในชั้นเรียนซึ่งครูจะเพิ่มเติมคำตอบและสรุปความรู้ตามความเหมาะสม

ชั่วโมงที่ 12 ชั้นที่ 4 พัฒนาความเข้าใจ

ชั้นนำ (5 นาที)

1. นักเรียนฟังครูพุดนำเข้าสู่บทเรียนการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง โคลงโลกนิติ
2. นักเรียนตอบคำถามทบทวนความรู้เกี่ยวกับบทวิเคราะห์จากเรื่องโคลงโลกนิติ
3. ครูเพิ่มเติมคำตอบให้นักเรียนตามความเหมาะสม

ขั้นสอน (40 นาที)

1. นักเรียนจับคู่และอ่านเรื่องโคลงโลกนิติในหนังสือเรียนวรรณคดีวิจักขณ์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. นักเรียนแต่ละคู่รับใบงาน ถอดโคลงจรรโลงใจ
3. นักเรียนถอดคำประพันธ์และทำใบงานในชั้นเรียน กำหนดเวลา 10 นาที
4. ครูสุ่มนักเรียนออกมาพุดนำเสนอการถอดคำประพันธ์หน้าชั้นเรียน
5. นักเรียนฟังครูอธิบายเพิ่มเติมคำตอบและอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน
6. นักเรียนทำแบบทดสอบเรื่องโคลงโลกนิติ 7 จำนวน 10 ข้อ เพื่อใช้เป็นคะแนนเก็บระหว่างเรียน

ขั้นสรุป (5 นาที)

1. นักเรียนฟังครูนัดหมายการเรียนรู้ในชั่วโมงต่อไป

ชั่วโมงที่ 13 ชั้นที่ 5 กิจกรรมพัฒนาทักษะที่จำเป็น

ชั้นนำ (5 นาที)

1. นักเรียนฟังครูพุดโคลงโลกนิติ บทที่ 231 ความว่า

คุณแม่นักหนาเพียง	พสุธา
คุณบิดรดุจอา-	ภาคกว้าง
คุณพี่ฟางศิขรา	เมรุมาศ
คุณพระอาจารย์อ้าง	อาจสู้อาคร
2. นักเรียนตอบคำถามครูว่า จากโคลงที่ครูยกตัวอย่างมีคุณค่าทางด้านวรรณศิลป์ด้านใดปรากฏบ้าง
3. ครูเพิ่มเติมคำตอบให้นักเรียนตามความเหมาะสม

ขั้นสอน (40 นาที)

1. ครูทบทวนเกี่ยวกับการวิเคราะห์คุณค่าทางด้านวรรณศิลป์ให้กับนักเรียนโดยมีหัวข้อดังต่อไปนี้
 - ไวยากรณ์ภาพพจน์
 - รสในวรรณคดี
 - การเล่นสัมผัสพยัญชนะ สัมผัสสระและสัมผัสวรรณยุกต์
 - การเล่นคำการซ้ำคำ เป็นต้น
2. นักเรียนเขียนสรุปความรู้จากการบรรยายของครูลงในสมุด
3. ครูให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์โคลงบทแรกในหนังสือเรียนคือ บทที่ 27 ความว่า

มิตรพาลอย่าคบให้	สนิทนัก
------------------	---------

พาลไซม์มิตรอย่ามัก	กล่าวไกล่
ครั้นคราวเคียดคุมชัก	เอาโทษ ใส่นา
รู้เหตุสิ่งใดไซ้ไร	ส่อลั่นกลางสนาม

4. ครูสุ่มนักเรียนตอบคำถามเพื่อหาคุณค่าด้านวรรณศิลป์ที่ปรากฏจากโคลงบทดังกล่าวและหาคุณค่าด้านสังคมโดยตอบคำถามว่าสามารถนำข้อคิดที่ได้จากการถอดคำประพันธ์โคลงบทดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันอย่างไร

5. นักเรียนฟังครูอธิบายเพิ่มเติมคำตอบและอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน
ขั้นสรุป (5 นาที)

1. นักเรียนฟังครูนัดหมายการเรียนรู้ในชั่วโมงต่อไป

ชั่วโมงที่ 14 ขั้นที่ 5 กิจกรรมพัฒนาทักษะที่จำเป็น
ขั้นนำ (5 นาที)

1. นักเรียนฟังครูพุดนำเข้าสู่บทเรียนการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง โคลงโลกนิติ
2. นักเรียนตอบคำถามทบทวนเกี่ยวกับการหาคุณค่าทางด้านวรรณศิลป์และคุณค่าทางด้านสังคม
3. ครูเพิ่มเติมคำตอบให้นักเรียนตามความเหมาะสม

ขั้นสอน (40 นาที)

1. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกลุ่มละ 4 คน ตามความสามารถ
2. นักเรียนแต่ละกลุ่มรับกระดาษฟลิปชาร์ตและสีเมจิก
3. ครูแบ่งโคลงให้นักเรียนกลุ่มละ 2 บท โดยให้นักเรียนหาคุณค่าทางด้านวรรณศิลป์และคุณค่าทางด้านสังคมรวมถึงวิธีการการประยุกต์ใช้ข้อคิดที่ได้จากคำประพันธ์ไปใช้ในชีวิตประจำวันนำโดยเสนอเป็นแผนผังมโนทัศน์และเขียนลงในกระดาษฟลิปชาร์ต

4. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน
5. นักเรียนฟังครูอธิบายเพิ่มเติมคำตอบและอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน
6. นักเรียนทำแบบทดสอบเรื่องโคลงนิติ 8 จำนวน 10 ข้อ เพื่อใช้เป็นคะแนนเก็บระหว่างเรียน

ขั้นสรุป (5 นาที)

1. นักเรียนสอบถามข้อมูลความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาในเรื่องโคลงโลกนิติเพิ่มเติมในส่วนที่ยังไม่เข้าใจ
2. ครูตอบคำถามนักเรียนตามความเหมาะสม
3. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้และข้อคิดจากเรื่องโคลงโลกนิติ

ชั่วโมงที่ 15

ขั้นนำ (5 นาที)

1. นักเรียนฟังครูพุดทบทวนเรื่องโคลงโลกนิติ
2. นักเรียนอภิปรายถามตอบความรู้เกี่ยวกับเรื่องโคลงโลกนิตรร่วมกันกับเพื่อนในชั้นเรียน

ชั้นสอน (40 นาที)

1. ครูเปิดคลิปวิดีโอเรื่อง โคลงโลกนิติ (ภาษาไทย ม.1) | ภาษาไทย ภาษาแม่ EP.3/1 จาก <https://www.youtube.com/watch?v=WoW8OaHUYtg> เพื่อเป็นการสรุปความคิดรวบยอดเกี่ยวกับเรื่องโคลงโลกนิติอีกครั้ง

2. นักเรียนเขียนสรุปเรื่องโคลงโลกนิติด้วยสำนวนภาษาของตนเองลงในสมุด
3. ครูสุ่มนักเรียนออกมาพูดสรุปความรู้เรื่องโคลงโลกนิติที่เขียนไว้
4. นักเรียนและครูร่วมกันพูดคุยอภิปรายความรู้และเพิ่มเติมการสรุปเรื่องจากเพื่อนนักเรียนที่ออกไป

นำเสนอหน้าชั้นเรียน

5. นักเรียนทำแบบทดสอบเรื่องโคลงโลกนิติ 9 จำนวน 10 ข้อ เพื่อใช้เป็นคะแนนเก็บระหว่างเรียน

ชั้นสรุป (5 นาที)

5. นักเรียนฟังครูสรุปบทเรียนและกิจกรรมในชั้นเรียนเกี่ยวกับเรื่องโคลงโลกนิติ
6. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนถามคำถามเกี่ยวกับเรื่องโคลงโลกนิติที่นักเรียนยังไม่เข้าใจ
7. ครูพูดสรุปความรู้ข้อคิดและการนำความรู้จากเรื่องโคลงโลกนิติไปประยุกต์ใช้

7. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- แบบทดสอบก่อนเรียนเรื่องโคลงโลกนิติ จำนวน 30 ข้อ
- หนังสือวรรณคดีวิจักขณ์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
- แหล่งเรียนรู้ออนไลน์
- ใบงานเรื่องโคลงโลกนิติ
- เกมบิงโกคำศัพท์
- เกมจับคู่คำศัพท์
- เกมตามล่าหาคำศัพท์ จากเว็บไซต์ <https://quizwhizzer.com/>
- ใบงานถอดโคลงจรรโลงใจ
- คลิปวิดีโอเรื่อง โคลงโลกนิติ (ภาษาไทย ม.1) | ภาษาไทย ภาษาแม่ EP.3/1 จาก <https://www.youtube.com/watch?v=WoW8OaHUYtg>
- แบบทดสอบระหว่างเรียนเรื่องโคลงโลกนิติ จำนวน 80 ข้อ
- แบบทดสอบหลังเรียนเรื่องโคลงโลกนิติ จำนวน 30 ข้อ

8. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้/ปัญหาอุปสรรค/ข้อเสนอแนะ/แนวทางการปรับปรุง

วิชา.....ชั้นมัธยมศึกษาปีที่.....รหัสวิชา.....ภาคเรียนที่.....
 ปีการศึกษา.....หน่วยการเรียนรู้ที่.....ชื่อหน่วยการเรียนรู้.....
 สัปดาห์ที่.....ระดับชั้น ม.....จำนวนนักเรียน.....คน

1. ผลการสอนระดับชั้น ม.....

- สอนได้ตามแผนการจัดการเรียนรู้
- สอนไม่ได้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ เนื่องจาก.....

2. ผลที่เกิดกับผู้เรียน

1) การประเมินผลความรู้หลังการเรียน (K) โดยใช้.....พบว่า
 นักเรียนผ่านการประเมินคิดเป็นร้อยละ..... ไม่ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำที่กำหนดไว้คิดเป็นร้อยละ.....
 ได้แก่.....

2) การประเมินด้านทักษะกระบวนการเรียน (P) โดยใช้.....พบว่า
 นักเรียนผ่านการประเมินคิดเป็นร้อยละ..... ไม่ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำที่กำหนดไว้คิดเป็นร้อยละ.....
 ได้แก่.....

3) การประเมินด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เรียน (A) โดยใช้.....พบว่า
 นักเรียนผ่านการประเมินคิดเป็นร้อยละ..... ไม่ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำที่กำหนดไว้คิดเป็นร้อยละ.....
 ได้แก่.....

3. ปัญหาและอุปสรรค

- กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ไม่เหมาะสมกับเวลา
- มีนักเรียนทำใบงาน/ใบกิจกรรมไม่ทันตามกำหนดเวลา
- มีนักเรียนที่ไม่สนใจเรียน
- อื่น ๆ

4. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

- ควรนำแผนไปปรับปรุง เรื่อง

- แนวทางแก้ไขนักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมิน

- ไม่มีข้อเสนอแนะ

ลงชื่อ _____ ผู้สอน
 (.....)
 วันที่...../...../.....

แบบทดสอบก่อนและหลังเรียนเรื่องโคลงโลกนิติ
วิชาภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

คำชี้แจงให้นักเรียนเลือกตอบคำตอบข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. โคลงโลกนิติ แต่งด้วยคำประพันธ์ประเภทใด (ท5.1 ม.1/1)

- | | |
|-----------------|-----------------|
| ก. โคลงและร่าย | ข. ร่ายยาวสุภาพ |
| ค. โคลงสี่สุภาพ | ง. โคลงตัน |

2. ผู้ที่ชำระโคลงโลกนิติสำนวนเก่าที่จารึกไว้ ณ วัดพระเชตุพนฯ คือใคร (ท5.1 ม.1/1)

- ก. พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว
ข. สมเด็จพระเจ้าวรวงศ์เธอกรมพระยาเดชาดิศร
ค. เจ้าพระยาพระคลัง (หน)
ง. กรมพระยาดำรงราชานุภาพ

3. คำว่า โลกนิติ มีความหมายตรงกับข้อใด (ท5.1 ม.1/1)

- | | |
|-------------------------|--------------------|
| ก. อมตะวรรณกรรมคำสอน | ข. ยอดสุภาสิตอมตะ |
| ค. ระเบียบแบบแผนแห่งโลก | ง. ศัจธรรมของชีวิต |

4. โคลงโลกนิติมีวัตถุประสงค์ในการแต่งเพื่ออะไร (ท5.1 ม.1/3)

- ก. เพื่อให้ผู้คนจดจำข้อคิดที่ดั่งามและนำไปปฏิบัติเพื่อให้เกิดผล
ข. เพื่อชำระสำนวนเก่าของโคลงโลกนิติให้มีความไพเราะยิ่งขึ้น
ค. เพื่อให้ประชาชนศรัทธาในคัมภีร์พระธรรมบท
ง. เพื่อให้ผู้คนเห็นถึงความเก่งกาจของกวี

5. คำคู่ใดมีความหมายเหมือนกันหรือใกล้เคียงกัน (ท5.1 ม.1/1)

- | | |
|------------------|---------------|
| ก. มี - ยาก | ข. ชเล - คนนา |
| ค. พสุธา - ศิขรา | ง. ไพ - หยั่น |

6. "รู้น้อยกว่ารู้มาก	เริงใจ
กลกบเกิดอยู่ใน	สระจ้อย
ไปเห็นชเลไกล	กลางสมุทร
ชมว่าน้ำบ่อน้อย	มากล้าลึกเหลือ"

โคลงบทดังกล่าวมีความหมายตรงกับสำนวนใด (ท5.1 ม.1/2)

- | | |
|------------------------|---------------|
| ก. กบในกะลาครอบ | ข. กบเลือกนาย |
| ค. นกน้อยทำรังแต่พอตัว | ง. คมในฝัก |

7. โคลงบทใดต่อไปนี่สอนเรื่องความกตัญญู (ท5.1 ม.1/2)

ก. พระสมุทรรสุดถึกลั่น	คณนา
สายดิ่งทิ้งทอดมา	หยั่งได้
เขาสูงอาจวัดวา	กำหนด
จิตมนุษย์นี้ไซ้ไร	ยากแท้หยั่งถึง
ข. ออย่าโทษไท่ท้าวท่วย	เทวา
ออย่าโทษสถานฎุมา	ย่านกว้าง
ออย่าโทษหมู่วงศ์	มิตรญาติ
โทษแต่กรรมเองสร้าง	ส่งให้เป็นเอง
ค. ก้านบัวบอกลีกลั่น	ชลธาร
มารยาทส่อสันดาน	ชาติเชื้อ
โศคนลาดเพราะคำขาน	ควรทราบ
หย่อมหญ้าเหี่ยวแห้งเรื้อ	บอกร้ายแสดงดิน
ง. คุณแม่หนาหนักเพียง	พสุธา
คุณบิดรดุจอา-	ภาคกว้าง
คุณพี่ฟ่างศิขรา	เมรุมาศ
คุณพระอาจารย์อ้าง	อาจสู้สาคร

8. "หมดไปที่ละน้อย, สึกหรือ" จากความหมายดังกล่าวหมายถึงคำใด (ท5.1 ม.1/1)

ก. ขรั	ข. กร่อน	ค. คณนา	ง. โศคน
--------	----------	---------	---------

9. "มาน" มีความหมายตรงกับข้อใด (ท5.1 ม.1/1)

ก. เหมือน	ข. รกร้าง	ค. ตาย	ง. มี
-----------	-----------	--------	-------

10. โศคนวายวายซีพีได้ เขาหน้ง

เป็นสิ่งเป็นอันยัง	อยู่ไซ้ไร
คนเด็ดดับสูญสัง	ขารร้าง
เป็นชื่อเป็นเสียงได้	แต่ร้ายกับดี

โคลงบทดังกล่าว สรุปลความได้ตรงกับข้อใด (ท5.1 ม.1/2)

- โศคนวายเป็นสัตว์ที่มีค่าสามารถสร้างชื่อเสียงให้แก่ผู้เลี้ยงได้
- เมื่อมนุษย์ตายไปสิ่งที่ยังหลงเหลืออยู่คือชื่อเสียง
- เกิดเป็นคนสิ่งที่จะทิ้งไว้เบื้องหลังความตายให้คนกล่าวถึงก็คือความดีหรือความชั่วเท่านั้น
- สังขารมนุษย์เป็นสิ่งไม่เที่ยงดังนั้นต้องหมั่นสร้างชื่อเสียงให้ตนเอง

11. โคลงบทใดไม่ได้สอนเรื่องการประมาณตน (ท5.1 ม.1/2)

ก. ออย่าเอื้อมเด็ดดอกฟ้า	มาถนอม
สูงสูดมือมักตรอม	อกไซ้
เด็ดแต่ดอกพยอม	ยามยาก ชมนา
สูงก็สอยด้วยไม้	อาจเอื้อมเอาถึง
ข. นกน้อยชนน้อยแต่	พอดัว
รังแต่จุมเยี้ยว	อยู่ได้
มักใหญ่ย่อมคนหวั	ไพเทศ
ทำแต่พอดัวไซ้	อย่าให้คนหยัน
ค. เห็นท่านมือยาเคลิ้ม	ใจตาม
เรายากหากใจงาม	อย่าคร้าน
อุตส่าห์พยายาม	การกิจ
เอาเยี่ยงอย่างเพื่อนบ้าน	อย่าท้อทำกิน
ง. กำนับวอกกลีตั้น	ชลธาร
มารยาทส่อสันดาน	ชาติเชื้อ
โหดฉลาดเพราะคำขาน	ควรทราบ
หย่อมหญ้าเหี่ยวแห้งเร็ว	บอกร้ายแผลงดิน

12. เพื่อนกิน สิ้นทรัพย์แล้ว แหนงหนี

หาง่าย หลายหมื่นมี	มากได้
เพื่อนตาย ถ้ายแทนชี-	วาอาตม์
หากยาก ฝากผีไซ้	ยากแท้จักหา

โคลงบทนี้มีความดีเด่นทางด้านวรรณศิลป์อย่างไร (ท5.1 ม.1/3)

ก. สอนให้ตระหนักในมิตรภาพของเพื่อน	ข. ให้ข้อคิดที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง
ค. การใช้สัมผัสในและโคลงกระทู้	ง. มีคุณค่าทางด้านเนื้อหาที่ชัดเจน

13. กำนับวอกกลีตั้น	ชลธาร
มารยาทส่อสันดาน	ชาติเชื้อ
โหดฉลาดเพราะคำขาน	ควรทราบ
หย่อมหญ้าเหี่ยวแห้งเร็ว	บอกร้ายแผลงดิน

คำประพันธ์ดังกล่าว ตรงกับสำนวนใด (ท5.1 ม.1/2)

ก. บัวไม่ให้ช้ำน้ำไม่ให้ขุ่น	ข. ปากหวานก้นเปรี้ยว
ค. เดิมตามผู้ใหญ่มาไม่กั	ง. สำเนียงส่อภาษา กิริยาส่อสกุล

14. โคลงบทใดที่มีการประพันธ์แบบ "การซ้ำคำ" (ท5.1 ม.1/3)

ก. อ่อนหวานมานมิตรล้น	เหลือหลาย
หยาบปมมีเกลอกราย	เกลื่อนไกล
จุดดวงศศิฉาย	ดาวดาษ ประดับนา
สุริยส่องดาราไว้	เมื่อร้อนแรงแสง
ข. สนิมเหล็กเกิดแต่เนื้อ	ในตน
กินกัดเนื้อเหล็กจน	กร่อนขร้า
บาปเกิดแก่ตนคน	เป็นบาป
บาปยอมทำโทษซ้ำ	ใส่ผู้บาปเอง
ค. น้ำใช้ใส่ตุ้มตั้ง	เต็มดี
น้ำอบอำอินทรีย์	อย่าผรั่ง
น้ำปูนใส่เต้ามี	อย่าขาด
น้ำจิตอย่าให้ข้อง	ขัดน้ำใจใคร
ง. ความรู้คู่ยิ่งล้ำ	สินทรัพย์
คิดค่าควรเมืองนับ	ยิ่งไซ้
เพราะเหตุจักอยู่กับ	กายอาต มานา
โจรจักเบียนไปได้	เร่งรู้เรียนเอา

15. รักกันอยู่ขอบฟ้า	เขาเขียว
เสมออยู่หอแห่งเดียว	ร่วมห้อง
ซังกัน บ่ แลเหลือว	ตาต่อ กันนา
เหมือนขอบฟ้ามาบ้อง	ป่าไม้มาบัง

คำประพันธ์ดังกล่าวปรากฏโวหารภาพพจน์ใด (ท5.1 ม.1/3)

ก. อุปมา	ข. อุปลักษณะ
ค. สัทพจน์	ง. อติพจน์

16. คุณแม่หนาหนักเพียง	พสุธา
คุณบิดรดุอา -	ภาคกว้าง
คุณพี่ฟางศิขรา	เมรุมาศ
คุณพระอาจารย์ช้าง	อาจสู้อาคร

โคลงบทนี้ใช้ภาพพจน์ตามข้อใด (ท5.1 ม.1/3)

ก. อุปมา	ข. อุปลักษณะ
ค. นามนัย	ง. สัทพจน์

17. ข้อใดมีความหมายเช่นเดียวกับคำว่า "สาคร" (ท5.1 ม.1/1)

- | | |
|----------|-----------|
| ก. ชลธาร | ข. ศิขริน |
| ค. พสุธา | ง. โปยม |

18. ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้องเกี่ยวกับโคลงสี่สุภาพ (ท5.1 ม.1/1)

- ก. โคลงสี่สุภาพ 1 บทมี 4 บาท
 ข. วรรณยุกต์เอกบังคับสามารถใช้คำตายแทนได้
 ค. วรรณยุกต์โทสามารถใช้คำเอกโทหรือคำตายแทนได้
 ง. โคลงสี่สุภาพ 1 บท บังคับวรรณยุกต์เอก 7 แห่ง โท 4 แห่ง

19. โคลงสี่สุภาพหนึ่งบทบังคับคำเอกคำโทจำนวนเท่าใด (ท5.1 ม.1/1)

- | | |
|-------------------|---------------------|
| ก. คำเอก 7 คำโท 4 | ข. คำเอก 7 คำโท 5 |
| ค. คำเอก 8 คำโท 3 | ง. ไม่บังคับจำนวนคำ |

20. โคลงบทใดไม่มีคำโทโทษปรากฏอยู่ (ท5.1 ม.1/1)

- | | |
|--------------------------|----------------|
| ก. ไครจักผูกโลกแม้ | รัดรีง |
| เหล็กเท่าลำตาลตริง | ไปหมั่น |
| มนต์ยาผูกน่านหึ่ง | หายเสื่อม |
| ผูกเพื่อไมตรีนั้น | แน่นเท่าวันตาย |
| ข. สนิมเหล็กเกิดแต่เนื้อ | ในตน |
| กินกัดเนื้อเหล็กจน | กร่อนขร้า |
| บาปเกิดแก่ตนคน | เป็นบาป |
| บาปยอมทำโทษซ้ำ | ใส่ผู้บาปเอ |
| ค. น้ำใช้ใส่ตุ้มตั้ง | เต็มดี |
| น้ำอบฮาอินทรีย์ | อย่าฝร้อง |
| น้ำปูนใส่เต้ามี | อย่าขาด |
| น้ำจิตอย่าให้ข้อง | ขัดน้ำใจใคร |
| ง. มิตรพาลอย่าคบให้ | สนิหนัก |
| พาลไซ้มิตรอย่ามัก | กล่าวไกล |
| ครั้นคราวเคียดคุมชัก | เอาโทษ ใส่ना |
| รู้เหตุสิ่งใดไซ้ | ล่อลึงกลางสนาม |

21. เพื่อนกิน สิ้นทรัพย์แล้ว แหนงหนี

หาง่าย หลายหมื่นมี มากได้

เพื่อนตาย ถ้ายแทนชี- วาอาตม์

หากยาก ฝากผีใช้ ยากแท้จักหา

คำประพันธ์ดังกล่าวมีการใช้คำตายแทนคำเอกกี่คำ (ท5.1 ม.1/1)

ก. 3 คำ

ข. 4 คำ

ค. 5 คำ

ง. 6 คำ

22. ข้อใดมีรูปวรรณยุกต์ถูกต้องตามข้อบังคับของบาทที่ ๔ ของโคลงสี่สุภาพ (ท5.1 ม.1/1)

ก. มารยาทสอสนดาน ชาติเชื้อ ข. กลกบเกิดอยู่ใน สระจ้อย

ค. ดุจดวงศศิฉาย ดาวดาศ ประดับนา ง. หากยาก ฝากผีใช้ ยากแท้จักหา

23. โคลงสี่สุภาพสามารถเติมคำสร้อยได้ในตำแหน่งใด (ท5.1 ม.1/1)

ก. บาทที่ 1 และ บาทที่ 2

ข. บาทที่ 1 และ บาทที่ 3

ค. บาทที่ 2 และ บาทที่ 3

ง. บาทที่ 3 และ บาทที่ 4

24. จงเติมคำในช่องว่างของโคลงต่อไปนี้ให้ถูกต้องตามฉันทลักษณ์(ท5.1 ม.1/1)

ให้ท่านท่านจักให้ ตอบสนอง

นบท่านท่านจักปอง

รักท่านท่านควรครอง ความรัก เรานา

สามสิ่งนี้เว้นไว้ แต่ผู้ทรชน

ก. ไปมี

ข. นอบไหว

ค. สสนองตอบ

ง. จิตมั่น

25. ข้อใดไม่ปรากฏโวหารภาพพจน์แบบอุปมา (ท5.1 ม.1/3)

ก. เห็นท่านมีอย่าเคลิ้ม ใจตาม

เรายากหากใจงาม อย่าคร้าน

อุตสาห์พยายาม การกิจ

เอาเยี่ยงอย่างเพื่อนบ้าน อย่าท้อทำกิน

ข. คุณแม่หนักหนาเพียง พสุธา

คุณบิดรดุจอา- ภาคกว้าง

คุณพี่ฟ่างศิขรา เมรุมาศ

คุณพระอาจารย์อ้าง อาจสู้สาคร

ค. อ่อนหวานมานมิตร์ล้น	เหลือหลาย
หยาบป๋มีเกลอกราย	เกลื่อนไกล้
ตุจดวงศศิฉาย ดาวดาศ	ประดับนา
สุริยาส่องดาราไร่	เพื่อร้อนแรงแสง
ง. ผลเตือเมื่อสุกไซร์	มีพรรณ
ภายนอกแดงตุจัน	ขาดบ้าย
ภายในยอมแมลงวัน	หนอนบ่อน
ตุจดังคนใจร้าย	นอกนั้นดูงาม

26. โคลงบทดังกล่าว กวีกล่าวว่าสิ่งใดสำคัญที่สุด (ท5.1 ม.1/2)

เสียนสินสงวนศักดิ์ไว้	วงศ์หงส์
เสียดศักดิ์สู่ประสงค์	สิ่งรู้
เสียรูปร่างดำรงความสัตย์	ไวนา
เสียดสัตย์อย่าเสียผู้	ชีพม้วยมรณา
ก. มิตรภาพ	ข. ความสัตย์
ค. เกียรติศักดิ์ศรี	ง. ความรู้

27. ข้อใดมีคำที่จะเติมในโคลงต่อไปนี้ได้ถูกต้องสมบูรณ์ที่สุด (ท5.1 ม.1/1)

รักกันอยู่ขอบฟ้า
เสมออยู่หอแห่งเดียว	ร่วมห้อง
ซังกันบ่.....	ตาต่อ กันนา
เหมือนขอบฟ้ามาบ้อง	ป่าไม้มาบัง
ก. แสนไกล,ยิ่งใหญ่	ข. เขาเขียว,แลเหลียว
ค. แห่งเดียว,ยุ่งเกี่ยว	ง. สีคราม,หายห่าง

28. คุณแม่หนักหนาเพียง	พสุธา
คุณบิดรตุจอา-	ภาคกว้าง
คุณพี่ฟ้างศิขรา	เมรุมาศ
คุณพระอาจารย์อ้าง	อาจสู้สาคร

จากโคลงดังกล่าว คำใดไม่ได้มีความหมายเปรียบเทียบ (ท5.1 ม.1/2)

ก. เพียง	ข. ตุจ
ค. ฟ้าง	ง. เมรุมาศ

29. อ่อนหวานมานมิตร์ลัน เหลือหลาย
 หยาบปมีเกลอกราย เกลื่อนไใกล้
 ดุจดวงศศิฉาย ดาวดาศษ ประดับนา
 สุรียาส่องดาราไร่ เพื่อร้อนแรงแสง

โคลงบทดังกล่าว สอนในเรื่องใด (ท5.1 ม.1/4)

ก. สอนให้เป็นคนมีวาจาอ่อนหวาน

ข. สอนให้เป็นคนมีน้ำใจไมตรี

ค. สอนให้คบเพื่อนดี

ง. สอนให้รู้จักการให้อภัย

30. อ่อนหวานมานมิตร์ลัน เหลือหลาย
 หยาบปมีเกลอกราย เกลื่อนไใกล้
 ดุจดวงศศิฉาย ดาวดาศษ ประดับนา
 สุรียาส่องดาราไร่ เพื่อร้อนแรงแสง

จากคำประพันธ์ดังกล่าวใครสามารถนำข้อคิดที่ได้ไปประยุกต์ใช้ได้เหมาะสม (ท5.1 ม.1/4)

ก. อลันมักพูดจาแบบขวานผ่าซากกับผู้อื่นอยู่เสมอ

ข. อลินพูดเสียงดังชัดเจนเวลาครูให้ตอบคำถาม

ค. สายฟ้ามีเพื่อนเยอะเพราะเป็นคนพูดจาสุภาพน่าฟัง

ง. พายุมีมักจะเจียบเสมอเวลาเพื่อนคุยกัน

เฉลยแบบทดสอบเรื่องโคลงโลกนิติ

1.ค	16.ก
2.ข	17.ง
3.ค	18.ค
4.ก	19.ก
5.ง	20.ง
6.ก	21.ค
7.ง	22.ง
8.ข	23.ข
9.ง	24.ข
10.ค	25.ก
11.ง	26.ข
12.ค	27.ข
13.ง	28.ง
14.ค	29.ก
15.ก	30.ค

แบบทดสอบเรื่องโคลงนิติ 2
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รหัสวิชา 21102 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบข้อที่ถูกต้องที่สุด

- | | |
|---|--|
| <p>1. โคลงโลกนิติอ่านได้ว่าอย่างไร
ก. โคลง – โลก – นิ – ตี
ข. โคลง – โลก – นิต
ค. โคลง – โลก – กะ – นิต
ง. โคลง – โลก – กะ – นิ – ตี</p> <p>2. โคลงโลกนิติแต่งด้วยคำประพันธ์ชนิดใด
ก. โคลงสี่สุภาพ ข. กลอนดอกสร้อย
ค. กาพย์ยานี 11 ง. กลอนสุภาพ</p> <p>3. โคลงโลกนิติมีที่มาจากที่ใด
ก. จารึกสมัยสุโขทัย
ข. พงศาวดารมอญ
ค. คัมภีร์ต่างๆของอินเดียโบราณ
ง. บันทึกของสมเด็จพระมงกุฎเกล้าฯ</p> <p>4. พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าฯ ทรงสั่งให้จารึก
สุภาษิตคำสอนในโคลงโลกนิติในปีใด
ก. พ.ศ.2371 ข. พ.ศ.2372
ค. พ.ศ.2373 ง. พ.ศ.2374</p> <p>5. พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าฯ ทรงสั่งให้จารึก
สุภาษิตคำสอนในโคลงโลกนิติไว้ ณ ที่ใด
ก. วัดพระแก้ว ข. วัดระฆัง
ค. วัดพระเชตุพนฯ ง. วัดบวรฯ</p> <p>6. โคลงโลกนิติไม่ได้มีที่มาจากข้อใด
ก. คัมภีร์โลกนิติ ข. คัมภีร์โลกนัย</p> | <p>ค. พระธรรมบท ง. พระปรียัติธรรม</p> <p>7. โคลงสี่สุภาพหนึ่งบทประกอบด้วยคำเอกและ
คำโทเท่าใด
ก. คำเอก 5 คำโท 4 ข. คำเอก 6 คำโท 4
ค. คำเอก 7 คำโท 4 ง. คำเอก 8 คำโท 4</p> <p>8. โคลงสี่สุภาพกำหนดให้บทหนึ่งมีกี่บาท
ก. 2 บาท ข. 4 บาท
ค. 6 บาท ง. 8 บาท</p> <p>9. สนิมเหล็กเกิดแต่เนื้อ ในตน
กินกัดเนื้อเหล็กจน กร่อนขร้ำ
บาปเกิดแก่ตนคน เป็นบาป
บาปยอมทำโทษซ้ำ ใส่ผู้บาปเอง
จากคำประพันธ์ดังกล่าว คำใดคือโทโทษ
ก. แต่ ข. ย่อม
ค. เนื้อ ง. ขร้ำ</p> <p>10. รู้น้อยว่ามากรู้ เริงใจ
กลกบเกิดอยู่ใน สระจ้อย
ไปเห็นขเลไกล กลางสมุทร
ชมว่าน้ำบ่อน้อย มากล้าลึกเหลือ
จากคำประพันธ์ดังกล่าว คำใดใช้แทนตำแหน่ง
เอก
ก. มาก ข. จ้อย
ค. บ่อ ง. ลึก</p> |
|---|--|

แบบทดสอบเรื่องโคลงนิติ 3
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รหัสวิชา 21102 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. ใครคือผู้ชำระโคลงโลกนิติ
 - ก. สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาเดชาดิศร
 - ข. พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าฯ
 - ค. พระมหาคศิ์มนตรี
 - ง. สนั่น เทพหัสดิน ณ อยุธยา
2. โคลงโลกนิติมีความหมายว่าอย่างไร
 - ก. ระเบียบแบบแผนแห่งโลก
 - ข. หลักธรรมอันมีคุณค่า
 - ค. คำสอนที่ควรปฏิบัติ
 - ง. หลักในการดำรงชีวิต
3. โคลงโลกนิติมุ่งเน้นในการสอนเรื่องใด
 - ก. หลักในการเลือกคบคน
 - ข. หลักในการใฝ่เรียนรู้
 - ค. หลักในการออมเงิน
 - ง. หลักในการปฏิบัติตนในชีวิตประจำวัน
4. โคลงโลกนิติฉบับที่นักเรียนเรียนไม่ได้กล่าวถึงสิ่งใด
 - ก. ความพอประมาณ ข. การแสวงหาทรัพย์
 - ค. ความกตัญญู ง. การพูดจา
5. คำสอนในเรื่อง โคลงโลกนิติ มีประโยชน์ต่อใครมากที่สุด
 - ก. นักเรียน ข. คนวัยทำงาน
 - ค. คนที่นำไปเผยแพร่ ง. คนที่นำไปปฏิบัติ
6. โคลงบาทใดเป็นใจความสำคัญของบทประพันธ์ดังกล่าว
 - ก. ห้ามเพลิงไว้อย่าให้ มีควัน
 - ข. ห้ามสุริยแสงจันทร์ สองไชร้
 - ค. ห้ามอายุให้หัน คืบเล้า
 - ง. ห้ามดั่งนี้ไว้ได้ จึงห้ามนินทา
7. ข้อใดไม่ได้มีลักษณะของโคลงสี่สุภาพ
 - ก. ภูเขาเหลือแหล่ล้วน สีลา
 - ข. เว้นวิจารณ์ว่างเว้น สดับฟัง
 - ค. โคลงเฮ้ยโคลงโลกนิติ ที่พิชิตจิตใจใครทั่วถิ่น
 - ง. พระสมุทรสุดลี้กลั่น คณนา
8. โคลงโลกนิติหลังชำระแล้วบันทึกไว้ที่ใด
 - ก. จารึกในวัด ข. สมุดไทย
 - ค. พระไตรปิฎก ง. คัมภีร์โบราณของไทย
9. โคลงโลกนิติเป็นคำสอนที่เกี่ยวกับเรื่องใด
 - ก. ให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ไทย
 - ข. ให้แนวคิดในการมีคู่
 - ค. ให้แนวทางในการสร้างฐานะ
 - ง. ให้ข้อคิดเตือนใจ
10. คำประพันธ์ใดไม่เกี่ยวข้องกับโคลงโลกนิติ
 - ก. ไคควายวายชีพได้ เขาหนิง
 - ข. ลมลอยคอยเป่าให้ เย็นกาย
 - ค. เพื่อนกิน ลิ่นทรัพย์แล้ว แหนงหนี
 - ง. อ่อนหวานมานมิตรล้น เหลือหลาย

แบบทดสอบเรื่องโคลงนิติ 4
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รหัสวิชา 21102 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. กลางสนาม มีความหมายตามข้อใด

- ก. โนที่ชุมนุม ข. มีขนาด
ค. สร้างรั้ว ง. ชั้บไล้

2. ขร่ำ มีความหมายตามข้อใด

- ก. ร่ำรวย ข. ทะเล
ค. เก๋ามาก ง. เปรียบได้กับ

3. มี มีความหมายตามข้อใด

- ก. ยากจน ข. ร่ำรวย
ค. เก๋ามาก ง. ไร่เขลา

4. ข้อใดมีความหมายว่ายอดเขา

- ก. ศิขรา ข. คณนา
ค. ขเล ง. พสุธา

5. ร่างกาย และจิตใจ คือความหมายของคำใด

- ก. ขเล ข. ขนน้อย
ค. เคียด ง. อินทรีย์

6. ข้อใดไม่ได้หมายถึงน้ำ

- ก. ชลธาร ข. สาคกร
ค. อัมพร ง. ขเล

7. ข้อใดไม่มีความหมายเชิงเปรียบเทียบ

- ก. กล ข. ถึง
ค. พ่าง ง. เยี่ยง

8. ผร้อง มีความหมายตามข้อใด

- ก. ลดลง ข. ร้าง
ค. เยาะเย้ย ง. ตายแทนได้

9. ภาชนะที่ใส่ปูน รูปทรงกระบอก คือข้อใด

- ก. รังแต่่ง ข. มาน
ค. เฟิด ง. เต้า

10. หยัน มีความหมายตามข้อใด

- ก. ลดลง ข. เย้ย , เยาะ
ค. เยาะเย้ย ง. ชั้บไล้

แบบทดสอบเรื่องโคลงนิติ 5
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รหัสวิชา 21102 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. เครื่องมือวัดระยะความลึกหรือระยะทางตรง
จากบนลงล่าง คือข้อใด

- | | |
|---------|-----------|
| ก. คณนา | ข. สายตึง |
| ค. ชล | ง. ไพ |

2. เวียไว้ในกรรณ มีความหมายตามข้อใด

- | | |
|--------------|---------------------|
| ก. บันเทิงใจ | ข. ที่อยู่พระอินทร์ |
| ค. ตายแทนได้ | ง. เครื่องประดับหู |

3. ข้อใดมีความหมายว่าเพื่อนรักหรือเพื่อนสนิท

- | | |
|--------|---------|
| ก. เกล | ข. กล |
| ค. ใจ | ง. ดารา |

4. ทำให้ขาดออก คือความหมายของคำใด

- | | |
|------------|-------------|
| ก. เาะเย้ย | ข. มีทั่วไป |
| ค. ไม่ | ง. เด็ด |

5. โกรธ, เคือง คือความหมายของคำใด

- | | |
|-------|----------|
| ก. ไป | ข. เคียด |
| ค. ไพ | ง. หยั่น |

6. ภูเขากลางจักรวาล มียอดเป็นที่ตั้งของสวรรค์
ชั้นดาวดึงส์ของพระอินทร์ คือข้อใด

- | | |
|------------|----------|
| ก. พสุธา | ข. ศิขรา |
| ค. เมรุมาศ | ง. ชลธาร |

7. พสุธา มีความหมายตามข้อใด

- | | |
|-----------|------------|
| ก. แม่น้ำ | ข. อากาศ |
| ค. ป่าไม้ | ง. แผ่นดิน |

8. ความเพียร, ความพยายาม คือความหมายของ
ข้อใด

- | | |
|----------|-----------|
| ก. เพ็ด | ข. วิริยะ |
| ค. หยั่น | ง. ไป |

9. มากมาย, เกลื่อนกลาด, มีทั่วไป, เต็มไปหมด
คือความหมายของข้อใด

- | | |
|-----------|--------|
| ก. ดาษ | ข. ศศิ |
| ค. ครรโลง | ง. กล |

10. ถ่ายแทนซี-วาอาตม์ มีความหมายตามข้อใด

- | | |
|-------------|--------------|
| ก. เพราะว่า | ข. ตายแทนได้ |
| ค. มีขนาด | ง. เก่ามาก |

แบบทดสอบเรื่องโคลงนิติ 7
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รหัสวิชา 21102 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. โคควายวายชีพได้ เขาหน้ง
เป็นสิ่งเป็นอันยัง อยู่ไสร้
คนเด็ดคับสูญล้ง ขารว่าง
เป็นชื่อเป็นเสียงได้ แต่ร้ายกับดี
สอนเกี่ยวกับเรื่องใด
ก. การทำความดี ข. การประหยัด
ค. การพูดจา ง. การค้าขาย

2. นกน้อยขนน้อยแต่ พอดัว
รังแดงจุมเียวผัว อยู่ได้
มักใหญ่ยอมคนหัวว ไพเพศ
ทำแต่พอดัวไสร้ อย่าให้คนหยัน
สอนเกี่ยวกับเรื่องใด
ก. การทำความดี ข. การรู้จักคบเพื่อน
ค. การประมาณตน ง. ให้ทำตามใจตน

3. ก้านบัวบอกลิกลิ้น ชลธาร
มารยาทส่อสันดาน ขาติเชื้อ
ใจดฉลาดเพราะคำขาน ควรทราบ
หย่อมหญ้าเหี่ยวแห้งเรื่อ บอกร้ายแผลงดิน
สอนเกี่ยวกับเรื่องใด
ก. สอนให้กตัญญู
ข. สอนให้รู้จักพิจารณา
ค. สอนให้มีวาจาอ่อนหวาน
ง. สอนให้ตามอย่างผู้อื่น

4. สนิมเหล็กเกิดแต่เนื้อ ในตน
กินกัดเนื้อเหล็กจน กร่อนขร้า

บาปเกิดแก่ตนคน เป็นบาป
บาปยอมทำโทษซ้ำ ใส่ผู้บาปเอง
สอนเกี่ยวกับเรื่องใด
ก. การเลือกคบคน ข. การมีสัมมาคารวะ
ค. ความกตัญญู ง. การทำความดี

5. มิตรพาลอย่าคบให้ สนิทนัก
พาลไซมิตรอย่ามัก กล่าวไกล
ครันคราวเคียดคุมชัก เอาโทษ ใส่ณา
รู้เหตุสิ่งใดไสร้ ส่อสันกลางสนาม
ก. การเลือกคบคน ข. การรู้จักคบเพื่อน
ค. ความกตัญญู ง. การทำความดี

6. คุณแม่หนาหนักเพียง พสุธา
คุณบิดรดุจอา- กาศกว้าง
คุณที่ฟ่างศิขรา เมรุมาศ
คุณพระอาจารย์อ้าง อาจสู้อาศร
สอนเกี่ยวกับเรื่องใด
ก. การเลือกคบคน ข. การรู้จักคบเพื่อน
ค. ความกตัญญู ง. การทำความดี

7. อ่อนหวานมานมิตรล้น เหลือหลาย
หยาบบมีเกลอกราย เกลื่อนไกล
ดูจดวงศศิฉาย ดาวดาษ ประดับนา
สุริยส่องดาราไร้ เมื่อร้อนแรงแสง
สอนเกี่ยวกับเรื่องใด
ก. สอนไม่ให้ทำตามอย่างผู้อื่น
ข. สอนให้มีความกตัญญู

ค. สอนเรื่องการเลือกคบเพื่อน

ง. สอนเรื่องการมีวาจาอ่อนหวาน

8. รู้น้อยกว่ามากรู้ เริงใจ

กลกบเกิดอยู่ใน สระจ้อย

ไปเห็นขลุ่ยไกล กลางสมุทร

ชมว่าน้ำบ่อน้อย มากล้าลึกเหลือ

ตรงกับสำนวนใด

ก. กบในกะลา ข. กบเลือกนาย

ค. คางคกขึ้นวอ ง. กบเกิดได้บัวบาน

9. น้ำใช้ใส่ตุ้มตั้ง เต็มดี

น้ำอบอำอินทรีย์ ออย่าฝร้ง

น้ำปุ่นใส่เต้ามี ออย่าขาด

น้ำจิตอย่าให้ช้อง ชัดน้ำใจใคร

สอนให้เป็นคนที่ดีควรมีสิ่งใดอยู่เสมอ

ก. น้ำใจ ข. ความดี

ค. ความกตัญญู ง. วาทศิลป์

10. เพื่อนกิน ล้นทรัพย์แล้ว แหงนหนี

หาง่าย หลายหมื่นมี มากได้

เพื่อนตาย ถ้ายแทนซี- วาอาตม์

หากยาก ฝากผีไว้ ยากแท้จักหา

มีใจความสำคัญเกี่ยวกับเรื่องใด

ก. ครอบครัว ข. คนรัก

ค. เพื่อน ง. ศัตรู

แบบทดสอบเรื่องโคลงนิติ 8
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รหัสวิชา 21102 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. รักกันอยู่ขอบฟ้า เขาเขียว
เสมออยู่หอแห่งเดียว ร่วมห้อง
ซังกันแปลเหลียว ตาต่อ กันนา
เหมือนขอบฟ้ามาป้อง ป่าไม้มาบัง
มีวรรณศิลป์ตรงกับข้อใด

ก. ใช้คู่เปรียบตรงข้าม

ข. ใช้คำที่เข้าใจง่าย

ค. เล่นคำซ้ำ

ง. ลักษณะโคลงกระทู้

2. รู้น้อยกว่ามากรู้ เริงใจ
กลกบเกิดอยู่ใน สระจ้อย
ไปเห็นขเลไกล กลางสมุทร
ชมว่าน้ำบ่อน้อย มากล้าลึกเหลือ
มีวรรณศิลป์ตรงกับข้อใด

ก. ใช้คู่เปรียบตรงข้าม

ข. ใช้คำที่เข้าใจง่าย

ค. เล่นคำซ้ำ

ง. ลักษณะโคลงกระทู้

3. น้ำใช้ใส่ตุ้มตั้ง เต็มดี
น้ำอบอำอินทรีย์ อย่างฝรั่ง
น้ำปูนใสเต็มมี อย่างขาด
น้ำจิตอย่าให้ซ้อง ขัดน้ำใจใคร
มีวรรณศิลป์ตรงกับข้อใด

ก. ใช้คู่เปรียบตรงข้าม

ข. ใช้คำที่เข้าใจง่าย

ค. เล่นคำซ้ำต้นบาท

ง. ลักษณะโคลงกระทู้

4. เพื่อนกิน สิ้นทรัพย์แล้ว แหงงหนี
หาง่าย หลายหมื่นมี มากได้
เพื่อนตาย ถ้ายแทนชี- วาอาตม
หากยาก ฝากผีใช้ ยากแท้จักหา

มีวรรณศิลป์ตรงกับข้อใด

ก. ใช้คู่เปรียบตรงข้าม

ข. ใช้คำที่เข้าใจง่าย

ค. เล่นคำซ้ำต้นบาท

ง. ลักษณะโคลงกระทู้

5. พระสมุทรสุดลี้กลัน คณนา
สายดิ่งทิ้งทอดมา หยั่งได้
เขาสูงอาจวัดวา กำหนด
จิตมนุษย์นี้ไซ้รู้ ยากแท้หยั่งถึง

จากคำประพันธ์ ข้อใดคือสัมผัสนอก

ก. นา - มา

ข. ลัน - คณ

ค. หนด - จิต

ง. ยาก - หยั่ง

6. คุณแม่หนาหนักเพียง พสุธา
คุณบิดรดูจา- กาศกว้าง
คุณพี่ฟางศิขรา เมรุมาศ
คุณพระอาจารย์อ้อ่าง อาจสู้อาคร

ปรากฏโวหารภาพพจน์แบบใด

ก. อติพจน์

ข. อวพจน์

ค. หนด - จิต

ง. ยาก - หยั่ง

ก. นา - มา

ข. ลัน - คณ

ค. หนด - จิต

ง. ยาก - หยั่ง

ก. นา - มา

ข. ลัน - คณ

ค. หนด - จิต

ง. ยาก - หยั่ง

ค. สัทพจน์

ง. บุคคลวัต

7. อ่อนหวานมานมิตร์ล้น เหลือหลาย
 หยาบปมีเกลอกราย เกลื่อนไถล
 ดุจดวงศศิฉาย ดาวดาษ ประดับนา
 สุริยส่องดาราไร เมื่อร้อนแรงแสง

ปรากฏโวหารภาพพจน์แบบใด

ก. อุปมา

ข. อุปลักษณ์

ค. บุคลาธิษฐาน

ง. อติพจน์

8. โคควายวายชีฟได้ เขาหน้ง
 เป็นลิ่งเป็นอันยัง อยู่ไชร้
 คนเค็ดดับสูญสัง ขารร่าง
 เป็นชื่อเป็นเสียงได้ แต่ร้ายกับดี

ปรากฏโวหารภาพพจน์แบบใด

ก. บุคคลวัต

ข. สัทพจน์

ค. อุปลักษณ์

ง. ปฏิพากย์

9. ข้อใดปรากฏการซ้ำคำ

ก. พระสมุทรสุดลึกล้น คณนา
 สายดิ่งทิ้งทอดมา หย้งได้
 เขาสูงอาจวัดวา กำหนด
 จิตมนุษย์นี้ไชร้ ยากแท้หย้งถึง
 ข. อ่อนหวานมานมิตร์ล้น เหลือหลาย
 หยาบปมีเกลอกราย เกลื่อนไถล
 ดุจดวงศศิฉาย ดาวดาษ ประดับนา
 สุริยส่องดาราไร เมื่อร้อนแรงแสง

ค. น้ำใช้ใส่ตุ้มตั้ง เต็มดี
 น้ำอบอำอินทรีย์ อย่างฝรั่ง
 น้ำปุนใส่เต้ามี อย่างชาด
 น้ำจิตอย่าให้ช้อง ชัดน้ำใจใคร

ง. สนิมเหล็กเกิดแต่เนื้อ ในตน
 กินกัดเนื้อเหล็กจน กร่อนขร้า
 บาบเกิดแก่ตนคน เป็นบาป
 บาบยอมทำโทษซ้ำ ใส่ผู้บาปเอง

10. ข้อใดมีคำโทโทษ

ก. สนิมเหล็กเกิดแต่เนื้อ ในตน
 กินกัดเนื้อเหล็กจน กร่อนขร้า
 บาบเกิดแก่ตนคน เป็นบาป
 บาบยอมทำโทษซ้ำ ใส่ผู้บาปเอง

ข. นกน้อยขนน้อยแต่ พอดัว
 รังแต่จุมเียผัว อยู่ได้
 มักรใหญ่ยอมคนหวัว โฟเพศ
 ทำแต่พอดัวไชร้ อย่าให้คนหยัน

ค. เห็นท่านมืออย่าเคลิ้ม ใจตาม
 เรายากหากใจงาม อย่างคร้า
 อุตส่าห์พยายาม การกิก
 เอาเยียงอย่างเพื่อนบ้าน อย่าท้อทำกิก

ง. สนิมเหล็กเกิดแต่เนื้อ ในตน
 กินกัดเนื้อเหล็กจน กร่อนขร้า
 บาบเกิดแก่ตนคน เป็นบาป
 บาบยอมทำโทษซ้ำ ใส่ผู้บาปเอง

แบบทดสอบเรื่องโคลงนิติ 9
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รหัสวิชา 21102 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบข้อที่ถูกต้องที่สุด

1. โคลงโลกนิติสอนให้คนเราปฏิบัติตนอย่างไร

- ก. สอนให้เป็นคนดี
- ข. สอนให้กตัญญู
- ค. สอนให้มีวาจาอ่อนหวาน
- ง. ถูกทุกข้อ

2. ใครนำข้อคิดจากเรื่องโคลงโลกนิติไปใช้ได้
อย่างเหมาะสม

- ก. ไก่พูดจาตรงไปตรงมาอยู่เสมอ
- ข. นักคบเพื่อนจากฐานะทางการเงินที่เสมอกัน
- ค. หงส์ชื่อของที่แพงอยู่เสมอ
- ง. เจียบหมั่นทำความดีในทุกวัน

3. เห็นท่านมือยาเคลิ้ม ใจตาม
เรายากหากใจงาม อยากร้าน
อุตสาห์พยายาม การกิจ
เอาเยี่ยงอย่างเพื่อนบ้าน อย่าท้อทำกิน
โคลงบทดังกล่าวให้ข้อคิดเกี่ยวกับเรื่องใด

- ก. การประมาณตน
- ข. การทำความดี
- ค. การตอบแทนบุญคุณเจ้านาย
- ง. ถูกทุกข้อ

4. มิตรพาลอย่าคบให้ สนิทนัก
พาลไซ้มิตรอย่ามัก กล่าวไกล
ครั้นคราวเคียดคุมชก เอาโทษ ใส่นา
รู้เหตุสิ่งใดไซ้รั ส่อลั่นกลางสนาม
คำประพันธ์ดังกล่าวให้ข้อคิดในเรื่องใด

- ก. การคบคนที่รวยกว่า
- ข. การคบคนที่เก่งรู้ทุกเรื่อง
- ค. การเลือกคบคนดี
- ง. การคบเพื่อนให้ได้เยอะๆ

5. เหตุใดโคลงโลกนิติจึงเป็นวรรณคดีคำสอนที่
ทรงคุณค่า

- ก. สามารถนำข้อคิดมาปรับใช้ได้อยู่เสมอ
- ข. สามารถสร้างค่านิยมที่ดีในสังคมได้
- ค. สามารถสนับสนุนให้คนชอบอ่านโคลง
- ง. ทำให้เยาวชนรู้จักคุณค่าของคำสอน

6. พระสมุทรสุดลี้กลัน คณนา
สายดิ่งทิ้งทอดมา หยั่งได้
เขาสูงอาจวัดวา กำหนด
จิตมนุษย์นี้ไซ้รั ยากแท้หยั่งถึง
คำประพันธ์ดังกล่าวให้ข้อคิดเกี่ยวกับเรื่องใด

- ก. จิตใจมนุษย์เป็นสิ่งที่แสดงถึงความอารี
- ข. จิตใจมนุษย์ยากแท้หยั่งถึง
- ค. จิตใจมนุษย์มีทั้งดีและไม่ดีปนกันไป
- ง. จิตใจมนุษย์เป็นสิ่งที่รับรู้ได้ด้วยใจ

7. สนิมเหล็กเกิดแต่เนื้อ ในตน
กินกัดเนื้อเหล็กจน กร่อนขร้า
บาปเกิดแก่ตนคน เป็นบาป
บาปยอมทำโทษซ้ำ ใสผู้บาปเอง
คำประพันธ์ดังกล่าวให้ข้อคิดเกี่ยวกับเรื่องใด

ก. เคารวะที่ซ้ำกรรมซัด

ข. จำไม่ดีโทษปีโทษกลอง

ค. บาปบุญหนุนนำ

ง. ทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่ว

8. โศกวายวายชีพได้ เขาหนึ่ง

เป็นสิ่งเป็นอันยัง อยู่ไซ้ไร

คนเด็ดดับสูญสัง ขารร่าง

เป็นชื่อเป็นเสียงได้ แต่ร้ายกับดี

คำประพันธ์ดังกล่าวให้ข้อคิดเกี่ยวกับเรื่องใด

ก. สิ่งที่เหลืออยู่หลังความตายคือร่างกาย

ข. สิ่งที่เหลืออยู่หลังความตายคือเขาหนึ่ง

ค. สิ่งที่เหลืออยู่หลังความตายคือความดีความชั่ว

ง. สิ่งที่เหลืออยู่หลังความตายคือชื่อเสียง

9. เพื่อนกิน สิ้นทรัพย์แล้ว แหงงหนี

ห่างาย หลายหมื่นมี มากได้

เพื่อนตาย ถ้ายแพนซี- วาอาตม์

หากยาก ฝากผีไซ้ ยากแท้จักหา

ใครปฏิบัติตนได้สอดคล้องกับคำประพันธ์ดังกล่าว

ก. บอสนช่วยเหลือเพื่อนทุกครั้งที่มีโอกาส

ข. บีมขยันทำมาหากินเพื่อสร้างฐานะ

ค. บาสมักพูดจาไพเราะน่าฟัง

ง. ปืทเล่นกีฬาเก่งทุกชนิด

10. ใครนำข้อคิดจากเรื่องโคลงโลกนิติไปใช้ได้เหมาะสมที่สุด

ก. นินำข้อคิดที่ได้ไปสอนน้องชาย

ข. นำข้อคิดที่ได้ไปเขียนหนังสือขาย

ค. นทนนำความรู้ที่ได้ไปเขียนส่งครู

ง. น้องนำข้อคิดที่ได้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

เฉลย แบบทดสอบเรื่องโคลงนิติ 2

1. ค	6. ก
2. ก	7. ค
3. ค	8. ง
4. ง	9. ง
5. ค	10. ก

เฉลย แบบทดสอบเรื่องโคลงนิติ 3

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

เฉลย แบบทดสอบเรื่องโคลงนิติ 4

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

เฉลย แบบทดสอบเรื่องโคลงนิติ 5

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

เฉลย แบบทดสอบเรื่องโคลงนิติ 6

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

เฉลย แบบทดสอบเรื่องโคลงนิติ 7

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

เฉลย แบบทดสอบเรื่องโคลงนิติ 8

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

เฉลย แบบทดสอบเรื่องโคลงนิติ 9

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

คำศัพท์ท้ายบทจากเรื่องโคลงโลกนิติ
ในหนังสือเรียนวรรณคดีวิจักษ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

1. กลางสนาม	หมายถึง	ในที่ชุมนุมชน
2. ชเล	หมายถึง	ทะเล
3. สายดึง	หมายถึง	เครื่องมือวัดระยะความลึกหรือระยะทางจากบนลงล่าง
4. ชร้า	หมายถึง	คือคำว่าคร่ำ เก่ามาก
5. รังแต่่ง	หมายถึง	สร้างรัง
6. จุ	หมายถึง	มีขนาด
7. ไผ	หมายถึง	มาจากคำว่าไผไฟ หมายถึงเยาะเย้ย
8. เพ็ด	หมายถึง	ขับไล่
9. หยั่น	หมายถึง	เย้ย, เยาะ
10. มี	หมายถึง	รำรวย
11. ยาก	หมายถึง	ยากจน
12. เยี่ยง	หมายถึง	อย่าง
13. พ่าง	หมายถึง	เปรียบได้กับ
14. ศิขรา	หมายถึง	ศิขร หมายถึงยอดเขา
15. เมรุมาศ	หมายถึง	เขาพระสุเมรุซึ่งมีสี่ทงเป็นภูเขากลางจักรวาล
16. โฉด	หมายถึง	โง่ เซลา
17. เรื่อ	หมายถึง	ร้าง
18. ผร้อง	หมายถึง	ลดลง
19. ถ่ายแทนซี-วาอาตม์	หมายถึง	ตายแทนได้
20. มาน	หมายถึง	มี
21. ศศิ	หมายถึง	ดวงจันทร์
22. เพื่อ	หมายถึง	เพราะว่า
23. เวี้ยไว้ในกรรณ	หมายถึง	อาภรณ์หรือเครื่องประดับหู
24. ครรโลง	หมายถึง	โคลง

คำศัพท์เพิ่มเติมจากเรื่องโคลงโลกนิติ
ในหนังสือเรียนวรรณคดีวิจักษ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

1. เคียด	หมายถึง	โกรธ, เคือง.
2. เริงใจ	หมายถึง	สุขใจ, บันเทิงใจ
3. กล	หมายถึง	เช่น, อย่าง, เหมือน,
4. ไป	หมายถึง	ไม่
5. คณนา	หมายถึง	นับ
6. ชนน้อย	หมายถึง	หามาเพียงเล็กน้อย
7. พสุธา	หมายถึง	แผ่นดิน
8. สาคร	หมายถึง	แม่น้ำ, ทะเล
9. ชลธาร	หมายถึง	ร่องน้ำ, ลำน้ำ, ทางน้ำคลอง, ห้วย, ทะเลสาบ
10. เด็ด	หมายถึง	ทำให้ขาดออก
11. อินทรีย์	หมายถึง	ร่างกาย และจิตใจ
12. เต้า	หมายถึง	ภาชนะที่ใส่ปูน รูปทรงกระบอก
13. ดาษ	หมายถึง	มากมาย, เกือบกลาด, มีทั่วไป, เต็มไปหมด
14. เกลข	หมายถึง	เพื่อนสนิท, เพื่อนรัก.
15. วิริยะ	หมายถึง	ความเพียร, ความพยายาม
16. ดารา	หมายถึง	ดาว, ดวงดาว.

สำหรับผู้สอนใช้ในการทำกิจกรรม

“คำศัพท์จากเรื่องโคลงโลกนิติ
ในหนังสือเรียนวรรณคดีวิจักษ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1”

1. เคียด	หมายถึง โกรธ, เคือง.	24. ชลธาร	หมายถึง ร่องน้ำ, ลำน้ำ, ทางน้ำ, คลอง, ห้วย, ทะเลสาบ
2. กลางสนาม	หมายถึง ในที่ชุมนุม	25. ใจดี	หมายถึง โง่ เซลา
3. เริงใจ	หมายถึง สุขใจ, บันเทิงใจ	26. เรื่อ	หมายถึง ร้าง
4. กล	หมายถึง เช่น, อย่าง, เหมือน	27. เด็ด	หมายถึง ทำให้ขาดออก
5. ไป	หมายถึง ไม่	28. อินทรีย์	หมายถึง ร่างกาย และจิตใจ
6. ชเล	หมายถึง ทะเล	29. ผร้อง	หมายถึง ลดลง
7. คณนา	หมายถึง นับ	30. เต้า	หมายถึง ภาชนะที่ใส่ปูน รูป ทรงกระบอก
8. สายดึง ความ	หมายถึง เครื่องมือวัดระยะ ลึกหรือระยะทางจากบนลง ล่าง	31. ถ่ายแทนซี-วาอาตม์	หมายถึง ตายแทนได้
9. ขร้า	หมายถึง เก้ามาก	32. มาน	หมายถึง มี
10. ชนน้อย	หมายถึง หามาเพียงน้อย	33. ศศิ	หมายถึง ดวงจันทร์
11. รังแต่่ง	หมายถึง สร้างรัง	34. ดาษ	หมายถึง มากมาย, เกล็ด มีทั่วไป, เต็มไปหมด
12. จุ	หมายถึง มีขนาด	35. เกลล	หมายถึง เพื่อนสนิท
13. ไพ	หมายถึง มาจากคำว่า ไผ่ไพ หมายถึง เยาะเย้ย	36. เพื่อ	หมายถึง เพราะว่า
14. เพ็ด	หมายถึง ขับไล่	37. เวื่อไว้ในกรรณ	หมายถึง อภรณ์หรือ เครื่องประดับหู
15. หยัน	หมายถึง เย้ย, เยาะ	38. วิริยะ	หมายถึง ความเพียร, ความ พยายาม
16. มี	หมายถึง ร้ารอย	39. ดารา	หมายถึง ดาว, ดวงดาว.
17. ยาก	หมายถึง ยากจน	40. ครรโลง	หมายถึง โคลง
18. เยี่ยง	หมายถึง อย่าง		
19. พสุธา	หมายถึง แผ่นดิน		
20. พ่าง	หมายถึง เปรียบได้กับ		
21. ศิขรา	หมายถึง ศิขร ยอดเขา		
22. เมรุมาศ	หมายถึง เขาพระสุเมรุซึ่งมีสี่ ทองเป็นภูเขากลางจักรวาล		
23. สาคร	หมายถึง แม่น้ำ, ทะเล		

“เกมบิงโกคำศัพท์”

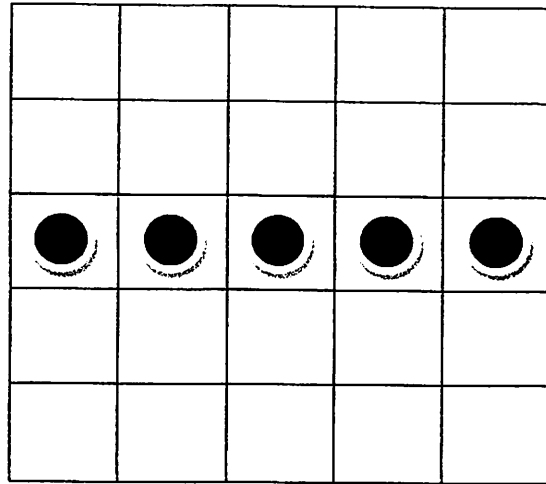
วิธีการเล่น

การเล่นบิงโกคือจะมีบัตรเกมที่ถูกตีตารางเป็นแถวแนวนอนและแนวตั้ง จำนวนตารางหรือช่องจะมากหรือน้อยแตกต่างกันไปตามชนิดของการเล่น โดยที่จะมีเลขเรียงกำกับไว้ในทุกช่องโดยที่แต่ละเลขไม่ให้ซ้ำกัน โดยมีขั้นตอนในการเล่นดังนี้

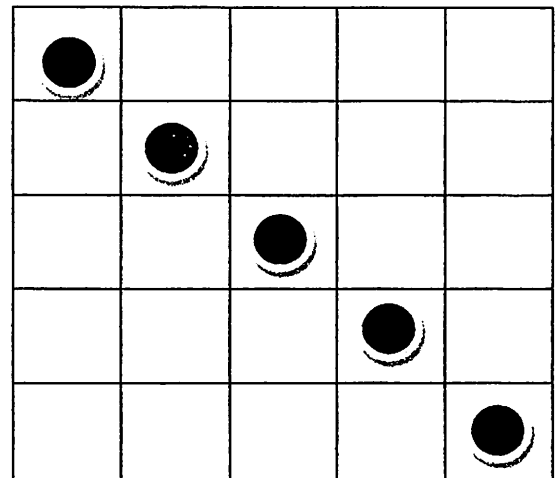
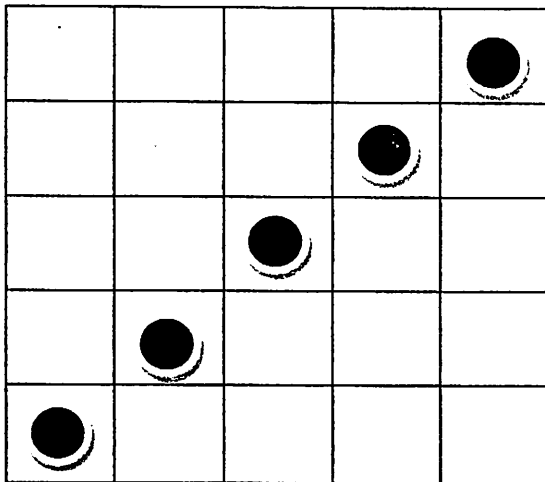
1. ผู้ชานเบี้ย พูดยความหมายของคำศัพท์ในเรื่องโคลงโลกนิติ เพื่อให้ผู้เล่นเขียนคำศัพท์ที่ได้จากการอ่านความหมายลงในช่องตารางแผ่นบิงโกของตนเอง จนครบทั้ง 24 คำ
2. ผู้ชานเบี้ย จะทำหน้าที่เขย่าและประกาศผลคำศัพท์ให้ผู้เล่นทราบที่ออกมาทีละคำ เช่น เบี้ยที่เขย่าออกมาคือคำว่า ชเล
3. ผู้เล่นที่มีคำนี้ ในแผ่นบิงโกของตัวเอง ก็ให้หยิบเบี้ยเปล่าวางในช่องคำว่า ชเล ในใบกระดานของตนเอง
4. ผู้ชานเบี้ยก็จะเขย่าและประกาศคำศัพท์ถัดไปโดยที่ผู้เล่นจะต้องเล่นเกมต่อไปจนกว่าจะมีผู้เล่นคนใดคนหนึ่งชนะ หรือ“บิงโก” จึงจะถือว่าจบเกมและเป็นผู้ชนะในรอบนั้นไป แต่ต้องมีการตรวจสอบคำศัพท์ของผู้ที่ชนะด้วยว่าเบี้ยคำศัพท์ที่ออกถูกต้องและตรงกันหรือไม่ โดยผู้ทำหน้าที่ชานเบี้ยจะเป็นผู้ตรวจสอบ
5. กติกาการวางเบี้ยเดิมพันบนกระดานบิงโก มีดังนี้
 - 1.วางเป็นแถวตั้งตรงทั้งแถว
 - 2.วางเป็นแนวยาวขนานกันทั้งแถว
 - 3.วางเป็นแถวทแยงมุมซ้ายหรือแถวทแยงมุมขวา
 - 4.วางเป็นรูปมุม 4 มุมใหญ่หรือรูปมุม 4 มุมเล็กตรงกลาง ดังภาพประกอบ

		●		
		●		
		●		
		●		
		●		

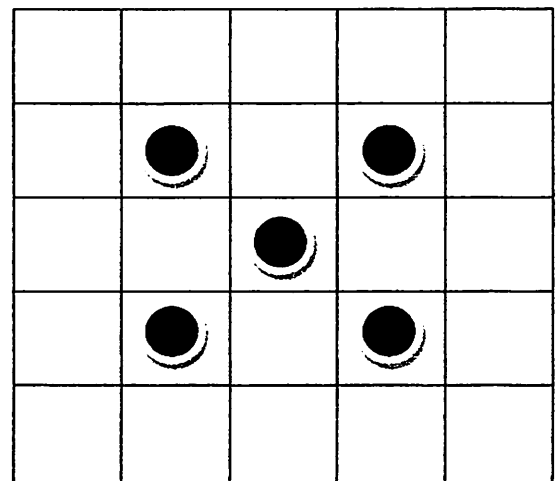
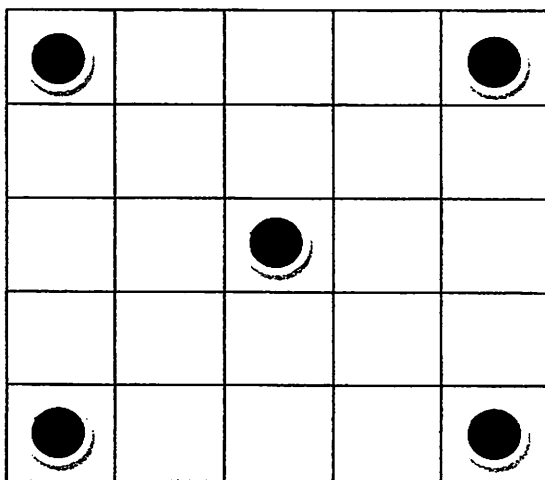
1.วางเป็นแถวตั้งตรงทั้งแถว



2.วางเป็นแนวยาวขนานกันทั้งแถว

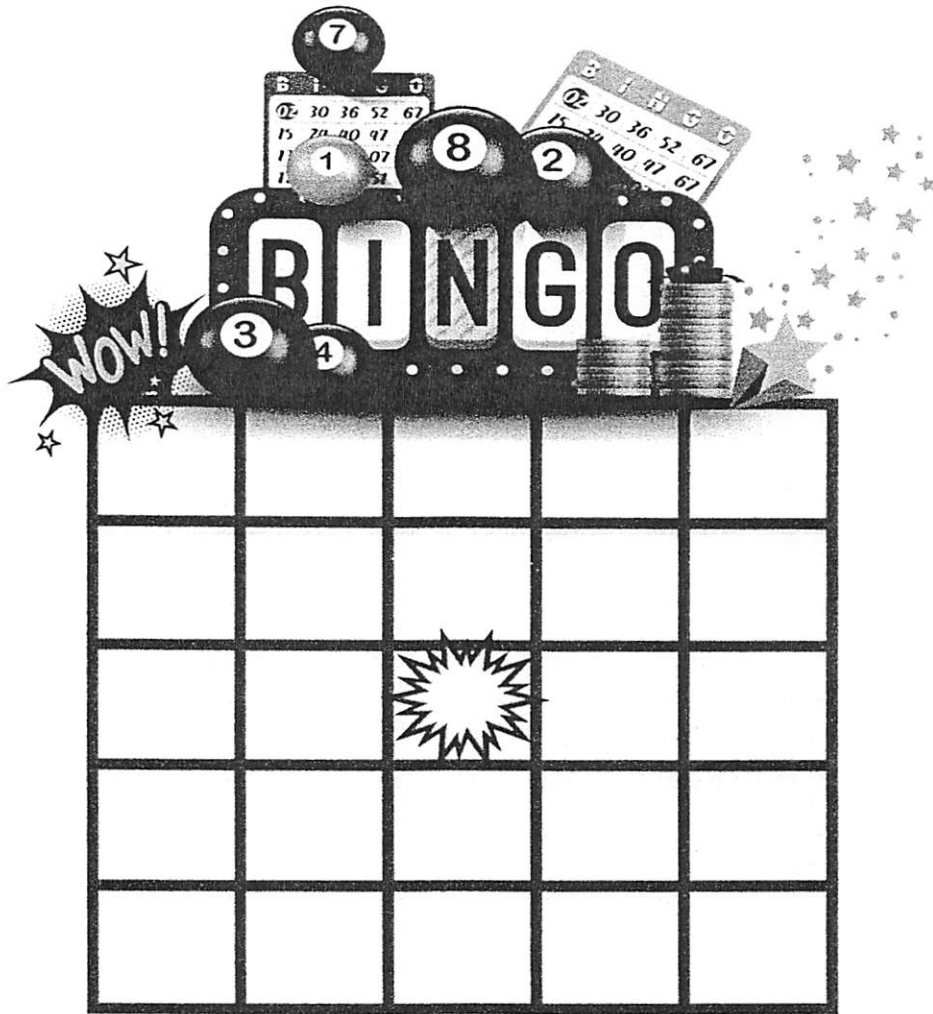


3.วางเป็นแถวทแยงมุมซ้ายหรือแถวทแยงมุมขวา



4.วางเป็นรูปมุม 4 มุมใหญ่หรือรูปมุม 4 มุมเล็กตรงกลาง

:แผ่นบิงโก



วิธีการเล่นเกมจับคู่คำศัพท์

1. ครูแจกชุดบัตรคำศัพท์ให้แต่ละกลุ่ม กลุ่มละ 1 ชุด
2. นักเรียนจัดเรียงบัตรคำศัพท์โดยแยกกองบัตรคำศัพท์และบัตรความหมายซึ่งต้องคว่ำหน้าบัตรลง
3. นักเรียนฟังการอธิบายข้อตกลงในการเล่นจากครู อาทิ การกำหนดเวลาในการเล่น การให้สัญญาณเมื่อแต่ละกลุ่มจับคู่เสร็จ วิธีการจับคู่หรือวิธีการวางเรียง เป็นต้น (ตามความเหมาะสม)
4. นักเรียนทำกิจกรรม เกมจับคู่คำศัพท์ จนแล้วเสร็จทุกกลุ่ม
5. ครูตรวจสอบความถูกต้องร่วมกัน โดยการเฉลยคำศัพท์ที่ละคำ
6. กลุ่มที่ถูกต้องที่สุดและทำเสร็จไวที่สุดเป็นผู้ชนะ

ตัวอย่างบัตรคำศัพท์



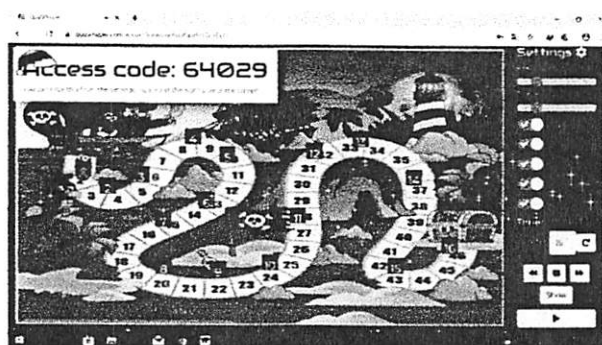
ตัวอย่างบัตรคำความหมายของคำศัพท์



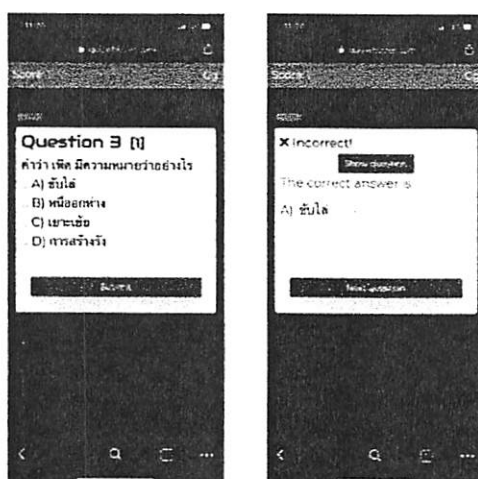
การเล่นเกมนี้อินเว็บไซต์ <https://quizwhizzer.com/>



หน้าเริ่มเข้าสู่เกมตามล่าหาคำศัพท์



หน้าจอควบคุมจากมุมมองผู้สอนจะแสดงบอร์ดเกมควบคุมลำดับของผู้เล่น



หน้าจอแสดงผลการเข้าไปตอบคำถามจากโทรศัพท์มือถือของนักเรียน

ข้อคำถามในเกม

- | | |
|---|--------------------------------|
| 1. คำว่า ชเล มีความหมายว่าอย่างไร | คำตอบ ทะเล |
| 2. คำว่า คณนา มีความหมายว่าอย่างไร | คำตอบ นับ |
| 3. คำว่า เพ็ด มีความหมายว่าอย่างไร | คำตอบ ชับได้ |
| 4. คำใดมีความหมายว่า แผ่นดิน | คำตอบ พสุธา |
| 5. คำว่า ศิขรา มีความหมายว่าอย่างไร | คำตอบ ภูเขา |
| 6. คำว่า ครรโคง มีความหมายว่าอย่างไร | คำตอบ โคลง |
| 7. เว็วไว้ในกรรม มีความหมายว่าอย่างไร | คำตอบ อภรณ์หรือเครื่องประดับหู |
| 8. สร้างรัง ตรงกับคำศัพท์ใด | คำตอบ สร้างรัง |
| 9. คำในข้อใดไม่มีความหมายเปรียบเทียบ | คำตอบ ชึ่ง |
| 10. คำใดมีความหมายว่า เยาะเย้ย | คำตอบ ไพ |
| 11. คำว่า ไป มีความหมายตรงกับข้อใด | คำตอบ ไม่ |
| 12. ใจ, เวลา ตรงกับคำศัพท์ในข้อใด | คำตอบ ใจด |
| 13. ถ่ายแทนซี-วาอาตม์ มีความหมายตรงกับข้อใด | คำตอบ ตายแทนได้ |
| 14. มากมาย, เกลื่อนกลาด, มีทั่วไป, เต็มไปหมด มีความหมายตรงกับคำศัพท์ในข้อใด | คำตอบ ดาษ |
| 15. เครื่องมือวัดระยะความลึกหรือระยะทางตรงจากบนลงล่าง เรียกว่าอะไร | คำตอบ สายดึง |

ประวัติผู้วิจัย

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - ชื่อสกุล	ชลดา นันทะน้อย
วัน เดือน ปี เกิด	11 พฤศจิกายน 2536
ที่อยู่ปัจจุบัน	158 หมู่ 9 ตำบลเชียงกลาง อำเภอเชียงกลาง จังหวัดน่าน 55160
ที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคารจังหวัดน่าน 179 หมู่ 5 ถนนยันตรกิจโกศล ตำบลดู่ใต้ อำเภอเมืองน่าน จังหวัดน่าน 55000
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน	ครู
ประสบการณ์การทำงาน	
พ.ศ. 2560	โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติ ๖๐ พรรษา สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ 79 หมู่ 6 ตำบลเสาธงหิน อำเภอบางใหญ่ จังหวัด นนทบุรี
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2560	ศษ.บ. (ภาษาไทย) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่