



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



กัลยรัตน์ แสงแก้ว

การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาไทย
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาไทย
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาวดีสอนหญิง
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6"
ของ กัลยรัตน์ แสงแก้ว
ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธูรส)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชำนาญ ปาณาวงษ์)

หัวหน้าภาควิชาการศึกษา



ชื่อเรื่อง	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ผู้วิจัย	กัลยรัตน์ แสงแก้ว
ประธานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธุรส
ประเภทสารนิพนธ์	การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. ภาษาไทย, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2565
คำสำคัญ	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี, พิพาทเชิงสร้างสรรค์, เกมการศึกษา

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านแพะ อำเภอทองแสนขัน จังหวัดอุตรดิตถ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 1 จำนวน 8 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบ t-test dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.65$, S.D. = 0.20) 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.43$, S.D. = 0.46)

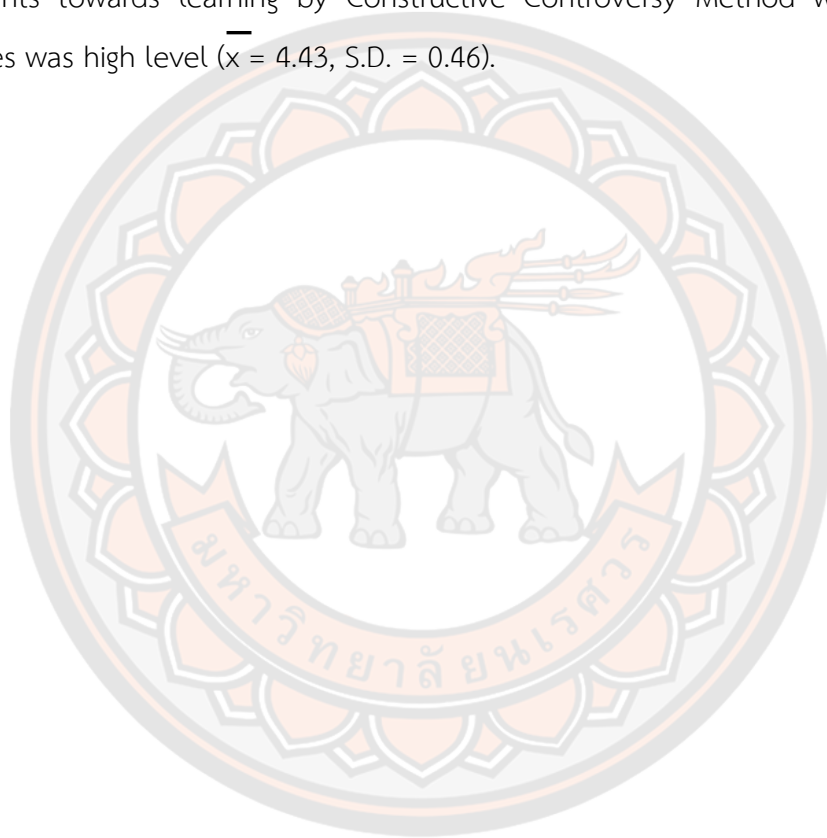


Title	THE DEVELOPMENT OF LITERATURE ACHIEVEMENT “SU PHA SIT SORN YING” BY USING CONSTRUCTIVE CONTROVERSY METHOD WITH EDUCATIONAL GAMES FOR GRADE 6 STUDENTS
Author	Kanyarat Saengkaew
Advisor	Assistant Professor Songphop Khunmathurot, Ph.D.
Academic Paper	M.Ed. Independent Study in Thai Language, Naresuan University, 2022
Keywords	Literature Achievement, Constructive Controversy Method, Educational Games

ABSTRACT

The purposes of this research were to 1) develop the Thai literature lesson plans “Su Pha Sit Sorn Ying” by Constructive Controversy Method with Educational Games for grade 6 students 2) compare the literature achievement of Thai literature “Su Pha Sit Sorn Ying” by using Constructive Controversy Method with Educational Games for grade 6 students between pre-learning and post-learning and 3) study the satisfaction of learning by Constructive Controversy Method with Educational Games for grade 6 students. The sample, selected through the purposive sampling consisted of 8 grade 6 students in the second semester of the 2022 academic year studying at Baphae School. The instruments for this research were four Thai literature lesson plans “Su Pha Sit Sorn Ying”, the achievement pre and posttest of Thai literature “Su Pha Sit Sorn Ying”, and a satisfaction survey of grade 6 students towards learning by Constructive Controversy Method with Educational Games. The data were analyzed by Mean, Percentage, Standard Deviation (S.D.), and t-test dependent.

The results of this research showed that 1) The Thai literature lesson plans “Su Pha Sit Sorn Ying” were suitable in various element at the highest level ($\bar{x} = 4.65$, S.D. = 0.20). 2) The literature achievement of Thai literature “Su Pha Sit Sorn Ying” by using Constructive Controversy Method with Educational Games for grade 6 students was higher than before learning at the significance level of .05. 3) The satisfaction of students towards learning by Constructive Controversy Method with Educational Games was high level ($\bar{x} = 4.43$, S.D. = 0.46).



ประกาศคุณูปการ

การค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์โดยได้รับความเมตตา และความกรุณาอย่างยิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธุรส อาจารย์ที่ปรึกษาที่ได้กรุณาให้ความรู้และคำแนะนำในการทำวิจัย ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดี จนการค้นคว้าอิสระสำเร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอขอบคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.สนม ครุฑเมือง รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.กฤษยากาญจน์ โตพิทักษ์ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์การค้นคว้าอิสระที่กรุณาให้คำแนะนำในการทำวิจัย ช่วยชี้แนะแนวทางแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น อีกทั้งขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.ขวัญชนก นัยเจริญ รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษยากาญจน์ โตพิทักษ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อ้อมรจิต แป้นศรี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาคภูมิ สุขเจริญ รวมถึงนางสาววรรณกนก เลื่อนลอย ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ ให้คำแนะนำ แก้ไข และตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จนทำให้การค้นคว้าอิสระครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร บุคลากร และนักเรียนโรงเรียนบ้านแพะ อำเภอทองแสนขัน จังหวัดอุดรดิตถ์ และโรงเรียนวัดพระฝาง อำเภอเมือง จังหวัดอุดรดิตถ์ ที่ให้ความอนุเคราะห์อำนวยความสะดวก และให้ความร่วมมือเป็นอย่างยิ่งในการเก็บข้อมูลสำหรับการวิจัยครั้งนี้

เหนือสิ่งอื่นใดผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา ครอบครัว รวมถึงรุ่นพี่ปริญญาโท รหัส 63 เพื่อนปริญญาโท รหัส 64 เพื่อน ๆ ในทีม NO K NO L และทีมผู้ตายสาว 4 คนของผู้วิจัยที่คอยให้กำลังใจและสนับสนุนทุก ๆ ด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา จนทำให้การค้นคว้าอิสระเสร็จสมบูรณ์

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกท่าน และหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ต่อไป

กัลยรัตน์ แสงแก้ว

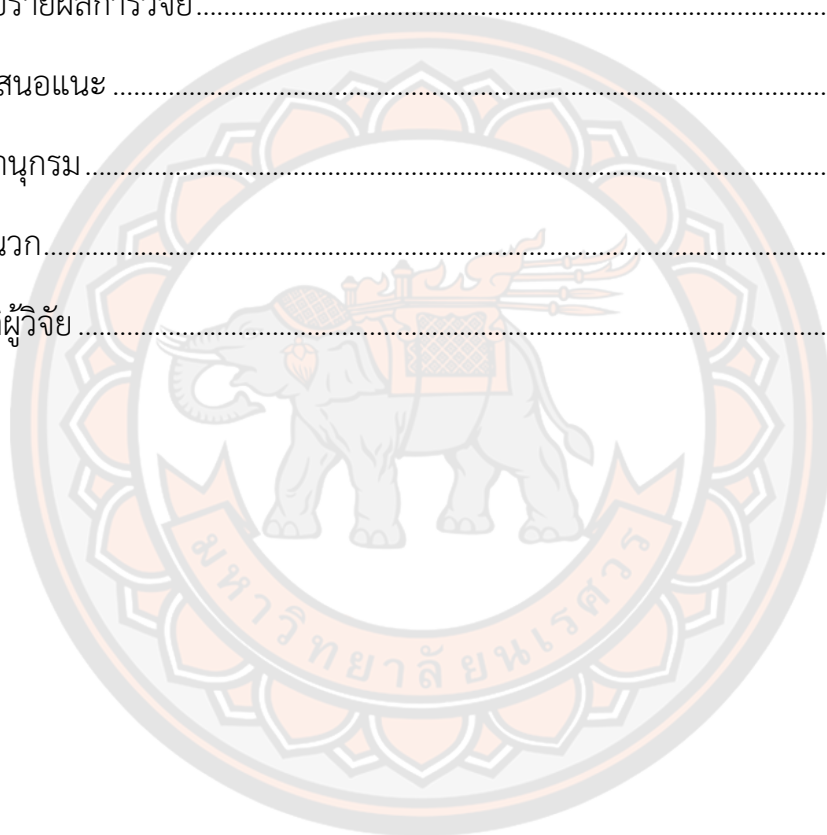
สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
ประกาศคุุณุปการ.....	ช
สารบัญ.....	ซ
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ณ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการวิจัย.....	6
ความสำคัญของการวิจัย.....	6
ขอบเขตการวิจัย.....	7
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	8
สมมติฐานของการวิจัย.....	9
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	10
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย.....	12
1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทย.....	12
1.2 คุณภาพผู้เรียนของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.....	13

1.3	ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย.....	13
2.	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี.....	14
2.1	ความหมายของวรรณคดี.....	14
2.2	ความสำคัญและคุณค่าของวรรณคดี.....	15
2.3	จุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี.....	16
2.4	แนวทางในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี.....	17
2.5	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี.....	18
3.	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์.....	20
3.1	ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์.....	20
3.2	ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์.....	21
3.3	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์.....	22
3.4	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์.....	27
4.	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา.....	29
4.1	ความหมายของเกมการศึกษา.....	29
4.2	ประเภทของเกมการศึกษา.....	29
4.3	ขั้นตอนในการจัดเกมการศึกษา.....	32
4.4	ประโยชน์ของเกมการศึกษา.....	36
4.5	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา.....	36
5.	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	38
5.1	ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	38
5.2	การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	39
5.3	แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	40

5.4 ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	41
5.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	42
6. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ.....	44
6.1 ความหมายของความพึงพอใจ	44
6.2 การวัดความพึงพอใจ	44
6.3 ประโยชน์ของความพึงพอใจ	46
6.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ.....	46
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงานวิจัย.....	49
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	49
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย	49
เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ.....	49
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	62
ขั้นตอนการดำเนินการทดลอง	63
วิธีวิเคราะห์ข้อมูล.....	63
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	64
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	69
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	69
ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้ การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อใช้พัฒนา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.....	69
ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การ จัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา	78

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา	79
บทที่ 5 บทสรุป.....	82
จุดมุ่งหมายของการวิจัย.....	82
สรุปผลการวิจัย.....	82
อภิปรายผลการวิจัย.....	83
ข้อเสนอแนะ	86
บรรณานุกรม.....	88
ภาคผนวก.....	96
ประวัติผู้วิจัย.....	230



สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 แสดงผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินิยมขั้นพื้นฐาน (O-Net) รายวิชา ภาษาไทย สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียน บ้านแพะ ปีการศึกษา 2562-2563.....	3
ตาราง 2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.....	13
ตาราง 3 การสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์	24
ตาราง 4 การสังเคราะห์ขั้นตอนในการจัดเกมการศึกษา	34
ตาราง 5 วิเคราะห์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอน หญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	54
ตาราง 6 วิเคราะห์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอน หญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบอัตนัย	57
ตาราง 7 เกณฑ์การตรวจให้คะแนนของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง สุภาชิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบอัตนัยด้านการสรุป ข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดี.....	58
ตาราง 8 เกณฑ์การตรวจให้คะแนนของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง สุภาชิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบอัตนัยด้านการนำ ข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดีไปประยุกต์ใช้	59
ตาราง 9 แสดงแบบแผนการวิจัย	62
ตาราง 10 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 1 เรื่อง ความเป็นมาและความสำคัญของวรรณคดี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาท เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน	70

ตาราง 11 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 2 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านวรรณศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน	72
ตาราง 12 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 3 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านเนื้อหาสาระ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิง สร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน	74
ตาราง 13 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 4 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านสังคมและการนำไปประยุกต์ใช้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ พิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดย ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน	76
ตาราง 14 แสดงผลรวมการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการ เรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน	78
ตาราง 15 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอน หญิง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การ จัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา	79
ตาราง 16 แสดงผลการศึกษาคำความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อ การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา	80
ตาราง 17 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 1 เรื่อง ความเป็นมาและความสำคัญของวรรณคดี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาท เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน	108

ตาราง 18 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 2 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านวรรณศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน.....	111
ตาราง 19 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 3 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านเนื้อหาสาระ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิง สร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน.....	114
ตาราง 20 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 4 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านสังคมและการนำไปประยุกต์ใช้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ พิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดย ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน.....	117
ตาราง 21 แสดงผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การ เรียนรู้ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบปรนัย โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน.....	121
ตาราง 22 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การ เรียนรู้ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบอัตนัย โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน.....	123
ตาราง 23 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมสำหรับเกณฑ์การให้คะแนนของ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านการสรุปข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดี โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน.....	124
ตาราง 24 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมสำหรับเกณฑ์การให้คะแนนของ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 แบบอัตนัยด้านการนำข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดีไปประยุกต์ใช้ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน.....	125

ตาราง 25 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบปรนัย.....	127
ตาราง 26 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (D) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบอัตนัย	129
ตาราง 27 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน.....	133
ตาราง 28 แสดงผลคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	136
ตาราง 29 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา	147

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพ 1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย	10
ภาพ 2 แสดงการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง	227
ภาพ 3 แสดงการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง	227
ภาพ 4 แสดงการเข้าร่วมกิจกรรมเกมการศึกษาของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง.....	228
ภาพ 5 แสดงการเข้าร่วมกิจกรรมเกมการศึกษาของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง.....	228
ภาพ 6 แสดงสื่อเกมการศึกษา (เกมกระดานนำโชค).....	229
ภาพ 7 แสดงสื่อเกมการศึกษา (เกมอธิบายขยายความ).....	229



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

วรรณคดีไทยถือเป็นมรดกทางภาษาที่มีความงดงามที่คนไทยควรอนุรักษ์และเรียนรู้ เพื่อมิให้ความงดงามทางภาษาเหล่านี้สูญหายไป นอกจากความงดงามทางภาษาแล้ววรรณคดีไทยยังมีการสะท้อนคุณค่าในด้านต่างๆ จากสังคมในอดีตมากมาย เช่น ด้านสภาพสังคม วิถีชีวิต เศรษฐกิจ ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม และความเชื่อ ซึ่งคุณค่าเหล่านี้ก็มักจะสอดแทรกอยู่ในวรรณคดี เพื่อให้ผู้อ่านได้รับฟังความบันเทิง อีกทั้งยังก่อให้เกิดความเข้าใจในพฤติกรรมของมนุษย์ผ่านตัวอักษร นอกจากนี้วรรณคดียังช่วยขัดเกลาจิตใจ และช่วยจรรโลงใจ ช่วยยกระดับจิตใจของผู้อ่านให้สูงขึ้น ดังที่นันทฤณนภักดิ์ พรหมมา (2563, หน้า 25) ได้กล่าวไว้ว่า วรรณคดีมีความสำคัญในด้านการสื่อสาร เพราะเป็นสิ่งที่แสดงถึงความไพเราะของภาษาและสัมพันธ์กับระบบชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชน เป็นการสะท้อนให้เห็นสังคมในด้านต่าง ๆ เช่น การศึกษา ศิลปวิทยาการ ศาสนา การปกครองขนบธรรมเนียม ประเพณี อาชีพของพลเมือง และกิจกรรมนันทนาการ เป็นต้น อีกทั้งวรรณคดียังมีคุณค่าที่ให้ความบันเทิง เพื่อประเทืองอารมณ์และเสริมสร้างสติปัญญาในด้านภาษาและวรรณคดี ประวัติศาสตร์ คติธรรม คำสอน และแนวทางที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตและเป็นการยกระดับจิตใจของผู้อ่าน

จากความสำคัญของวรรณคดีไทยที่ได้กล่าวมาข้างต้น หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 3) ได้กำหนดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและแสดงความคิดเห็นวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่า และนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยผู้เรียนจะต้องเข้าใจในเนื้อหาของวรรณคดีและวรรณกรรมต่าง ๆ มีการแสดงความคิดเห็น และวิเคราะห์ วิวิจารณ์คุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมเรื่องนั้น ๆ ได้ รวมถึงนำข้อคิดที่ได้จากวรรณคดีและวรรณกรรมนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของผู้เรียนได้

แม้ว่าหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย จะกำหนดให้ผู้เรียนได้ตระหนักและเรียนรู้เกี่ยวกับวรรณคดีและวรรณกรรมต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้มีความเข้าใจและแสดงความคิดเห็นวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่า และนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้นั้น แต่การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมไทยนั้นยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ซึ่งจากการสัมภาษณ์นักเรียนที่เคยศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2562 และปีการศึกษา 2563 จำนวน 2 คน ของโรงเรียนบ้านแพะ

ได้แก่ เด็กหญิงวาสนี กองแก้ว และเด็กชายกิตติกร เชื้ออินทร์ โดยนักเรียนทั้ง 2 คนได้ให้ข้อมูลไว้ดังนี้ เด็กหญิงวาสนี กองแก้ว ได้กล่าวว่า “ไม่ชอบเรียนวรรณคดีไทย เนื่องจากขาดแรงจูงใจหรือขาดความสนใจที่จะเรียนรู้วรรณคดี เพราะวรรณคดีเป็นเรื่องที่น่าเบื่อหน่ายต้องใช้ความรู้ความจำมากและล้าสมัย” (วาสนี กองแก้ว, สัมภาษณ์, 31 พฤษภาคม 2565) ส่วนเด็กชายกิตติกร เชื้ออินทร์ ได้ให้ข้อมูลว่า “ไม่ชอบเรียนวรรณคดีเพราะวรรณคดีมีเนื้อหาที่ยืดยาว วกวน เมื่อต้องทำงานกลุ่มจึงทำให้เกิดการโต้แย้งกันกับสมาชิกภายในกลุ่ม เนื่องจากเกิดความเข้าใจที่ไม่ตรงกัน” (กิตติกร เชื้ออินทร์, สัมภาษณ์, 31 พฤษภาคม 2565) จากปัญหาต่าง ๆ ที่ผู้เรียนได้กล่าวมาข้างต้นนี้ ส่งผลทำให้ผู้เรียนเรียนวรรณคดีเพียงเพื่อใช้ในการสอบวัดผลเท่านั้น โดยไม่ได้เข้าใจถึงแก่นแท้และมองไม่เห็นคุณค่าของวรรณคดีอย่างแท้จริง ถือเป็นภาระที่หนักหน่วงให้เห็นถึงปัญหาการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมไทยของการศึกษาไทยเป็นอย่างมาก

จากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์รายงานการประเมินตนเองของสถานศึกษา (Self Assessment Report : SAR) ประจำปี 2563 ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน โรงเรียนบ้านแพะ อำเภอบางขัน จังหวัดอุตรดิตถ์ พบว่า สาเหตุที่ก่อให้เกิดปัญหาต่าง ๆ เหล่านี้ อาจมาจากสาเหตุ 3 ประการคือ 1) ด้านครูผู้สอน 2) ด้านเนื้อหา และ 3) ด้านผู้เรียน กล่าวคือ ปัญหาด้านครูผู้สอนนั้น เกิดจากการที่ครูผู้สอนใช้กลวิธีในการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมที่ไม่น่าสนใจ เป็นการป้อนความรู้ให้แก่ผู้เรียนเพียงฝ่ายเดียว โดยเน้นการบรรยาย เน้นการท่องจำทั้งตัวบทและคำศัพท์ เน้นการแปลและถอดความหมายของบทประพันธ์มากกว่าการใช้เทคนิคการสอนที่จะส่งเสริมให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าใจถึงแก่นแท้และคุณค่าของวรรณคดี (โรงเรียนบ้านแพะ, 2563, หน้า 23-25) ซึ่งสอดคล้องกับ สิทธา พินิจภูวดล (2520, อ้างอิงใน ชลธิชา หอมฟุ้ง, 2557 หน้า 4) ที่ได้กล่าวเกี่ยวกับการเรียนวรรณคดีไว้ว่า การเรียนวรรณคดีไทยในอดีตนั้นไม่ได้มุ่งให้เกิดความเข้าใจ แต่เน้นการศึกษาที่ใช้ความสามารถด้านการท่องจำเพียงอย่างเดียว และผู้เรียนคนไหนที่ท่องจำวรรณคดีได้มากที่สุดก็จะได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้มีความรู้เกี่ยวกับวรรณคดี ซึ่งจากการจัดการเรียนรู้ในลักษณะที่ได้กล่าวไปข้างต้นนี้จึงส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนขาดความน่าสนใจและผู้เรียนเกิดความน่าเบื่อหน่ายตามมา

สำหรับปัญหาด้านเนื้อหา พบว่า ตัวบทเนื้อหาของวรรณคดีและวรรณกรรมที่ใช้เรียนในหนังสือเรียนวิชาภาษาไทยของผู้เรียนนั้น เป็นการหยิบยกเนื้อหา ตัวบท และรายละเอียดต่าง ๆ ที่ยาวจนเกินไป จึงทำให้ผู้เรียนเกิดความท้อแท้ในการเรียนรู้ ทั้งในด้านเนื้อเรื่องและคำศัพท์ที่ปรากฏในตัวบท ซึ่งยากเกินความสามารถของผู้เรียนที่จะจดจำและแปลความหมายให้เข้าใจตรงกันได้ (โรงเรียนบ้านแพะ, 2563, หน้า 23-25) จากปัญหาด้านครูผู้สอนและด้านเนื้อหานี้ได้ส่งผลให้เกิดปัญหาด้านผู้เรียนตามมา และจากการที่ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์นักเรียนที่เคยศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2562 และปีการศึกษา 2563 จำนวน 2 คน ของโรงเรียนบ้านแพะ และได้นำข้อมูลมา

สรุปและวิเคราะห์ถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับตัวผู้เรียน ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้ 1) ทำให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจหรือขาดความสนใจที่จะเรียนวรรณคดี เนื่องจากผู้สอนได้จัดการเรียนรู้ที่ไม่น่าสนใจและไม่ได้ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มากเท่าไรนัก แต่เป็นการป้อนความรู้ให้ผู้เรียนได้จดจำผู้เพียงฝ่ายเดียวและเน้นการสอนแบบบรรยายเป็นส่วนใหญ่ จึงอาจทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย ขาดความกระตือรือร้นและแรงจูงใจในการเรียน และ 2) ทำให้ผู้เรียนเกิดทัศนคติหรือความรู้สึกที่ไม่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทย เนื่องจากเห็นว่าเป็นความรู้ที่ต้องใช้ความจำมาก ถ้าสมัยมีเนื้อหาที่ยืดยาว วกวน ซึ่งผู้เรียนเองก็เข้าใจตัวบทหรือเนื้อหาของวรรณคดีเหล่านั้นได้แตกต่างกัน จึงส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการโต้แย้งกันและเกิดความรู้สึกเชิงลบตามมา ดังนั้นจึงอาจทำให้ผู้เรียนจึงไม่ชอบเรียนวรรณคดี เพราะไม่ยากโต้เถียงกับเพื่อนจนทำให้เสียบรรยากาศในการเรียนรู้

จากปัญหาการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมไทยทั้ง 3 สาเหตุที่ได้กล่าวไปข้างต้นนั้น ส่งผลให้ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินำขั้นพื้นฐาน (O-Net) รายวิชาภาษาไทย ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านแพะ อำเภอทองแสนขัน จังหวัดอุตรดิตถ์ มีผลคะแนนเฉลี่ยของโรงเรียนประจำปีการศึกษา 2562-2563 ในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยในระดับจังหวัดและระดับประเทศ ดังตาราง 1

ตาราง 1 แสดงผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินำขั้นพื้นฐาน (O-Net) รายวิชาภาษาไทย สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านแพะ ปีการศึกษา 2562-2563

คะแนนเฉลี่ยระดับ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	
		ปีการศึกษา 2562	ปีการศึกษา 2563
โรงเรียน	100.00	28.89	45.45
จังหวัด	100.00	45.33	62.38
ประเทศ	100.00	44.82	60.68

ที่มา : สถาบันทดสอบการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน) “รายงานผลการทดสอบการศึกษาระดับชาตินำขั้นพื้นฐาน (O-Net) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2562-2563”

จากตาราง 1 พบว่า ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินำขั้นพื้นฐาน (O-Net) รายวิชาภาษาไทย ในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในปีการศึกษา 2562 มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 28.89 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2562) ซึ่งต่ำกว่าระดับจังหวัดและระดับประเทศ และต่อมาในปีการศึกษา 2563 ถึงแม้คะแนนเฉลี่ยในระดับโรงเรียนจะสูงขึ้นกว่าในปีการศึกษาที่ผ่านมา คือ 45.45 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ,

2563) แต่คะแนนเฉลี่ยของโรงเรียนก็ยังคงต่ำกว่าระดับจังหวัดและระดับประเทศ ซึ่งสรุปได้ว่าคะแนนเฉลี่ยในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านแพะ ต่ำกว่าระดับจังหวัดและระดับประเทศในทุกปีการศึกษานั้นเอง

สำหรับแนวทางในการแก้ไขปัญหาการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยนั้น ผู้วิจัยเห็นว่าการแก้ไขปัญหาการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยควรเริ่มจากการปรับเปลี่ยนวิธีการสอนของครูผู้สอน ที่ควรเน้นการสร้างแรงกระตุ้นและแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนวรรณคดีไทย เน้นให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ด้วยตนเองและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการแลกเปลี่ยนความรู้ การแสดงความคิดเห็นร่วมกันกับสมาชิกภายในห้องเรียน มากกว่าที่จะผู้เรียนมานั่งฟังครูผู้สอนบรรยายเพียงอย่างเดียว ทั้งนี้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และเกิดข้อสรุปร่วมกันจากการศึกษา ค้นคว้า และเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งครูผู้สอนจะไม่ชี้แนะหรือป้อนความรู้ให้กับผู้เรียน แต่จะเป็นผู้อำนวยการความสะดวกในการเรียนเพียงเท่านั้น โดยรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี คือ การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ด้วยการใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์

การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ เป็นการนำทฤษฎีการพิพาทเชิงสร้างสรรค์ (Constructive Controversy Theory) ซึ่งเป็นแนวคิดเชิงจิตวิทยาที่นำข้อมูล ความรู้ แนวคิด ทฤษฎี และความคิดเห็นส่วนบุคคล มาสรุปร่วมกันเพื่อหาทางแก้ไขปัญหาในเรื่องใดเรื่องหนึ่งร่วมกัน การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์เป็นการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนผ่านประเด็นปัญหาต่าง ๆ และส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ศึกษาความรู้หรือคำตอบจากประเด็นปัญหาต่าง ๆ เหล่านั้นด้วยตนเองผ่านกระบวนการกลุ่ม ซึ่งการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการกลุ่มนี้จะช่วยให้ผู้เรียนภายในกลุ่ม เกิดความเข้าใจและยอมรับซึ่งกันและกัน มองเห็นแนวทางการแก้ไขปัญหาจากหลากหลายมุมมอง จนช่วยกันหาแนวทางแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้ นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ยังช่วยไขข้อสงสัยของผู้เรียนในเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้ผ่านกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน (Johnson, Johnson and Holubec, 2002, อ้างอิงใน เนตรดาว ใจจันทร์, 2558 หน้า 4) สอดคล้องกับงานวิจัยของ เบญจรัตน์ ใจบาน (2562) ที่ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับการใช้กรณีศึกษาที่มีต่อทักษะการทำงานกลุ่มของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับการใช้กรณีศึกษา มีทักษะการทำงานกลุ่มหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนมีการเปลี่ยนแปลงทั้ง 5 ทักษะ โดยทักษะที่พัฒนามากที่สุด คือ ทักษะการวางแผน รองลงมา คือ ทักษะการสื่อสาร ทักษะในการปฏิสัมพันธ์ ทักษะการแก้ปัญหา และทักษะการแก้ปัญหาความขัดแย้งตามลำดับ

นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนแบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ ยังช่วยแก้ไข การโต้แย้งของผู้เรียนได้อย่างสร้างสรรค์ และส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในการค้นหาคำตอบและแก้ไข ปัญหาอย่างมีเหตุและผลผ่านกระบวนการกลุ่ม โดยใช้วิธีการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลอย่างรอบด้าน เน้นการมองปัญหาและวิธีแก้ไขในแง่มุมต่าง ๆ จากหลาย ๆ มุมมอง ส่งผลให้เกิดทัศนคติเชิงบวกและ เกิดแรงจูงใจที่จะทำความเข้าใจกับสมาชิกในชั้นเรียนในเรื่องที่โต้แย้งกันมากขึ้น ดังที่ วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และอชิป จิตตฤกษ์ (2554, หน้า 309) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิง สร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่สนุกเพลิดเพลินและน่าตื่นเต้น ช่วยเพิ่มการจดจำของผู้เรียนให้นานยิ่งขึ้น ช่วยแก้ไขปัญหอย่างสร้างสรรค์และยกระดับการใช้เหตุผลนำไปสู่การรับรู้ขั้นสูงสุด โดยเป็นการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้มุมมองที่หลากหลายและเพิ่มแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน อีกทั้งยัง ช่วยสร้างทัศนคติเชิงบวกในการเรียนรู้อีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิศรุติ อินทร์เลี้ยง (2558) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบการเห็นคุณค่าในตนเองของการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิง สร้างสรรค์กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์มีการเห็นคุณค่าในตนเองหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) นักเรียนที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ ปกติมีการเห็นคุณค่าในตนเองหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) นักเรียนที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์มีการเห็นคุณค่าในตนเองหลังเรียน สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นอกจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนแบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์แล้ว การนำ เกมการศึกษาเข้ามามีส่วนช่วยในการจัดการเรียนการสอนก็ยังเป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิด ความสนุกสนานและกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น ดังที่ ทิศนา แชมมณี (2561, หน้า 368) ได้กล่าวไว้ว่า เกมการศึกษาเป็นวิธีการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความ สนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่นเกมการศึกษาด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ มีความหมายและอยู่คงทน สอดคล้องกับงานวิจัยของแสนรัก บัวทอง (2559) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเพลงพื้นบ้าน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 และ 2) ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วย มากที่สุด ดังนั้น การนำเกมการศึกษาเข้ามามีส่วนช่วยในการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่น ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น และช่วย เสริมแรงให้ผู้เรียนได้สนุกกับการเรียนรู้อีกยิ่งขึ้น

จากความสำคัญและความเป็นมาดังที่ได้กล่าวไปข้างต้นนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษานี้ ผู้วิจัยยังไม่พบว่ามีกรณีการนำวิธีการจัดการเรียนรู้นี้มาใช้อย่างแพร่หลาย ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษามาใช้จัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย เพื่อให้เกิดการบูรณาการองค์ความรู้ใหม่ทางด้านการวิจัยและรายวิชาภาษาไทยต่อไป

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. ได้ทราบผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
3. ได้ทราบความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง
4. ได้แนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องต่าง ๆ และในระดับชั้นอื่นต่อไป

ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 กลุ่มโรงเรียนบ่อทอง อำเภอบ่อทองแสนขัน จังหวัดอุดรธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 จำนวน 5 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนบ้านแสนขัน โรงเรียนบ้านวังเบน (ภูธรอุปถัมภ์) โรงเรียนบ้านท่าช้าง โรงเรียนบ้านน้ำลอก (รัฐราษฎร์รังสรรค์) โรงเรียนบ้านแพะ รวมนักเรียนทั้งสิ้น 67 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านแพะ อำเภอบ่อทองแสนขัน จังหวัดอุดรธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 จำนวน 8 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเนื้อหาของวรรณคดีเรื่อง สุภาจิตสอนหญิง ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งเป็นวรรณคดีที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ในสาระที่ 5 วรรณคดีวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิจาร์ณวรรณคดี และวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง โดยผู้วิจัยได้กำหนดเนื้อหา ออกเป็น 4 หัวข้อ ดังนี้

- | | |
|---|-----------------|
| 1. ความเป็นมาและความสำคัญของวรรณคดี | จำนวน 2 ชั่วโมง |
| 2. คุณค่าของวรรณคดีด้านวรรณศิลป์ | จำนวน 2 ชั่วโมง |
| 3. คุณค่าของวรรณคดีด้านเนื้อหาสาระ | จำนวน 2 ชั่วโมง |
| 4. คุณค่าของวรรณคดีด้านสังคมและการนำไปประยุกต์ใช้ | จำนวน 2 ชั่วโมง |

3. ขอบเขตด้านตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา

ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาจิตสอนหญิง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา

4. ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 เป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวม 8 ชั่วโมง ซึ่งรวมการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนอีกจำนวน 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 10 ชั่วโมง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี หมายถึง คะแนนความสามารถในการเรียนวรรณคดีไทยเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง วัดได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน รวม 20 คะแนน และแบบอัตนัยจำนวน 2 ข้อ ข้อละ 5 คะแนน รวมทั้งสิ้น 22 ข้อ รวมเป็น 30 คะแนน ซึ่งใช้สำหรับทดสอบทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน

2. การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา หมายถึง รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่นำขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นเรียนรู้แบบหนึ่งของวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) และนำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควบคู่กับเกมการศึกษา โดยมีทั้งหมด 6 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดประเด็นปัญหา โดยครูจะแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มละ 4 คน ซึ่งแต่ละกลุ่มจะได้รับประเด็นปัญหาตามที่ครูกำหนดให้ จากนั้นให้แต่ละกลุ่มพิจารณาถึงหัวข้อหรือประเด็นปัญหาที่เกิดความขัดแย้งกันมากที่สุด

ขั้นที่ 2 เลือกประเด็นปัญหา ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มพิจารณาเลือกหัวข้อเรื่องที่เกิดการขัดแย้งกันมากที่สุด มา 2 ประเด็น เพื่อทำการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล หลักฐาน มาสนับสนุนในประเด็นปัญหาที่กลุ่มตนเองเลือก

ขั้นที่ 3 นำไปสู่การโต้แย้ง เป็นขั้นตอนที่เปิดโอกาสให้สมาชิกภายในกลุ่มได้ร่วมกันศึกษาค้นคว้า เพื่อหาคำตอบหรือแนวทางการแก้ไขจากประเด็นปัญหาจากหัวข้อที่กลุ่มของตนเองเลือก โดยทำการค้นคว้าและรวบรวมหลักฐานจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ที่หลากหลาย และมีการทำบันทึกสรุป

ขั้นที่ 4 การโต้แย้ง ให้นักเรียนแต่ละคนภายในกลุ่มนำคำตอบของประเด็นปัญหาที่ผ่านการรวบรวมหลักฐานอ้างอิงและมีการจดบันทึกพร้อมทั้งระบุแหล่งอ้างอิงอย่างเป็นระบบจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ มานำเสนอและแสดงความคิดเห็นให้สมาชิกในกลุ่มรับฟัง จนครบตามจำนวนของสมาชิกภายในกลุ่ม เพื่อให้สมาชิกทุกคนภายในกลุ่มได้เข้าใจถึงคำตอบจากหลาย ๆ มุมมองที่แตกต่างกันอย่างมีเหตุและผลในประเด็นที่ขัดแย้งกัน

ขั้นที่ 5 ตรวจสอบและการประเมินผล เป็นขั้นที่นักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องนำคำตอบหรือวิธีการแก้ปัญหาที่ได้แย้งกันตามประเด็นที่เลือก นำมาสังเคราะห์และหาข้อสรุปร่วมกัน เพื่อให้เกิดการยอมรับซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม แต่ถ้าหากนักเรียนยังไม่สามารถสรุปคำตอบได้ ให้จัดบันทึกปัญหาและทำการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจนได้คำตอบที่เป็นข้อสรุปร่วมกัน

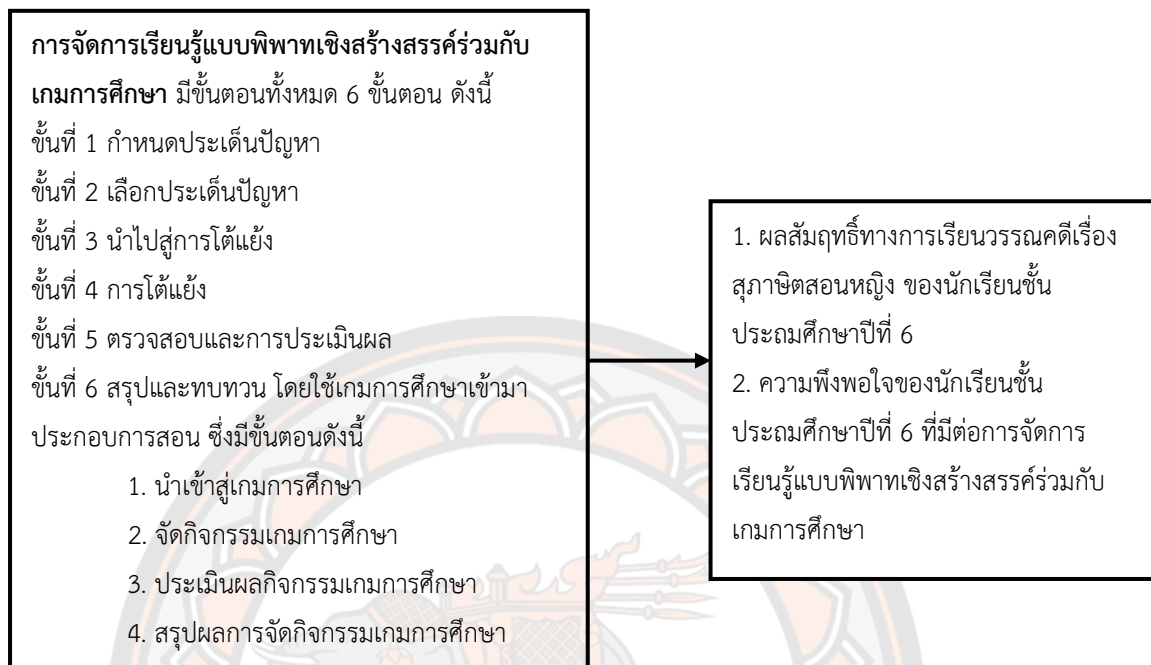
ขั้นที่ 6 สรุปและทบทวน ในขั้นตอนนี้ นักเรียนจะได้ทบทวนความรู้จากขั้นตอนทั้งหมดที่ได้ทำกิจกรรมมาจากการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่ได้รับ ในขั้นตอนนี้จะใช้เกมการศึกษาเข้ามามีส่วนร่วมในการสรุปความรู้ให้แก่วิธีเรียนอีกครั้ง ประกอบด้วย เกมเดาหรือทาย เกมบัตรคำหรือบัตรภาพ เกมทดสอบประสาท และเกมที่มีแผ่นกระดานเป็นส่วนประกอบ ซึ่งแต่ละเกมจะประกอบด้วยขั้นตอนในการเล่น 4 ขั้นตอนคือ ขั้นที่ 1 นำเข้าสู่เกมการศึกษา ขั้นที่ 2 จัดกิจกรรมเกมการศึกษา ขั้นที่ 3 ประเมินผลจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา และขั้นที่ 4 สรุปผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

3. ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึกของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สามารถวัดโดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) โดยแบ่งออกเป็น 4 ด้านคือ ด้านระยะเวลา ด้านบรรยากาศ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ

สมมติฐานของการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด
2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. นักเรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษาอยู่ในระดับมากขึ้นไป

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพ 1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาวดีสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

- 1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทย
- 1.2 คุณภาพผู้เรียนของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
- 1.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี

- 2.1 ความหมายของวรรณคดี
- 2.2 ความสำคัญและคุณค่าของวรรณคดี
- 2.3 จุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี
- 2.4 แนวทางในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์

- 3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์
- 3.2 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์
- 3.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์
- 3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา

- 4.1 ความหมายของเกมการศึกษา
- 4.2 ประเภทของเกมการศึกษา
- 4.3 ขั้นตอนในการจัดเกมการศึกษา
- 4.4 ประโยชน์ของเกมการศึกษา
- 4.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา

5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

- 5.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 5.2 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 5.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 5.4 ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 5.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

6. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

- 6.1 ความหมายของความพึงพอใจ
- 6.2 การวัดความพึงพอใจ
- 6.3 ประโยชน์ของความพึงพอใจ
- 6.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

จากการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยไว้ทั้งหมด 5 สาระ และ 5 มาตรฐานการเรียนรู้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 2-3) ดังนี้

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด และความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่าง เห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ผู้วิจัยได้ศึกษาเนื้อหาของวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง ซึ่งอยู่ในวรรณคดีและวรรณกรรม ในบทเรียนของผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยถูกกำหนดไว้ในสาระที่ 5 วรรณคดีและ วรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่าง เห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.2 คุณภาพผู้เรียนของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

กระทรวงศึกษาธิการได้มีการกำหนดคุณภาพผู้เรียนเมื่อจบระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้ผู้เรียนมีคุณภาพในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ดังนี้

ผู้เรียนต้องเข้าใจและเห็นคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน เล่านิทานพื้นบ้าน ร้องเพลงพื้นบ้านของท้องถิ่น นำข้อคิดจากเรื่องที่อ่านนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง และท่องจำ บทอาขยานที่กำหนดได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 4)

1.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดตัวชี้วัดและสาระ การเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 55-56) ไว้ดังนี้

ตาราง 2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
1. แสดงความคิดเห็นจากวรรณคดี หรือวรรณกรรมที่อ่าน	วรรณคดีและวรรณกรรม เช่น - นิทานพื้นบ้านท้องถิ่นตนเองและท้องถิ่นอื่น
2. เล่านิทานพื้นบ้านท้องถิ่นตนเอง และนิทานพื้นบ้านของท้องถิ่นอื่น	- นิทานคติธรรม - เพลงพื้นบ้าน

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
3. อธิบายคุณค่าของวรรณคดี และวรรณกรรมที่อ่านและนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง	- วรรณคดีและวรรณกรรมในบทเรียนและตามความสนใจ
4. ท่องจำบทอาขยานตามที่กำหนด และบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจ	บทอาขยานและบทร้อยกรองที่มีคุณค่า - บทอาขยานตามที่กำหนด - บทร้อยกรองตามความสนใจ

จากการศึกษาเอกสารหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ทั้งในด้านสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ คุณภาพผู้เรียน ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางในข้างต้นนี้ ผู้วิจัยจึงนำมาใช้กำหนดเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับวรรณคดีและวรรณกรรมตามขอบเขตหรือจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกการแสดงความคิดเห็นจากวรรณคดีหรือวรรณกรรมที่อ่าน และการอธิบายคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่านและนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงจากวรรณคดีและวรรณกรรมในบทเรียนมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี ผู้วิจัยขอนำเสนอในประเด็นดังต่อไปนี้

2.1 ความหมายของวรรณคดี

วรรณคดีถือเป็นมรดกทางภาษาที่คนไทยควรศึกษา ทำความเข้าใจ และอนุรักษ์ไว้ให้อยู่คู่กับชาติไทย ซึ่งมีนักวิชาการและผู้รู้หลายท่านได้กล่าวถึงความหมายของวรรณคดีไว้ ดังนี้

ราชบัณฑิตยสถาน (2554, หน้า 1100) ได้กล่าวไว้ว่า “วรรณคดี หมายถึง วรรณกรรมที่ได้รับยกย่องว่าแต่งดีและมีคุณค่าในเชิงวรรณศิลป์ เช่น พระราชนิพนธ์สิบสองเดือน มัทนะพาธา สามก๊ก เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน เป็นต้น”

คณะกรรมการวรรณคดีแห่งชาติ กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม (2558, หน้า 7) ได้กล่าวไว้ว่า “วรรณคดี หมายถึง หนังสือที่มีแนวทางหรือหนังสือที่แต่งดี”

ณัฐพร จาตุยางโทน (2561, หน้า 3) ได้กล่าวไว้ว่า “วรรณคดี หมายถึง หนังสือที่เขียนขึ้นอย่างประณีตบรรจง ทั้งในด้านของการใช้ภาษา การแสดงความคิดที่ต้องคำนึงถึงรูปแบบ เนื้อหาที่จะให้คุณค่าทางอารมณ์ ความประทับใจและความงามในด้านต่าง ๆ”

จากความหมายของวรรณคดี สามารถสรุปได้ว่า วรรณคดี หมายถึง หนังสือที่ได้รับยกย่องว่ามีแนวทางที่ดี แต่งดี และถูกเขียนขึ้นอย่างประณีตบรรจง นอกจากนี้ยังมีคุณค่าในเชิงวรรณศิลป์ คุณค่าทางอารมณ์ ความประทับใจ และความงามในด้านต่าง ๆ อีกด้วย

2.2 ความสำคัญและคุณค่าของวรรณคดี

วรรณคดีมีความสำคัญอย่างยิ่ง กล่าวคือ วรรณคดีเปรียบเสมือนกระจกสะท้อนสังคมจากในอดีตสู่ปัจจุบัน ซึ่งผู้สอนควรจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้เข้าใจและมองเห็นคุณค่าของวรรณคดีในด้านต่าง ๆ โดยมีนักวิชาการและผู้รู้หลายท่านได้ให้ความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไว้ ดังนี้

คณะกรรมการวรรณคดีแห่งชาติ กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม (2558, หน้า 19) ได้กล่าวไว้ว่า “วรรณคดีเป็นสิ่งที่กวีสร้างขึ้น เพื่อให้ความเพลิดเพลินแก่ผู้อ่าน มีจังหวะจะโคน มีท่วงทำนอง มีสำนวนโวหารที่สละสลวยงดงาม มีการใช้ถ้อยคำที่ไพเราะเพราะพริ้ง และก่อให้เกิดอารมณ์สะเทือนใจ อีกทั้งยังส่งเสริมให้เกิดสติปัญญาและมโนธรรมสำนึกแก่ผู้อ่านอย่างลึกซึ้ง”

ปิยนุช แหวนเพชร (2560, หน้า 30-31) ได้กล่าวไว้ว่า วรรณคดีและวรรณกรรมไทยเป็นผลงานอันทรงคุณค่าที่สืบทอดมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน วรรณคดีและวรรณกรรมไทยยังให้ความสนุกสนานและความบันเทิงแก่ผู้อ่าน อีกทั้งให้คุณค่าทางด้านอารมณ์ เนื้อหา และคุณค่าด้านสังคม กล่าวคือ วรรณคดีทำให้เกิดอารมณ์คล้อยตามและสะเทือนใจ สอดแทรกความรู้ แนวคิด คติธรรม และความงามทางภาษา นอกจากนี้วรรณคดียังเป็นสื่อในการบอกเล่าเรื่องราว วิถีชีวิต และสภาพทางสังคมของคนไทยในอดีตได้อีกด้วย

นันทัญญภัค พรหมมา (2563, หน้า 25) ได้กล่าวไว้ว่า วรรณคดีมีความสำคัญในด้านการสื่อสาร เพราะเป็นสิ่งที่แสดงถึงความไพเราะของภาษาและสัมพันธ์กับระบบชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชนไทย เป็นการสะท้อนให้เห็นสังคมไทยในด้านต่าง ๆ เช่น การศึกษา ศิลปวิทยาการ ศาสนา การปกครอง ขนบธรรมเนียม ประเพณี อาชีพของพลเมือง ตลอดจนกิจกรรมนันทนาการ เป็นต้น อีกทั้งวรรณคดียังมีคุณค่าที่ให้ความบันเทิง เพื่อประเทืองอารมณ์และเสริมสร้างสติปัญญาในด้านภาษาและวรรณคดี ประวัติศาสตร์ คติธรรม คำสอน และแนวทางที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต และเป็นการยกระดับจิตใจของผู้อ่าน

จากความสำคัญและคุณค่าของวรรณคดี สามารถสรุปได้ว่า วรรณคดี เป็นงานประพันธ์ที่กวีสร้างขึ้น และเป็นผลงานอันทรงคุณค่าที่สืบทอดมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เนื่องจากวรรณคดีเป็นสิ่งที่แสดงถึงความไพเราะของภาษาที่สัมพันธ์กับระบบชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชนไทย และสะท้อนให้

เห็นสังคมไทยในด้านต่าง ๆ นอกจากนี้วรรณคดียังให้ความสนุกสนานและความบันเทิงแก่ผู้อ่าน อีกทั้งให้คุณค่าทางด้านอารมณ์ เนื้อหา และคุณค่าด้านสังคม กล่าวคือ วรรณคดีทำให้เกิดอารมณ์ สะเทือนใจ สอดแทรกความรู้ ข้อคิด คติธรรม และความงามทางภาษา โดยวรรณคดีจะส่งเสริมให้เกิดสติปัญญาและมโนธรรมสำนึกแก่ผู้อ่านอย่างลึกซึ้ง และเป็นแนวทางที่มีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตและยกระดับจิตใจของผู้อ่านต่อไป

2.3 จุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี

ในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีให้มีประสิทธิภาพนั้น ผู้สอนควรทราบจุดมุ่งหมายของการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีเสียก่อน เพื่อให้การสอนบรรลุวัตถุประสงค์และเกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน ซึ่งมีนักวิชาการและผู้รู้หลายท่านได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไว้ ดังนี้

คณะกรรมการวรรณคดีแห่งชาติ กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม (2558, หน้า 21-22) ได้กล่าวไว้ว่า การศึกษาวรรณคดีควรมีจุดมุ่งหมายดังนี้

1. เพื่อผลทางสุนทรียภาพ ศึกษาความงามของวรรณศิลป์ โดยเฉพาะทางอารมณ์ความรู้สึก รสนิยมด้านภาษา ความสะเทือนใจหรือหวั่นไหวไปตามบทบาทของเรื่อง ซึ่งเป็นผลของศิลปะที่กวีหรือผู้ประพันธ์แต่งสร้างขึ้น เมื่อได้อ่านวรรณคดีแล้วควรวินิจฉัย วิจักษ์ วิจาร์ณ และนำผลนั้นมาใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ชีวิต
2. เพื่อศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับมนุษยชาติในอดีต ทั้งนี้วรรณคดีเป็นการเปรียบเทียบให้เห็นความเปลี่ยนแปลงทางสังคม และสะท้อนภาพสังคมของแต่ละยุค แต่ละสมัย แต่ละท้องถิ่น ดังนั้นจึงควรศึกษาวรรณคดีไว้ เพื่อให้ทราบว่าผู้คนในท้องถิ่นต่าง ๆ ยุคต่าง ๆ นั้นมีความเป็นอยู่ รู้สึกนึกคิด และประพฤติปฏิบัติตนอย่างไร
3. เพื่อสนองความประสงค์ในทางสร้างสรรค์ ผู้อ่านควรยึดถือวรรณคดีเป็นแบบอย่างในการสร้างงานวรรณคดี ซึ่งเป็นงานทางสร้างสรรค์ได้ เช่น ศึกษาตัวแบบแผนของงานวรรณคดีเก่า ๆ เพื่อเป็นแนวทางให้สร้างงานวรรณคดีรุ่นใหม่ขึ้น แต่ต้องไม่ละเมิดลิขสิทธิ์หรือลอกเลียนแบบผู้อื่น
4. เพื่อศึกษาคติชีวิตที่ได้จากวรรณคดี ผู้อ่านต้องใช้ปัญญาเพื่อให้ได้รับประโยชน์และคุณค่าจากวรรณคดี โดยผู้อ่านต้องรู้จักเลือกแง่มุมที่มีข้อคิด นำมาวินิจฉัย วิจักษ์ วิจาร์ณ ก็จะทำให้เห็นแนวทางในการดำเนินชีวิตได้

นันทฤณภัค พรหมมา (2563, หน้า 27) ได้กล่าวไว้ว่า จุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีนั้น ผู้สอนควรจัดการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนได้ตระหนักและเห็นคุณค่าของวรรณคดี และเห็นถึงความสำคัญของวรรณคดีในฐานะที่เป็นสมบัติและวัฒนธรรมของชาติ ต้องรู้จักทั้งรูปแบบ รส ท่วงทำนองและลีลาของวรรณคดี ทั้งนี้ผู้เรียนต้องรู้จักไปถึงนิสัยใจคอของตัวละคร เพื่อให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ขึ้น

อรรถวรรณ อุดมสุข (2564, หน้า 19) ได้กล่าวไว้ว่า จุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี คือ การสื่อสารด้วยวรรณคดี โดยผู้สอนควรจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงคุณค่าของวรรณคดี ได้เรียนรู้แนวคิด พฤติกรรม ค่านิยมของผู้คนในยุคสมัยนั้น ๆ ว่าเป็นอย่างไร และสอนให้ผู้เรียนได้รับรู้สารที่กวีต้องการสื่อสาร

จากจุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนวรรณคดี มีจุดมุ่งหมายคือ 1) เพื่อผลทางสุนทรียภาพ 2) เพื่อศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับมนุษยชาติในอดีต 3) เพื่อสนองความประสงค์ในทางสร้างสรรค์ และ 4) เพื่อศึกษาคติชีวิตที่ได้จากวรรณคดี ดังนั้น ผู้สอนควรจัดการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนได้ตระหนักเห็นคุณค่าของวรรณคดี เห็นความสำคัญของวรรณคดีในฐานะที่เป็นสมบัติและวัฒนธรรมของชาติ โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้แนวคิด พฤติกรรม ค่านิยมของผู้คนในยุคสมัยนั้น ๆ ว่าเป็นอย่างไร ซึ่งผู้สอนควรสอนให้ผู้เรียนได้รับรู้สารที่กวีต้องการสื่อสารด้วยเช่นกัน

2.4 แนวทางในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี

การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีควรใช้วิธีการที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจและสนุกกับการเรียนรู้วรรณคดีมากยิ่งขึ้น ซึ่งมีนักวิชาการและผู้รู้หลายท่านได้กล่าวถึงแนวทางในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไว้ ดังนี้

รัตติกาล บุญอาจ (2555, หน้า 25) ได้กล่าวไว้ว่า แนวทางในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี จะต้องคำนึงถึงการอ่านให้เข้าใจเนื้อเรื่อง อ่านออกเสียงให้ไพเราะได้อารมณ์ตามเนื้อหาของวรรณคดี ผู้สอนควรสอนให้ผู้เรียนได้รู้จักแนวทางการจับใจความสำคัญ และรู้จักการแยกแยะวินิจฉัยประเด็นต่าง ๆ ในเรื่อง อีกทั้งต้องสอนให้ผู้เรียนได้รู้จักกล้าแสดงความคิดเห็นด้วยการวิพากษ์วิจารณ์อย่างมีเหตุผล การที่จะให้ผู้เรียนนั้นสามารถปฏิบัติกิจกรรมตามที่กำหนดไว้ได้นั้น ผู้สอนต้องรู้จักเลือกใช้กิจกรรมที่เหมาะสมกับเนื้อหา รวมถึงการรู้จักบูรณาการการสอนวรรณคดีให้เชื่อมโยงกับเนื้อหาอื่น ๆ ทั้งในวิชาเดียวกันและวิชาอื่น ๆ อีกด้วย

พรพิมล หงษ์น้อย (2559, หน้า 40-41) ได้กล่าวไว้ว่า แนวทางในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี ผู้สอนจะมีบทบาทสำคัญในการสอนวรรณคดีให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดี โดยผู้สอนจะต้องสร้างให้ผู้เรียนมีศรัทธาต่อวรรณคดี ให้ผู้เรียนรักวรรณคดี ซึ่งผู้สอนต้องหาวิธีสอนที่ดึงดูดใจให้ผู้เรียนสนใจเรียน และจัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับวรรณคดีทั้งนอกโรงเรียนและในโรงเรียนเพื่อดึงดูดความสนใจ และฝึกให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดในการเรียนวรรณคดี โดยให้ผู้เรียนได้พินิจองค์ประกอบ ศิลปะการประพันธ์และคุณค่าของวรรณคดี สำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อดึงดูดความสนใจและฝึกให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดในการเรียนวรรณคดีนั้น ผู้สอนควรส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็นของตนเองต่อเพื่อน ๆ และผู้สอนฝึกให้ผู้เรียนได้ยอมรับฟังความคิดเห็นของ

ผู้อื่น เมื่อผู้เรียนรักและสนใจวรรณคดี จะส่งผลให้ผู้เรียนเรียนวรรณคดีอย่างรู้จักคิดด้วยความมีเหตุผลและกล้าแสดงความคิดเห็นนั่นเอง

ธีรศักดิ์ จิระตราชู (2561, หน้า 25) ได้กล่าวไว้ว่า แนวทางในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี ควรมีแนวทางดังนี้

1. ศึกษา และเข้าใจจุดมุ่งหมายของวรรณคดีและวรรณกรรมอย่างถ่องแท้เพื่อนำไปสู่การถ่ายทอดที่ถูกต้อง
2. วิเคราะห์ วิจัยวรรณคดีและวรรณกรรมเชื่อมโยงกับวิถีชีวิต หรือชีวิตประจำวันได้อย่างเข้าใจ
3. การประเมินคุณค่าวรรณกรรม และที่วรรณคดีมีต่อตนเอง สังคม และวัฒนธรรม
4. สังเคราะห์ข้อคิดจากวรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง
5. จัดกิจกรรมการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

จากแนวทางในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี สามารถสรุปได้ว่า แนวทางในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีนั้น ผู้สอนจะมีบทบาทสำคัญในการสอนวรรณคดีให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดี โดยผู้สอนจะต้องศึกษาและเข้าใจจุดมุ่งหมายของวรรณคดีอย่างถ่องแท้เสียก่อนเพื่อนำไปสู่การถ่ายทอดที่ถูกต้อง นอกจากนี้ผู้สอนจะต้องฝึกให้ผู้เรียนได้อ่านให้เข้าใจเนื้อเรื่องอ่านออกเสียงให้ไพเราะได้อารมณ์ตามเนื้อหาของวรรณคดี และอ่านจับใจความวรรณคดีได้ ฝึกให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ วิจัยวรรณคดีให้เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตหรือชีวิตประจำวันได้อย่างเข้าใจ ให้ผู้เรียนสามารถประเมินคุณค่าวรรณคดีมีต่อตนเอง สังคม และวัฒนธรรม รวมถึงสังเคราะห์ข้อคิดจากวรรณคดีเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ ทั้งนี้ ผู้สอนควรให้ผู้เรียนได้รู้จักกล้าแสดงความคิดเห็นด้วยการวิพากษ์วิจารณ์อย่างมีเหตุผล และฝึกให้ผู้เรียนได้ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เหมาะสมกับเนื้อหา และดึงดูดความสนใจของผู้เรียน

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี ผู้วิจัยสรุปได้ดังต่อไปนี้

ชนิษฐา กล้าทับ (2563) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระบรมราโชวาท โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค CIRC ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระบรมราโชวาท โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค CIRC ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค CIRC กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเขาทรายทับคล้อวิทยา จังหวัดพิจิตร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 39 คน ได้มาโดย

การใช้วิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องพระบรมราโชวาท และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ ซึ่งได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระบรมราโชวาท โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค CIRC ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ความพึงพอใจของที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค CIRC โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

ดลชัย อินทรโกสุม (2564) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง กลอนดอกสร้อยรำพึงในป่าช้า ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ MACRO model ร่วมกับการกระบวนการกลุ่ม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี กับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/9 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนบ้านไร่วิทยา อำเภออุทัยธานี จำนวน 39 คน ที่ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง กลอนดอกสร้อยรำพึงในป่าช้า และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ ซึ่งได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบหาค่าเฉลี่ยของประชากรกลุ่มเดียว และการทดสอบหาค่าเฉลี่ยของข้อมูล 2 ชุด ที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และ 4) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก

อรวรรณ อุดมสุข (2564) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับสื่ออินโฟกราฟิกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง กาพย์พระไชยสุริยา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่อง กาพย์พระไชยสุริยา ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย หลังเรียนของนักเรียนที่มีพื้นฐานความรู้เดิมแตกต่างกัน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนระหานวิทยา อำเภอบึงสามัคคี จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 33 คน ได้มาโดยการใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ใน

การวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ ซึ่งเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ซึ่งได้ทำการวิเคราะห์ ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที และการทดสอบความแปรปรวนแบบ ทางเดียว ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูง กว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนที่มีพื้นฐานความรู้อยู่ในกลุ่มสูง ปานกลาง และต่ำ มีผลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนวรรณคดีไทยอยู่ในระดับมาก

จากการศึกษางานวิจัยที่กล่าวมาในข้างต้น สรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีให้ ได้ประสิทธิภาพนั้น ผู้สอนจะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความอยาก เรียน อยากรู้ และอยากค้นหาคำตอบ ผ่านกระบวนการกลุ่ม หรือผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซึ่งกันและกัน นอกจากนี้ผู้สอนควรจัดกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้สนุกกับการเรียนวรรณคดีในครั้งนั้น ด้วย เพื่อช่วยให้เกิดบรรยากาศในการเรียนที่ไม่น่าเบื่อและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ซึ่งใน การศึกษาค้นคว้าอิสระในครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์มาใช้ ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของผู้เรียนให้สูงขึ้นต่อไป

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิง สร้างสรรค์ ผู้วิจัยขอเสนอในประเด็นดังต่อไปนี้

3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์

การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ เป็นการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบหนึ่งของ วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) โดย Roger T. Johnson และ David W. Johnson เป็นผู้สร้างและพัฒนาแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์นี้ ซึ่งได้มี นักวิชาการและผู้รู้หลายท่านได้กล่าวถึงความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

David W. Johnson (2000, อ้างอิงใน พิซชากร บุรุษพัฒน์, 2560, หน้า 18) ได้กล่าวไว้ ว่า การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์เกิดขึ้นจากการที่กลุ่มบุคคลหนึ่ง เกิดความคิดเห็น ข้อมูล แนวคิด หรือทฤษฎีที่แตกต่างกันและต้องการจะหาข้อตกลงร่วมกัน โดยเกิดเป็นการโต้เถียง ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของอริสโตเติลที่ระบุว่ามันคือ วาทกรรมหรือ กล่าวคือ วาทกรรมหรือนี้ เป็นการแสดงความคิดเห็น หรืออภิปรายในเรื่องใดเรื่องหนึ่งโดยมุ่งให้เห็นถึงข้อดีและข้อเสีย และมุ่ง ให้เกิดการสังเคราะห์แนวทางใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นต่อมา

วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และอธิป จิตตฤกษ์ (2554, หน้า 308) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ เป็นการส่งเสริมความสำเร็จซึ่งกันและกัน เมื่อกลุ่มสมาชิกต้องการตัดสินใจหรือตกลงเรื่องใดเรื่องหนึ่งร่วมกัน การพิพาทย่อมเกิดขึ้นตามมา เมื่อข้อมูล ความคิด ความคิดเห็น หรือข้อสรุปจากการพิพาทของสมาชิกคนหนึ่งในครั้งนั้นคิดเห็นไม่ตรงกันกับสมาชิกอีกคนหนึ่งในกลุ่ม และสมาชิกทั้งสองนั้นต้องการที่จะหาข้อตกลงร่วมกัน โดยอภิปรายถึงข้อดีและข้อเสียของสิ่งนั้น ๆ และตั้งเป้าหมายเพื่อสังเคราะห์แนวทางการแก้ปัญหาใหม่หรือการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

วิศรุติ อินทร์เลี้ยง (2558, หน้า 19) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการที่บุคคลมีความคิดเห็นที่ไม่ตรงกันจนเกิดเป็นความขัดแย้งขึ้น และกลุ่มบุคคลนั้นต้องการหาข้อยุติของความขัดแย้งที่เกิดขึ้น โดยการแสดงความคิดเห็นและร่วมกันอภิปรายถึงแนวทางหรือวิธีการแก้ปัญหาในรูปแบบใหม่ เพื่อหาทางออกหรือข้อสรุปให้กลุ่มบุคคลเหล่านั้น

จากความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ เป็นการแสดงความคิดเห็น อภิปรายและหาข้อตกลงร่วมกันในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ที่เกิดการโต้แย้งขัดแย้งกัน หรือเกิดจากความคิด ความเห็น ข้อมูลของกลุ่มบุคคลที่มีความคิดเห็นที่แตกต่างกัน เพื่อมุ่งให้เห็นถึงข้อดีและข้อเสีย เพื่อหาทางออกร่วมกัน และมุ่งให้เกิดการสังเคราะห์แนวทางการแก้ปัญหาใหม่ต่อไป

3.2 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์

การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการอภิปรายและหาข้อตกลงร่วมกัน เพื่อมุ่งผู้เรียนได้มองปัญหาจากหลาย ๆ มุมมอง และมุ่งให้เกิดการแก้ไขปัญหาในหลากหลายรูปแบบ ซึ่งมีนักวิชาการและผู้รู้หลายท่านได้กล่าวถึงความสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

Mats Daniels and Asa Cajander (2010, p.74-75) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ เป็นการสร้างจุดเริ่มต้นที่ดีต่อการเข้าใจถึงปัญหาที่ซับซ้อน ผู้เรียนจะสามารถเข้าใจถึงปัญหาเหล่านั้นผ่านการอภิปรายและโต้แย้ง และร่วมกันค้นหาวิธีการแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อนเหล่านั้น เพื่อพัฒนาทักษะในการแก้ไขปัญหาไปในทางที่สร้างสรรค์

Brooks (1992, อ้างอิงใน วิศรุติ อินทร์เลี้ยง, 2558, หน้า 19) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรับผิดชอบและเกิดการช่วยเหลือต่อส่วนรวมมากขึ้น เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดหาทางเลือกและการตัดสินใจแก้ปัญหาต่าง ๆ ด้วยตนเอง และช่วยให้ผู้เรียนยอมรับในข้อผิดพลาดของตนเองได้

วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และอริป จิตตฤกษ์ (2554, หน้า 309) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่สนุกเพลิดเพลินและน่าตื่นเต้น ช่วยเพิ่มการจดจำของผู้เรียนให้นานยิ่งขึ้น ช่วยแก้ไขปัญหอย่างสร้างสรรค์และยกระดับการใช้เหตุผลนำไปสู่การรับรู้ขั้นสูงสุด โดยเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนและเพิ่มแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน อีกทั้งยังช่วยสร้างทัศนคติเชิงบวกในการเรียนรู้อีกด้วย

จากความสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ข้างต้น สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดหาทางเลือกและการตัดสินใจแก้ปัญหาต่าง ๆ ไปในทางที่สร้างสรรค์ด้วยตนเองในมุมมองที่หลากหลาย และเป็นการเพิ่มแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนผ่านการอภิปรายและโต้แย้ง ซึ่งจะอยู่บนพื้นฐานของเหตุและผล โดยการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์นี้จะช่วยแก้ไขปัญหอย่างสร้างสรรค์และเป็นการยกระดับการใช้เหตุผลซึ่งนำไปสู่การรับรู้ขั้นสูงสุด นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เข้าใจถึงปัญหาหรือประเด็นที่ซับซ้อน และช่วยสร้างทัศนคติเชิงบวกในการเรียนรู้แก่ผู้เรียนอีกด้วย

3.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์

การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ มีแนวทางหรือขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นักวิชาการและผู้รู้หลายท่านกล่าวไว้ ดังนี้

Johnson and Johnson (1994, อ้างอิงใน วิศรุติ อินทร์เลี้ยง, 2558, หน้า 25) ได้กล่าวไว้ว่า ขั้นตอนการจัดกิจกรรมกลุ่มด้วยการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์มี 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 พิจารณาหัวข้อหรือประเด็นปัญหา โดยจะให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 4-6 คน ซึ่งจะคละความสามารถกัน สมาชิกแต่ละกลุ่มจะร่วมกันพิจารณาหัวข้อหรือประเด็นปัญหา เพื่อสร้างหรือกำหนดหัวข้อเรื่องที่จะศึกษาภายในกลุ่มของตนเอง โดยจะต้องเลือกหัวข้อที่เกิดความขัดแย้งกันมากที่สุด

ขั้นที่ 2 เลือกหัวข้อหรือประเด็นปัญหา นักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องพิจารณาเลือกหัวข้อเรื่องที่เกิดการขัดแย้งกันมากที่สุด มา 1 ประเด็น โดยผ่านการตัดสินใจของสมาชิกภายในกลุ่มเรียบร้อยแล้ว เพื่อทำการศึกษาค้นคว้าต่อไป

ขั้นที่ 3 นำไปสู่การโต้แย้ง ให้แต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาค้นคว้า เพื่อตอบคำถามจากประเด็นปัญหาจากหัวข้อที่กลุ่มของตนเองเลือกมา โดยทำการค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ทั้งในและนอกห้องเรียน

ขั้นที่ 4 การโต้แย้ง นักเรียนแต่ละกลุ่มค้นหาคำตอบของคำถามหรือปัญหาที่กลุ่มของตนเองเลือกมา โดยใช้ความรู้และความคิดที่มีหลักฐานซึ่งผ่านการค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ มาเรียบร้อยแล้ว และมีการจดบันทึกพร้อมทั้งระบุแหล่งอ้างอิงอย่างเป็นระบบ แล้วจึงนำคำตอบหรือ

วิธีการแก้ไขปัญหาของตนเองมานำเสนอและแสดงความคิดเห็นให้สมาชิกในกลุ่มรับฟัง จนครบตามจำนวนของสมาชิกภายในกลุ่ม

ขั้นที่ 5 ตรวจสอบและการประเมินผล นักเรียนนำคำตอบหรือวิธีการแก้ปัญหาที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลมาสังเคราะห์และหาข้อสรุปร่วมกัน เพื่อให้ความขัดแย้งยุติลงและเกิดการยอมรับซึ่งกันและกัน หากนักเรียนยังไม่สามารถสรุปความคิดได้ ให้นักเรียนจดบันทึกปัญหาลงในใบงาน เพื่อทำการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม จากนั้นจึงนำคำตอบหรือข้อสรุปนั้นมารายงานหน้าชั้นเรียนและทำรายงานส่งครูผู้สอน

วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และอชิป จิตตฤกษ์ (2554, หน้า 308-309) ได้กล่าวว่า เมื่อเกิดการพิพาทเชิงสร้างสรรค์ขึ้น ครูผู้สอนควรอธิบายให้ผู้เรียนได้รู้ถึงขั้นตอนการแก้ไขความขัดแย้งทั้งหมด 6 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดประเด็นปัญหา โดยครูจะแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มคละกัน กลุ่มละ 4 คน ภายในกลุ่มใหญ่นั้นจะแบ่งสมาชิกออกเป็นกลุ่มย่อยกลุ่มละ 2 คู่ ซึ่งแต่ละกลุ่มจะได้รับประเด็นปัญหาตามที่ครูกำหนดให้ หลังจากนั้นแต่ละกลุ่มจะมอบหมายให้สมาชิกกลุ่มย่อยทั้ง 2 คู่ มีความคิดเห็นที่แตกต่างกันกับประเด็นที่กลุ่มของตนเองได้ คือเห็นด้วยและไม่เห็นด้วย เพื่อทำการศึกษาค้นคว้าหาหลักฐาน ข้อมูลมาสนับสนุนประเด็นที่แต่ละคู่ได้รับมอบหมาย

ขั้นที่ 2 ค้นคว้าข้อมูลเพื่อนำเสนอ นักเรียนกลุ่มย่อยทั้ง 2 คู่ ทำการค้นคว้าหาข้อมูลหลักฐาน มาสนับสนุนประเด็นที่คู่ของตนเองได้รับ เพื่อแสดงจุดยืนและสนับสนุนข้อคิดเห็นของตนเองว่าถูกต้อง

ขั้นที่ 3 เปิดประเด็นอภิปราย เป็นขั้นตอนที่เปิดโอกาสให้สมาชิกภายในกลุ่มได้อภิปรายแสดงความคิดเห็นร่วมกันตามประเด็นและบทบาทที่แต่ละกลุ่มได้รับ โดยให้สมาชิกกลุ่มทั้งฝ่ายที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วยได้นำเสนอข้อมูลและหลักฐานที่ตนเองไปรวบรวมมาให้สมาชิกกลุ่มคนอื่น ๆ ได้รับฟัง

ขั้นที่ 4 กลับมุมมองและชี้แจง โดยในขั้นตอนนี้จะให้สมาชิกภายในกลุ่มได้สลับบทบาทหรือปรับเปลี่ยนมุมมองจากฝั่งหนึ่งไปเป็นอีกฝั่งหนึ่ง เพื่อให้เข้าใจและสนับสนุนจุดยืนในฝั่งตรงข้าม

ขั้นที่ 5 สังเคราะห์เหตุผล ซึ่งจะเป็นขั้นที่นักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องร่วมกันสังเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นที่ได้แย้งกันตามประเด็นที่ตนเองได้รับ หรือผสมผสานเหตุและผลที่ดีที่สุดจากทั้ง 2 ฝ่าย เพื่อนำไปสรุปเป็นผลสรุปของกลุ่ม

ขั้นที่ 6 สรุป ตรวจสอบและทบทวน นักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องหาข้อสรุปหรือข้อยุติของกลุ่ม และจัดทำเป็นกรอบแนวคิดใหม่ร่วมกัน โดยในขั้นตอนนี้นักเรียนจะได้ทบทวนขั้นตอนทั้งหมดที่ได้ทำกิจกรรมมาและได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่ได้รับ

พิชชากร บุรุษพัฒน์ (2560, หน้า 24) ได้กล่าวว่า ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ มีทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 พิจารณาประเด็นปัญหา จะแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม และให้แต่ละกลุ่มพิจารณาถึงประเด็นปัญหาที่ขัดแย้งร่วมกัน

ขั้นที่ 2 เลือกประเด็นปัญหา โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันเลือกประเด็นปัญหาที่ขัดแย้งกันมา 1 ประเด็น

ขั้นที่ 3 นำไปสู่การโต้แย้ง นักเรียนภายในกลุ่มร่วมกันศึกษาค้นคว้าถึงวิธีการหรือแนวทางการแก้ไขปัญหา โดยการรวบรวมหลักฐานอ้างอิงจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่หลากหลาย และมีการทำบันทึกสรุป

ขั้นที่ 4 การโต้แย้ง ให้นักเรียนแต่ละคนนำข้อมูลที่ผ่านการรวบรวมหลักฐานอ้างอิงจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ มาโต้แย้งกันภายในกลุ่ม

ขั้นที่ 5 ตรวจสอบและประเมินผล นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสังเคราะห์วิธีการหรือแนวทางการแก้ไขปัญหาที่ผ่านการโต้แย้งกัน จนกลายเป็นข้อสรุปหรือข้อยุติของกลุ่ม เพื่อให้เกิดการยอมรับซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม

จากการศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ดังกล่าว สามารถสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ได้ ดังตาราง 3

ตาราง 3 การสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์			สรุปขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์
Johnson and Johnson (1994)	วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และอชิป จิตตฤกษ์ (2554)	พิชชากร บุรุษพัฒน์ (2560)	
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ มีดังนี้	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ มีดังนี้	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ มีดังนี้	
1. พิจารณาหัวข้อหรือประเด็นปัญหา เลือกหัวข้อที่เกิดความขัดแย้งกันมากที่สุด	1. กำหนดประเด็นปัญหา แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มคละกัน กลุ่มละ 4 คน	1. พิจารณาประเด็นปัญหา แต่ละกลุ่มพิจารณาถึงประเด็นปัญหาที่ขัดแย้งร่วมกัน	ขั้นที่ 1 กำหนดประเด็นปัญหา
			ขั้นที่ 2 เลือกประเด็นปัญหา
			ขั้นที่ 3 นำไปสู่การโต้แย้ง

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์			สรุปขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์
Johnson and Johnson (1994)	วรวพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และอชิป จิตตฤกษ์ (2554)	พิชชากร บุรุษพัฒน์ (2560)	
2. เลือกหัวข้อหรือประเด็นปัญหา พิจารณาเลือกหัวข้อเรื่องที่เกิดการขัดแย้งมากที่สุด มา 1 ประเด็น	2. ค้นคว้าข้อมูลเพื่อนำเสนอ ทำการค้นคว้าหาข้อมูล หลักฐาน มาสนับสนุนประเด็นที่ตนเองได้รับ	2. เลือกประเด็นปัญหา นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันเลือกประเด็นปัญหาที่ขัดแย้งกันมา 1 ประเด็น	ขั้นที่ 4 การโต้แย้ง ขั้นที่ 5 ตรวจสอบและการประเมินผล ขั้นที่ 6 สรุปและทบทวน
3. นำไปสู่การโต้แย้ง ตอบคำถามจากประเด็นปัญหาจากหัวข้อที่กลุ่มของตนเองเลือกมา	3. เปิดประเด็นอภิปราย เป็นขั้นตอนที่เปิดโอกาสให้สมาชิกภายในกลุ่มได้อภิปราย ร่วมกันตามประเด็นและบทบาทที่แต่ละกลุ่มได้รับ	3. นำไปสู่การโต้แย้ง ศึกษาค้นคว้าถึงวิธีการหรือแนวทางการแก้ไขปัญหา โดยการรวบรวมหลักฐานอ้างอิงจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่หลากหลาย	
4. การโต้แย้ง จดบันทึกคำตอบพร้อมทั้งระบุแหล่งอ้างอิงอย่างเป็นระบบ นำเสนอและแสดงความคิดเห็นให้สมาชิกในกลุ่มรับฟัง	4. กลับมามองและชี้แจง เข้าใจและสนับสนุนจุดยืนในฝั่งตรงข้าม	4. การโต้แย้ง นำข้อมูลที่ผ่านการรวบรวมหลักฐานอ้างอิงจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ มาโต้แย้งกันภายในกลุ่ม	
5. ตรวจสอบและการประเมินผล หากยังไม่สามารถสรุปความคิดได้ให้จดบันทึกปัญหาลงในใบงาน เพื่อทำการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม	5. สังเคราะห์เหตุผล เป็นขั้นที่นักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องร่วมกันสังเคราะห์ข้อมูล ความคิดเห็นที่โต้แย้งกันตามประเด็นที่ตนเองได้รับ	5. ตรวจสอบและการประเมินผล เพื่อให้เกิดการยอมรับซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม	

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์			สรุปขั้นตอนการจัดการ
Johnson and Johnson (1994)	วรวพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และอชิป จิตตฤกษ์ (2554)	พิชชากร บุรุษพัฒน์ (2560)	เรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์

6. สรุป ตรวจสอบและ

ทบทวน ทบทวนขั้นตอน

ทั้งหมดที่ได้ทำกิจกรรม

มาและได้เรียนรู้ผ่าน

ประสบการณ์ที่ได้รับ

จากตาราง 3 จะเห็นได้ว่าขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์จากนักวิชาการและผู้วิจัยทั้ง 3 ท่านนั้น มีขั้นตอนที่คล้ายคลึงกันและอาจแตกต่างกันบ้างในบางขั้นตอน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำขั้นตอนแต่ละขั้นตอนมาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์เพื่อใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียน โดยแบ่งออกเป็น 6 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดประเด็นปัญหา โดยครูจะแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มละความสามารถกัน กลุ่มละ 4 คน ซึ่งแต่ละกลุ่มจะได้รับประเด็นปัญหาตามที่ครูกำหนดให้ จากนั้นให้แต่ละกลุ่มพิจารณาถึงหัวข้อหรือประเด็นปัญหาที่เกิดความขัดแย้งกันมากที่สุด

ขั้นที่ 2 เลือกประเด็นปัญหา ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มพิจารณาเลือกหัวข้อเรื่องที่เกิดการขัดแย้งมากที่สุด มา 2 ประเด็น เพื่อทำการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล หลักฐาน มาสนับสนุนในประเด็นปัญหาที่กลุ่มตนเองเลือก

ขั้นที่ 3 นำไปสู่การโต้แย้ง เป็นขั้นตอนที่เปิดโอกาสให้สมาชิกภายในกลุ่มได้ร่วมกันศึกษาค้นคว้า เพื่อหาคำตอบหรือแนวทางการแก้ไขจากประเด็นปัญหาจากหัวข้อที่กลุ่มของตนเองเลือก โดยทำการค้นคว้าและรวบรวมหลักฐานจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ที่หลากหลาย และมีการทำบันทึกสรุป

ขั้นที่ 4 การโต้แย้ง ให้นักเรียนแต่ละคนภายในกลุ่มนำคำตอบของประเด็นปัญหาที่ผ่านการรวบรวมหลักฐานอ้างอิงและมีการจดบันทึกพร้อมทั้งระบุแหล่งอ้างอิงอย่างเป็นระบบจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ มานำเสนอและแสดงความคิดเห็นให้สมาชิกในกลุ่มรับฟัง จนครบตามจำนวนของสมาชิกภายในกลุ่ม เพื่อให้สมาชิกทุกคนภายในกลุ่มได้เข้าใจถึงคำตอบจากหลาย ๆ มุมมองที่แตกต่างกันอย่างมีเหตุและผลในประเด็นที่ขัดแย้งกัน

ขั้นที่ 5 ตรวจสอบและการประเมินผล เป็นขั้นที่นักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องนำคำตอบหรือวิธีการแก้ปัญหาที่ได้แย้งกันตามประเด็นที่เลือก นำมาสังเคราะห์และหาข้อสรุปร่วมกัน เพื่อให้เกิดการยอมรับซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม แต่ถ้าหากนักเรียนยังไม่สามารถสรุปคำตอบได้ ให้จับบันทึกปัญหาและทำการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจนได้คำตอบที่เป็นข้อสรุปร่วมกัน

ขั้นที่ 6 สรุปและทบทวน ในขั้นตอนนี้ นักเรียนจะได้ทบทวนความรู้จากขั้นตอนทั้งหมดที่ได้ทำกิจกรรมมาจากการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่ได้รับ

3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยสรุปได้ดังต่อไปนี้

วิรุติ อินทร์เลี้ยง (2558) ได้ศึกษาเรื่อง การเปรียบเทียบการเห็นคุณค่าในตนเองของการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบการเห็นคุณค่าในตนเองก่อนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ 2) เพื่อเปรียบเทียบการเห็นคุณค่าในตนเองก่อนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปกติ และ 3) เพื่อเปรียบเทียบการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพิจิตรพิทยาคม อำเภอเมืองจังหวัดพิจิตร จำนวน 55 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 50 คน ได้มาโดยการใช้วิธีการสุ่มเป็นกลุ่มทดลอง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ 2) แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ และ 3) แบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเอง ซึ่งได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์มีการเห็นคุณค่าในตนเองหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) นักเรียนที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปกติมีการเห็นคุณค่าในตนเองหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) นักเรียนที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์มีการเห็นคุณค่าในตนเองหลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

พิชชากร บุรุษพัฒน์ (2560) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งเสริมความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ของผู้เรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน และ 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ของผู้เรียนหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา ภาคเหนือ จำนวน 38 คน ได้มาโดยการใช้วิธีการสุ่ม

แบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ และ 2) แบบวัดการคิดเชิงวิพากษ์ เรื่องปัญหาในสังคมไทย ซึ่งได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติ t-test (dependent) และค่าสถิติ t-test (one sample test) ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ มีความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 2) นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ มีความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เบญจรัตน์ ใจบาน (2562) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับการใช้กรณีศึกษา ที่มีต่อทักษะการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการทำงานกลุ่มของนักเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และ 2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนที่เข้าร่วมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับการใช้กรณีศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 30 คน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบประเมินทักษะการทำงานกลุ่ม และ 3) แบบบันทึกพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม ซึ่งได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับการใช้กรณีศึกษา มีทักษะการทำงานกลุ่มหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) พฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนมีการเปลี่ยนแปลงทั้ง 5 ทักษะ โดยทักษะที่พัฒนามากที่สุด คือ ทักษะการวางแผนรองลงมา คือ ทักษะการสื่อสาร ทักษะในการปฏิสัมพันธ์ ทักษะการแก้ปัญหา และทักษะการแก้ปัญหา ความขัดแย้ง

จากการศึกษางานวิจัยที่กล่าวมาในข้างต้น สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์นั้น ส่งผลต่อผู้เรียนทั้งในด้านกระบวนการคิดและการมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่ม โดยการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์นี้จะสามารถพัฒนาให้ผู้เรียนมีกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ ส่งผลต่อการแสดงความคิดเห็นหรือหาคำตอบได้อย่างมีเหตุและผล สามารถมองเห็นความคิดเห็นในหลากหลายแง่มุม นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ แลกเปลี่ยน แสดงความคิดเห็น และโต้แย้งกัน เพื่อให้เกิดการยอมรับซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์มาใช้เป็นแนวทางในกระบวนการค้นคว้าอิสระของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

วรรณคดีไทย โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เข้าใจ มีเจตคติที่ดี และมองเห็นถึงคุณค่าของวรรณคดีไทยได้อย่างแท้จริง

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา ผู้วิจัยขอนำเสนอในประเด็นดังต่อไปนี้

4.1 ความหมายของเกมการศึกษา

เกมการศึกษาเป็นวิธีการหนึ่งที่น่าสนใจนำมาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนการสอนได้ดี ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้สนุกในการเรียนรู้มากขึ้น ซึ่งได้มีนักวิชาการและผู้รู้หลายท่านได้กล่าวถึงความหมายของเกมการศึกษาไว้ ดังนี้

ทิศนา แคมมณี (2561, หน้า 365) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมการศึกษาไว้ว่า “เกมการศึกษา หมายถึง กระบวนการที่ครูใช้ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการเล่นตามกติกา เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ครูกำหนดไว้ โดยจะนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่นเกม วิธีการเล่นเกม และผลการเล่นเกม มาสรุปและอภิปรายการเรียนรู้ของผู้เรียน”

ณัฐญา นันทราช (2563, หน้า 45) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมการศึกษาไว้ว่า เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมและพัฒนาการด้านทักษะการคิดของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ โดยจะต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขที่ผู้สอนกำหนด ซึ่งเกมการศึกษานี้เป็นการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเกิดทักษะการคิด เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญาและตอบสนองความต้องการตามวัยของผู้เรียน

อัคราภรณ์ พิภปลั่ง (2564, หน้า 38) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมการศึกษาไว้ว่า เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้านและการคิดอย่างเป็นระบบ ซึ่งผู้เรียนจะต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขที่ครูกำหนด โดยมีกฎกติกาการเล่นที่เข้าใจง่ายตามวัยของผู้เล่น ผู้เรียนสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มก็ได้

จากความหมายของเกมการศึกษาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมหรือกระบวนการที่ผู้สอนได้จัดขึ้นตามวัยและความต้องการตามวัยของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการเล่น ภายใต้กฎ กติกา และเงื่อนไขที่ผู้สอนเป็นผู้กำหนด เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ผู้สอนกำหนดไว้ โดยเกมการศึกษานี้เป็นการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญาและทักษะการคิดแก่ผู้เรียน

4.2 ประเภทของเกมการศึกษา

เกมการศึกษามีหลากหลายประเภท ซึ่งได้มีนักวิชาการและผู้รู้หลายท่านได้จัดประเภทของเกมการศึกษาไว้ ดังนี้

Kamii and Devries (1981, อ้างอิงใน รุ่งอรุณ ลีชะวณิชย์, 2555, หน้า 15-16) ได้กล่าวถึงประเภทของเกมการศึกษาว่ามี 8 ประเภท ดังนี้

1. เกมเล็งเป้าหมาย (Aiming Games) เป็นเกมที่เล่นโดยมีการเล็งวัตถุเป้าหมายและเป็นเกมที่เกี่ยวกับความรู้ด้านการเคลื่อนไหวของวัตถุในลักษณะต่าง ๆ

2. เกมการแข่งขัน (Races) เป็นเกมที่เล่นเกี่ยวกับการวิ่งแข่งทั่ว ๆ ไป โดยจะเริ่มออกวิ่งพร้อมกัน ใครถึงที่หมายก่อนเป็นผู้ชนะ ซึ่งสามารถแบ่งได้ 3 ลักษณะคือ

2.1 หากกิจกรรมอย่างอื่นทำไปด้วย

2.2 มีความสัมพันธ์กันระหว่างทิศทาง ระยะทาง และเวลา

2.3 มีการผลัดกัน

3. เกมวิ่งไล่ตาม (Chasing Games) เป็นเกมที่เล่นโดยมีผู้เล่นมีบทบาทตรงข้ามกัน สามารถแบ่งการเล่นออกเป็น 3 ลักษณะคือ

3.1 ให้ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งไล่จับและอีกฝ่ายวิ่งหนี

3.2 ให้ผู้วิ่งไล่จับ จะต้องเลือกผู้เล่นอีกคนเป็นผู้วิ่งหนี

3.3 ให้ผู้วิ่งไล่จับ จะต้องจับผู้วิ่งหนีทั้งหมด

4. เกมซ่อนสิ่งของ (Hiding Games) เป็นเกมที่ผู้เล่นจะต้องใช้การสังเกต และต้องมีไหวพริบ ปฏิภาณในการเดาหรือคาดคะเน ซึ่งลักษณะการเล่นมี 2 ลักษณะคือ

4.1 ซ่อนวัตถุหรือสิ่งของ

4.2 ซ่อนตนเอง

5. เกมเดาหรือทาย (Guessing Games) เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องเดาว่าสิ่งของนั้นซ่อนไว้ที่ไหน ผู้ทายจะมองไม่เห็นสิ่งของเหล่านั้น โดยจะแบ่งการเล่นออกเป็น 4 แบบคือ

5.1 เดาหรือทายด้วยการคลำ

5.2 เดาหรือทายด้วยการฟังเสียง

5.3 เดาหรือทายด้วยลักษณะท่าทาง

5.4 เดาหรือทายจากคำพูด

6. เกมที่ใช้คำสั่งหรือคำพูด (Game involving verbal commands) เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องทำตามคำสั่ง โดยจะแบ่งลักษณะการเล่นออกเป็น 3 ลักษณะคือ

6.1 ผู้เล่นทำตามคำสั่งโดยไม่มีการลวง

6.2 ผู้เล่นทำตามคำสั่งและหลีกเลี่ยงโดยใช้เทคนิค

6.3 ผู้เล่นทำตามคำสั่งเป็นคู่หรือเป็นกลุ่ม

7. เกมบัตรคำหรือบัตรภาพ (Card Game) เป็นเกมที่ใช้บัตรเป็นอุปกรณ์ในการเล่น โดยมีลักษณะการเล่นที่แตกต่างกันจากรูปแบบของบัตรคำหรือบัตรภาพ สามารถแบ่งออกเป็น 7 ลักษณะ ดังนี้

- 7.1 จำบัตรภาพหลังบัตรคำบางตัว
- 7.2 จับกลุ่มบัตรที่มีลักษณะเหมือนกัน
- 7.3 เรียงลำดับบัตร
- 7.4 เลือกบัตรภาพหรือบัตรคำที่มีจำนวนมากกว่าหรือมากที่สุด
- 7.5 จับคู่บัตรที่มีลักษณะเหมือนกัน
- 7.6 เรียงบัตรเป็นชุดหรือกลุ่ม
- 7.7 จับกลุ่มบัตรตามจำนวนที่ต้องการ

8. เกมที่มีแผ่นกระดานเป็นส่วนประกอบ (Board game) เป็นเกมที่มีแผ่นกระดานหรือแผ่นกระดาษเป็นอุปกรณ์สำคัญ แบ่งออกเป็น 4 รูปแบบคือ

- 8.1 ให้เคลื่อนตัวไปตามทิศทางที่กำหนด
- 8.2 ให้เป็นผู้เติมช่องว่างต่าง ๆ ให้เต็ม
- 8.3 ให้นำวิธีการเล่นแบบที่ 1 และแบบที่ 2 มารวมกัน
- 8.4 เล่นแบบตรงกันข้าม คือ เคลื่อนเบี้ยหลายตัวในการเดินเข้าหากันตามวิธี

เล่นของทั้งสองฝ่าย

ชัยพร รูปน้อย (2540, อ้างอิงใน สุคนธ์ สินธพานนท์, 2551, หน้า 129) ได้กล่าวถึงประเภทของเกมการศึกษาว่ามีหลายประเภทด้วยกัน ซึ่งแบ่งได้ ดังนี้

1. เกมทั่วไป (General Games) หมายถึง เกมทั่ว ๆ ไปที่เล่นเป็นรายบุคคลหรือเล่นเป็นกลุ่มคนจำนวนมาก
2. เกมแบบผลัด (Relay Games) หมายถึง เกมที่จัดการแข่งขันระหว่างกลุ่ม และมีอุปกรณ์ช่วย
3. เกมทดสอบ (Test Games) หมายถึง เกมที่เกี่ยวกับบทเรียนในหลักสูตร เพื่อใช้เล่นในชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นสอน หรือชั้นสรุปบทเรียนก็ได้
4. เกมทดสอบประสาท (Sense Games) หมายถึง เกมที่ใช้ฝึกประสาททำให้เกิดความว่องไวและปฏิกริยาโต้ตอบที่รวดเร็ว โดยผู้นำเกมจะต้องมีเทคนิคในการสร้างบรรยากาศให้สนุกสนาน
5. เกมเล่นเป็นทีม (Team Games) หมายถึง เกมที่แบ่งออกเป็น 2 ทีม หรือมากกว่าก็ได้
6. เกมเงียบ (Quiet Games) หมายถึง เกมที่ใช้ผู้แข่งขันคนเดียวหรือเป็นกลุ่มก็ได้ แต่ห้ามใช้เสียง

7. เกมการเคลื่อนไหวประกอบเพลง (Motion Song and Singing Games) หมายถึง เกมที่ใช้ร่างกายในการเคลื่อนไหวเพื่อให้เข้ากับจังหวะของเพลง

เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ (2559, หน้า 59) ได้กล่าวถึงประเภทของเกมการศึกษาว่าสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. เกมการสื่อสาร (Communicative Game) คือ เกมที่มีจุดประสงค์ให้ผู้เรียนได้สื่อสาร สนทนา แลกเปลี่ยนเรียนรู้หรือปรับปรุงข้อมูลร่วมกัน โดยใช้โครงสร้างทางภาษาหรือคำศัพท์ที่กำหนดให้

2. เกมที่ไม่ต้องสื่อสาร (Non-communicative Games) คือ เกมที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เรียน ได้ผ่อนคลายความเครียด และได้รับความสนุกสนาน ซึ่งเกมเหล่านี้จะเน้นในรูปแบบการแข่งขัน มีผู้แพ้และผู้ชนะ

จากประเภทของเกมการศึกษาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า เกมการศึกษาสามารถแบ่งได้หลายประเภท ซึ่งการเลือกประเภทของเกมศึกษามาใช้ในการจัดการเรียนรู้นั้น ผู้สอนควรคำนึงถึง ช่วงวัย ความสนใจ และสภาพความพร้อมของผู้เรียนและชั้นเรียน รวมถึงต้องคำนึงถึงเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ควบคู่กันไปด้วย โดยเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสนใจที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้อีก เพื่อใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียน คือ เกมเดาหรือทาย (Guessing Games) เกมบัตรคำหรือบัตรภาพ (Card Game) เกมทดสอบประสาท (Sense Games) และเกมที่มีแผ่นกระดานเป็นส่วนประกอบ (Board game) ซึ่งการจัดการเรียนรู้อีกโดยใช้เกมการศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยจะนำเกมทั้ง 4 ประเภทในข้างต้นมาบูรณาการเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ควบคู่กับการจัดการเรียนรู้อีกแบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์

4.3 ขั้นตอนในการจัดเกมการศึกษา

การใช้เกมการศึกษาในการจัดการเรียนการสอน มีหลักการหรือขั้นตอนในการจัดกิจกรรม ที่นักวิชาการและผู้รู้หลายท่านกล่าวไว้ ดังนี้

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2551, หน้า 130-131) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการจัดเกมการศึกษาไว้ ดังนี้

1. ก่อนเริ่มจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ผู้สอนควรระบุชื่อเกมและจุดประสงค์การเล่นให้ผู้เรียนทราบ

2. ผู้สอนจัดสภาพของผู้เรียนหรือชั้นเรียนให้อยู่ในลักษณะที่ต้องการ

3. ผู้สอนอธิบายวิธีการเล่นเกม กฎ กติกาการเล่น และกำหนดเวลาในการเล่นให้ผู้เรียนทราบ

4. ก่อนเริ่มเล่นเกมผู้สอนควรสาธิตให้ผู้เรียนดูเพื่อสร้างความเข้าใจที่ตรงกัน และตอบคำถามของผู้เรียนในกรณีที่ผู้เรียนไม่เข้าใจ

5. ผู้เรียนเริ่มเล่นเกมโดยต้องคำนึงถึงการให้ทุกคนมีส่วนร่วมในเกม และเน้นความยุติธรรมในการเล่น

6. เมื่อเกมจบลง ผู้สอนจะเป็นผู้ประกาศผลผู้ชนะและให้รางวัลแก่ผู้เรียน อีกทั้งสรุปประเด็นหรือแง่คิดที่ได้จากเกมทันที

อำพร พิณธรรักษ์ (2555, หน้า 45) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการจัดเกมการศึกษาไว้ทั้งหมด 4 ขั้น ดังนี้

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นที่ผู้สอนต้องเตรียมความพร้อมของผู้เรียนและสร้างความสนใจให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียน

2. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม เป็นขั้นที่ผู้สอนต้องบอกชื่อเกมและจุดประสงค์ของการเล่นเกมให้ผู้เรียนทราบ รวมทั้งจัดสภาพของผู้เรียนหรือชั้นเรียนให้อยู่ในลักษณะที่พร้อมต่อการเล่น หลังจากนั้นผู้สอนจึงอธิบายถึงวิธีการเล่น กฎเกณฑ์ เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจก่อนเริ่มเล่นเกม รวมถึงมีการทดลองการเล่นก่อนจะดำเนินการเล่นจริงและต้องตอบคำถามผู้เรียนในกรณีที่ผู้เรียนไม่เข้าใจ เมื่อผู้สอนอธิบายและสาธิตการเล่นเกมเสร็จเรียบร้อยแล้ว จะทำการเริ่มเล่นเกมทันที โดยในขณะที่เล่นเกมควรคำนึงถึงการให้ทุกคนมีส่วนร่วมและเน้นความยุติธรรม และเมื่อเกมสิ้นสุดลงแล้วจะประกาศผู้ชนะและให้รางวัลแก่ผู้ชนะ รวมทั้งสรุปประเด็นหรือแง่คิดที่ได้จากเกมทันทีหลังจบเกม

3. ขั้นประเมินผล เป็นขั้นที่ผู้สอนที่ผู้สอนนำผลจากการเล่นเกมมาวิเคราะห์ เพื่อหาดูว่าการใช้เกมการศึกษาในการจัดกิจกรรมในครั้งนี้ได้ผลตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่

4. ขั้นสรุป ผู้สอนชี้แนะให้ผู้เรียนเห็นถึงข้อผิดพลาดของตนจากการเล่นเกม และทบทวนความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนอีกครั้งหนึ่ง เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจมากยิ่งขึ้น

ทิตานา แคมมณี (2561, หน้า 365) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการจัดเกมการศึกษาไว้ ดังนี้

1. ครูนำเสนอเกมที่จะใช้ในการจัดการเรียนรู้ รวมถึงชี้แจงวิธีการและกติกาการเล่นเกมให้แก่ผู้เรียน

2. ผู้เรียนได้เล่นเกมตามวิธีการและกติกาที่ครูกำหนด

3. ครูและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายถึงผลจากกิจกรรมการเล่น เกม รวมทั้งวิธีการ พฤติกรรมของผู้เรียนขณะเล่นเกม

4. ครูประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการเล่นเกม

จากการศึกษาขั้นตอนในการจัดเกมการศึกษาดังกล่าว สามารถสังเคราะห์ขั้นตอนในการจัดเกมการศึกษาได้ ดังตาราง 4

ตาราง 4 การสังเคราะห์ขั้นตอนในการจัดเกมการศึกษา

ขั้นตอนในการจัดเกมการศึกษา			สรุปขั้นตอนในการจัด
สุคนธ์ ลินธพานนท์ (2551)	อำพร พินธุรักษ์ (2555)	ทิตนา แชมมณี (2561)	เกมการศึกษา
ขั้นตอนในการจัดเกม การศึกษา มีดังนี้	ขั้นตอนในการจัดเกม การศึกษา มีดังนี้	ขั้นตอนในการจัดเกม การศึกษา มีดังนี้	
1. ผู้สอนระบุชื่อเกมและ จุดประสงค์การเล่นให้ ผู้เรียนทราบ	1. ชี้้นำเข้าสู่บทเรียน โดยผู้สอนเตรียมความ พร้อมและสร้างความสนใจ ให้ผู้เรียน	1. นำเสนอเกมที่จะใช้ รวมถึงชี้แจงวิธีการและ กติกาการเล่นให้แก่ ผู้เรียน	ขั้นตอนที่ 1 นำเข้าสู่ เกมการศึกษา
2. จัดสภาพของผู้เรียน หรือชั้นเรียนให้อยู่ใน ลักษณะที่ต้องการ	2. ขั้นตอนการดำเนิน กิจกรรม บอกชื่อเกม จุดประสงค์ จัดสภาพ ของผู้เรียนหรือชั้นเรียน อธิบายถึงวิธีการเล่น กฎเกณฑ์ ทดลองการ เล่น ดำเนินการเล่นเกม และประกาศผู้ชนะและ ให้รางวัลแก่ผู้ชนะหลัง จบเกม	2. เล่นเกมตามวิธีการ และกติกาที่ครูกำหนด	ขั้นตอนที่ 2 จัด กิจกรรมเกมการศึกษา ขั้นตอนที่ 3 ประเมินผลจากการจัด กิจกรรมเกมการศึกษา
3. อธิบายวิธีการเล่นเกม กฎ กติกาการเล่น และ กำหนดเวลาในการเล่น ให้ผู้เรียนทราบ	3. ชื่นประเมินผล นำผล จากการเล่นเกมมา วิเคราะห์ว่าได้ผลตรง ตามจุดประสงค์การ เรียนรู้หรือไม่	3. ร่วมกันอภิปรายถึงผล จากกิจกรรมการเล่นเกม รวมทั้งวิธีการ พฤติกรรม ของผู้เรียนขณะเล่นเกม	ขั้นตอนที่ 4 สรุปผล การจัดกิจกรรมเกม การศึกษา
4. ผู้สอนสาธิตให้ผู้เรียน ดู และตอบคำถามของ ผู้เรียนในกรณีที่ผู้เรียน ไม่เข้าใจ	4. ชื่นสรุป สรุป ข้อผิดพลาดจากการเล่น เกม และทบทวนความ เข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่ เรียนอีกครั้งหนึ่ง	4. ครูประเมินการเรียนรู้ ของผู้เรียนจากการเล่น เกม	

ขั้นตอนในการจัดเกมการศึกษา			สรุปขั้นตอนในการจัด
สุคนธ์ สิ้นพานนท์ (2551)	อำพร พินธุรัชย์ (2555)	ทิตนา แคมมณี (2561)	เกมการศึกษา
5. เริ่มเล่นเกมโดยต้อง คำนึงถึงการให้ทุกคนมี ส่วนร่วมในเกม และเน้น ความยุติธรรมในการเล่น			
6. ประกาศผลผู้ชนะและ ให้รางวัลแก่ผู้เรียน และ สรุปประเด็นหรือแง่คิดที่ ได้จากเกม			

จากตาราง 4 จะเห็นได้ว่าขั้นตอนการจัดเกมการศึกษาจากนักวิชาการและผู้วิจัยทั้ง 3 ท่าน นั้น มีขั้นตอนที่คล้ายคลึงกันและอาจมีความแตกต่างกันบ้างในบางขั้นตอน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำขั้นตอนแต่ละขั้นตอนมาประยุกต์ใช้กับการจัดเกมการศึกษา เพื่อใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียน โดยแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 นำเข้าสู่เกมการศึกษา โดยผู้สอนจะต้องเตรียมความพร้อมทั้งสภาพของผู้เรียนหรือชั้นเรียนให้อยู่ในลักษณะที่ต้องการ และเร้าความสนใจของผู้เรียนก่อนการเล่น หลังจากนั้นผู้สอนจึงแจ้งชื่อเกม จุดประสงค์การเล่น รวมถึงอธิบายวิธีการ กฎ และกติกาการเล่นให้ผู้เรียนทราบ

ขั้นที่ 2 จัดกิจกรรมเกมการศึกษา ก่อนเริ่มเล่นเกมผู้สอนต้องสาธิตการเล่นให้ผู้เรียนดู เพื่อสร้างความเข้าใจที่ตรงกัน และตอบคำถามของผู้เรียนในกรณีที่ผู้เรียนไม่เข้าใจ หลังจากนั้นจึงให้ผู้เรียนได้เล่นเกมตามวิธีการและกติกาที่ครูกำหนด โดยคำนึงถึงการให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่น และเน้นความยุติธรรมในการเล่น

ขั้นที่ 3 ประเมินผลจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา เมื่อเกมสิ้นสุดลงแล้ว ผู้สอนจะเป็นผู้ประกาศผลผู้ชนะและให้รางวัลแก่ผู้ชนะ อีกทั้งผู้สอนและผู้เรียนจะร่วมกันวิเคราะห์ผลการใช้เกมการศึกษาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ว่าได้ผลตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่

ขั้นที่ 4 สรุปผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปประเด็นหรือข้อคิดที่ได้จากการเล่นเกม และชี้ให้เห็นถึงพฤติกรรมและข้อผิดพลาดของผู้เรียนขณะเล่นเกม หลังจากนั้นผู้เรียนและผู้สอนจึงร่วมกันทบทวนความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนอีกครั้งหนึ่ง เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจมากยิ่งขึ้น

4.4 ประโยชน์ของเกมการศึกษา

การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง ซึ่งมีนักวิชาการและผู้รู้หลายท่านกล่าวถึงประโยชน์ของเกมการศึกษาไว้ ดังนี้

รุ่งอรุณ ลีชะวณิช (2555, หน้า 14) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมการศึกษาไว้ว่า การใช้เกมเป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ เป็นวิธีการที่ลดความเครียดและให้ความสนุกเพลิดเพลินแก่ผู้เรียน โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านบรรยากาศที่ผ่อนคลายและมีความสุขในการเรียนรู้ ดังนั้นเกมการศึกษาจะช่วยสร้างประสบการณ์ที่เป็นความสุขและให้ส่งเสริมผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2558, หน้า 438) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมการศึกษาไว้ว่า เกมการศึกษาจะสร้างความกระตือรือร้นด้านการเรียนให้แก่ผู้เรียน ทั้งในด้านการคิด การตัดสินใจ และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะทางภาษาและทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น

ทิศนา แคมมณี (2561, หน้า 368) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมการศึกษาไว้ ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น โดยจะช่วยให้ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม
2. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง เพื่อให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและความรู้ยู่คงทน
3. ช่วยให้ครูไม่เหนื่อยแรงมากในขณะที่สอน และเป็นสิ่งที่ผู้เรียนชอบ

จากประโยชน์ของเกมการศึกษาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า เกมการศึกษา เป็นวิธีการที่ลดความเครียดและให้ความสนุกเพลิดเพลินแก่ผู้เรียน อีกทั้งยังช่วยสร้างความกระตือรือร้นด้านการเรียนให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ ทั้งในด้านการคิด การตัดสินใจ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น นอกจากนี้เกมศึกษายังส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย

4.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา ผู้วิจัยสรุปได้ดังต่อไปนี้

ประไพ สุวรรณสารคุณ (2553) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยาก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยาก หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมศึกษากับเกณฑ์ร้อยละ 70 2) เพื่อประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัย และความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียนหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา และ 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนวัดม่วง อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี จำนวน 16 คน

ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

- 1) แผนการจัดการเรียนรู้
- 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยาก
- 3) แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัย และความมุ่งมั่นในการทำงาน และ
- 4) แบบสอบถามความคิดเห็น ซึ่งได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที แบบ one sample test ผลการวิจัยพบว่า

- 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยาก หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม การศึกษาเท่ากับ 76.58 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70
- 2) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัย และความมุ่งมั่นในการทำงาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีเยี่ยมในทุกด้าน และ
- 3) นักเรียน มีความคิดเห็นโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากในทุกด้าน

เกษร สีหา (2558) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกม การศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีวัตถุประสงค์คือ

- 1) เพื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมประกอบเกมการศึกษาในการพัฒนาการเขียนสะกด คำภาษาไทย ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
- 2) เพื่อศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการ เรียนรู้โดยใช้จัดกิจกรรมประกอบเกมการศึกษา ตามเกณฑ์ที่กำหนด
- 3) เพื่อเปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้กิจกรรมประกอบเกมการศึกษา ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน และ
- 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการพัฒนาการเขียนสะกดคำ ภาษาไทย โดยใช้กิจกรรมประกอบเกมการศึกษา กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนบ้านท่าช้างคลองหนองอีเปี้ย ตำบลท่าช้างคลอง อำเภอผาขาว จังหวัดเลย จำนวน 25 คน โดยการใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบ เจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

- 1) แผนการจัดการเรียนรู้
- 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน และ
- 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ ซึ่งได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test (dependent samples) ผลการวิจัยพบว่า

- 1) การจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมประกอบเกมการศึกษาในการพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย มีประสิทธิภาพสูง กว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้
- 2) ดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้จัดกิจกรรมประกอบเกม การศึกษา คิดเป็นร้อยละ 72.87
- 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้กิจกรรมประกอบเกมการศึกษา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ
- 4) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

แสนรัก บัวทอง (2559) ได้ศึกษาเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเพลงพื้นบ้าน โดยมีวัตถุประสงค์ คือ

- 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเพลงพื้นบ้าน และ
- 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

ร่วมกับเพลงพื้นบ้าน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรี จำนวน 46 คน ได้มาโดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องสุภาวจิตพระร่วงและนิราศภูเขาทอง และ 3) แบบสอบถามความคิดเห็น ซึ่งได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

จากการศึกษางานวิจัยที่กล่าวมาในข้างต้น สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา นี้ ช่วยพัฒนาให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้นได้ โดยผ่านขั้นตอน กระบวนการ หรือกิจกรรมต่าง ๆ ที่ครูผู้สอนได้จัดขึ้น เพื่อลดความเครียดและให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่ผู้เรียน อีกทั้งเกมการศึกษายังช่วยสร้างความกระตือรือร้นด้านการศึกษาให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะด้านการคิด การตัดสินใจ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำเกมการศึกษานี้มาใช้ร่วมกับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ เพื่อใช้เป็นแนวทางในกระบวนการค้นคว้าอิสระของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เพื่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของผู้เรียนให้สูงขึ้นต่อไป

5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้วิจัยขอเสนอในประเด็นดังต่อไปนี้

5.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นสิ่งที่ผู้สอนทุกคนต้องการทราบหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้เสร็จสิ้นแล้ว ซึ่งความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีนักวิชาการและผู้รู้หลายท่านได้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

อำพร พินธุรักษ์ (2555, หน้า 55) ได้กล่าวถึงความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลการประเมินสมรรถภาพผู้เรียน จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้สอนที่เป็นผลสำเร็จ ซึ่งผู้สอนสามารถตรวจสอบได้โดยใช้แบบทดสอบรูปแบบต่าง ๆ เช่น แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบสังเกต แบบบันทึก หรือแบบรายงาน เป็นต้น

อาภันตรา แสงวงศ์ (2557, หน้า 109) ได้กล่าวถึงความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง การวัดความสามารถ ความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนหลังเรียน โดยสามารถวัดได้จากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

รดา วัฒนะนิรันดร์ (2558, หน้า 42-43) ได้กล่าวถึงความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คุณลักษณะ ความรู้ ความสามารถของผู้เรียนที่เกิดขึ้นภายหลังจากที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การฝึกฝนทักษะจากครู หรือประสบการณ์ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง จนเกิดเป็นความรู้ใหม่ของผู้เรียนเอง

จากความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลการประเมินสมรรถภาพผู้เรียน ทั้งด้านความสามารถ ความรู้ ความเข้าใจ คุณลักษณะ และทักษะการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นภายหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การฝึกฝนทักษะจากครู หรือประสบการณ์ในการเรียนรู้ของผู้เรียนเองที่เป็นผลสำเร็จ จนเกิดเป็นความรู้ใหม่ของผู้เรียนเอง ซึ่งสามารถวัดได้โดยการใช้แบบทดสอบรูปแบบต่าง ๆ เช่น แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบสังเกต แบบบันทึก หรือแบบรายงาน เป็นต้น

5.2 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถของผู้เรียนเป็นรายบุคคล ซึ่งมีนักวิชาการและผู้รู้หลายท่านได้กล่าวถึงการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ ดังนี้

รดา วัฒนะนิรันดร์ (2558, หน้า 43) ได้กล่าวถึงการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นการตรวจสอบผู้เรียนว่าได้บรรลุจุดมุ่งหมายทางการศึกษาที่หลักสูตรกำหนดไว้แล้วมากน้อยเพียงใด ซึ่งจะเป็นการประเมินผลความสำเร็จหลังการเรียนรู้และได้รับการสั่งสอนจากผู้สอน โดยเป็นการวัดโดยใช้แบบทดสอบ แบบให้ปฏิบัติการ และแบบที่ไม่ใช่แบบทดสอบด้วย

วิรัตน์ ชันเขต (2560, หน้า 49) ได้กล่าวถึงการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สามารถวัดได้ทั้งหมด 4 ด้าน ดังนี้

1. ด้านความรู้และความจำ เป็นการวัดความสามารถของผู้เรียนในด้านการรับรู้และจำเรื่องต่าง ๆ ที่ผู้เรียนสามารถรับรู้และระลึกถึงสิ่งที่ได้เคยเรียนรู้ไปแล้วเกี่ยวกับข้อเท็จจริง ความคิดรวบยอด หลักการ กฎ และทฤษฎีต่าง ๆ
2. ด้านความเข้าใจ เป็นการวัดความสามารถในการแปลความ ตีความ และขยายความ รวมถึงการสรุป อ้างอิง หรือบรรยายในเหตุการณ์หรือเนื้อหาต่าง ๆ
3. ด้านการนำความรู้ไปใช้ เป็นการวัดความสามารถในการนำหลักการหรือกฎเกณฑ์ไปใช้ในการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ต่าง ๆ ที่แปลกใหม่ หรือที่แตกต่างจากที่ผู้เรียนเคยเรียนรู้มาแล้ว
4. ด้านการวิเคราะห์ เป็นการวัดความสามารถในการผสมผสานส่วนย่อยให้เข้าเป็นเรื่องราวหรือเนื้อหาเดียวกัน

ภานุวัฒน์ พันชนกกุล (2561, หน้า 56) ได้กล่าวถึงการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้สอนสามารถทดสอบโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ หรือจาก กระบวนการที่ไม่ต้องใช้แบบทดสอบ เช่น การสังเกต การตรวจงาน การตรวจการบ้านที่ผู้เรียนได้รับ มอบหมายจากผู้สอน โดยที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนี้อาจอยู่ในรูปแบบของผลการเรียนหรือเกรดจาก การเรียนในรายวิชานั้น ๆ

จากการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียน คือ การตรวจสอบผู้เรียนว่าได้บรรลุจุดมุ่งหมายทางการศึกษาที่ครูกำหนดไว้มากน้อย เพียงใด โดยการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นการวัดความสามารถของผู้เรียนที่สามารถวัดได้ 4 ด้าน คือ ด้านความรู้และความจำ ด้านความเข้าใจ ด้านการนำความรู้ไปใช้ และด้านการวิเคราะห์ ซึ่ง ผู้สอนสามารถทดสอบโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ หรือจากกระบวนการที่ไม่ต้องใช้แบบทดสอบ เช่น การสังเกต การตรวจงาน การตรวจการบ้านที่ผู้เรียนได้รับมอบหมายจากผู้สอน หลังจากนั้น ผู้สอนจึงสรุปผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนี้ให้อยู่ในรูปแบบของผลการเรียนหรือเกรด เพื่อให้ผู้เรียนได้ ทราบผลการเรียนรู้อของตนเอง

5.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ถือเป็นเครื่องมือที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หรือวัดความสามารถของผู้เรียน ซึ่งมีนักวิชาการและผู้รู้หลายท่านได้กล่าวถึงแบบทดสอบวัดผล สัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ ดังนี้

สมภักดิ์ พยับเจริญพร (2559, หน้า 18) ได้กล่าวไว้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียน คือ แบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ความสามารถทางการเรียน ด้านเนื้อหา วิชาการ และทักษะ ต่าง ๆ ของรายวิชาต่าง ๆ

อนุวัติ คุณแก้ว (2563, หน้า 61) ได้กล่าวไว้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นเครื่องมือที่ใช้วัดความรู้ ความสามารถ และทักษะต่าง ๆ ของผู้เรียนที่ได้เรียนรู้หรือได้รับจาก การจัดการเรียนรู้ของครู และผ่านการฝึกฝนมาแล้วว่าผู้เรียนมีความรอบรู้มากน้อยเพียงใด

อัจฉรา ประเสริฐสิน (2564, หน้า 87) ได้กล่าวไว้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียน คือแบบทดสอบที่ใช้วัดสมรรถภาพสมอง หรือความสามารถด้านต่าง ๆ ของผู้เรียน ซึ่งเป็น ประสพการณ์ที่ได้เรียนรู้มาและมุ่งวัดความสามารถด้านวิชาการต่าง ๆ

จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า แบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ เครื่องมือที่ใช้วัดความรู้ความสามารถทางการเรียนของผู้เรียน ทั้งด้าน เนื้อหา วิชาการ และทักษะต่าง ๆ รวมถึงสมรรถภาพสมองของผู้เรียนจากประสพการณ์ที่ได้เรียนรู้ หรือได้รับจากการจัดการเรียนรู้ของครู เพื่อให้ทราบว่าผู้เรียนมีความรอบรู้มากน้อยเพียงใด

5.4 ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหรือวัดความสามารถของผู้เรียนนี้มีหลากหลายประเภท ซึ่งมีนักวิชาการและผู้รู้หลายท่านได้กล่าวถึงประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ ดังนี้

สมนึก ภัททิยธนี (2556, หน้า 62-63) ได้กล่าวถึงประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไว้ว่ามีทั้งหมด 2 ประเภท ดังนี้

1. แบบทดสอบที่ผู้สอนสร้างขึ้น เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในกลุ่มที่ผู้สอนได้สอน ซึ่งจะไม่นำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มอื่น ๆ โดยแบบทดสอบที่ผู้สอนสร้างขึ้นนี้จะ เป็นแบบทดสอบที่ถูกใช้ทั่วไปภายในโรงเรียน

2. แบบทดสอบมาตรฐาน เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน เหมือนกับแบบทดสอบที่ผู้สอนสร้างขึ้น แต่จะแตกต่างกันที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อใช้เปรียบเทียบคุณภาพของผู้เรียนในกลุ่มอื่น ๆ ที่ต่างกัน

บุญชม ศรีสะอาด (2560, หน้า 57) ได้กล่าวถึงประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไว้ว่ามีทั้งหมด 2 ประเภท ดังนี้

1. แบบทดสอบแบบอิงเกณฑ์ เป็นแบบทดสอบที่ถูกสร้างขึ้นตามจุดประสงค์การเรียนรู้เชิงพฤติกรรมของผู้สอน โดยมีเกณฑ์ของคะแนนเพื่อใช้สำหรับตัดสินผลการเรียนว่าผู้เรียนมีความรู้ตามเกณฑ์ที่ผู้สอนกำหนดไว้หรือไม่ ซึ่งการวัดผลเพื่อให้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ถือเป็นจุดสำคัญของแบบทดสอบแบบอิงเกณฑ์นี้

2. แบบทดสอบแบบอิงกลุ่ม เป็นแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเพื่อวัดให้ครอบคลุมตามหลักสูตร เป็นการสร้างแบบทดสอบตามตารางการวิเคราะห์หลักสูตร ซึ่งแบบทดสอบแบบอิงกลุ่มนี้จะใช้จำแนกผู้เรียนตามความเก่ง อ่อน ได้ดี โดยคะแนนของผู้เรียนจะแสดงให้เห็นถึงสถานะภาพ หรือความสามารถของผู้เรียนคนนั้น เมื่อเปรียบเทียบกับบุคคลอื่น ๆ ที่ใช้กลุ่มเปรียบเทียบกัน

อนุวัติ คุณแก้ว (2563, หน้า 63-70) ได้กล่าวถึงประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไว้ว่ามีทั้งหมด 4 ประเภท ดังนี้

1. แบบทดสอบแบบถูก-ผิด เป็นแบบทดสอบที่ให้ผู้เรียนได้ตัดสินใจว่าข้อสอบนั้นถูกหรือผิด โดยจะมีข้อคำถามให้ซึ่งอาจจะเป็นคำถามเดียวหรือคำถามหลายข้อจากเนื้อหาที่ครูกำหนดให้

2. แบบทดสอบแบบจับคู่ เป็นแบบทดสอบที่หาความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่าง ๆ โดยจะมีข้อความ 2 ส่วนคือ ส่วนที่เป็นคำถามและส่วนที่เป็นคำตอบ

3. แบบทดสอบแบบเติมคำ เป็นแบบทดสอบที่ต้องการให้ผู้เรียนเติมคำ หรือข้อความสั้น ๆ ในส่วนที่เว้นว่างไว้ให้เป็นประโยคที่ถูกต้องสมบูรณ์

4. แบบทดสอบแบบเลือกตอบ เป็นแบบทดสอบที่นิยมใช้กันมาก สำหรับแบบทดสอบแบบปรนัย เพราะสามารถวัดความรู้ได้ทุกระดับพฤติกรรมพุทธิพิสัย ซึ่งจะแบ่งออกเป็นแบบเลือกตอบที่มีคำตอบถูก 1 คำตอบ แบบเลือกตอบที่คำตอบถูกมากกว่า 1 คำตอบ แบบเลือกตอบเชิงซ้อน และแบบกลุ่มคำตอบสัมพันธ์

จากประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีหลายประเภท ได้แก่ แบบทดสอบแบบอิงเกณฑ์ แบบทดสอบแบบอิงกลุ่ม แบบทดสอบที่ผู้สอนสร้างขึ้น แบบทดสอบมาตรฐาน แบบทดสอบแบบถูก-ผิด แบบทดสอบแบบจับคู่ แบบทดสอบแบบเติมคำ และแบบทดสอบแบบเลือกตอบ อย่างไรก็ตามผู้วิจัยควรเลือกใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในประเภทต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และความสามารถของผู้เรียนที่ต้องการจะวัดด้วย

5.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้วิจัยสรุปได้ดังต่อไปนี้ พรพิมล หงษ์น้อย (2559) ได้ศึกษาเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง มัทนะพาธา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่อง มัทนะพาธาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) และ 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/8 โรงเรียนถาวรานุกุล อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสงคราม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งสิ้น 42 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ซึ่งได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent) ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่อง มัทนะพาธา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01 และ 2) นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ในระดับมากที่สุด

นันทฤณภัค พรพมา (2563) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการใช้นวัตกรรมเพื่อนคู่คิด โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้นวัตกรรมเพื่อนคู่คิด และ 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง อำเภอเมืองราชบุรี จังหวัดราชบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 27 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่มด้วยวิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด ซึ่งได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent) ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดอยู่ในระดับมาก

ผกาพรรณ จันทะ (2564) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกิจกรรมตามสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกิจกรรมตาม 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ที่ได้รับการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกิจกรรมตามกับเกณฑ์ร้อยละ 75 และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกิจกรรมตาม กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนบ้านปางงู จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 17 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจ ซึ่งได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent) และแบบ t-test One samples ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับสื่อกิจกรรมตามอยู่ในระดับมากที่สุด

จากการศึกษางานวิจัยที่กล่าวมาในข้างต้น สรุปได้ว่า การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้นได้นั้น จะต้องอาศัยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยการจัดการเรียนรู้นั้น จะต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กันภายในชั้นเรียน และต้องช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ

กระตือรือร้น และรู้สึกสนุกต่อการเรียนรู้ ซึ่งในการศึกษาค้นคว้าอิสระในครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำ การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์มาใช้ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อกัน ทำให้เกิดการแข่งขันเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียน และเพื่อพัฒนา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของผู้เรียนให้สูงขึ้น ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบพิพาท เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษานี้

6. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ ผู้วิจัยขอแนะนำเสนอใน ประเด็นดังต่อไปนี้

6.1 ความหมายของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเป็นผลที่ได้จากการตอบสนองของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งมีนักวิชาการ และผู้รู้หลายท่านได้กล่าวถึงความหมายของความพึงพอใจไว้ ดังนี้

รดา วัฒนะนิรันดร์ (2558, หน้า 47) ได้กล่าวถึงความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบ ความรู้สึกพอใจ และการมีเจตคติที่ดีต่องาน เนื่องจากได้รับการตอบสนองตามความต้องการ

จิตาภรณ์ ทองหมื่น (2561, หน้า 68) ได้กล่าวถึงความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่เป็นไปทางบวกหรือทางลบต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งจะขึ้นอยู่กับความสนใจและเจตคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งนั้น ๆ

อริสรา รัชพันธ์ (2562, หน้า 15) ได้กล่าวถึงความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดในทางบวก ซึ่งเป็นการแสดงพฤติกรรมของบุคคลออกมา เมื่อบุคคลนั้นได้รับการกระตุ้นหรือเกิดการตอบสนองของความรู้สึกนึกคิดที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของผู้สอน

จากความหมายของความพึงพอใจข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนที่อาจเป็นไปทางบวกหรือทางลบ ซึ่งผู้เรียนจะ รู้สึกชอบ พอใจ และการมีเจตคติที่ดีได้ก็ต่อเมื่อได้รับการกระตุ้นหรือการตอบสนองตามความต้องการ

6.2 การวัดความพึงพอใจ

การวัดความพึงพอใจสามารถทำได้หลากหลายวิธี ซึ่งมีนักวิชาการและผู้รู้หลายท่านได้ กล่าวถึงการวัดความพึงพอใจไว้ ดังนี้

เทียมจันทร์ พานิชย์ผลินไชย (2557, หน้า 141) ได้กล่าวถึงการวัดความพึงพอใจไว้ว่า การวัดความพึงพอใจตามวิธีการของลิเคิร์ท จะสร้างขึ้นโดยใช้ข้อความที่เกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่ต้องการสอบถามความคิดเห็นของบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่มีต่อเรื่องนั้น ๆ แล้วให้ความรู้สึกต่อ

ข้อความดังกล่าว โดยการแสดงความคิดเห็นหรือความรู้สึกต่อข้อความนั้นอาจเป็นไปได้ทั้ง การเห็นด้วยหรือพอใจ ไม่เห็นด้วยหรือไม่แน่ใจ เป็นต้น ซึ่งลิเคิร์ตได้กำหนดช่วงความรู้สึกของคน ออกเป็น 5 ระดับ คือ

ระดับ 5 หมายถึง เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ระดับ 4 หมายถึง เห็นด้วย

ระดับ 3 หมายถึง ไม่แน่ใจ

ระดับ 2 หมายถึง ไม่เห็นด้วย

ระดับ 1 หมายถึง ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ธิดาภรณ์ ทองหมื่น (2561, หน้า 72) ได้กล่าวถึงการวัดความพึงพอใจไว้ว่า การวัดความพึงพอใจ สามารถทำได้หลายวิธี เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ และการใช้แบบสอบถาม ซึ่งการเลือกใช้วิธีในการวัดความพึงพอใจนั้นขึ้นอยู่กับบริบทต่าง ๆ เช่น กลุ่มเป้าหมายที่ต้องการวัด เวลา สถานที่ และโอกาสที่ต้องการวัด

พนิสยา ทรงเพียรธรรม (2561, หน้า 58) ได้กล่าวถึงการวัดความพึงพอใจไว้ว่า การวัดความพึงพอใจนั้น สามารถทำการวัดได้หลายวิธี ทั้งนี้ต้องขึ้นอยู่กับความสะดวก ตลอดจนจุดมุ่งหมายที่จะวัดด้วย จึงจะส่งผลให้การวัดนั้นมีประสิทธิภาพเป็นที่น่าเชื่อถือได้ แบบวัดความพึงพอใจที่นิยมใช้กันส่วนใหญ่จะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า

จากการศึกษาการวัดความพึงพอใจในข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การวัดความพึงพอใจเป็นการสอบถามความคิดเห็นของบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่มีต่อเรื่องนั้น ๆ สามารถทำได้หลากหลายวิธี เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ และการใช้แบบสอบถาม เป็นต้น ทั้งนี้ต้องขึ้นอยู่กับความสะดวก ตลอดจนจุดมุ่งหมายที่จะวัดด้วย จึงจะส่งผลให้การวัดนั้นมีประสิทธิภาพเป็นที่น่าเชื่อถือได้ ซึ่งในการศึกษาค้นคว้าอิสระในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้แบบสอบถามความพึงพอใจตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ เพื่อวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ให้คะแนนระดับ 5 หมายถึง เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ให้คะแนนระดับ 4 หมายถึง เห็นด้วย

ให้คะแนนระดับ 3 หมายถึง ไม่แน่ใจ

ให้คะแนนระดับ 2 หมายถึง ไม่เห็นด้วย

ให้คะแนนระดับ 1 หมายถึง ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

6.3 ประโยชน์ของความพึงพอใจ

การทราบถึงความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้นั้น ถือเป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัยอย่างมาก ทั้งนี้ จะทำให้ผู้วิจัยได้ทราบข้อบกพร่องและพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้อของผู้เรียนที่ตอบสนองต่อการจัดการเรียนรู้นั้น ๆ ซึ่งมีนักวิชาการและผู้รู้หลายท่านได้กล่าวถึงประโยชน์ของความพึงพอใจไว้ดังนี้

ทิพากร สุขชูศรี (2560, หน้า 80) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของความพึงพอใจไว้ว่า ทำให้ทราบถึงความสำคัญของความพึงพอใจ ความชอบ และการยอมรับของผู้เรียน เมื่อผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีย่อมส่งผลไปถึงการเรียนรู้อที่ดี และจะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น ถือเป็นประโยชน์อย่างมากต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อให้กับผู้เรียน

พนิสา ทรงเพียรธรรม (2561, หน้า 56) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของความพึงพอใจไว้ว่า ทำให้ผู้สอนได้ทราบถึงความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนในรายวิชานั้น ๆ และทราบถึงความรู้สึก ความเต็มใจของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนการสอน

จิตตินันท์ สุวรรณภาพ (2564, หน้า 39) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของความพึงพอใจไว้ว่า ความพึงพอใจ มีความสำคัญทั้งต่อตัวของครูผู้สอนเองและสำคัญต่อผู้เรียน กล่าวคือ เมื่อผู้เรียนมีความสุขและสนุกสนานกับการเรียนรู้อ จะส่งผลให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการทำงาน มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และเห็นคุณค่าของการเรียนมากขึ้น จากพฤติกรรมข้างต้นของผู้เรียนที่ได้กล่าวไปนี้ ย่อมทำให้ผู้เรียนรู้สึกชอบ มีความสุข และเต็มใจที่จะเรียนรู้อให้บรรลุผลตามจุดประสงค์ และส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้นอีกด้วย

จากการศึกษาประโยชน์ของความพึงพอใจที่กล่าวมาในข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ ทำให้ผู้สอนได้ทราบถึงความพึงพอใจ ความชอบ และการยอมรับของผู้เรียน ที่มีต่อการเรียนในรายวิชานั้น ๆ เมื่อผู้เรียนมีทัศนคติที่ดี มีความสุขและสนุกสนานกับการเรียนรู้อ ย่อมส่งผลไปถึงการเรียนรู้อที่ดี ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการเรียนมากขึ้น และส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้นอีกด้วย

6.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ ผู้วิจัยสรุปได้ดังต่อไปนี้

วัลภา ตั้งชีพชูชัย (2552) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาความสามารถทางการเขียนเชิงสร้างสรรค์และความพึงพอใจในการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบองค์รวมร่วมกับการใช้แผนผังความคิด โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อศึกษาความสามารถทางการเขียนเชิงสร้างสรรค์กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางการเขียนเชิงสร้างสรรค์ก่อนและหลังเรียน 3) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางการเขียนเชิงสร้างสรรค์กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หลังเรียนกับ

เกณฑ์ร้อยละ 75 และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนบ้านคลองทุเรียน อำเภอวังน้ำเขียว จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 3 คน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 12 แผน 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ ซึ่งได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติ nonparametric ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนโดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 5.16 คะแนน คะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียน เท่ากับ 8.31 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 8.50 คะแนน 2) ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) นักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

สุดา หลังแดง (2560) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการใช้เกมการศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ปัตตานีเขต 3 โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1) พัฒนาเกมการศึกษาให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมการศึกษา และ 3) ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านชะเมาสามต้น ปีการศึกษา 2560 จำนวน 1 ห้อง จำนวน 15 คน โดยการใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) เกมการศึกษา 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ ซึ่งได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าประสิทธิภาพ E1/E2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า 1) เกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 86.79/81.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมการศึกษาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมการศึกษาอยู่ในระดับมาก

ทรงภพ ขุนมธุรส และกาญจนา วิชญาปกรณ์ (2564) ได้ศึกษาเรื่อง ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ด้วยการใช้วิจัยเป็นฐานในรายวิชาทฤษฎีวรรณคดีกับการสอนวรรณกรรมไทย โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1) ศึกษาความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้วิจัยเป็นฐานในรายวิชาทฤษฎีวรรณคดีกับการสอนวรรณกรรมไทย 2) ศึกษาความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อผู้สอนใน

รายวิชาทฤษฎีวรรณคดีกับการสอนวรรณกรรมไทย กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย ชั้นปีที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรัตนนคร ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา ทฤษฎีวรรณคดีกับการสอนวรรณกรรมไทย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 21 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการ ใช้วิจัยเป็นฐาน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อผู้สอน ซึ่งได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มีความพึงพอใจโดยรวมในการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้วิจัยเป็นฐานในรายวิชา ทฤษฎีวรรณคดีกับการสอนวรรณกรรมไทย อยู่ในระดับมากที่สุด และ 2) นิสิตมีความพึงพอใจต่อ ผู้สอนในรายวิชาทฤษฎีวรรณคดีกับการสอนวรรณกรรมไทยอยู่ในระดับมากที่สุด สะท้อนให้เห็นว่า นิสิตมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้วิจัยเป็นฐานของผู้สอน อันเป็นวิธีการจัดการเรียน การสอนที่เหมาะสมกับการสอนในระดับบัณฑิตศึกษา

จากการศึกษางานวิจัยที่กล่าวมาในข้างต้น สรุปได้ว่า ความพึงพอใจของผู้เรียน จะทราบหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนได้เสร็จสิ้นลง ทั้งนี้ การวัดความพึงพอใจ สามารถทำได้หลากหลายรูปแบบ เช่น ใช้การสังเกต การสัมภาษณ์ และการใช้แบบสอบถาม เป็นต้น ความพึงพอใจจึงมีความสำคัญต่อทั้งครูผู้สอนเองและตัวของผู้เรียนด้วยเช่นกัน เพราะถ้าหากผู้เรียนมี ความสุขและมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ ก็จะส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนสูงขึ้นตามไปด้วย ดังนั้น ผู้สอนควรตรวจสอบและทราบอยู่เสมอว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในครั้งนั้น มากน้อยเพียงใด เพื่อให้ผู้สอนได้นำข้อผิดพลาดมาปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้ดีขึ้น ยิ่งขึ้น ซึ่งในการศึกษาค้นคว้าอิสระในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้แบบสอบถามความพึงพอใจตามวิธีของ ลิเคิร์ท (Likert) ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ เพื่อวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อ การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา และนำผลที่ได้ไปพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนวรรณคดีของผู้เรียนต่อไป

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงานวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาตามกระบวนการวิจัยเชิงทดลอง โดยมีรายละเอียดวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 กลุ่มโรงเรียนปอทอง อำเภอทองแสนขัน จังหวัดอุตรดิตถ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 1 จำนวน 5 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนบ้านแสนขัน โรงเรียนบ้านวังเบน (ภูธรอุปถัมภ์) โรงเรียนบ้านท่าช้าง โรงเรียนบ้านน้ำลอก (รัฐราษฎร์รังสรรค์) และโรงเรียนบ้านแพะ รวมนักเรียนทั้งสิ้น 67 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านแพะ อำเภอทองแสนขัน จังหวัดอุตรดิตถ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 1 จำนวน 8 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา

ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา

เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการวิจัยทั้งหมด 3 ประเภท ได้แก่

1) แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา จำนวน 4 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง ซึ่งไม่รวมชั่วโมงทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน รวมทั้งสิ้น 8 ชั่วโมง

2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน รวม 20 คะแนน และแบบอัตนัย จำนวน 2 ข้อ ข้อละ 5 คะแนน รวมทั้งสิ้น 22 ข้อ รวมเป็น 30 คะแนน โดยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง จะใช้ทดสอบทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน

3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคิร์ต ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งเป็น 4 ด้านคือ 1) ด้านระยะเวลา 2) ด้านบรรยากาศ 3) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และ 4) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ รวมทั้งสิ้น 10 ข้อ

การสร้างและการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการสร้างและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือทั้ง 3 ประเภท ซึ่งมีรายละเอียดของการสร้างเครื่องมือในแต่ละประเภท ดังนี้

1) แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ทั้งมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รวมทั้งศึกษาเกี่ยวกับเนื้อหาของวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง เพื่อวิเคราะห์ถึงเนื้อหาที่จะนำมาเป็นสาระสำคัญในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

1.2 ศึกษาเอกสาร ตำรา ที่เกี่ยวข้องกับการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ แนวคิด ทฤษฎี ของการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา

1.3 นำข้อมูลสาระสำคัญที่ได้จากการศึกษามาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

1.4 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แผนละ 2 ชั่วโมง รวมใช้เวลาเรียนทั้งสิ้น 8 ชั่วโมง (ไม่รวมการทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้) โดยรายละเอียดของแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 1) มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด 2) จุดประสงค์การเรียนรู้และสาระสำคัญ 3) สาระ

การเรียนรู้ 4) ภาระงาน/ชิ้นตาม 5) กิจกรรมการเรียนรู้ 6) การวัดและประเมินผล 7) สื่อและแหล่งเรียนรู้ และ 8) บันทึกหลังสอน ซึ่งมีกำหนดเนื้อหา ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ความเป็นมาและความสำคัญของวรรณคดี

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 การพินิจคุณค่าด้านวรรณศิลป์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การพินิจคุณค่าด้านเนื้อหาสาระ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 การพินิจคุณค่าด้านสังคมและการนำไปประยุกต์ใช้

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละแผน จะประกอบไปด้วยขั้นตอนทั้งหมด 6 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดประเด็นปัญหา โดยครูจะแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มละความสามารถกัน กลุ่มละ 4 คน ซึ่งแต่ละกลุ่มจะได้รับประเด็นปัญหาตามที่ครูกำหนดให้ จากนั้นให้แต่ละกลุ่มพิจารณาถึงหัวข้อหรือประเด็นปัญหาที่เกิดความขัดแย้งกันมากที่สุด

ขั้นที่ 2 เลือกประเด็นปัญหา ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มพิจารณาเลือกหัวข้อเรื่องที่เกิดการขัดแย้งกันมากที่สุดมา 2 ประเด็น เพื่อทำการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล หลักฐาน มาสนับสนุนในประเด็นปัญหาที่กลุ่มตนเองเลือก

ขั้นที่ 3 นำไปสู่การโต้แย้ง เป็นขั้นตอนที่เปิดโอกาสให้สมาชิกภายในกลุ่มได้ร่วมกันศึกษาค้นคว้า เพื่อหาคำตอบหรือแนวทางการแก้ไขจากประเด็นปัญหาจากหัวข้อที่กลุ่มของตนเองเลือก โดยทำการค้นคว้าและรวบรวมหลักฐานจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ที่หลากหลาย และมีการทำบันทึกสรุป

ขั้นที่ 4 การโต้แย้ง ให้นักเรียนแต่ละคนภายในกลุ่มนำคำตอบของประเด็นปัญหาที่ผ่านการรวบรวมหลักฐานอ้างอิงและมีการจดบันทึกพร้อมทั้งระบุแหล่งอ้างอิงอย่างเป็นระบบจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ มานำเสนอและแสดงความคิดเห็นให้สมาชิกในกลุ่มรับฟัง จนครบตามจำนวนของสมาชิกภายในกลุ่ม เพื่อให้สมาชิกทุกคนภายในกลุ่มได้เข้าใจถึงคำตอบจากหลาย ๆ มุมมองที่แตกต่างกันอย่างมีเหตุและผลในประเด็นที่ขัดแย้งกัน

ขั้นที่ 5 ตรวจสอบและการประเมินผล เป็นขั้นที่นักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องนำคำตอบหรือวิธีการแก้ปัญหาที่โต้แย้งกันตามประเด็นที่เลือก นำมาสังเคราะห์และหาข้อสรุปร่วมกัน เพื่อให้เกิดการยอมรับซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม แต่ถ้าหากนักเรียนยังไม่สามารถสรุปคำตอบได้ ให้จดบันทึกปัญหาและทำการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจนได้คำตอบที่เป็นข้อสรุปร่วมกัน

ขั้นที่ 6 สรุปและทบทวน ในขั้นตอนนี้ นักเรียนจะได้ทบทวนความรู้จากขั้นตอนทั้งหมดที่ได้ทำกิจกรรมมาจากการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่ได้รับ ในขั้นตอนนี้จะใช้เกมการศึกษาเข้ามามีส่วนช่วยในการสรุปความรู้ให้แก่ผู้เรียนอีกครั้ง ประกอบด้วย เกมเดาหรือทาย เกมบัตรคำหรือบัตรภาพ เกมทดสอบประสาท และเกมที่มีแผ่นกระดานเป็นส่วนประกอบ ซึ่งแต่ละเกมจะประกอบด้วยขั้นตอน

ในการเล่น 4 ขั้นตอนคือ ขั้นที่ 1 นำเข้าสู่เกมการศึกษา ขั้นที่ 2 จัดกิจกรรมเกมการศึกษา ขั้นที่ 3 ประเมินผลจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา และขั้นที่ 4 สรุปผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 4 แผนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของการใช้ภาษาและเนื้อหา ซึ่งผลการประเมินจากอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ พบว่า ท่านได้เสนอแนะให้แก้ไขเรื่องการใช้คำผิดและปรับปรุงเกณฑ์การวัดและประเมินผลใหม่ โดยให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล หลังจากนั้นจึงปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระเรียบร้อยแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยแบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งใช้เกณฑ์การให้คะแนนเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคิร์ท ดังนี้

ให้คะแนน 5	หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด
ให้คะแนน 4	หมายถึง มีความเหมาะสมมาก
ให้คะแนน 3	หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง
ให้คะแนน 2	หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย
ให้คะแนน 1	หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

1.7 นำผลจากการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านในแต่ละข้อมาคำนวณหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการแปลผลค่าเฉลี่ย ดังนี้ (บุญชม สีสะอาด, 2560, หน้า 103)

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00	หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50	หมายถึง มีความเหมาะสมมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50	หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50	หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50	หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

โดยพิจารณาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ไม่เกิน 1.00 ซึ่งผลการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีระดับความเหมาะสมในภาพรวมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.65$, S.D. = 0.20) (ภาคผนวก ค หน้า 105-116)

1.8 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ในประเด็นการเขียนสาระสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้และการวัดและประเมินผลให้มีเกณฑ์ที่เหมาะสมมากขึ้น

1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้ว ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดพระผาง อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี จำนวน 21 คน

1.10 จัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้เป็นฉบับสมบูรณ์ และนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านแพะ อำเภอทองแสนขัน จังหวัดอุดรธานี จำนวน 8 คน

2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง เป็นแบบทดสอบปรนัยและอัตนัย ประกอบด้วย 2 ตอนคือ ตอนที่ 1 เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน รวม 20 คะแนน และตอนที่ 2 เป็นแบบอัตนัยจำนวน 2 ข้อ ข้อละ 5 คะแนน รวมทั้งสิ้น 22 ข้อ รวมเป็น 30 คะแนน ใช้สำหรับทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

2.1) แบบทดสอบแบบปรนัย

2.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีแบบปรนัย

2.1.2 นำข้อมูลสาระสำคัญที่ได้จากการศึกษามาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบปรนัย โดยจัดทำตารางวิเคราะห์แบบทดสอบ ดังตาราง 5

ตาราง 5 วิเคราะห์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตัวชี้วัด	จุดประสงค์ การเรียนรู้	จำนวน ข้อสอบ ที่ ต้องการ ใช้	พุทธิพิสัย						จำนวน ข้อสอบ ที่ออก
			ความจำ	ความเข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	สังเคราะห์	ประเมินค่า	
ท 5.1 ป. 6/1 แสดง ความ คิดเห็นจาก วรรณคดี	1) นักเรียน สามารถบอก และอธิบาย ความเป็นมา ของวรรณคดีได้	2	2	2	-	-	-	-	4
	หรือ วรรณกรรม ที่อ่าน	2) นักเรียน สามารถบอก และอธิบาย ประวัติผู้แต่ง วรรณคดีได้	1	1	-	1	-	-	3
ท 5.1 ป. 6/4 ท่องจำ บทอาขยาน ตามที่ กำหนด และ	1) นักเรียน สามารถบอก และอธิบาย ลักษณะคำ ประพันธ์ของ วรรณคดีได้	2	1	1	-	1	-	-	3
	บทร้อย กรองที่มี คุณค่าตาม ความสนใจ	2) นักเรียน สามารถท่องจำ คำประพันธ์ใน วรรณคดีได้	1	2	-	-	-	-	2
ท 5.1 ป. 6/3 อธิบาย คุณค่าของ วรรณคดี และ วรรณกรรม	1) นักเรียน สามารถอธิบาย และวิเคราะห์ คุณค่าด้าน วรรณศิลป์ของ วรรณคดีได้	3	-	2	-	2	-	-	4

ตัวชี้วัด	จุดประสงค์ การเรียนรู้	จำนวน ข้อสอบ ที่ ต้องการ ใช้	พุทธิพิสัย					จำนวน ข้อสอบ ที่ออก	
			ความ จำ	ความ เข้าใจ	นำไป ใช้	วิเคราะห์	สังเคราะห์		ประเมินค่า
ที่อ่านและ นำไป ประยุกต์ใช้ ในชีวิตจริง	2) นักเรียน สามารถอธิบาย และวิเคราะห์ คุณค่าด้าน เนื้อหาสาระของ วรรณคดีได้	4	-	2	-	3	-	-	5
	3) นักเรียน สามารถอธิบาย และวิเคราะห์ คุณค่าด้าน สังคมของ วรรณคดีได้	4	-	2	-	4	-	-	6
	4) นักเรียน สามารถสรุป ข้อคิดที่ได้จาก วรรณคดีและ นำไป ประยุกต์ใช้ได้	3	-	-	1	1	-	1	3
รวม		20	6	10	1	12	-	1	30

2.1.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตอนที่ 1 โดยเป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

2.1.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบปรนัย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา การค้นคว้าอิสระ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของการใช้ภาษา เนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ และ ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

2.1.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบปรนัย ที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยหาค่าดัชนีความ สอดคล้องระหว่างเนื้อหาของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) (ปกรณัม ประจันบาน, 2552, หน้า 164) ซึ่งกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อความนั้นสอดคล้องกับเนื้อหาตาม
จุดประสงค์ที่ต้องการวัด
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อความนั้นสอดคล้องกับเนื้อหาตาม
จุดประสงค์ที่ต้องการวัด
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อความนั้นไม่สอดคล้องกับเนื้อหาตาม
จุดประสงค์ที่ต้องการวัด

2.1.6 นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน มาคำนวณหาค่าดัชนีความ สอดคล้องระหว่างเนื้อหาของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) (ปกรณัม ประจันบาน, 2552, หน้า 164) พบว่า แบบทดสอบแบบปรนัยมีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาของแบบทดสอบกับ จุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) ระหว่าง 0.60-1.00 จำนวน 28 ข้อ (ภาคผนวก ง หน้า 118-119) จากแบบทดสอบแบบปรนัยทั้งหมด 30 ข้อ

2.1.7 ปรับปรุงแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบปรนัยที่ไม่ผ่านเกณฑ์ในข้อที่ 7 และข้อที่ 16 ตาม คำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และนำแบบทดสอบแบบปรนัยที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้ว ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านแพะ อำเภอกองแสนขัน จังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 16 คน

2.1.8 นำผลที่ได้การทดสอบของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบปรนัย มาวิเคราะห์ทางสถิติ เพื่อหาประสิทธิภาพรายข้อ โดยหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) แล้วนำมาปรับปรุง ให้ได้ตามเกณฑ์คุณภาพ โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.20 – 0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ซึ่งแบบทดสอบที่ผ่านเกณฑ์มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.31 – 0.75 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.53 - 0.91 (ภาคผนวก จ หน้า 124-125) โดยผู้วิจัย คัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกตามเกณฑ์มาใช้จำนวน 20 ข้อ

2.1.9 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบปรนัย มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นตามสูตร KR-20 ของ คูเดอร์ ริชาร์ดสัน (ปกรณัม ประจันบาน, 2552, หน้า 170) โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกแบบทดสอบที่มี

ค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าแบบทดสอบมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.9259 (ภาคผนวก จ หน้า 125)

2.1.10 จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบปรนัยให้เป็นฉบับสมบูรณ์ และนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านแพะ อำเภอทองแสนขัน จังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 8 คน โดยใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

2.2) แบบอัตนัย

2.2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีแบบอัตนัย

2.2.2 นำข้อมูลสาระสำคัญที่ได้จากการศึกษามารวบรวม วิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบอัตนัย โดยจัดทำตารางวิเคราะห์แบบทดสอบ ดังตาราง 6

ตาราง 6 วิเคราะห์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบอัตนัย

จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบที่ต้องการใช้	ระดับพฤติกรรมที่จะวัด (ใช้จริง/ออก)			จำนวนข้อสอบที่ออก	ลักษณะข้อสอบ
		นำไปใช้	สังเคราะห์	ประเมินค่า		
นักเรียนสามารถสรุปข้อคิดที่ได้จากวรรณคดีและนำไปประยุกต์ใช้ได้	2	/	/	/	2	แบบอัตนัย ไม่จำกัดคำตอบ

2.2.3 กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบอัตนัยด้านการสรุปข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดี โดยแบ่งเกณฑ์การตรวจให้คะแนนเป็น 3 ประเด็น คือ 1) การสรุปข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดี คะแนนเต็ม 2 คะแนน 2) อักษรวิธี คะแนนเต็ม 2 คะแนน และ 3) ความสะอาด คะแนนเต็ม 1 คะแนน โดยมีรายละเอียด ดังตาราง 7

ตาราง 7 เกณฑ์การตรวจให้คะแนนของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบอัตนัยด้านการสรุปข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดี

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน		
	2	1	0
1. การสรุปข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดี	สรุปข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดี ได้ครบถ้วนและครอบคลุมทุกประเด็น โดยใช้ภาษาของตนเองอย่าง สละสลวย	สรุปข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดี ขาดไป บางประเด็น โดยใช้ภาษาของตนเองอย่าง สละสลวย	ไม่สามารถสรุปข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดีได้ครบทุกประเด็น ได้ทุกประเด็น
2. อักษรวิธี	สะกดคำได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ทุกคำ	สะกดคำผิด 1-3 คำขึ้นไป ไม่นับคำซ้ำ	สะกดคำผิดมากกว่า 3 คำ ขึ้นไป ไม่นับคำซ้ำ
3. ความสะอาด	-	เขียนลายมืออ่านง่าย และลบคำผิดไม่เกิน 3 ตำแหน่ง	เขียนลายมืออ่านยากและลบคำผิดเกิน 3 ตำแหน่ง

2.2.4 กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบอัตนัยด้านการนำข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดีไปประยุกต์ใช้ โดยแบ่งเกณฑ์การตรวจให้คะแนนเป็น 3 ประเด็น คือ 1) การนำข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดีไปประยุกต์ใช้ คะแนนเต็ม 2 คะแนน 2) อักษรวิธี คะแนนเต็ม 2 คะแนน และ 3) ความสะอาด คะแนนเต็ม 1 คะแนน โดยมีรายละเอียด ดังตาราง 8

ตาราง 8 เกณฑ์การตรวจให้คะแนนของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาวดีสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบอัตนัยด้านการนำข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดีไปประยุกต์ใช้

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน		
	2	1	0
1. การนำข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดีไปประยุกต์ใช้	สามารถยกตัวอย่างการนำข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดีไปประยุกต์ใช้ ได้ครบถ้วน และครอบคลุมทุกประเด็น โดยใช้ภาษาของตนเองอย่าง สละสลวย	สามารถยกตัวอย่างการนำข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดีไปประยุกต์ใช้ ขาดไปบางประเด็น โดยใช้ภาษาของตนเองอย่าง สละสลวย	ไม่สามารถยกตัวอย่างการนำข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดีไปประยุกต์ใช้ได้ทุกประเด็น
2. อักษรวิธียุคสมัย	สะกดคำได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ทุกคำ	สะกดคำผิด 1-3 คำขึ้นไป ไม่นับคำซ้ำ	สะกดคำผิดมากกว่า 3 คำ ขึ้นไป ไม่นับคำซ้ำ
3. ความสะอาด	-	เขียนลายมืออ่านง่าย และลบคำผิดไม่เกิน 3 ตำแหน่ง	เขียนลายมืออ่านยากและลบคำผิดเกิน 3 ตำแหน่ง

2.2.5 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาวดีสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตอนที่ 2 โดยเป็นข้อสอบแบบอัตนัย จำนวน 2 ข้อ

2.2.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาวดีสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบอัตนัยและเกณฑ์การตรวจให้คะแนนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของการใช้ภาษา เนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

2.2.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาวดีสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบอัตนัย และเกณฑ์การตรวจให้คะแนนที่แก้ไขเรียบร้อยแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) (ปกรณัม ประจันบาน, 2552, หน้า 164) ซึ่งกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อความนั้นสอดคล้องกับเนื้อหาตาม
จุดประสงค์ที่ต้องการวัด
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อความนั้นสอดคล้องกับเนื้อหาตาม
จุดประสงค์ที่ต้องการวัด
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อความนั้นไม่สอดคล้องกับเนื้อหาตาม
จุดประสงค์ที่ต้องการวัด

2.2.8 นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน มาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) (ปกรณัม ประจันบาน, 2552, หน้า 164) พบว่า แบบทดสอบแบบอัตนัยมีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) ระหว่าง 0.60-1.00 จำนวน 2 ข้อ (ภาคผนวก ง หน้า 120-122) ซึ่งมีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ได้ทั้ง 2 ข้อ

2.2.9 นำแบบทดสอบแบบอัตนัยจำนวน 2 ข้อที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านแล้ว ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านแพะ อำเภอทองแสนขัน จังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 16 คน

2.2.10 นำผลที่ได้การทดสอบของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบอัตนัยจำนวน 2 ข้อ มาวิเคราะห์ทางสถิติ เพื่อหาประสิทธิภาพรายข้อ โดยหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (D) โดยใช้เทคนิค 25% ของจำนวนนักเรียนที่เข้าสอบ ตามสูตรของวิทนีและซาเบอร์ส (Whitney & Sabers) (ไพศาล วรคำ, 2556, หน้า 299-308) พบว่า แบบทดสอบแบบอัตนัยมีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.65 - 0.78 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.35 - 0.40 (ภาคผนวก จ หน้า 126)

2.2.11 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบอัตนัยจำนวน 2 ข้อ มาวิเคราะห์ทางสถิติ เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นตามสูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) ปกรณัม ประจันบาน, 2552, หน้า 169-170) โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าแบบทดสอบมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.836 (ภาคผนวก จ หน้า 126)

2.2.12 จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบอัตนัยจำนวน 2 ข้อให้เป็นฉบับสมบูรณ์ และนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านแพะ อำเภอทองแสนขัน จังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 8 คน โดยใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา

3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) จากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ

3.2 นำข้อมูลสาระสำคัญที่ได้จากการศึกษาค้นคว้ามาวิเคราะห์ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา

3.3 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 4 ด้าน คือ 1) ด้านระยะเวลา 2) ด้านบรรยากาศ 3) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และ 4) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ จำนวน 10 ข้อ โดยการวัดแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคิร์ต ดังนี้

ให้คะแนนระดับ 5 หมายถึง เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ให้คะแนนระดับ 4 หมายถึง เห็นด้วย

ให้คะแนนระดับ 3 หมายถึง ไม่แน่ใจ

ให้คะแนนระดับ 2 หมายถึง ไม่เห็นด้วย

ให้คะแนนระดับ 1 หมายถึง ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

โดยผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการแปลความหมายค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นของแบบประเมินความพึงพอใจตามเกณฑ์ ดังนี้ (บุญชม สีสะอาด, 2560, หน้า 103)

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

3.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมและการใช้ภาษา จากนั้นปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

3.5 นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา ที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระเรียบร้อยแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาของแบบประเมินกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) (ปกรณัม ประจันบาน, 2552, หน้า 164) ซึ่งกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบประเมินนั้นวัดได้สอดคล้องตาม
จุดประสงค์การเรียนรู้
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบประเมินนั้นวัดได้สอดคล้องตาม
จุดประสงค์การเรียนรู้
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบประเมินนั้นไม่สามารถวัดได้ตาม
จุดประสงค์การเรียนรู้

3.6 นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน มาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาของแบบประเมินกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) (ปกรณัม ประจันบาน, 2552, หน้า 164) พบว่า แบบประเมินความพึงพอใจมีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาของแบบประเมินความพึงพอใจกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) อยู่ระหว่าง 0.60-1.00 ทั้ง 10 ข้อ (ภาคผนวก ฉ หน้า 130-131)

3.7 จัดพิมพ์แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษาให้เป็นฉบับสมบูรณ์ และนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านแพะ อำเภอทองแสนขัน จังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 8 คน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบแผนการวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง แบบกลุ่มเดียวสอบก่อนและหลังเรียน (The one-group pretest-posttest design) ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง

ตาราง 9 แสดงแบบแผนการวิจัย

การทดสอบก่อนเรียน	การจัดกระทำ	การทดสอบหลังเรียน
T ₁	x	T ₂

เมื่อ T_1	หมายถึง	การทำแบบทดสอบก่อนเรียน
X	หมายถึง	การจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา
T_2	หมายถึง	การทำแบบทดสอบหลังเรียน

ขั้นตอนการดำเนินการทดลอง

1. ชี้แจงเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษาให้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
2. ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทดสอบก่อนเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้งแบบปรนัย 20 ข้อและแบบอัตนัย 2 ข้อ รวมทั้งหมด 22 ข้อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
3. ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา จำนวน 4 แผน ซึ่งผู้วิจัยใช้เวลาสอนจำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง แบ่งเป็นทดสอบก่อนเรียน 1 ชั่วโมง การจัดการเรียนรู้ 8 ชั่วโมง และทดสอบหลังเรียน 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 10 ชั่วโมง
4. หลังจากเสร็จสิ้นการจัดการเรียนรู้แล้ว ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทดสอบหลังเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้งแบบปรนัย 20 ข้อและแบบอัตนัย 2 ข้อ รวมทั้งหมด 22 ข้อ ฉบับเดียวกับก่อนเรียน แต่มีการสลับข้อคำถามและสลับตัวเลือก
5. นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา ไปสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
6. ตรวจสอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แล้วนำไปวิเคราะห์ข้อมูลและนำข้อมูลที่ได้มาสรุปผลและอภิปรายผลการวิจัยตามลำดับ

วิธีวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. การหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งมีการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1.1 นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

1.2 แปลความหมายของค่าเฉลี่ยของแผนการจัดการเรียนรู้ ตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ในการแปลผลค่าเฉลี่ย

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา ซึ่งมีการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

2.1 นำคะแนนของนักเรียนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มาหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

2.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลโดยการทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test Dependent) (ปกรณ์ ประจันบาน, 2552 หน้า 239)

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา ด้วยแบบประเมินความพึงพอใจชนิดมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคิร์ต ซึ่งมีการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

3.1 นำผลคะแนนการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

3.2 แปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามเกณฑ์ในการแปลความหมายค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean) โดยคำนวณจากสูตร ดังนี้ (ปกรณ์ ประจันบาน, 2552, หน้า 214)

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

เมื่อ \bar{x} แทน ค่าเฉลี่ย
 $\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มทดลอง

1.2 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) โดยคำนวณจากสูตร ดังนี้ (ปกรณ์ ประจันบาน, 2552, หน้า 228)

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

เมื่อ S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 $\sum x^2$ แทน ผลรวมของคะแนนยกกำลังสอง
 $(\sum x)^2$ แทน กำลังสองของคะแนนรวม
 N แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด

2. สถิติที่ใช้ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

2.1 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยคำนวณจากสูตร ดังนี้ (ปกรณ์ ประจันบาน, 2552, หน้า 164)

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับ
จุดประสงค์
 $\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2.2 ค่าความยาก (P) ของแบบทดสอบแบบปรนัย โดยคำนวณจากสูตร ดังนี้ (ปกรณ์ ประจันบาน, 2552, หน้า 166)

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

เมื่อ	P	แทน	ค่าความยากของข้อคำถามแต่ละข้อ
	R	แทน	จำนวนผู้ตอบถูกในแต่ละข้อ
	N	แทน	จำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด

2.3 ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบแบบปรนัย โดยใช้สูตร ดังนี้ (ปกรณ์ ประจันบาน, 2552, หน้า 167)

$$r = \frac{Ru - Rl}{f}$$

เมื่อ	r	แทน	ค่าอำนาจจำแนก
	Ru	แทน	จำนวนผู้สอบที่ตอบถูกในกลุ่มสูง
	Rl	แทน	จำนวนผู้สอบที่ตอบถูกในกลุ่มต่ำ
	f	แทน	จำนวนผู้เข้าสอบกลุ่มสูงหรือกลุ่มต่ำซึ่งเท่ากัน

2.4 ค่าความยาก (P) ของแบบทดสอบแบบอัตนัย โดยคำนวณจากสูตรความยากของ วิทนีและซาเบอร์ส (Whitney & Sabers) ดังนี้ (ไพศาล วรคำ, 2556, หน้า 299)

$$p = \frac{S_H + S_L - (2nX_{\min})}{2n(X_{\max} - X_{\min})}$$

เมื่อ	p	แทน	ค่าดัชนีความยาก
	S _H	แทน	ผลรวมของคะแนนในกลุ่มสูง
	S _L	แทน	ผลรวมของคะแนนในกลุ่มต่ำ
	n	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มสูงหรือกลุ่มต่ำ
	X _{max}	แทน	คะแนนสูงสุดในข้อนั้น
	X _{min}	แทน	คะแนนต่ำสุดในข้อนั้น

2.5 ค่าอำนาจจำแนก (D) ของแบบทดสอบแบบอัตนัย โดยคำนวณจากสูตรค่าอำนาจจำแนกของวิทนีและซาเบอร์ส (Whitney & Sabers) ดังนี้ (ไพศาล วรคำ, 2556, หน้า 308)

$$D = \frac{S_H - S_L}{n(X_{\max} - X_{\min})}$$

เมื่อ	D	แทน ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ
	S _H	แทน ผลรวมคะแนนในกลุ่มสูง
	S _L	แทน ผลรวมคะแนนในกลุ่มต่ำ
	N	แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มสูงหรือกลุ่มต่ำ
	X _{max}	แทน คะแนนสูงสุดในข้อนั้น
	X _{min}	แทน คะแนนต่ำสุดในข้อนั้น

2.6 ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบแบบปรนัย โดยคำนวณจากสูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน ดังนี้ (ปกรณัม ประจันบาน, 2552, หน้า 170)

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

เมื่อ	r _{tt}	แทน สัมประสิทธิ์ความเที่ยงของแบบทดสอบ
	n	แทน จำนวนข้อคำถาม
	s ²	แทน ความแปรปรวนของคะแนนรวมทั้งฉบับ
	p	แทน สัดส่วนของคนทำถูกแต่ละข้อ
	q	แทน สัดส่วนของคนทำผิดแต่ละข้อ (q = 1-p)

2.7 ค่าความเชื่อมั่น ของแบบทดสอบแบบอัตนัย โดยคำนวณจากสูตร สัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) ดังนี้ (ปกรณัม ประจันบาน, 2552, หน้า 169-170)

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

เมื่อ	α	แทน สัมประสิทธิ์ความเที่ยงของเครื่องมือ
	n	แทน จำนวนข้อคำถาม
	s _i ²	แทน ความแปรปรวนของคะแนนเป็นรายข้อ
	s _t ²	แทน ความแปรปรวนของคะแนนรวมทั้งฉบับ

3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

3.1 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยด้วยการทดสอบนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยทดสอบค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test Dependent) (ปกรณัม ประจันบาน, 2552 หน้า 239)

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

เมื่อ D แทน คะแนนผลต่าง (Difference Score)

n แทน จำนวนข้อมูล

df แทน องศาแห่งความอิสระ



บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ดังนี้

1.1 ผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความเป็นมาและความสำคัญของวรรณคดี ดังตาราง 10

ตาราง 10 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความเป็นมาและความสำคัญของวรรณคดี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้			
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด / มาตรฐานการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนสามารถวัดได้	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 สาระสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
2. ด้านการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์			
2.1 กิจกรรมการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์มีความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมขั้นกำหนดปัญหาส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นปัญหา	4.60	0.55	มากที่สุด
2.3 กิจกรรมขั้นเลือกประเด็นปัญหาส่งเสริมให้ผู้เรียน เลือกปัญหาที่มีความขัดแย้งมากที่สุดได้	4.60	0.55	มากที่สุด
2.4 กิจกรรมขั้นนำไปสู่การโต้แย้งส่งเสริมให้ผู้เรียน ค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับประเด็นปัญหาอย่าง หลากหลายจนได้ข้อสรุป	4.60	0.55	มากที่สุด
2.5 กิจกรรมขั้นโต้แย้งส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดง ความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นปัญหาในมุมมองที่ แตกต่างกันอย่างมีเหตุและผล	4.80	0.45	มากที่สุด
3. ด้านการจัดการเรียนรู้เกมการศึกษา			
3.1 เกมการศึกษามีความเหมาะสมกับระดับของ ผู้เรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
3.2 เกมการศึกษาขั้นนำเข้าสู่เกมการศึกษาส่งเสริมให้ ผู้เรียนมีความพร้อมและความสนใจต่อการเล่นเกม	4.80	0.45	มากที่สุด

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
3.3 เกมการศึกษาขั้นกิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจ ในกติกาและเนื้อหาของบทเรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
3.4 เกมการศึกษาขั้นประเมินผลและสรุปผลช่วยให้ ผู้เรียนสรุปและทบทวนประสบการณ์ได้ตรงตาม เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
3.5 เกมการศึกษาทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน และเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น	4.80	0.45	มากที่สุด
4. ด้านการวัดและประเมินผล			
4.1 วิธีการวัดและประเมินผลมีความสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	4.60	0.89	มากที่สุด
4.2 เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลมีความเหมาะสม กับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.20	0.84	มาก
4.3 เกณฑ์ที่ใช้ในวัดและประเมินผลมีความชัดเจน และนำไปปฏิบัติได้	4.20	0.84	มาก
เฉลี่ย	4.66	0.20	มากที่สุด

จากตาราง 10 พบว่า ผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการ
การเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับ
เกมการศึกษา เพื่อใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความเป็นมาและความสำคัญของวรรณคดี โดยมีเวลาที่ใช้ใน
การจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 2 ชั่วโมง โดยภาพรวมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.66$, S.D.
= 0.20) (ภาคผนวก ค หน้า 105-107)

1.2 ผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง
สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อใช้
พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในแผนการจัดการเรียนรู้
ที่ 2 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านวรรณศิลป์ ดังตาราง 11

ตาราง 11 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านวรรณศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้			
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด / มาตรฐานการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนสามารถวัดได้	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 สารสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	4.40	0.55	มาก
2. ด้านการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์			
2.1 กิจกรรมการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์มีความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมขึ้นกำหนดปัญหาส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นปัญหา	4.60	0.55	มากที่สุด
2.3 กิจกรรมขึ้นเลือกประเด็นปัญหาส่งเสริมให้ผู้เรียนเลือกปัญหาที่มีความขัดแย้งมากที่สุดได้	4.60	0.55	มากที่สุด
2.4 กิจกรรมขึ้นนำไปสู่การโต้แย้งส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับประเด็นปัญหาอย่างหลากหลายจนได้ข้อสรุป	4.60	0.55	มากที่สุด
2.5 กิจกรรมขึ้นโต้แย้งส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นปัญหาในมุมมองที่แตกต่างกันอย่างมีเหตุและผล	4.80	0.45	มากที่สุด
3. ด้านการจัดการเรียนรู้เกมการศึกษา			
3.1 เกมการศึกษามีความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
3.2 เกมการศึกษาขึ้นนำเข้าสู่เกมการศึกษาส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความพร้อมและความสนใจต่อการเล่นเกม	4.80	0.45	มากที่สุด

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
3.3 เกมการศึกษาขั้นกิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจ ในกติกาและเนื้อหาของบทเรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
3.4 เกมการศึกษาขั้นประเมินผลและสรุปผลช่วยให้ ผู้เรียนสรุปและทบทวนประสบการณ์ได้ตรงตาม เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
3.5 เกมการศึกษาทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน และเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น	4.80	0.45	มากที่สุด
4. ด้านการวัดและประเมินผล			
4.1 วิธีการวัดและประเมินผลมีความสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	4.60	0.89	มากที่สุด
4.2 เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลมีความเหมาะสม กับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.20	0.84	มาก
4.3 เกณฑ์ที่ใช้ในวัดและประเมินผลมีความชัดเจน และนำไปปฏิบัติได้	4.40	0.89	มาก
เฉลี่ย	4.65	0.19	มากที่สุด

จากตาราง 11 พบว่า ผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านวรรณศิลป์ โดยมีเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 2 ชั่วโมง โดยภาพรวมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.65$, S.D. = 0.19) (ภาคผนวก ค หน้า 108-110)

1.3 ผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านเนื้อหาสาระ ดังตาราง 12

ตาราง 12 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านเนื้อหาสาระ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับ เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้			
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด / มาตรฐานการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนสามารถวัดได้	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 สาระสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	4.40	0.55	มาก
2. ด้านการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์			
2.1 กิจกรรมการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์มีความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมขึ้นกำหนดปัญหาส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นปัญหา	4.80	0.45	มากที่สุด
2.3 กิจกรรมขึ้นเลือกประเด็นปัญหาส่งเสริมให้ผู้เรียน เลือกปัญหาที่มีความขัดแย้งมากที่สุดได้	4.60	0.55	มากที่สุด
2.4 กิจกรรมขึ้นนำไปสู่การโต้แย้งส่งเสริมให้ผู้เรียน ค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับประเด็นปัญหาอย่าง หลากหลายจนได้ข้อสรุป	4.60	0.55	มากที่สุด
2.5 กิจกรรมขึ้นโต้แย้งส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดง ความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นปัญหาในมุมมองที่ แตกต่างกันอย่างมีเหตุและผล	4.60	0.55	มากที่สุด
3. ด้านการจัดการเรียนรู้เกมการศึกษา			
3.1 เกมการศึกษามีความเหมาะสมกับระดับของ ผู้เรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
3.2 เกมการศึกษาขึ้นนำเข้าสู่เกมการศึกษาส่งเสริมให้ ผู้เรียนมีความพร้อมและความสนใจต่อการเล่นเกม	4.80	0.45	มากที่สุด

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
3.3 เกมการศึกษาขั้นกิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจ ในกติกาและเนื้อหาของบทเรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
3.4 เกมการศึกษาขั้นประเมินผลและสรุปผลช่วยให้ ผู้เรียนสรุปและทบทวนประสบการณ์ได้ตรงตาม เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
3.5 เกมการศึกษาทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน และเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น	4.80	0.45	มากที่สุด
4. ด้านการวัดและประเมินผล			
4.1 วิธีการวัดและประเมินผลมีความสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	4.40	0.89	มาก
4.2 เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลมีความเหมาะสม กับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.20	0.84	มาก
4.3 เกณฑ์ที่ใช้ในวัดและประเมินผลมีความชัดเจน และนำไปปฏิบัติได้	4.20	0.84	มาก
เฉลี่ย	4.64	0.22	มากที่สุด

จากตาราง 12 พบว่า ผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการ
การเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับ
เกมการศึกษา เพื่อใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านเนื้อหาสาระ โดยมีเวลาที่ใช้ในการจัด
การเรียนรู้ทั้งหมด 2 ชั่วโมง โดยภาพรวมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.64$, S.D. =
0.22) (ภาคผนวก ค หน้า 111-113)

1.4 ผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง
สุภาษิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อใช้
พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในแผนการจัดการเรียนรู้
ที่ 4 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านสังคมและการนำไปประยุกต์ใช้ ดังตาราง 13

ตาราง 13 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านสังคมและการนำไปประยุกต์ใช้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้			
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด / มาตรฐานการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนสามารถวัดได้	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 สาระสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	4.40	0.55	มาก
2. ด้านการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์			
2.1 กิจกรรมการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์มีความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมขึ้นกำหนดปัญหาส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นปัญหา	4.80	0.45	มากที่สุด
2.3 กิจกรรมขึ้นเลือกประเด็นปัญหาส่งเสริมให้ผู้เรียน เลือกปัญหาที่มีความขัดแย้งมากที่สุดได้	4.80	0.45	มากที่สุด
2.4 กิจกรรมขึ้นนำไปสู่การโต้แย้งส่งเสริมให้ผู้เรียน ค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับประเด็นปัญหาอย่าง หลากหลายจนได้ข้อสรุป	4.80	0.45	มากที่สุด
2.5 กิจกรรมขึ้นโต้แย้งส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดง ความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นปัญหาในมุมมองที่ แตกต่างกันอย่างมีเหตุและผล	4.80	0.45	มากที่สุด
3. ด้านการจัดการเรียนรู้เกมการศึกษา			
3.1 เกมการศึกษามีความเหมาะสมกับระดับของ ผู้เรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
3.2 เกมการศึกษาขึ้นนำเข้าสู่เกมการศึกษาส่งเสริมให้ ผู้เรียนมีความพร้อมและความสนใจต่อการเล่นเกม	4.60	0.55	มากที่สุด

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
3.3 เกมการศึกษาขั้นกิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจ ในกติกาและเนื้อหาของบทเรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
3.4 เกมการศึกษาขั้นประเมินผลและสรุปผลช่วยให้ ผู้เรียนสรุปและทบทวนประสบการณ์ได้ตรงตาม เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
3.5 เกมการศึกษาทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน และเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น	4.60	0.55	มากที่สุด
4. ด้านการวัดและประเมินผล			
4.1 วิธีการวัดและประเมินผลมีความสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	4.40	0.89	มาก
4.2 เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลมีความเหมาะสม กับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.20	0.84	มาก
4.3 เกณฑ์ที่ใช้ในวัดและประเมินผลมีความชัดเจน และนำไปปฏิบัติได้	4.40	0.89	มาก
เฉลี่ย	4.64	0.20	มากที่สุด

จากตาราง 13 พบว่า ผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการ
การเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาพตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับ
เกมการศึกษา เพื่อใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านสังคมและการนำไปประยุกต์ใช้ โดยมีเวลาที่ใช้
ในการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 2 ชั่วโมง โดยภาพรวมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.64$,
S.D. = 0.20) (ภาคผนวก ค หน้า 114-116)

1.5 ผลรวมการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดี
เรื่อง สุภาพตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อใช้
พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังตาราง 14

ตาราง 14 แสดงผลรวมการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

แผนการจัดการเรียนรู้	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
แผนที่ 1 ความเป็นมาและความสำคัญของวรรณคดี	4.66	0.20	มากที่สุด
แผนที่ 2 การพินิจคุณค่าด้านวรรณศิลป์	4.65	0.19	มากที่สุด
แผนที่ 3 การพินิจคุณค่าด้านเนื้อหาสาระ	4.64	0.22	มากที่สุด
แผนที่ 4 การพินิจคุณค่าด้านสังคมและการนำไปประยุกต์ใช้	4.64	0.20	มากที่สุด
รวมผลการประเมินความเหมาะสม	4.65	0.20	มากที่สุด

จากตาราง 14 พบว่า ผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน มีผลรวมการประเมินความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.65$, S.D. = 0.20)

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา ปรากฏผล ดังตาราง 15

ตาราง 15 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาวดีสอนหญิง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	\bar{D}	S.D. _D	t	Sig.
ก่อนเรียน	8	30	13.75	2.38	7.13	1.46	13.82*	0.0000
หลังเรียน	8	30	20.88	2.70				

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 15 พบว่า การทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาวดีสอนหญิง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.75 คะแนน และ 20.88 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ภาคผนวก ข หน้า 133)

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา

การวิเคราะห์ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา ประกอบด้วย 4 ด้านคือ ด้านระยะเวลา ด้านบรรยากาศ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ซึ่งผู้วิจัยได้สรุปผลการวิเคราะห์ดังตาราง 16

ตาราง 16 แสดงผลการศึกษาคำพิพาทความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. ด้านระยะเวลา			
1.1 ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษามีความเหมาะสมกับเนื้อหา	3.88	0.64	มาก
รวม	3.88	0.64	มาก
2. ด้านบรรยากาศ			
2.1 บรรยากาศในการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้	4.50	0.53	มาก
2.2 นักเรียนมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับสมาชิกภายในกลุ่มได้อย่างอิสระ และมีสัมพันธภาพที่ดีระหว่างเพื่อนและครู	4.75	0.46	มากที่สุด
2.3 นักเรียนมีความสุขและสนุกที่จะเรียนรู้	4.88	0.35	มากที่สุด
รวม	4.71	0.45	มากที่สุด
3. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
3.1 การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษาส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาวรรณคดี มากยิ่งขึ้น	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ส่งเสริมกระบวนการทำงานกลุ่มให้กับนักเรียน รู้จักยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น และช่วยให้นักเรียนค้นหาคำตอบในสิ่งที่ต้องการเรียนรู้	3.88	0.35	มาก
3.3 กิจกรรมเกมการศึกษาส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสนุก และสนใจอยากที่จะเรียนรู้มากขึ้น	4.88	0.35	มากที่สุด
รวม	4.59	0.23	มากที่สุด

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
4. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
4.1 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีที่สูงขึ้น	4.63	0.52	มากที่สุด
4.2 นักเรียนได้ฝึกกระบวนการทำงานกลุ่ม ได้ฝึกคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา รวมถึงยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นได้มากขึ้น	4.13	0.64	มาก
4.3 นักเรียนสามารถนำกระบวนการนี้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.88	0.35	มากที่สุด
รวม	4.55	0.50	มาก
รวมเฉลี่ย	4.43	0.46	มาก

จากตาราง 16 พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.46) โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจสูงสุดคือ ด้านบรรยากาศ ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.45) ซึ่งรายการความพึงพอใจที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดในด้านนี้คือ นักเรียนมีความสุขและสนุกที่จะเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.88$, S.D. = 0.35) สำหรับด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจรองลงมาคือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.23) ซึ่งรายการความพึงพอใจที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดในด้านนี้คือ การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษาส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาวรรณคดีมากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) และสำหรับด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุดคือ ด้านระยะเวลา ($\bar{X} = 3.88$, S.D. = 0.64) เมื่อพิจารณารายการประเมินพบว่า รายการความพึงพอใจที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดในด้านนี้คือ ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษามีความเหมาะสมกับเนื้อหา ซึ่งอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.88$, S.D. = 0.64) (ภาคผนวก ฅ หน้า 144-145)

บทที่ 5

บทสรุป

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา

สรุปผลการวิจัย

จากผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้นำผลการวิจัยมาสรุปผล ดังนี้

1. ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งมีกระบวนการเรียนรู้ทั้งหมด 6 ขั้นตอนหลักคือ 1) ขั้นตอนกำหนดประเด็นปัญหา 2) ขั้นตอนเลือกประเด็นปัญหา 3) ขั้นนำไปสู่การโต้แย้ง 4) ขั้นตอนการโต้แย้ง 5) ขั้นตรวจสอบและการประเมินผล และ 6) ขั้นสรุปและทบทวน โดยในขั้นที่ 6 นี้จะใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา ซึ่งประกอบไปด้วยขั้นตอนย่อยอีก 4 ขั้นตอนคือ 1) ขั้นนำเข้าสู่เกมการศึกษา 2) ขั้นจัดกิจกรรมเกมการศึกษา 3) ขั้นประเมินผลจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา และ 4) ขั้นสรุปผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง สุภาชิตสอนหญิง จากเนื้อหาจำนวน 2 เรื่อง คือ ความเป็นมาและความสำคัญของวรรณคดี และ

คุณค่าของวรรณคดี ซึ่งผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน พบว่า ผลรวมการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 4 แผนอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.65$, S.D. = 0.20) เมื่อพิจารณาตามแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความเป็นมาและความสำคัญของวรรณคดี มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.66$, S.D. = 0.22)

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.46)

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้นำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน มีผลรวมการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 4 แผนในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.65$, S.D. = 0.20) ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา จำนวน 4 แผน ได้แก่ ความเป็นมาและความสำคัญของวรรณคดี การพินิจคุณค่าด้านวรรณศิลป์ การพินิจคุณค่าด้านเนื้อหาสาระ และการพินิจคุณค่าด้านสังคมและการนำไปประยุกต์ใช้ ซึ่งแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ 1) สาระสำคัญ ผู้วิจัยได้กำหนดความคิดรวบยอดของการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ โดยให้เห็นภาพรวมของการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างชัดเจน 2) มาตรฐานและตัวชี้วัด ผู้วิจัยได้นำเอามาตรฐานและตัวชี้วัดของการจัดการเรียนรู้ โดยอ้างอิงมาจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร 3) จุดประสงค์การเรียนรู้ มีการกำหนดเป้าหมายที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ไว้อย่างชัดเจน 4) สารการเรียนรู้ ผู้วิจัยกำหนดเนื้อหาที่จะใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละแผนไว้ชัดเจน 5) กิจกรรมการเรียนรู้ มีการลำดับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ไว้อย่างเป็นระบบ ตามหลักการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา 6) สื่อการสอนและแหล่งการเรียนรู้ มีความเหมาะสมกับความสนใจและระดับความสามารถของผู้เรียน และ 7) การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ที่มีการกำหนดเครื่องมือและเกณฑ์ในการวัดและประเมินผลไว้อย่างเหมาะสมและชัดเจน นอกจากนี้แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีองค์ประกอบที่ครบถ้วนสมบูรณ์แล้ว ยังมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่ถือเป็นหัวใจสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ นั่นก็คือการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของผู้เรียน ที่ได้ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในการค้นหาคำตอบและแก้ไขปัญหาอย่างมีเหตุและผลผ่านกระบวนการกลุ่ม โดยใช้วิธีการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลอย่างรอบด้าน จากขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ทั้ง 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) กำหนดประเด็นปัญหา 2) เลือกประเด็นปัญหา 3) นำไปสู่การโต้แย้ง 4) การโต้แย้ง 5) ตรวจสอบและการประเมินผล 6) สรุปและทบทวน ซึ่งขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ทั้ง 6 ขั้นตอนนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น เพื่อค้นหาคำตอบหรือข้อมูลจากคำถามที่แต่ละกลุ่มได้เลือกไว้ แล้วร่วมกันสังเคราะห์ออกมาเป็นคำตอบหรือข้อสรุปของกลุ่มที่ทุกคนต่างยอมรับร่วมกัน อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะการทำงานกลุ่มอย่างเป็นระบบ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของเบญจรัตน์ ใจบาน (2562) ที่ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีพิพาทเชิงสร้างสรรค์ ร่วมกับการใช้กรณีศึกษา ที่มีต่อทักษะการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีพิพาทเชิงสร้างสรรค์ ร่วมกับการใช้กรณีศึกษา มีทักษะการทำงานกลุ่มหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) พฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนมีการเปลี่ยนแปลงทั้ง 5 ทักษะ โดยทักษะที่พัฒนามากที่สุด คือ ทักษะการวางแผนรองลงมา คือ ทักษะการสื่อสาร ทักษะในการปฏิสัมพันธ์ ทักษะการแก้ปัญหา และทักษะการแก้ปัญหาความขัดแย้ง นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษายังส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นและเกิดทัศนคติเชิงบวก เกิดแรงจูงใจที่จะทำความเข้าใจกับสมาชิกในชั้นเรียนในเรื่องที่โต้แย้งกันมากขึ้น สอดคล้องกับวรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และอชิป จิตตฤกษ์ (2554, หน้า 309) ที่กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ ว่าเป็นกิจกรรมที่สนุกเพลิดเพลินและน่าตื่นเต้น ช่วยเพิ่มการจดจำของผู้เรียนให้นานยิ่งขึ้น ช่วยแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์และยกระดับการใช้เหตุผลนำไปสู่การรับรู้ขั้นสูงสุด โดยเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้มุมมองที่หลากหลายและเพิ่มแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน อีกทั้งยังช่วยสร้างทัศนคติเชิงบวกในการเรียนรู้อีกด้วย

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 13.75 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 20.88 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ผู้วิจัยตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีที่ดีขึ้นผ่านการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้เทคนิคกระบวนการกลุ่ม ประกอบด้วย 6 ขั้นตอนหลัก คือ 1) ขึ้นกำหนดประเด็นปัญหา 2) ขึ้นเลือกประเด็นปัญหา 3) ขึ้นนำไปสู่การโต้แย้ง 4) ขึ้นการโต้แย้ง 5) ขึ้นตรวจสอบและการประเมินผล 6) ขึ้นสรุปและทบทวน และในขั้นตอนที่ 6 ของการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์นี้ ผู้วิจัยได้นำกิจกรรมเกมการศึกษาเข้ามาทบทวนความรู้และเนื้อหาให้แก่ผู้เรียนอีกครั้ง ซึ่งประกอบไปด้วยขั้นตอนย่อยอีก 4 ขั้นตอนคือ 1) ขึ้นนำเข้าสู่เกมการศึกษา 2) ขึ้นจัดกิจกรรมเกมการศึกษา 3) ขึ้นประเมินผลจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา และ 4) ขึ้นสรุปผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา โดยเสมือนเป็นการสรุปและเน้นย้ำการจดจำเนื้อหาและความรู้ให้แก่ผู้เรียนอีกครั้งผ่านการเล่นเกมการศึกษา อีกทั้งเกมศึกษายังช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นและฝึกให้ผู้เรียนได้คิดหาคำตอบ โดยนำเอาสิ่งที่ได้เรียนรู้ในครั้งนั้นมาใช้ตอบคำถามหรือเล่นเกมการศึกษา สอดคล้องกับชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2558, หน้า 438) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมการศึกษาไว้ว่า เกมการศึกษาจะสร้างความกระตือรือร้นด้านการเรียนให้แก่ผู้เรียน ทั้งในด้านการคิด การตัดสินใจ และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะทางภาษาและทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น จากการที่ผู้เรียนได้เรียนรู้และทบทวนเนื้อหาผ่านการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมศึกษานี้ จึงส่งผลให้ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีที่ดีขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ แสนรัก บัวทอง (2559) ที่ได้ศึกษางานวิจัยเรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเพลงพื้นบ้าน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา ผู้วิจัยได้จัดทำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับ

เกมการศึกษา โดยแบ่งออกเป็น 4 ด้าน ประกอบด้วย ด้านระยะเวลา ด้านบรรยากาศ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.43$, $S.D. = 0.46$) เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษานี้ เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสวงหาความรู้และคำตอบด้วยตนเอง ผ่านกระบวนการกลุ่ม ซึ่งทำให้ผู้เรียนได้มองเห็นคำตอบจากมุมมองที่หลากหลายและเข้าใจกันมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ผู้เรียนได้ทบทวนเนื้อหาในบทเรียนผ่านการเล่นเกมการศึกษาในรูปแบบต่าง ๆ เช่น เกมบัญชาพญายม ซึ่งใช้สรุปและทบทวนเนื้อหาเรื่อง ความเป็นมาและความสำคัญของสุภาชิตสอนหญิง เกมสังเกตให้ตีหาที่ให้หน้อยู่ ซึ่งใช้สรุปและทบทวนเนื้อหาเรื่อง การพินิจคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของสุภาชิตสอนหญิง เกมอธิบายขยายความ ซึ่งใช้สรุปและทบทวนเนื้อหาเรื่อง การพินิจคุณค่าด้านเนื้อหาสาระของสุภาชิตสอนหญิง และเกมกระดานน้ำโชค ซึ่งใช้สรุปและทบทวนเนื้อหาเรื่อง การพินิจคุณค่าด้านสังคมและการนำไปประยุกต์ใช้ของสุภาชิตสอนหญิง การที่ผู้เรียนได้ทบทวนเนื้อหาและบทเรียนผ่านเกมการศึกษานี้จะทำให้เกิดบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ดี ผู้เรียนเกิดความผ่อนคลายและเกิดความสนุกสนานต่อการเรียนรู้ในครั้งนั้นเป็นอย่างมาก จึงส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของผู้เรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับรุ่งอรุณ ลีชะวนิชย์ (2555, หน้า 14) ที่ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมการศึกษาไว้ว่า การใช้เกมเป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ เป็นวิธีการที่จะลดความเครียดและให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่ผู้เรียน โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านบรรยากาศที่ผ่อนคลายและมีความสุขในการเรียนรู้ ดังนั้นเกมการศึกษาจะช่วยสร้างประสบการณ์ที่เป็นความสุขและให้ส่งเสริมผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุดา หลังแดง (2560) ได้ศึกษาผลการใช้เกมการศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ปัตตานีเขต 3 ผลการวิจัยพบว่า 1) เกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 86.79/81.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมการศึกษาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมการศึกษาอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ครูผู้สอนต้องศึกษาเนื้อหาของวรรณคดี ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์อย่างละเอียด รวมถึงทำความเข้าใจเกี่ยวกับเกมการศึกษาที่จะนำมาใช้ประกอบการเรียนรู้ก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ และเกิดประสิทธิภาพต่อนักเรียนได้อย่างแท้จริง

2. ครูผู้สอนควรควบคุมดูแล ให้คำแนะนำ และกระตุ้นนักเรียนในขณะที่นักเรียนมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่มในขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ขั้นที่ 3 นำไปสู่การโต้แย้ง และขั้นที่ 4 การโต้แย้ง ทั้งนี้เพื่อไม่ให้นักเรียนใช้เวลาในการค้นหาประเด็นคำตอบและนำคำตอบมา แสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันนานจนเกินไป นอกจากนี้ครูควรคอยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้วยว่าประเด็นคำตอบที่นักเรียนค้นหาถูกต้องหรือไม่ และนักเรียนสามารถควบคุมตนเอง รวมถึงใช้เหตุผลในการโต้แย้งหรือไม่

3. เกมการศึกษาที่นำมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้กับนักเรียน ควรเป็นเกมที่มีความเหมาะสมกับระดับความสามารถ และอยู่ในความสนใจของนักเรียน เพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนและช่วยให้บรรยากาศในการเรียนเกิดความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาวิธีการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา ไปทดลองกับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนในเรื่องอื่น ๆ

2. ควรนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์มาใช้ร่วมกับสื่อการเรียนรู้อื่น ๆ ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น เช่น สื่ออินโฟกราฟิก หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น

3. ควรมีการนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษาไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในสาระอื่น ๆ เช่น การฟัง การดู และการพูด และหลักการใช้ภาษาไทย เป็นต้น

บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย
- กิตติกร เชื้ออินทร์. นักเรียน โรงเรียนบ้านแพะ. สัมภาษณ์. 31 พฤษภาคม 2565.
- เกษร สีหา. (2558). *การพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ชนิษฐา กล้าพับ. (2563). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระบรมราโชวาท โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค CIRC ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3* (การค้นคว้าอิสระปริญญาโทบริหารการศึกษา). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- คณะกรรมการวรรณคดีแห่งชาติ กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม. (2558). *100 ปี วรรณคดีสโมสร*. กรุงเทพฯ : สำนักวรรณกรรมและประวัติศาสตร์ กรมศิลปากร.
- จิตตินันท์ สุวรรณภาพ. (2564). *การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านเชิงวิเคราะห์ ด้วยการจัดการเรียนรู้การสอนอ่านแบบพาโนรามา (PANORAMA) ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6* (การค้นคว้าอิสระปริญญาโทบริหารการศึกษา). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- เจนจิรา ศรีทอง. (2562). *การพัฒนาความสามารถการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้วิธีการสอน 2W3P ประกอบบทบาทสมมติ* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ชลธิชา หอมฟุ้ง. (2557). *การพัฒนารูปแบบการสอนวรรณคดีไทยโดยประยุกต์ใช้ร้อยสัจสี เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ขวลิต ชุกกำแพง. (2551). *การพัฒนาหลักสูตร*. มหาสารคาม : ทีคิวพี จำกัด.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2558). *80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ* (พิมพ์ครั้งที่ 6). นนทบุรี : พี บาลานซ์ดีไซด์แอนปริ้นติ้ง.
- ณัฐญา นันทราช. (2563). *การพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัย โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ณัฐพร จาดยางโพน. (2561). *พัฒนาการวรรณคดีไทย*. เชียงใหม่ : หจก.ดาราวรรณการพิมพ์.
- ดลชัย อินทรโกสม. (2564). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง กลอนดอกสร้อยรำพึง ในป่าช้า ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ MACRO model ร่วมกับกระบวนการกลุ่ม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (การค้นคว้าอิสระปริญญาโท)*. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ทรงภพ ขุนมธูรส และกาญจนา วิชาญาปกรณ์. (2564). ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้วิจัยเป็นฐานในรายวิชาทฤษฎีวรรณคดีกับการสอนวรรณกรรมไทย. *วารสารศิลปศาสตร์ปริทัศน์*, 16(2), 159-170.
- ทิพากร สุขชูศรี. (2560). *การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความพึงพอใจต่อกิจกรรมการสอน ระหว่างกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารแบบ 3Ps กับกิจกรรมการสอนแบบซิปปา (CIPPA Model) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ทิตนา แคมมณี. (2561). *ศาสตร์การสอน : องค์กรความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 22)*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทียมจันทร์ พานิชย์ผลินไชย. (2557). *ระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์*. เพชรบูรณ์ : จุลติศการพิมพ์ โศกปรัง.
- ธิดาภรณ์ ทองหมื่น. (2561). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีสอนแบบ KWL Plus ร่วมกับเทคนิค DR-TA เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (การค้นคว้าอิสระปริญญาโท)*. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ธีรศักดิ์ จิระตราชู. (2561). *ผลการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมโดยใช้วงจรการสะท้อนคิดของกิบล์ที่มีต่อการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท)*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นันทัญญ์ภาค พรหมมา. (2563). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เนตรดาว ใจจันทร์. (2558). *การพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีการพิพาทเชิงสร้างสรรค์ เพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองในประชาคมอาเซียน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท)*. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- เบญจรัตน์ ใจบาน. (2562). *ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับการใช้กรณีศึกษาที่มีต่อทักษะการทำงานกลุ่มของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปกรณัม ประจันบาน. (2552). *ระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์ (Research Methodology in Social Science)*. พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ประไพ สุวรรณสารคุณ. (2553). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ปิยนุช แหวนเพชร. (2560). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่ความคิด* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ผกาพรรณ จันทะ. (2564). *ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- พนิสสา ทรงเพียรธรรม. (2561). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปากับแบบวัฏจักร 4MAT* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). ลพบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- พรพิมล หงษ์น้อย. (2559). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องมัทนะพาธาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E)* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พิชชากร บุรุษพัฒน์. (2560). *ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งเสริมความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ไพศาล วรคำ. (2556). *การวิจัยทางการศึกษา (Educational Research)* (พิมพ์ครั้งที่ 6).

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ภาณุวัฒน์ พันชนกกุล. (2561). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์และความคิดสร้างสรรค์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
มหาสารคาม : ตักสิลาการพิมพ์.
- มาเรียม นิลพันธ์. (2558). วิธีวิจัยทางการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 9). นครปฐม : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- รดา วัฒนะนิรันดร. (2558). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ TGT โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ด้วยสไลด์ เพื่อพัฒนาการอ่าน เขียน อักษรนำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- รัตติกาล บุญอาจ. (2555). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้กับวิธีการสอนแบบใช้แผนผังมโนทัศน์ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). กรุงเทพฯ:มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). พจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน = *Dictionary of diseases and therapies* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : บริษัทนานมีบุ๊คพับลิเคชั่นส์จำกัด.
- รุ่งอรุณ ลีชะวณิชย์. (2555). คู่มือครุคณิตศาสตร์ การสอนคณิตศาสตร์ด้วยเกม. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โรงเรียนบ้านแพะ. (2563). รายงานการประเมินตนเองของสถานศึกษา (Self Assessment Report : SAR) ประจำปี 2563 ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน โรงเรียนบ้านแพะ อำเภอทองแสนขัน จังหวัดอุตรดิตถ์. อุตรดิตถ์ : โรงเรียนบ้านแพะ.
- วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และอชิป จิตตฤกษ์. (2554). ทักษะแห่งอนาคตใหม่การศึกษา เพื่อศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ : openworlds.
- วัลภา ตั้งชีพชูชัย. (2552). การศึกษาความสามารถทางการเขียนเชิงสร้างสรรค์และความพึงพอใจในการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบองค์รวมร่วมกับการใช้แผนผังความคิด (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). นครราชสีมา: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- วาสนี กองแก้ว. นักเรียน โรงเรียนบ้านแพะ. สัมภาษณ์. 31 พฤษภาคม 2565.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- วิรัตน์ ชันเขต. (2560). การจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับกลวิธี
แก้โจทย์ปัญหาทางพีลิกส์เชิงตรรกะของเฮลเลอร์และเฮลเลอร์ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนและความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาทางพีลิกส์ ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 4 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- วิศรุติ อินทร์เลี้ยง. (2558). การเปรียบเทียบการเห็นคุณค่าในตนเองของการเรียน โดยใช้การจัดการ
เรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 3 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). พิษณุโลก:มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สถาบันทดสอบการศึกษาแห่งชาติ. (20 เมษายน 2564). รายงานผลการทดสอบทางการศึกษา
ระดับชาติพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2563 สืบค้นเมื่อ
24 ตุลาคม 2565, จาก
<http://www.newonetestresult.niets.or.th/AnnouncementWeb/Login.aspx>.
- สถาบันทดสอบการศึกษาแห่งชาติ. (24 มีนาคม 2563). รายงานผลการทดสอบทางการศึกษา
ระดับชาติพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2562 สืบค้นเมื่อ
24 ตุลาคม 2565, จาก
<http://www.newonetestresult.niets.or.th/AnnouncementWeb/Login.aspx>.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2556). การวัดผลการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 9). กทม: ประสานการพิมพ์.
- สมภักดิ์ พยับเจริญพร. (2559). การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบวัฏจักร 7 ชั้น เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนและความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์ เรื่อง สารใน ชีวิตประจำวัน
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- สมหมาย มะลิกอง. (2552). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อวิธีจัดการ
เรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียน
สำเร็จรูป ที่เน้นทักษะการอ่าน คิดวิเคราะห์ และเขียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนว
คอนสตรัคติวิซิมกับที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบแก้ปัญหา (วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต). พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.
- สุคนธ์ สิ้นพานนท์. (2551). นวัตกรรมการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาคุณภาพเยาวชน. กรุงเทพฯ :
ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิควิธีตั้ง.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- สุดา หลังแดง. (2560). ผลการใช้เกมการศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานีเขต 3 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ : แสนรัก บัวทอง. (2559). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเพลงพื้นบ้าน (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อนูวัตติ คุณแก้ว. (2563). การทดสอบ การวัดผลและประเมินผลการเรียนการสอนออนไลน์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรวรรณ อุดมสุข. (2564). ผลการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับสื่ออินโฟกราฟิกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง กาพย์พระไชยสุริยา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (การค้นคว้าอิสระปริญญาโทมหาบัณฑิต). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- อริสราร รัชพันธ์. (2562). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา วิทยาศาสตร์ เรื่อง แรงและการเปลี่ยนแปลงของวัตถุของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ (สารนิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ.
- อัจศรา ประเสริฐสิน. (2564). เครื่องมือวิจัยทางการศึกษาและสังคมศาสตร์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัชราภรณ์ ฟ้าปลั่ง. (2564). การพัฒนาเกมการศึกษาโดยใช้สื่อจากธรรมชาติ เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 (การค้นคว้าอิสระปริญญาโทมหาบัณฑิต). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- อาภันตรา แสงวงศ์. (2557). การพัฒนาคู่มือการจัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา ที่มีผลต่อการคิดวิเคราะห์ ความคิดรวบยอด และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เพิ่มเติม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- อำพร พินธุรักษ. (2555). ผลของวัฏจักรการเรียนรู้ 5E เสริมด้วยเกมการศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). อุตรธานี : มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรธานี.

บรรณานุกรม (ต่อ)

เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ. (2559). การศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสร้างความรู้ใหม่ โดยใช้เกมการศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 14(1), 54-59.

Mats Daniels and Asa Cajander. (2010). Constructive controversy as a way to create “TrueCollaboration” In An Open Ended Group Project Setting. *12th Australian Computing Education Conference (ACE 2010)*, n.p., 73-78.





ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการประเมินและตรวจสอบเครื่องมือ

มหาวิทยาลัยพระนครศรีอยุธยา

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการประเมินและตรวจสอบเครื่องมือ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ได้แก่

1. รองศาสตราจารย์ ดร. ขวัญชนก นัยจรรย์
อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
พิบูลสงคราม
2. รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษยากาญจน์ โตพิทักษ์
อาจารย์ประจำภาควิชาบริหารวิจัยและพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อ้อมธจิต แป้นศรี
อาจารย์ประจำภาควิชาบริหารวิจัยและพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาควมณี สุขเจริญ
อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
5. นางสาววรรณกนก เลื่อนลอย
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก อุตรดิตถ์



ภาคผนวก ข

หนังสือขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

มหาวิทยาลัยบูรเวศวร



ที่ ฮว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๖๒๑

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๙ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.ขวัญชนก นัยจรัญ

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวกัลยรัตน์ แสงแก้ว รหัสประจำตัว ๖๕๐๔๐๑๕๑ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง สุภาวดีสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖" เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาดตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธุรส เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.พงศ์พันธ์ กิจสนาโยธิน)
รองคณบดีฝ่ายบริหาร ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐-๕๕๔๖-๘๘๒๗

โทรสาร ๐-๕๕๔๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวกัลยรัตน์ แสงแก้ว

โทร. ๐๙-๕๕๔๖-๗๔๗๑



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๒๗

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๖๒๑ วันที่ ๙ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.กฤตยาภรณ์ โทพิทักษ์

ด้วย นางสาวกัลยรัตน์ แสงแก้ว รหัสประจำตัว ๖๔๐๙๐๑๕๑ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธุรส เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(รองศาสตราจารย์ ดร.พงศ์พันธ์ กิจสนาโยธิน)
รองคณบดีฝ่ายบริหาร ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๒๗

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๖๒๑ วันที่ ๙ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อ้อมจิตต์ แป้นศรี

ด้วย นางสาวกัลยรัตน์ แสงแก้ว รหัสประจำตัว ๖๔๐๙๐๑๕๑ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธุรส เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(รองศาสตราจารย์ ดร.พงศ์พันธ์ กิจสนาโยธิน)
รองคณบดีฝ่ายบริหาร ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๒๗

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๖๒๑

วันที่ ๙ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาคภูมิ สุขเจริญ

ด้วย นางสาวกัลยรัตน์ แสงแก้ว รหัสประจำตัว ๖๔๐๙๐๑๕๑ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธุรส เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(รองศาสตราจารย์ ดร.พงศ์พันธ์ กิจสนาโยธิน)

รองคณบดีฝ่ายบริหาร ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๖๒๑

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๙ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขออนุมัติคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณวรรณกนก เลื่อนลอย

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวกัลยรัตน์ แสงแก้ว รหัสประจำตัว ๖๔๐๙๐๑๕๑ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง สุภาษิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาดำเนินการตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธุรส เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.พงศ์พันธ์ กิจสนาโยธิน)
รองคณบดีฝ่ายบริหาร ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๗

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวกัลยรัตน์ แสงแก้ว

โทร. ๐๙-๕๕๘๖-๗๔๗๑



ภาคผนวก ค

แบบประเมินความเหมาะสมและผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

**แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความเป็นมาและความสำคัญของ
ของวรรณคดีโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)**

คำชี้แจง โปรดพิจารณาแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความเป็นมาและความสำคัญของวรรณคดี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อตรวจสอบการใช้ภาษา ความเหมาะสมและความถูกต้องของเนื้อหา โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับการประเมิน ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดระดับความเหมาะสมออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

5	หมายถึง	มีความเหมาะสมมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความเหมาะสมมาก
3	หมายถึง	มีความเหมาะสมปานกลาง
2	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อย
1	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

ระดับการประเมิน	รายการประเมิน				
	5	4	3	2	1
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้					
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด /มาตรฐานการเรียนรู้					
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนสามารถวัดได้					
1.3 สารสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้					
2. ด้านการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์					
2.1 กิจกรรมการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์มีความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน					
2.2 กิจกรรมชั้นกำหนดปัญหาส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นปัญหา					
2.3 กิจกรรมชั้นเลือกประเด็นปัญหาส่งเสริมให้ผู้เรียนเลือกปัญหาที่มีความขัดแย้งมากที่สุดได้					

ระดับการประเมิน	รายการประเมิน				
	5	4	3	2	1
2.4 กิจกรรมชั้นนำไปสู่การโต้แย้งส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับประเด็นปัญหาอย่างหลากหลายจนได้ข้อสรุป					
2.5 กิจกรรมชั้นนำโต้แย้งส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นปัญหาในมุมมองที่แตกต่างกันอย่างมีเหตุและผล					
3. ด้านการจัดการเรียนรู้เกมการศึกษา					
3.1 เกมการศึกษามีความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน					
3.2 เกมการศึกษาชั้นนำเข้าสู่เกมการศึกษาส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความพร้อมและความสนใจต่อการเล่นเกม					
3.3 เกมการศึกษาชั้นนำกิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจ ในกติกาและเนื้อหาของบทเรียน					
3.4 เกมการศึกษาชั้นนำประเมินผลและสรุปผลช่วยให้ผู้เรียนสรุปและทบทวนประสบการณ์ได้ตรงตามเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้					
3.5 เกมการศึกษาทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานและเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น					
4. ด้านการวัดและประเมินผล					
4.1 วิธีการวัดและประเมินผลมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
4.2 เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลมีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
4.3 เกณฑ์ที่ใช้ในวัดและประเมินผลมีความชัดเจน และนำไปปฏิบัติได้					

ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ

.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
 (.....)

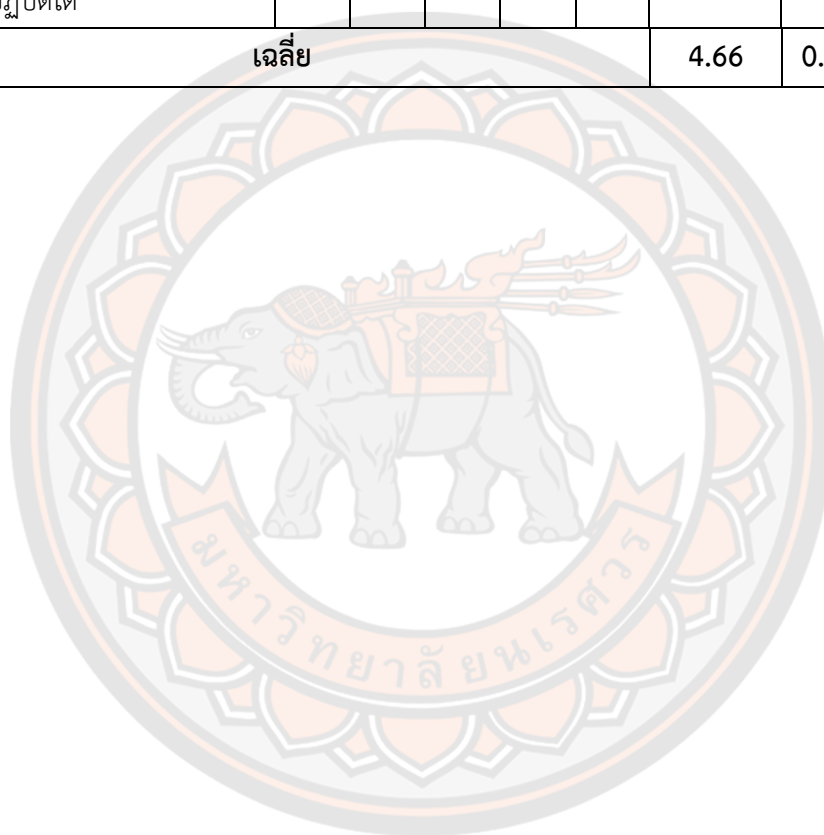
ตำแหน่ง

ตาราง 17 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความเป็นมาและความสำคัญของวรรณคดี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้								
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ สอดคล้องกับตัวชี้วัด /มาตรฐาน การเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มี ความชัดเจนสามารถวัดได้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 สารสำคัญมีความถูกต้อง สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้และสาระการเรียนรู้	5	3	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
2. ด้านการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์								
2.1 กิจกรรมการเรียนรู้แบบ พิพาทเชิงสร้างสรรค์มีความ เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมชั้นกำหนดปัญหา ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยน ความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็น ปัญหา	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
2.3 กิจกรรมชั้นเลือกประเด็น ปัญหาส่งเสริมให้ผู้เรียนเลือก ปัญหาที่มีความขัดแย้งมากที่สุด ได้	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
2.4 กิจกรรมชั้นนำไปสู่การ โต้แย้งส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นคว้า หาข้อมูลเกี่ยวกับประเด็นปัญหา อย่างหลากหลายจนได้ข้อสรุป	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
2.5 กิจกรรมขั้นโต้แย้งส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นปัญหาในมุมมองที่แตกต่างกันอย่างมีเหตุและผล	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3. ด้านการจัดการเรียนรู้เกมการศึกษา								
3.1 เกมการศึกษามีความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.2 เกมการศึกษาชั้นนำเข้าสู่เกมการศึกษาส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความพร้อมและความสนใจต่อการเล่นเกม	5	5	4	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.3 เกมการศึกษาขั้นกิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจ ในกติกาและเนื้อหาของบทเรียน	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.4 เกมการศึกษาขั้นประเมินผลและสรุปผลช่วยให้ผู้เรียนสรุปและทบทวนประสบการณ์ได้ตรงตามเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.5 เกมการศึกษาทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4. ด้านการวัดและประเมินผล								
4.1 วิธีการวัดและประเมินผลมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	3	5	5	4.60	0.89	มากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
4.2 เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลมีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	3	4	5	4.20	0.84	มาก
4.3 เกณฑ์ที่ใช้ในวัดและประเมินผลมีความชัดเจน และนำไปปฏิบัติได้	5	4	3	4	5	4.20	0.84	มาก
เฉลี่ย						4.66	0.20	มากที่สุด

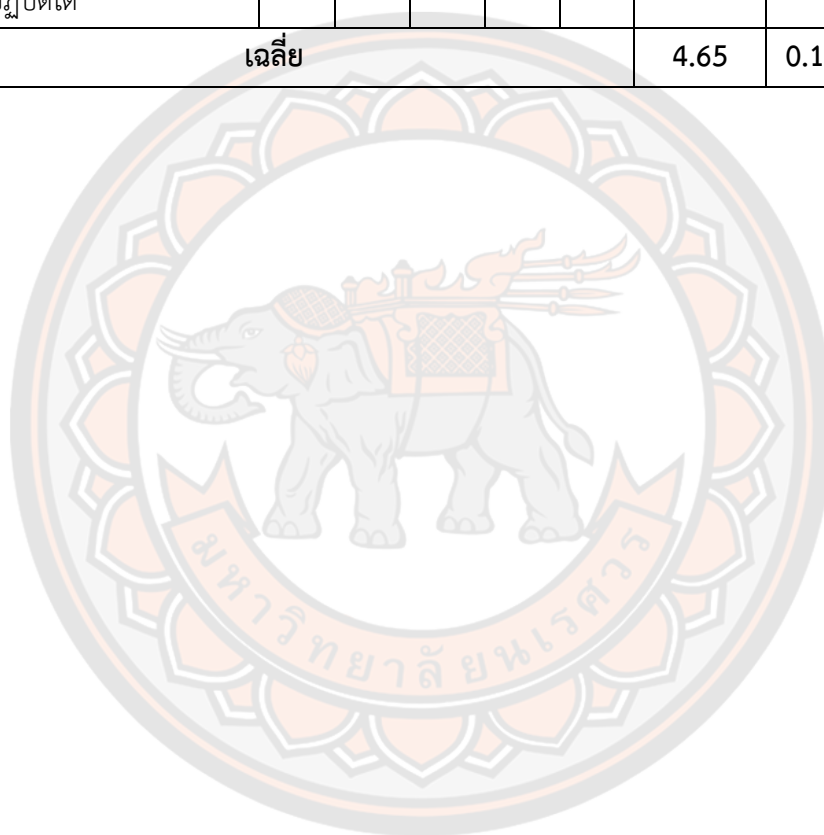


ตาราง 18 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านวรรณศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้								
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ สอดคล้องกับตัวชี้วัด / มาตรฐานการเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนสามารถวัดได้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 สารสำคัญมีความถูกต้อง สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	5	4	4	4	5	4.40	0.55	มาก
2. ด้านการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์								
2.1 กิจกรรมการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์มีความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมชั้นกำหนดปัญหา ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เกี่ยวกับประเด็นปัญหา	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
2.3 กิจกรรมชั้นเลือกประเด็น ปัญหาส่งเสริมให้ผู้เรียนเลือก ปัญหาที่มีความขัดแย้งมากที่สุดได้	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
2.4 กิจกรรมชั้นนำไปสู่การโต้แย้งส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับประเด็น ปัญหาอย่างหลากหลายจนได้ข้อสรุป	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
2.5 กิจกรรมขั้นโต้แย้งส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นปัญหาในมุมมองที่แตกต่างกันอย่างมีเหตุและผล	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3. ด้านการจัดการเรียนรู้เกมการศึกษา								
3.1 เกมการศึกษามีความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
3.2 เกมการศึกษาชั้นนำเข้าสู่เกมการศึกษาส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความพร้อมและความสนใจต่อการเล่นเกม	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.3 เกมการศึกษาขั้นกิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจในกติกาและเนื้อหาของบทเรียน	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.4 เกมการศึกษาขั้นประเมินผลและสรุปผลช่วยให้ผู้เรียนสรุปและทบทวนประสบการณ์ได้ตรงตามเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.5 เกมการศึกษาทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4. ด้านการวัดและประเมินผล								
4.1 วิธีการวัดและประเมินผลมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	3	5	5	4.60	0.89	มากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
4.2 เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลมีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	3	5	4	4.20	0.84	มาก
4.3 เกณฑ์ที่ใช้ในวัดและประเมินผลมีความชัดเจน และนำไปปฏิบัติได้	5	5	3	5	4	4.40	0.89	มาก
เฉลี่ย						4.65	0.19	มากที่สุด

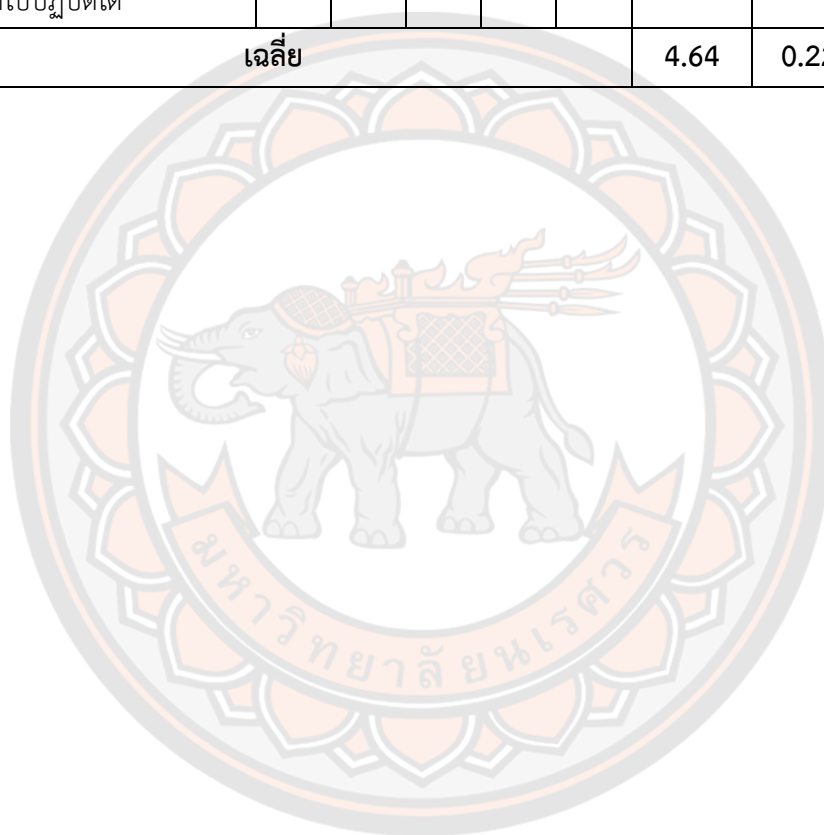


ตาราง 19 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านเนื้อหาสาระ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับ เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้								
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ สอดคล้องกับตัวชี้วัด / มาตรฐานการเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนสามารถวัดได้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 สาระสำคัญมีความถูกต้อง สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	5	4	4	4	5	4.40	0.55	มาก
2. ด้านการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์								
2.1 กิจกรรมการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์มีความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมชั้นกำหนดปัญหา ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เกี่ยวกับประเด็นปัญหา	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.3 กิจกรรมชั้นเลือกประเด็น ปัญหาส่งเสริมให้ผู้เรียนเลือก ปัญหาที่มีความขัดแย้งมากที่สุดได้	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
2.4 กิจกรรมชั้นนำไปสู่การโต้แย้งส่งเสริมให้ผู้เรียน ค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับ ประเด็นปัญหาอย่าง หลากหลายจนได้ข้อสรุป	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
2.5 กิจกรรมขั้นโต้แย้งส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นปัญหาในมุมมองที่แตกต่างกันอย่างมีเหตุและผล	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
3. ด้านการจัดการเรียนรู้เกมการศึกษา								
3.1 เกมการศึกษามีความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.2 เกมการศึกษาชั้นนำเข้าสู่เกมการศึกษาส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความพร้อมและความสนใจต่อการเล่นเกม	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.3 เกมการศึกษาขั้นกิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจในกติกาและเนื้อหาของบทเรียน	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.4 เกมการศึกษาขั้นประเมินผลและสรุปผลช่วยให้ผู้เรียนสรุปและทบทวนประสบการณ์ได้ตรงตามเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.5 เกมการศึกษาทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4. ด้านการวัดและประเมินผล								
4.1 วิธีการวัดและประเมินผลมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	3	5	4	4.40	0.89	มาก

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
4.2 เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลมีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	3	5	4	4.20	0.84	มาก
4.3 เกณฑ์ที่ใช้ในวัดและประเมินผลมีความชัดเจนและนำไปปฏิบัติได้	5	4	3	5	4	4.20	0.84	มาก
เฉลี่ย						4.64	0.22	มากที่สุด



ตาราง 20 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านสังคมและการนำไปประยุกต์ใช้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้								
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ สอดคล้องกับตัวชี้วัด /มาตรฐาน การเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มี ความชัดเจนสามารถวัดได้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 สารสำคัญมีความถูกต้อง สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้และสาระการเรียนรู้	5	4	4	4	5	4.40	0.55	มาก
2. ด้านการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์								
2.1 กิจกรรมการเรียนรู้แบบ พิพาทเชิงสร้างสรรค์มีความ เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมชั้นกำหนดปัญหา ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยน ความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็น ปัญหา	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.3 กิจกรรมชั้นเลือกประเด็น ปัญหาส่งเสริมให้ผู้เรียนเลือก ปัญหาที่มีความขัดแย้งมากที่สุด ได้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.4 กิจกรรมชั้นนำไปสู่การ โต้แย้งส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นคว้า หาข้อมูลเกี่ยวกับประเด็นปัญหา อย่างหลากหลายจนได้ข้อสรุป	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
2.5 กิจกรรมขั้นโต้แย้งส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นปัญหาในมุมมองที่แตกต่างกันอย่างมีเหตุผลและผล	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3. ด้านการจัดการเรียนรู้เกมการศึกษา								
3.1 เกมการศึกษามีความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.2 เกมการศึกษาชั้นนำเข้าสู่เกมการศึกษาส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความพร้อมและความสนใจต่อการเล่นเกม	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
3.3 เกมการศึกษาขั้นกิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจ ในกติกาและเนื้อหาของบทเรียน	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
3.4 เกมการศึกษาขั้นประเมินผลและสรุปผลช่วยให้ผู้เรียนสรุปและทบทวนประสบการณ์ได้ตรงตามเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
3.5 เกมการศึกษาทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4. ด้านการวัดและประเมินผล								
4.1 วิธีการวัดและประเมินผลมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	3	5	5	4.40	0.89	มาก
4.2 เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลมีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	3	5	4	4.20	0.84	มาก

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
4.3 เกณฑ์ที่ใช้ในวัดและประเมินผลมีความชัดเจน และนำไปปฏิบัติได้	5	4	3	5	5	4.40	0.89	มาก
เฉลี่ย						4.64	0.20	มากที่สุด





ภาคผนวก ง

ผลการประเมินความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง
สุภาวดีสอนหญิง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตาราง 21 แสดงผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาวดีตอนหญิง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบปรนัย โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

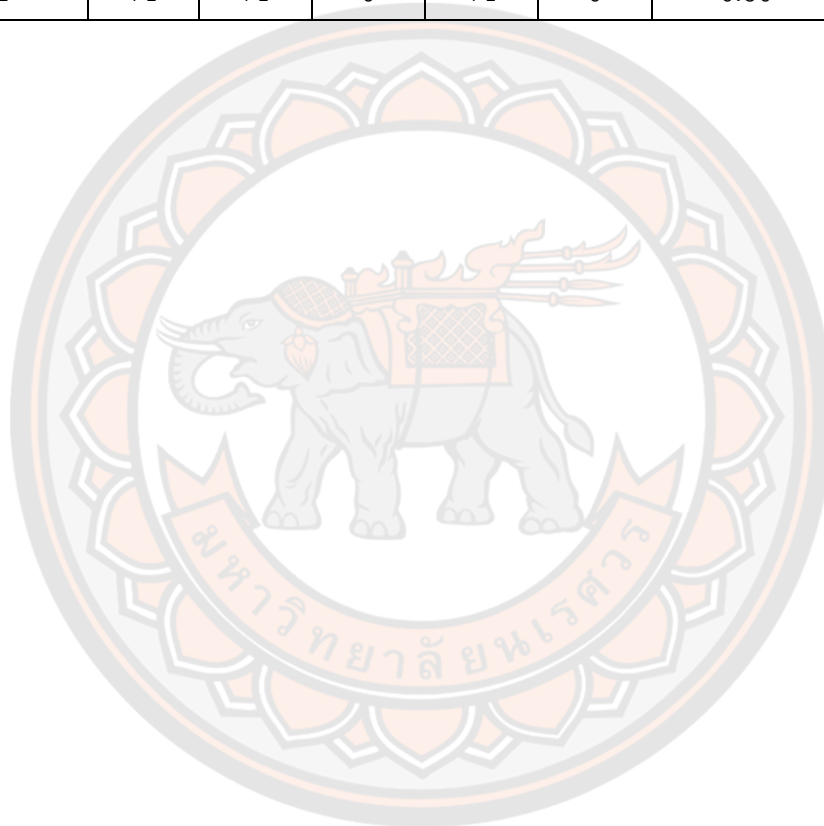
แบบทดสอบ ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	0	0	0.60	ใช้ได้
7	+1	+1	0	0	-1	0.20	ตัดทิ้ง
8	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
9	0	+1	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
14	0	+1	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
16	+1	+1	0	-1	+1	0.40	ตัดทิ้ง
17	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
18	0	+1	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	0	0	0.60	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
21	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
22	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
23	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
24	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

แบบทดสอบ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
25	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
26	+1	+1	+1	0	0	0.60	ใช้ได้
27	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
28	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
29	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
30	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้



ตาราง 22 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของ
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาภิตสอนหญิง ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 แบบอัตนัย โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

แบบทดสอบ ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	0	+1	0	0.60	ใช้ได้



ตาราง 23 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมสำหรับเกณฑ์การให้คะแนนของแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านการสรุปข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดี โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
1. การสรุปข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดี							
(2 คะแนน) สรุปข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดี ได้ครบถ้วนและครอบคลุมทุกประเด็น โดยใช้ภาษาของตนเองอย่างสละสลวย	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
(1คะแนน) สรุปข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดี ขาดไปบางประเด็น โดยใช้ภาษาของตนเองอย่างสละสลวย	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
(0 คะแนน) ไม่สามารถสรุปข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดีได้ครบทุกประเด็นได้ทุก ประเด็น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2. อักษรวิธี							
(2 คะแนน) สะกดคำได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ทุกคำ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
(1 คะแนน) สะกดคำผิด 1-3 คำขึ้นไป ไม่นับคำซ้ำ	+1	+1	+1	-1	+1	0.60	ใช้ได้
(0 คะแนน) สะกดคำผิดมากกว่า 3 คำขึ้นไป ไม่นับคำซ้ำ	+1	+1	+1	-1	+1	0.60	ใช้ได้
3. ความสะอาด							
(1 คะแนน) เขียนลายมืออ่านง่าย และลบคำผิดไม่เกิน 3 ตำแหน่ง	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
(0 คะแนน) เขียนลายมืออ่านยากและลบคำผิดเกิน 3 ตำแหน่ง	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ตาราง 24 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมสำหรับเกณฑ์การให้คะแนนของแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบอัตนัยด้านการนำข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดีไปประยุกต์ใช้ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
1. การนำข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดีไปประยุกต์ใช้							
(2 คะแนน) สามารถยกตัวอย่างการนำข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดีไปประยุกต์ใช้ ได้ครบถ้วนและครอบคลุมทุกประเด็น โดยใช้ภาษาของตนเองอย่างสละสลวย	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
(1คะแนน) สามารถยกตัวอย่างการนำข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดีไปประยุกต์ใช้ ขาดไปบางประเด็น โดยใช้ภาษาของตนเองอย่างสละสลวย	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
(0 คะแนน) ไม่สามารถยกตัวอย่างการนำข้อคิดและคุณค่าของวรรณคดีไปประยุกต์ใช้ได้ทุกประเด็น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2. อักษรวิธี							
(2 คะแนน) สะกดคำได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ทุกคำ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
(1 คะแนน) สะกดคำผิด 1-3 คำขึ้นไป ไม่นับคำซ้ำ	+1	+1	+1	-1	+1	0.60	ใช้ได้
(0 คะแนน) สะกดคำผิดมากกว่า 3 คำ ขึ้นไป ไม่นับคำซ้ำ	+1	+1	+1	-1	+1	0.60	ใช้ได้
3. ความสะอาด							
(1 คะแนน) เขียนลายมืออ่านง่าย และลบคำผิดไม่เกิน 3 ตำแหน่ง	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
(0 คะแนน) เขียนลายมืออ่านยาก และลบคำผิดเกิน 3 ตำแหน่ง	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้



ภาคผนวก จ

ผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (p) คำอ่านจําแนกรายข้อ (r) และค่าความเชื่อมั่นของ
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาวดีสอนหญิง ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6

ตาราง 25 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาวดีตอนหญิง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบปรนัย

ข้อที่	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	แปลผลคุณภาพ	ใช้เป็นข้อสอบข้อที่
1	0.69	0.5261	ใช้ได้	ข้อที่ 1
2	0.56	0.5743	ใช้ได้	ข้อที่ 2
3	0.56	-0.0029	ทิ้ง	-
4	0.38	0.1078	ทิ้ง	-
5	0.38	0.6386	ใช้ได้	ข้อที่ 3
6	0.63	0.1400	ทิ้ง	-
7	0.50	0.0927	ทิ้ง	-
8	0.56	0.7593	ใช้ได้	ข้อที่ 4
9	0.50	0.5729	ใช้ได้	ข้อที่ 5
10	0.75	0.7955	ใช้ได้	-
11	0.38	0.6558	ใช้ได้	ข้อที่ 6
12	0.44	0.0204	ทิ้ง	-
13	0.69	0.7761	ใช้ได้	ข้อที่ 7
14	0.50	0.6060	ใช้ได้	ข้อที่ 8
15	0.38	0.6044	ใช้ได้	ข้อที่ 9
16	0.19	0.0951	ทิ้ง	-
17	0.50	0.8584	ใช้ได้	ข้อที่ 10
18	0.31	0.5702	ใช้ได้	-
19	0.56	0.6579	ใช้ได้	ข้อที่ 11
20	0.44	0.7169	ใช้ได้	ข้อที่ 12
21	0.63	0.8468	ใช้ได้	ข้อที่ 13
22	0.25	0.1429	ทิ้ง	-
23	0.31	0.5525	ใช้ได้	-
24	0.44	0.4999	ใช้ได้	ข้อที่ 14

ข้อที่	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจ จำแนก (r)	แปลผล คุณภาพ	ใช้เป็นข้อสอบ ข้อที่
25	0.50	0.6559	ใช้ได้	ข้อที่ 15
26	0.56	0.9138	ใช้ได้	ข้อที่ 16
27	0.38	0.5874	ใช้ได้	ข้อที่ 17
28	0.38	0.5534	ใช้ได้	ข้อที่ 18
29	0.44	0.6327	ใช้ได้	ข้อที่ 19
30	0.50	0.5400	ใช้ได้	ข้อที่ 20

ผลการวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบแบบปรนัย

P	min	0.31
	max	0.75
r	min	0.52
	max	0.91

ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบแบบปรนัย

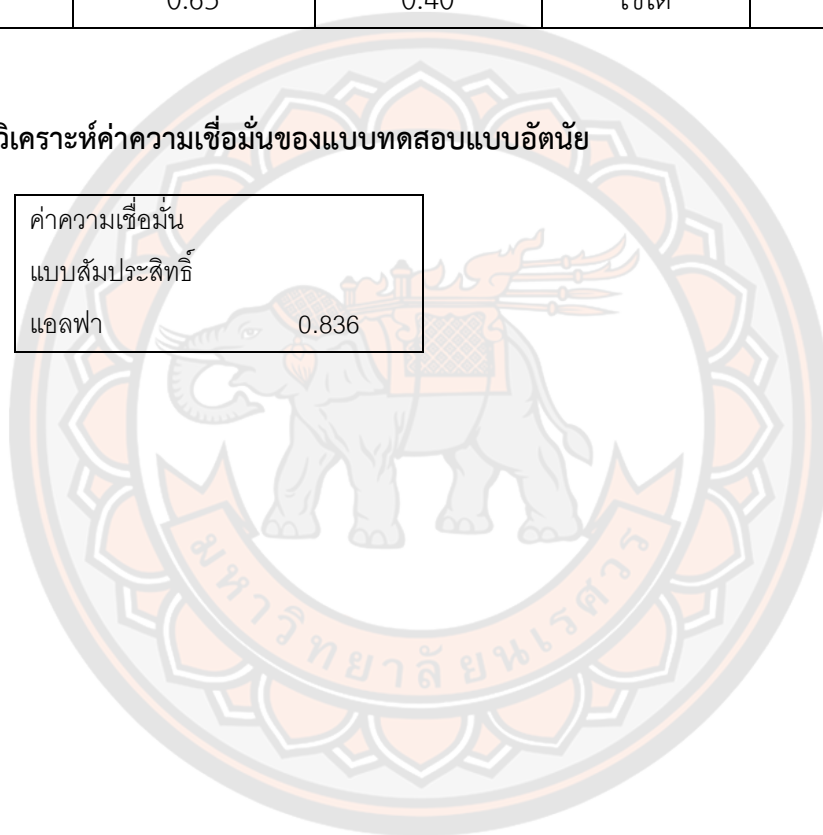
KR-20	
Reliability	0.9259

ตาราง 26 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (D) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาวดีสอนหญิง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบอัตนัย

ข้อที่	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (D)	แปลผลคุณภาพ	ใช้เป็นข้อสอบข้อที่
1	0.78	0.35	ใช้ได้	ข้อที่ 21
2	0.65	0.40	ใช้ได้	ข้อที่ 22

ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบแบบอัตนัย

ค่าความเชื่อมั่น แบบสัมประสิทธิ์ แอลฟา	0.836
--	-------





ภาคผนวก ฉ

แบบประเมินความเหมาะสมและผลการพิจารณาความเหมาะสม (IOC) ของแบบประเมินความ
พึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาวดีสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้
แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา

แบบประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวรรณคดี
เรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา
สำหรับผู้เชี่ยวชาญรายบุคคล

คำชี้แจง

ขอให้ท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญประเมินข้อคำถามและทำเครื่องหมาย / ในช่องว่างที่ตรงกับ
ความคิดเห็นของท่านดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบประเมินนั้นวัดได้สอดคล้องตามจุดประสงค์การเรียนรู้
0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบประเมินนั้นวัดได้สอดคล้องตามจุดประสงค์การเรียนรู้
-1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบประเมินนั้นไม่สามารถวัดได้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้

โปรดให้ข้อเสนอแนะเพื่อให้ข้อคำถามมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น (ถ้ามี)

ที่	รายการประเมิน	ผลการประเมิน			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
1.	ด้านระยะเวลา				
1.1	ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิง สร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษามีความ เหมาะสมกับเนื้อหา				
2.	ด้านบรรยากาศ				
2.1	บรรยากาศในการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียน เกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้				
2.2	นักเรียนมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับ สมาชิกภายในกลุ่มได้อย่างอิสระ และมี สัมพันธภาพที่ดีระหว่างเพื่อนและครู				
2.3	นักเรียนมีความสุขและสนุกที่จะเรียนรู้				
3.	ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้				
3.1	การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ ร่วมกับเกมการศึกษาส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจ เนื้อหาวรรณคดี มากยิ่งขึ้น				
3.2	การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ ส่งเสริมกระบวนการทำงานกลุ่มให้กับ นักเรียน รู้จักยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น และช่วยให้นักเรียนค้นหาคำตอบในสิ่งที่ ต้องการเรียนรู้				

ที่	รายการประเมิน	ผลการประเมิน			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
3.3	กิจกรรมเกมการศึกษาส่งเสริมให้นักเรียนเกิด ความสนุก และสนใจอยากที่จะเรียนรู้มากขึ้น				
4.	ด้านประโยชน์ที่ได้รับ				
4.1	นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีที่ สูงขึ้น				
4.2	นักเรียนได้ฝึกกระบวนการทำงานกลุ่ม ได้ฝึก คิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา รวมถึงยอมรับฟัง ความคิดเห็นของผู้อื่นได้มากขึ้น				
4.3	นักเรียนสามารถนำกระบวนการนี้ไป ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้				

ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง

ตาราง 27 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	แปลผล
	1	2	3	4	5		
1. ด้านระยะเวลา							
1.1 ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษามีความเหมาะสมกับเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2. ด้านบรรยากาศ							
2.1 บรรยากาศในการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2.2 นักเรียนมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับสมาชิกภายในกลุ่มได้อย่างอิสระ และมีสัมพันธภาพที่ดีระหว่างเพื่อนและครู	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2.3 นักเรียนมีความสุขและสนุกที่จะเรียนรู้	+1	+1	0	0	+1	0.60	ใช้ได้
3. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้							
3.1 การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษาส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาวรรณคดีมากยิ่งขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3.2 การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ส่งเสริมกระบวนการทำงานกลุ่มให้กับนักเรียน รู้จักยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น และช่วยให้นักเรียนค้นหาคำตอบในสิ่งที่ต้องการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	แปลผล
	1	2	3	4	5		
3.3 กิจกรรมเกมการศึกษาส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสุข และสนใจอยากที่จะเรียนรู้มากขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ							
4.1 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีที่สูงขึ้น	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
4.2 นักเรียนได้ฝึกกระบวนการทำงานกลุ่ม ได้ฝึกคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา รวมถึงยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นได้มากขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4.3 นักเรียนสามารถนำกระบวนการนี้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้



ภาคผนวก ข

แสดงผลคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์
ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตาราง 28 แสดงผลคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

นักเรียนเลขที่	คะแนนเต็ม 30 คะแนน		คะแนนผลต่าง
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	
1	15	21	6
2	12	21	9
3	15	22	7
4	14	19	5
5	18	26	8
6	10	17	7
7	13	19	6
8	13	22	9
รวม	110	167	57
ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	13.75	20.88	7.13



ภาคผนวก ซ

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาซิดสอนหญิง
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

**แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**

คำชี้แจง : แบบทดสอบฉบับนี้มีทั้งหมด 2 ตอน โดยตอนที่ 1 เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน และตอนที่ 2 เป็นแบบทดสอบแบบอัตนัย จำนวน 2 ข้อ ข้อละ 5 คะแนน โดยในแบบทดสอบแบบปรนัยให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✕ ที่คำตอบว่าเป็นคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว (ใช้เวลาทำแบบทดสอบ 60 นาที)

ตอนที่ 1 แบบทดสอบแบบปรนัย

1. วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง เป็นคำสอนที่ใช้สอนผู้หญิงในช่วงวัยใด (ความเข้าใจ)

ก. ช่วงวัยเด็ก	ข. ช่วงวัยรุ่น
ค. ช่วงวัยชรา	ง. ทุกช่วงวัย
2. วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง มีลักษณะแตกต่างจากวรรณคดีเรื่องอื่นๆ อย่างไร (ความเข้าใจ)

ก. ประพันธ์โดยไซกลอนสุภาพ	ข. โห่ขอคิดคติสอนใจแก่ผู้อื่น
ค. ไม่มีตัวละครและเหตุการณ์	ง. สำนวนกลอนไพเราะ
3. ผู้แต่งวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง คือใคร (ความรู้ความจำ)

ก. กรมพระยาดำรงราชานุภาพ	ข. สุนทรภู่
ค. รัชกาลที่ 2	ง. นายแก้ว นายขวัญ
4. วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง แต่งด้วยคำประพันธ์ประเภทใด (ความรู้ความจำ)

ก. กลอนสุภาพ	ข. กาพย์ยานี 11
ค. โคลงสี่สุภาพ	ง. กลอนหก
5. คำประพันธ์ในข้อใด ที่มีลักษณะคำประพันธ์เหมือนกับคำประพันธ์ในวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง (การวิเคราะห์)

ก. ความดีมีอยู่คู่ชั่ว	ติดตัวกลัวอิงอาศัย
ทำดีดีช่วยอวยชัย	ทำชั่วชั่วให้ใจตรม
ข. พฤษภกาสร	อีกกุญชรอันปลดปลง
โทหนต์เส่นคง	สำคัญหมายในกายมี
ค. ถึงบางพุดพุดตีเป็นศรีศักดิ์	มีคนรักกรสถ้อยอ่อยจิต
แมนพุดชั่วตัวตายทำลายมิตร	จะชอบผิดในมนุษย์เพราะพุดจา

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------|
| ค. แม่นรู้จักร่างเป็นอย่างไร | จะเพริศพรึงสมสวาทเป็นราชหงส์ |
| จงกำหนดจุดสำหรับรักษาทรง | อย่าลุ่มหลงด้วยอุบายของชายพาล |
| ง. เป็นมนุษย์สุคนิยมเพียงลมปาก | จะได้ยากโหยหิวเพราะชีวหา |
| แม่นพูดดีมีคนเขาเมตตา | จะพูดจาจงพิเคราะห์ให้เหมาะสม |

10. จาการวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง ข้อใดเป็นการสอนเรื่องการทำงาน (ความเข้าใจ)

- | | |
|-------------------------------|------------------------------|
| ก. สงวนงามตามระบอบให้ชอบกล | จึงจะพ้นภัยพาลการนิินทา |
| ข. ถ้าแม่นทำสิ่งใดให้ตลอด | อย่าทิ้งทอดเที่ยวไปไม่เป็นผล |
| ค. แม้นจะเรียนวิชาทางค้าขาย | อย่าปากร้ายพูดจาอัชฌาสัย |
| ง. ระวังดูเรือนเหี้ยแลข้าวของ | จะบกพร่องอะไรที่ไหนนั่น |

11. บทประพันธ์ที่ว่า “แม่นพูดดีมีคนเขาเมตตา” ตรงกับพฤติกรรมการพูดในข้อใดมากที่สุด (การวิเคราะห์)

- | |
|---|
| ก. การพูดจาอย่างตรงไปตรงมาเพื่อแสดงความจริงใจ |
| ข. การพูดจาสุภาพเรียบร้อยเพื่อให้สื่อสารได้อย่างราบรื่น |
| ค. การพูดจาแสดงความรู้ความสามารถเพื่อให้ผู้อื่นชื่นชม |
| ง. การพูดจาโดยใช้ถ้อยคำอ่อนหวานเพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ดี |

12. คำสอนข้อใดจากสุภาชิตสอนหญิงที่เน้นสอนเฉพาะผู้หญิง (ความเข้าใจ)

- | | |
|---------------------------------|-------------------------------|
| ก. จะผัดหน้าทาแป้งแต่งอินทรีย์ | ดูฉวีผิวเนื้ออย่าเหลือเกิน |
| ข. เข้มขันระมัดระวังการงานของตน | อย่าซุกซนคบเพื่อนโพล่เขื่อนแซ |
| ค. เมื่อพ่อแม่แก่เฒ่าชรากาล | จงเลี้ยงท่านอย่าให้อดระทดใจ |
| ง. จะพูดจาปราศรัยกับใครนั่น | อย่าตะคั่นตะคอกให้เคืองหู |

13. ผู้ที่มีพฤติกรรมแบบสำนวนไทยที่ว่า “ดินพอกหางหมู” ควรปรับปรุงพฤติกรรมตามคำสอนใดในสุภาชิตสอนหญิง (การวิเคราะห์)

- | | |
|---------------------------------|-------------------------------|
| ก. จงอ่อนผันเก็บเล่มให้เต็มลง | ข. อดส่าห์ทำลำไฟเก็บประสม |
| ค. อย่าทิ้งทอดเที่ยวไปไม่เป็นผล | ง. อย่าเกียจคร้านการสตรีจนิยม |

14. การแต่งกายตามสมัยนิยมหรือแฟชั่นสอดคล้องกับบทประพันธ์ที่ว่า “จะนุ่งห่มดูพอสมศักดิ์สงวนให้สมควรรับพัทตร์ตามศักดิ์ศรี” อย่างไร (ความเข้าใจ)

- | |
|---|
| ก. การแต่งกายตามสมัยนิยมก็ควรเลือกเสื้อผ้าที่เหมาะสมกับตนเองเช่นเดียวกัน |
| ข. การแต่งกายตามสมัยนิยมก็เปิดโอกาสให้เลือกเสื้อผ้าที่ส่งเสริมฐานะเช่นเดียวกัน |
| ค. การแต่งกายตามสมัยนิยมก็เน้นให้เลือกเสื้อผ้าที่ช่วยดึงดูดความสนใจเช่นเดียวกัน |
| ง. การแต่งกายตามสมัยนิยมก็มีสิทธิ์เลือกเสื้อผ้าตามความพอใจของตนเองเช่นเดียวกัน |

15. การอ่านวรรณคดีคำสอนให้เกิดประโยชน์สูงสุด ควรปฏิบัติอย่างไร (การวิเคราะห์)
- ก. นิตทำความเข้าใจวรรณคดีที่อ่าน แล้วปฏิบัติตาม ข. หน้อยอ่านวรรณคดีให้เพื่อนฟังหลายๆ คน
ค. หนุนอ่านวรรณคดีแล้วจดบันทึกคำสอน ง. แนนอ่านวรรณคดีอย่างตั้งใจ
16. การกระทำของใครแตกต่างจากคำสอนที่ปรากฏอยู่ในสุภาชิตสอนหญิง (การวิเคราะห์)
- ก. ผึ่งทำการบ้านจนเสร็จก่อนออกไปช่วยพ่อแม่ทำงานบ้าน
ข. ผาอมนำเงินที่แม่ให้เป็นเงินค่าขนมนำไปซื้อรองเท้ากีฬารุ่นใหม่ล่าสุด
ค. แพรฝีกถักกระเป๋าไหมพรมเพื่อขายทางออนไลน์เป็นรายได้เสริม
ง. พลับยังไม่เชื่อเรื่องที่เล่าลือกันในโรงเรียนว่าจะมีครูประจำชั้นคนใหม่
17. หากนักเรียนต้องการฝึกฝนมารยาทในการพูด ควรปฏิบัติตามคำสอนเรื่องใดในสุภาชิตสอนหญิง (ความเข้าใจ)
- ก. การพูดออกเสียงคำให้ถูกต้องชัดเจนเพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจ
ข. การพูดโดยใช้น้ำเสียงอ่อนหวานเพื่อให้ผู้ฟังคล้อยตาม
ค. การพูดอย่างตรงไปตรงมาเพื่อให้ผู้ฟังรับรู้ถึงความจริงใจ
ง. การพูดอย่างสุภาพเรียบร้อยถูกกาลเทศะเพื่อให้ผู้ฟังชื่นชม
18. ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ที่ได้จากการปฏิบัติตนตามคำสอนจากวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง (การประเมินค่า)
- ก. ทำให้เป็นศรีแกวงศ์ตระกูล ข. ทำให้มีคณนิยมชมชอบ
ค. ทำให้มีฐานะดีขึ้น ง. ทำให้มีเพื่อนมาก
19. “อะไรฉาวกราวกรียวอย่าเหลียวแล ฟังให้แนเนื้อความค้อยถามกัน”
ใครปฏิบัติตนตามคำสอนจากวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง ที่ยกมานี้ (การนำไปใช้)
- ก. มดไต่ยีนเสียงดังจึงหลบไปให้พ้นจากบริเวณนั้น
ข. แก้มถามกูกเรื่องการทำงานต่างๆ อยู่เสมอ
ค. จอยเชื่อเรื่องที่รุดพูดโดยไม่ซักถามใดๆ
ง. หญิงหาข้อมูลในเรื่องต่างๆ ก่อนจะเชื่อ
20. ใครปฏิบัติตนสอดคล้องกับบทประพันธ์ที่ว่า “ไม่ควรซื้อก็อย่าไปพิไรซื้อ ให้เป็นมือเป็นคราทั่วทั้งคาวหวาน” (การวิเคราะห์)
- ก. จอมซื้ออาหารกล่องทุกวันเพื่อสะสมคะแนน
ข. ริวนำเงินค่าอุปกรณ์การเรียนไปซื้อของเล่นที่ชอบ
ค. เจนเลิกดื่มชาวมไม่มุกเพราะร้านเครื่องดื่มขึ้นราคา
ง. โรสสั่งขนมเค้กมารับประทานเฉพาะในโอกาสพิเศษ

ตอนที่ 2 แบบทดสอบแบบอัตนัย (10 คะแนน)

1. ให้นักเรียนสังเคราะห์และสรุปคำสอนหรือข้อคิดที่ได้จากวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง มาอย่างน้อย 3 ประเด็น (5 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. ให้นักเรียนยกตัวอย่างการนำคำสอนหรือข้อคิดที่ได้จากวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันให้เห็นภาพอย่างชัดเจน มาอย่างน้อย 3 ตัวอย่าง (5 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ภาคผนวก ฉ

แบบประเมินความพึงพอใจและผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง
สุภาวดีสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา
(สำหรับผู้เรียน)

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้เป็นแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา ดังนี้

1. แบบสอบถามความพึงพอใจ มีทั้งหมด 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา ทั้งหมด 10 ข้อ โดยแบ่งคำถามเป็น 4 ด้าน คือ ด้านระยะเวลา ด้านบรรยากาศ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นเพิ่มเติม

2. ให้นักเรียนอ่านข้อความให้เข้าใจแล้วเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความพึงพอใจของนักเรียนมากที่สุด ซึ่งกำหนดระดับความพึงพอใจไว้ ดังนี้

- 5 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
- 3 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
- 1 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ตอนที่ 1

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
ด้านระยะเวลา					
1.1 ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษามีความเหมาะสมกับเนื้อหา					
ด้านบรรยากาศ					
2.1 บรรยากาศในการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้					
2.2 นักเรียนมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับสมาชิกภายในกลุ่มได้อย่างอิสระ และมีสัมพันธภาพที่ดีระหว่างเพื่อนและครู					
2.3 นักเรียนมีความสุขและสนุกที่จะเรียนรู้					
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
3.1 การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษาส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาวรรณคดี มากยิ่งขึ้น					
3.2 การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ส่งเสริมกระบวนการทำงานกลุ่มให้กับนักเรียน					
3.3 กิจกรรมเกมการศึกษาส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสนุก และสนใจอยากที่จะเรียนรู้มากขึ้น					
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ					
4.1 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีที่สูงขึ้น					
4.2 นักเรียนได้ฝึกกระบวนการทำงานกลุ่ม ได้ฝึกคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา รวมถึงยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นได้มากขึ้น					
4.3 นักเรียนสามารถนำกระบวนการนี้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้					

ตอนที่ 2 : ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....



ตาราง 29 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดี เรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. ด้านระยะเวลา			
1.1 ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษามีความเหมาะสมกับเนื้อหา	3.88	0.64	มาก
2. ด้านบรรยากาศ			
2.1 บรรยากาศในการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้	4.50	0.53	มาก
2.2 นักเรียนมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับสมาชิกภายในกลุ่มได้อย่างอิสระ และมีสัมพันธภาพที่ดีระหว่างเพื่อนและครู	4.75	0.46	มากที่สุด
2.3 นักเรียนมีความสุขและสนุกที่จะเรียนรู้	4.88	0.35	มากที่สุด
3. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
3.1 การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษาส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาวรรณคดี มากยิ่งขึ้น	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ส่งเสริมกระบวนการทำงานกลุ่มให้กับนักเรียน รู้จักยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น และช่วยให้นักเรียนค้นหาคำตอบในสิ่งที่ต้องการเรียนรู้	3.88	0.35	มาก
3.3 กิจกรรมเกมการศึกษาส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสุขและสนใจอยากที่จะเรียนรู้มากขึ้น	4.88	0.35	มากที่สุด
4. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
4.1 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีที่สูงขึ้น	4.63	0.52	มากที่สุด
4.2 นักเรียนได้ฝึกกระบวนการทำงานกลุ่ม ได้ฝึกคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา รวมถึงยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นได้มากขึ้น	4.13	0.64	มาก
4.3 นักเรียนสามารถนำกระบวนการนี้ไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	4.88	0.35	มากที่สุด



ภาคผนวก ญ

แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
รายวิชาภาษาไทย รหัสวิชา ท 16101	ภาคการเรียนที่ 2 ปี 2565
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง สุภาชิตสอนหญิง	เวลา 8 ชั่วโมง
เรื่อง ความเป็นมาและความสำคัญของวรรณคดี	เวลา 2 ชั่วโมง
ผู้สอน นางสาวกัลยรัตน์ แสงแก้ว	โรงเรียนบ้านแพะ จังหวัดอุดรธานี

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่า และนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ตัวชี้วัด ท 5.1 ป.6/1 แสดงความคิดเห็นจากวรรณคดีหรือวรรณกรรมที่อ่าน

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)

1. นักเรียนบอกและอธิบายความเป็นมาจากรื่อง สุภาชิตสอนหญิงได้
2. นักเรียนบอกและอธิบายประวัติผู้แต่งจากรื่อง สุภาชิตสอนหญิงได้
3. นักเรียนบอกและอธิบายลักษณะคำประพันธ์จากรื่อง สุภาชิตสอนหญิงได้

ด้านทักษะและกระบวนการ (P)

4. นักเรียนเขียนสรุป ความเป็นมา ประวัติผู้แต่ง และลักษณะคำประพันธ์ของเรื่อง สุภาชิตสอนหญิงได้ถูกต้อง

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

5. นักเรียนมีความรับผิดชอบและทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม

3. สาระสำคัญ

สุภาชิตสอนหญิง เป็นวรรณคดีคำสอนแก่สตรี ให้คติเตือนใจ ซึ่งการศึกษาความเป็นมาและความสำคัญของวรรณคดี ประวัติผู้แต่ง และลักษณะคำประพันธ์ของวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้เรียนทุกคนจะต้องศึกษา เพื่อให้ทราบถึงประวัติความเป็นมา ประวัติผู้แต่ง และลักษณะของวรรณคดีก่อนที่ผู้เรียนจะได้ทราบถึงคุณค่าของวรรณคดีนั่นเอง

4. สารการเรียนรู้

การสรุปความเป็นมาและความสำคัญของวรรณคดี ประวัติผู้แต่ง และลักษณะคำประพันธ์ของวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

7. ชิ้นงาน/ภาระงาน

1. แบบบันทึกการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ค้นคว้าหาความเป็นมาและความสำคัญของสุภาชิตสอนหญิง
2. ใบกิจกรรมที่ 1 เรื่อง โต้แย้งความเป็นมาและความสำคัญของสุภาชิตสอนหญิง
3. ใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง สรุปสู่ความเป็นมาและความสำคัญของสุภาชิตสอนหญิง
4. ใบงานที่ 1 เรื่อง ความเป็นมาและความสำคัญของสุภาชิตสอนหญิง

8. กิจกรรมการเรียนรู้ (จัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา)

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นที่ 1 กำหนดประเด็นปัญหา (15 นาที)

1. ครูสนทนาเกี่ยวกับวรรณคดีคำสอนเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยครูนำบทอ่านจากวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิงให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกัน และครูช่วยถามคำถามนำ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนตอบ เช่น

- นักเรียนคิดว่า วรรณคดีเรื่องนี้เขียนขึ้นมาสอนผู้หญิงในช่วงวัยใด และสอนเรื่องอะไรบ้าง
- ใครเป็นผู้แต่งวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง และแต่งขึ้นในสมัยใด

- นักเรียนคิดว่า วรรณคดีเรื่องนี้ผู้แต่งมีจุดประสงค์การแต่งเพื่ออะไร
- สุภาชิตสอนหญิง แต่งด้วยคำประพันธ์ชนิดใด และมีฉันทลักษณ์อย่างไร

2. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน โดยให้สมาชิกแต่ละกลุ่มมีนักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน (เก่ง ปานกลาง และอ่อน) จากนั้นครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแสดงความคิดเห็นและอภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับประเด็นคำถามที่ครูกำหนดให้ทั้ง 4 คำถาม ดังนี้

- 2.1 นักเรียนคิดว่า วรรณคดีเรื่องนี้เขียนขึ้นมาสอนผู้หญิงในช่วงวัยใด และสอนเรื่องอะไรบ้าง
- 2.2 ใครเป็นผู้แต่งวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง และแต่งขึ้นในสมัยใด
- 2.3 นักเรียนคิดว่า วรรณคดีเรื่องนี้ผู้แต่งมีจุดประสงค์การแต่งเพื่ออะไร

2.4 สุภาชิตสอนหญิง แต่งด้วยคำประพันธ์ชนิดใด และมีฉันทลักษณ์อย่างไร

ขั้นที่ 2 เลือกประเด็นปัญหา (5 นาที)

3. นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกคำถามที่ครูกำหนดให้มากที่สุด 2 คำถาม โดยพิจารณาเลือกจากประเด็นคำถามที่แต่ละกลุ่มมีความคิดเห็นที่แตกต่างกันมากที่สุดและห้ามซ้ำกับกลุ่มอื่น เพื่อศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลและคำตอบจากประเด็นคำถามที่ครูกำหนดให้

ขั้นที่ 3 นำไปสู่การโต้แย้ง (15 นาที)

4. นักเรียนแต่ละกลุ่มดำเนินการศึกษาค้นคว้าหาคำตอบจากประเด็นคำถามที่แต่ละกลุ่มเลือกมากที่สุด 2 คำถาม จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ เช่น จากหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุดภาษาเพื่อชีวิต วรรณคดีล้านนา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากห้องสมุด หรือจากแหล่งข้อมูลในอินเทอร์เน็ต เป็นต้น โดยให้นักเรียนศึกษาเป็นรายบุคคล พร้อมทั้งจดบันทึกข้อมูลความรู้และแหล่งอ้างอิงลงในแบบบันทึกการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ค้นคว้าหาความเป็นมาและความสำคัญของสุภาชิตสอนหญิง

ขั้นที่ 4 การโต้แย้ง (25 นาที)

5. นักเรียนแต่ละคนภายในกลุ่มนำข้อมูลคำตอบจากประเด็นคำถามที่ศึกษาค้นคว้าข้อมูลซึ่งบันทึกไว้ในแบบบันทึกการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ค้นคว้าหาความเป็นมาและความสำคัญของสุภาชิตสอนหญิง มาโต้แย้ง แสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันกับสมาชิกทุกคนภายในกลุ่ม เพื่อให้สมาชิกทุกคนภายในกลุ่มได้เข้าใจคำตอบของประเด็นคำถามนั้นๆ จากมุมมองที่หลากหลายในประเด็นที่มีความคิดเห็นที่แตกต่างกัน และให้นักเรียนแต่ละกลุ่มจดบันทึกการโต้แย้งของกลุ่มตนเองลงในใบกิจกรรมที่ 1 เรื่อง โต้แย้งความเป็นมาและความสำคัญของสุภาชิตสอนหญิง

6. นักเรียนส่งใบกิจกรรมที่ 1 เรื่อง โต้แย้งความเป็นมาและความสำคัญของสุภาชิตสอนหญิง

7. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทวนเกี่ยวกับเนื้อหา “ความเป็นมาและความสำคัญของสุภาชิตสอนหญิง”

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นที่ 5 ตรวจสอบและการประเมินผล (30 นาที)

1. ครูทบทวนเนื้อหาเรื่อง ความเป็นมาและความสำคัญของสุภาชิตสอนหญิง จากชั่วโมงที่ผ่านมา

2. ครูแจกใบกิจกรรมที่ 1 เรื่อง โต้แย้งความเป็นมาและความสำคัญของสุภาชิตสอนหญิง คินให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม

3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปข้อมูลคำตอบจากประเด็นคำถามที่แต่ละกลุ่มได้โต้แย้งกัน เป็นแผนผังความคิดลงในใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง สรุปสู่ความเป็นมาและความสำคัญของสุภาชิตสอนหญิง หลังจากนั้นครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอแผนผังความคิดของกลุ่มตนเองให้สมาชิกกลุ่มอื่นๆ ได้รับฟัง และร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากประเด็นคำถามและคำตอบที่แต่ละกลุ่มได้สรุปไว้

4. นักเรียนทำใบงานที่ 1 เรื่อง ความเป็นมาและความสำคัญของสุภาชิตสอนหญิง

ขั้นที่ 6 สรุปและทบทวนโดยใช้เกมการศึกษา : เกมบัญชาพญายม (30 นาที)

นำเข้าสู่เกมการศึกษา

5. ครูอธิบายกิจกรรมเกมการศึกษา “เกมบัญชาพญายม” และกติกาการเล่นให้กับนักเรียน โดยให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 2 ฝ่ายแต่ละฝ่ายต้องมีจำนวนเท่าๆ กัน หลังจากนั้นให้ผู้เล่นมานั่งล้อมกันเป็นวงกลม โดยให้นักเรียนนั่งสลับกันฝ่ายละคน สลับกันไปเรื่อยๆ

จัดกิจกรรมเกมการศึกษา

6. ครูสาธิตวิธีการเล่นเกมบัญชาพญายมก่อนเล่นจริง 1 รอบ หลังจากนั้นครูและนักเรียนจึงร่วมกันเล่นเกมบัญชาพญายม โดยครูจะเป็นผู้ส่งสาส์นให้ผู้เล่นคนใดคนหนึ่งในวงนั้น แล้วให้ส่งต่อผู้อื่นในวงไปเรื่อยๆ การส่งนี้จะต้องส่งไปทางขวามือของแต่ละคน ถ้าได้ยินเสียงกริ่งก็ต้องหยุดส่งทันที ถือว่าเป็น “สัญญาณมรณะ” ใครที่เป็นคนสุดท้ายที่มีสาส์นอยู่ในมือจะต้องเปิดสาส์นออก อ่านคำสั่งต่างๆ และเดินไปที่กระดานเขียนคำตอบที่คำสั่งในสาส์นสั่งให้ทำ จากนั้นครูจึงเริ่มส่งสาส์นชุดใหม่เล่นแบบนี้ไปเรื่อยๆ จนครบตามคำสั่งที่ครูกำหนดให้

ประเมินผลจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

7. ครูและนักเรียนร่วมกันตรวจคำตอบที่แต่ละกลุ่มเขียนบนกระดาน และให้คะแนน หลังจากนั้นครูจึงประกาศผลการแข่งขันให้นักเรียนทราบ และมอบรางวัลให้กับนักเรียนกลุ่มที่ชนะการแข่งขัน

สรุปผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

8. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปประเด็นหรือข้อคิดที่ได้จากการเล่นเกมบัญชาพญายม หลังจากนั้นจึงร่วมกันทบทวนความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหา “ความเป็นมาและความสำคัญของสุภาชิตสอนหญิง” อีกครั้งหนึ่ง เพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจมากยิ่งขึ้น

9. สื่อการสอนและแหล่งเรียนรู้

1. หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุดภาษาเพื่อชีวิต วรรณคดีลำนำชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. สื่ออินเทอร์เน็ต
3. ห้องสมุดโรงเรียนบ้านแพะ
4. สื่อประกอบเกมการศึกษา เกมบัญชาพญายม

10. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (K) 1. นักเรียนบอกและอธิบายความเป็นมาจากเรื่อง สุภาชิตสอนหญิงได้ 2. นักเรียนบอกและอธิบายประวัติผู้แต่งจากเรื่อง สุภาชิตสอนหญิงได้ 3. นักเรียนบอกและอธิบายลักษณะคำประพันธ์จากเรื่อง สุภาชิตสอนหญิงได้	แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง	แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง ร้อยละ 70 ขึ้นไป ผ่านเกณฑ์

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านทักษะและกระบวนการ (P) 4. นักเรียนเขียนสรุปความเป็นมา ประวัติผู้แต่ง และลักษณะคำประพันธ์ของเรื่อง สุภาชิตสอนหญิงได้ถูกต้อง	ตรวจใบงานที่ 1 เรื่อง ความเป็นมาและ ความสำคัญของ สุภาชิตสอนหญิง	เกณฑ์การตรวจให้คะแนน ใบงานที่ 1 เรื่อง ความเป็นมาและ ความสำคัญของ สุภาชิตสอนหญิง	ผ่านเกณฑ์ตั้งแต่ระดับคุณภาพพอใช้ขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) 5. นักเรียนมีความรับผิดชอบและทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม	สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ผ่านเกณฑ์ตั้งแต่ระดับคุณภาพพอใช้ขึ้นไป

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. ผลการจัดการเรียนรู้

- 1.1 ด้านความรู้ จำนวนนักเรียนทั้งหมด..... คน
- นักเรียนที่ผ่าน จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ
 - นักเรียนที่ไม่ผ่าน จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ
- 1.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ จำนวนนักเรียนทั้งหมด..... คน
- นักเรียนได้ระดับดี จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ
 - นักเรียนได้ระดับพอใช้ จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ
 - นักเรียนได้ระดับปรับปรุง จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ
- 1.3 ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ จำนวนนักเรียนทั้งหมด..... คน
- นักเรียนได้ระดับดี จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ
 - นักเรียนได้ระดับพอใช้ จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ
 - นักเรียนได้ระดับปรับปรุง จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ

2. ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

3. แนวทางแก้ไขปัญหา

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางสาวกัลยรัตน์ แสงแก้ว)

ตำแหน่ง ครู คศ.1

ใบกิจกรรมที่ 1

เรื่อง โต้แย้งความเป็นมาและความสำคัญของสุขภาพจิตสอนหญิง

คำชี้แจง : ให้นักเรียนจดบันทึกข้อมูลคำตอบจากการโต้แย้งกันของสมาชิกภายในกลุ่มและตอบคำถามต่อไปนี้

บันทึกข้อมูลการโต้แย้งภายในกลุ่ม

ประเด็นคำถามที่โต้แย้ง

ข้อมูลคำตอบที่ได้จากการโต้แย้ง



จากการโต้แย้ง สามารถสรุปได้ดังนี้

สิ่งที่เหมือน

สิ่งที่ต่าง

บันทึกข้อมูลการโต้แย้งภายในกลุ่ม

ประเด็นคำถามที่โต้แย้ง

ข้อมูลคำตอบที่ได้จากการโต้แย้ง



จากการโต้แย้ง สามารถสรุปได้ดังนี้



สิ่งที่เหมือน

สิ่งที่ต่าง

รายชื่อสมาชิกกลุ่มที่ _____

- 1. _____ เลขที่ _____
- 2. _____ เลขที่ _____
- 3. _____ เลขที่ _____
- 4. _____ เลขที่ _____

ใบกิจกรรมที่ 2

เรื่อง สรุปลู่ความเป็นมาและความสำคัญของสาขาวิชาตสอนหญิง

คำชี้แจง : ให้นักเรียนสรุปข้อมูลคำตอบที่เป็นข้อสรุปของแต่ละกลุ่ม ซึ่งได้จากการโต้แย้งในใบกิจกรรมที่ 1 ในรูปแบบของแผนผังความคิดให้สวยงาม

กลุ่มที่ _____

<p>รายชื่อสมาชิกกลุ่มที่ _____</p>	
1. _____	เลขที่ _____
2. _____	เลขที่ _____
3. _____	เลขที่ _____
4. _____	เลขที่ _____

ชื่อ-สกุล _____ เลขที่ _____ ชั้น _____



ใบงานที่ 1

คะแนน

เรื่อง ความเป็นมาและความสำคัญของสุภาชิตสอนหญิง

คำชี้แจง : ให้นักเรียนอ่านคำถามที่ครูกำหนดให้ต่อไปนี้ แล้วตอบคำถามโดยเติมคำในช่องว่างให้ถูกต้อง (10 คะแนน)

- 1 สุภาชิตสอนหญิง เป็นบทประพันธ์ของใคร _____

- 2 สุภาชิตสอนหญิง เป็นวรรณคดีประเภทใด _____
- 3 สุภาชิตสอนหญิง แต่งขึ้นในสมัยใด _____
- 4 สุภาชิตสอนหญิง ผู้แต่งมีวัตถุประสงค์ในการแต่งเพื่ออะไร _____

- 5 สุภาชิตสอนหญิง แต่งด้วยคำประพันธ์ประเภทใด _____
- 6 ให้นักเรียนเขียนรูปแบบฉันทลักษณ์ของคำประพันธ์ในวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง จำนวน 1 บท

- 7 ให้นักเรียนแบ่งวรรคการอ่านตามรูปแบบคำประพันธ์ในวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง ที่กำหนดให้ต่อไปนี้

<p>ผู้ใดเกิดเป็นสตรีอันมีศักดิ์ สงวนงามตามระบอบให้ชอบกล เป็นสาวแซ่แร่รวยสวยสะอาด มั่นแตกร้าวรานร่อยถอยราคา</p>	<p>บำรุงรักษาไว้ให้เป็นผล จึงจะพ้นภัยพาลการนินทา ก็หมายมาดเหมือนมณีอันมีค่า จะพลอยพาหอมหายจากกายนาง</p>
--	---
- 8 ให้นักเรียนโยงเส้นสัมพันธ์ระหว่างวรรคและระหว่างบทจากวรรคตี่เรื่อง สุภาชิตสอนหญิง ที่กำหนดให้ต่อไปนี้

<p>ผู้ใดเกิดเป็นสตรีอันมีศักดิ์ สงวนงามตามระบอบให้ชอบกล เป็นสาวแซ่แร่รวยสวยสะอาด มั่นแตกร้าวรานร่อยถอยราคา</p>	<p>บำรุงรักษาไว้ให้เป็นผล จึงจะพ้นภัยพาลการนินทา ก็หมายมาดเหมือนมณีอันมีค่า จะพลอยพาหอมหายจากกายนาง</p>
--	---
- 9 จากวรรคตี่เรื่อง สุภาชิตสอนหญิง นักเรียนคิดว่าผู้แต่งมีจุดประสงค์เพื่อการสั่งสอนในยุคสมัยใด เพราะเหตุใด

- 10 นักเรียนคิดว่า สุภาชิตสอนหญิง เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตอย่างไรบ้าง _____



เกมปัญญาพญาวม : สรุปลักษณะเรื่อง ความเป็นมาและความสำคัญของสุภาษิตสอนหญิง

สื่อ

1. กระดาษคำสั่ง 10 ชุด (สำเนา) โดยจะมีคำถามหรือข้อความต่างๆ แผ่นละ 1 คำสั่ง ดังนี้
 - 1.1 สุภาษิตสอนหญิง เป็นบทประพันธ์ของใคร
 - 1.2 สุภาษิตสอนหญิง เป็นวรรณคดีประเภทใด
 - 1.3 สุภาษิตสอนหญิง แต่งขึ้นในสมัยใด
 - 1.4 สุภาษิตสอนหญิง ผู้แต่งมีวัตถุประสงค์ในการแต่งเพื่ออะไร
 - 1.5 สุภาษิตสอนหญิง แต่งด้วยคำประพันธ์ประเภทใด
 - 1.6 ให้นักเรียนเขียนรูปแบบฉันทลักษณ์ของคำประพันธ์ในวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง ลงในกระดาษ จำนวน 1 บท
 - 1.7 จงอ่านคำประพันธ์ที่ครูกำหนดให้ พร้อมทั้งปรบมือให้ตรงกับการแบ่งวรรคการอ่าน

“ ผู้ใดเกิดเป็นสตรีอันมีศักดิ์ บำรุงร่างกายไว้ให้เป็นผล
สงวนงามตามระบอบให้ชอบกล จึงจะพ้นภัยพาลการนิทา ”
 - 1.8 ให้นักเรียนโยงเส้นสัมพันธ์ระหว่างวรรคจากคำประพันธ์ที่ครูกำหนดให้

“ เป็นสาวแซ่แร้วสวยสะอาด ก็หมายมาดเหมือนมณีอันมีค่า
แม้แตกร้าวรานร่อยถอยราคา จะพลอยพาหอมหายจากกายนาง ”
 - 1.9 จากวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิง นักเรียนคิดว่าผู้แต่งมีจุดประสงค์เพื่อการสั่งสอนในยุคสมัยใด เพราะเหตุใด
 - 1.10 นักเรียนคิดว่า สุภาษิตสอนหญิง เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตอย่างไรบ้าง

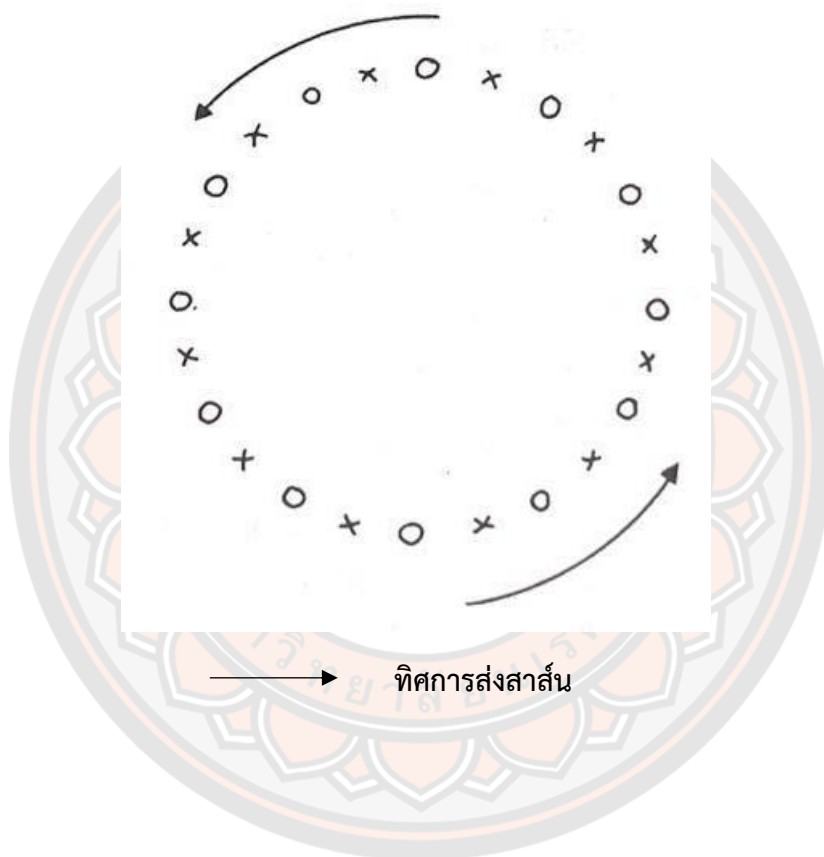
กติกา

1. แต่ละกลุ่มจะได้คะแนนที่ตั้งไว้ กลุ่มละ 20 คะแนน
2. กลุ่มใดที่ได้รับสำเนามรณะจะถูกหักคะแนนไปที่ละ 1 คะแนน แต่ถ้าหากตอบคำถามได้ จะได้รับคะแนนเพิ่มมา 2 คะแนน หากตอบผิดจะไม่ได้รับคะแนน
3. กลุ่มใดได้รับคะแนนสูงสุดจะเป็นฝ่ายชนะ

วิธีการดำเนินกิจกรรม

1. แบ่งสมาชิกออกเป็น 2 ฝ่าย/กลุ่ม
2. ให้ผู้เล่นมานั่งล้อมกันเป็นวงกลม โดยให้ผู้เล่นนั่งสลับกันฝ่ายละคน สลับกันไปเรื่อยๆ
3. ส่งสำเนาให้ผู้เล่นคนใดคนหนึ่งในวงนั้น แล้วให้ส่งต่อผู้อื่นในวงไปรอบๆ การส่งนี้จะต้องส่งไปทางขวามือของแต่ละคน

4. ถ้าได้ยินเสียงกริ่งก็ต้องหยุดส่งทันที ถือว่าเป็น “สัญญาณมรณะ” นักเรียนที่เป็นคนสุดท้ายที่มีสาส์นอยู่ในมือจะต้องเปิดสาส์นออก อ่านคำสั่งต่างๆ
5. ผู้เล่นเดินไปที่กระดานเขียนคำตอบที่คำสั่งในสาส์นสั่งให้ทำ จากนั้นครูจึงเริ่มส่งสาส์นชุดใหม่ เล่นแบบนี้ไปเรื่อยๆ จนครบตามคำสั่งที่ครูกำหนดให้
6. ร่วมกันตรวจคำตอบที่แต่ละกลุ่มเขียนบนกระดาน และให้คะแนน กลุ่มใดได้รับคะแนนสูงสุดจะเป็นฝ่ายชนะ



เกณฑ์การตรวจให้คะแนน

ใบงานที่ 1 เรื่อง ความเป็นมาและความสำคัญของสุภาชิตสอนหญิง

รายการประเมิน	ระดับคะแนน	
	1	0
ความถูกต้องของเนื้อหาทั้งหมด 10 ข้อ (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)	เนื้อหาถูกต้องตรงตามประเด็น ความเป็นมาและความสำคัญของสุภาชิตสอนหญิง ครบถ้วนและสมบูรณ์ทุกประเด็น	เนื้อหาไม่ถูกต้องตรงตามประเด็น ความเป็นมาและความสำคัญของสุภาชิตสอนหญิง ในบางประเด็น

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
8 - 10	ดี
5 - 7	พอใช้
0 - 4	ปรับปรุง

ตั้งแต่ระดับคุณภาพพอใช้ขึ้นไปผ่านเกณฑ์

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
กลุ่มที่.....ชั้น.....

สมาชิกของกลุ่ม

1.....เลขที่..... 2.....เลขที่.....
3.....เลขที่..... 4.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตกระบวนการกลุ่มของผู้เรียนในระหว่างเรียนและการปฏิบัติกิจกรรม แล้ว
ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องคะแนนที่ตรงกับพฤติกรรม

ลำดับที่	รายการประเมิน	คุณภาพการปฏิบัติ		
		3	2	1
1	ให้ความร่วมมือกับสมาชิกภายในกลุ่ม			
2	มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย			
3	ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน			
4	ร่วมกันแสดงความคิดเห็นภายในกลุ่ม			
5	สามารถรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม			
รวม				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวกัลยรัตน์ แสงแก้ว)

...../...../.....

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
12 - 15	ดี
8 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

ตั้งแต่ระดับคุณภาพพอใช้ขึ้นไปผ่านเกณฑ์

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	3	2	1
1. การให้ความร่วมมือ	ให้ความร่วมมือในการเรียนอย่างเต็มความสามารถตลอดเวลา	ให้ความร่วมมือแต่ไม่ต่อเนื่องตลอดเวลา	ไม่ให้ความร่วมมือในการเรียน
2. ความรับผิดชอบ	รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายส่งงานทันเวลาทุกครั้ง	รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายส่งงานไม่ตรงเวลาแก้ไขงานเสร็จหลังชั่วโมงเรียน	ขาดความรับผิดชอบทำงานไม่เสร็จและส่งงานไม่ทันเวลาแก้ไขงานของตนเองไม่ได้
3. การช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม	ให้ความช่วยเหลือเพื่อนทั้งในและนอกกลุ่มที่ขอความช่วยเหลือ	ให้ความช่วยเหลือเพื่อนเฉพาะกลุ่มตนเองหรือคนที่ชอบใจเท่านั้น	ไม่ให้ความช่วยเหลือเพื่อน ทำงานลำพังคนเดียว
4. การแสดงความคิดเห็น	กล้าแสดงความคิดเห็น มีเหตุผล และมีมารยาทในการนำเสนอความคิดเห็น	กล้าแสดงความคิดเห็น แต่บางครั้งขาดเหตุผล	ไม่เสนอความคิดเห็นของตนเอง
5. การรับฟังความคิดเห็น	รับฟังและยอมรับความคิดเห็นของคนส่วนใหญ่ให้ความร่วมมือและปฏิบัติตามเสียงส่วนใหญ่	รับฟังและยอมรับความคิดเห็นของคนส่วนใหญ่แต่บางครั้งที่ไม่พอใจก็แสดงออกโดยการไม่ปฏิบัติตาม	ไม่ยอมรับความคิดเห็นของเพื่อน ไม่พอใจเมื่อความคิดเห็นของตนไม่เป็นที่ยอมรับ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
รายวิชาภาษาไทย รหัสวิชา ท 16101	ภาคการเรียนรู้ที่ 2 ปี 2565
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง สุภาชิตสอนหญิง	เวลา 8 ชั่วโมง
เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านวรรณศิลป์	เวลา 2 ชั่วโมง
ผู้สอน นางสาวกัลยรัตน์ แสงแก้ว	โรงเรียนบ้านแพะ จังหวัดอุดรธานี

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่า และนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ตัวชี้วัด ท 5.1 ป.6/3 อธิบายคุณค่าของวรรณคดี และวรรณกรรมที่อ่านและนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)

1. นักเรียนบอกและอธิบายเกี่ยวกับคุณค่าด้านวรรณศิลป์จากวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิงได้

ด้านทักษะและกระบวนการ (P)

2. นักเรียนวิเคราะห์และเขียนสรุปคุณค่าด้านวรรณศิลป์จากวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิงได้

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

3. นักเรียนมีความรับผิดชอบและทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม

3. สาระสำคัญ

สุภาชิตสอนหญิง เป็นวรรณกรรมคำสอนสำหรับสตรี ประเภทกลอนสุภาพของสุนทรภู่ ซึ่งมีคุณค่าทางด้านวรรณศิลป์มากมาย โดยท่านสุนทรภู่จักเลือกสรรคำมาเรียงร้อยให้เกิดความงาม ความไพเราะ มีความหมายลึกซึ้งกินใจ ทำให้ผู้อ่านได้รับความเพลิดเพลิน ได้รับความรู้ ข้อคิด และคติธรรมที่เป็นประโยชน์ ดังนั้นผู้เรียนควรอ่านอย่างพินิจ พิจารณา พิจารณาคุณค่าด้านวรรณศิลป์ เพื่อให้เกิดความรู้และซาบซึ้งในความงามของภาษา

4. สารการเรียนรู้

การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ของวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

7. ชิ้นงาน/ภาระงาน

1. แบบบันทึกการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ค้นคว้าหาคคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของสุภาชิตสอนหญิง
2. ใบกิจกรรมที่ 3 เรื่อง ไต่แย้งคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของสุภาชิตสอนหญิง
3. ใบกิจกรรมที่ 4 เรื่อง สรุปสู่คุณค่าด้านวรรณศิลป์ของสุภาชิตสอนหญิง
4. ใบงานที่ 2 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของสุภาชิตสอนหญิง

8. กิจกรรมการเรียนรู้ (จัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา)

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นที่ 1 กำหนดประเด็นปัญหา (10 นาที)

1. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนเนื้อหาเดิมเกี่ยวกับความเป็นมาและความสำคัญของวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง หลังจากนั้นครูยกตัวอย่างคำประพันธ์จากวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง คือ

ผู้ใดเกิดเป็นสตรีอันมีศักดิ์	บำรุงร่างกายไว้ให้เป็นผล
สงวนงามตามระบอบให้ชอบกล	จึงจะพ้นภัยพาลการนินทา
เป็นสาวแต่แร้ววยสวยสะอาด	ก็หมายมาดเหมือนมณีอันมีค่า
แม้แตกร้าวรานร่อยถอยราคา	จะพลอยพาหอมหายจากกายนาง

โดยครูช่วยถามคำถามนำ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนตอบ เช่น

- จากตัวอย่างปรากฏคุณค่าด้านวรรณศิลป์ประเภทการใช้ภาพพจน์อะไรบ้าง
- จากตัวอย่างปรากฏคุณค่าด้านวรรณศิลป์ประเภทการเล่นเสียงชนิดใดบ้าง

2. ครูทบทวนบทเรียนเรื่องการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ของวรรณคดีให้กับนักเรียน

3. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน โดยให้สมาชิกแต่ละกลุ่มมีนักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน (เก่ง ปานกลาง และอ่อน) จากนั้นครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแสดงความคิดเห็นและอภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับประเด็นคำถามที่ครูกำหนดให้ทั้ง 4 คำถาม ดังนี้

3.1 คุณค่าด้านวรรณศิลป์หมายถึงอะไร แบ่งออกเป็นกี่ประเภท อะไรบ้าง

3.2 จากวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิงปรากฏคุณค่าด้านวรรณศิลป์ประเภทการใช้ภาพพจน์อะไรบ้าง จงยกตัวอย่างประกอบ

3.3 จากวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิงปรากฏคุณค่าด้านวรรณศิลป์ประเภทการเล่นเสียงชนิดใดบ้าง จงยกตัวอย่างประกอบ

3.4 จากวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิงปรากฏคุณค่าด้านวรรณศิลป์ประเภทการเล่นคำชนิดใดบ้าง จงยกตัวอย่างประกอบ

ขั้นที่ 2 เลือกประเด็นปัญหา (5 นาที)

4. นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกคำถามที่ครูกำหนดให้มากที่สุดและห้ามซ้ำกับกลุ่มอื่น เพื่อศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลและคำตอบจากประเด็นคำถามที่ครูกำหนดให้

ขั้นที่ 3 นำไปสู่การโต้แย้ง (20 นาที)

5. นักเรียนแต่ละกลุ่มดำเนินการศึกษาค้นคว้าหาคำตอบจากประเด็นคำถามที่แต่ละกลุ่มเลือกมากที่สุด 2 คำถาม จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ เช่น จากหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุดภาษาเพื่อชีวิต วรรณคดีลำนํ้า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากห้องสมุด หรือจากแหล่งข้อมูลในอินเทอร์เน็ต เป็นต้น โดยให้นักเรียนศึกษาเป็นรายบุคคล พร้อมทั้งจดบันทึกข้อมูลความรู้และแหล่งอ้างอิงลงในแบบบันทึกการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ค้นคว้าหาคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของสุภาชิตสอนหญิง

ขั้นที่ 4 การโต้แย้ง (25 นาที)

6. นักเรียนแต่ละคนภายในกลุ่มนำข้อมูลคำตอบจากประเด็นคำถามที่ศึกษาค้นคว้าข้อมูลซึ่งบันทึกไว้ในแบบบันทึกการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ค้นคว้าหาคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของสุภาชิตสอนหญิง มาโต้แย้ง แสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันกับสมาชิกทุกคนภายในกลุ่ม เพื่อให้สมาชิกทุกคนภายในกลุ่มได้เข้าใจคำตอบของประเด็นคำถามนั้นๆ จากมุมมองที่หลากหลายในประเด็นที่มีความคิดเห็นที่ต่างกันอย่างหนึ่ง และให้นักเรียนแต่ละกลุ่มจดบันทึกการโต้แย้งของกลุ่มตนเอง ลงในใบกิจกรรมที่ 3 เรื่อง โต้แย้งคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของสุภาชิตสอนหญิง

7. นักเรียนส่งใบกิจกรรมที่ 3 เรื่อง โต้แย้งคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของสุภาวดีสอนหญิง

8. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปทบทวนเกี่ยวกับเนื้อหา “คุณค่าด้านวรรณศิลป์ของสุภาวดีสอนหญิง”

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นที่ 5 ตรวจสอบและการประเมินผล (30 นาที)

1. ครูทบทวนเนื้อหาเรื่อง คุณค่าด้านวรรณศิลป์ของสุภาวดีสอนหญิง จากชั่วโมงที่ผ่านมา

2. ครูแจกใบกิจกรรมที่ 3 เรื่อง โต้แย้งคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของสุภาวดีสอนหญิง คินให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม

3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปข้อมูลคำตอบจากประเด็นคำถามที่แต่ละกลุ่มได้โต้แย้งกัน เป็นแผนผังความคิดลงในใบกิจกรรมที่ 4 เรื่อง สรุปสู่คุณค่าด้านวรรณศิลป์ของสุภาวดีสอนหญิง หลังจากนั้นครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอแผนผังความคิดของกลุ่มตนเองให้สมาชิกกลุ่มอื่นๆ ได้รับฟัง และร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากประเด็นคำถามและคำตอบที่แต่ละกลุ่มได้สรุปไว้

4. นักเรียนทำใบงานที่ 2 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของสุภาวดีสอนหญิง

ขั้นที่ 6 สรุปและทบทวนโดยใช้เกมการศึกษา : เกมสังเกตให้ดี หาที่ให้หนูอยู่ (30 นาที)

นำเข้าสู่เกมการศึกษา

5. ครูอธิบายกิจกรรมเกมการศึกษา “เกมสังเกตให้ดี หาที่ให้หนูอยู่” และกติกาการเล่นให้นักเรียน โดยให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 2 ฝ่ายแต่ละฝ่ายต้องมีจำนวนเท่าๆ

จัดกิจกรรมเกมการศึกษา

6. ครูสาธิตวิธีการเล่นเกมสังเกตให้ดี หาที่ให้หนูอยู่ ก่อนเล่นจริง 1 รอบ หลังจากนั้นครูและนักเรียนจึงร่วมกันเล่นเกมสังเกตให้ดี หาที่ให้หนูอยู่ โดยครูเตรียมแผนภูมิซึ่งวาดเป็นบ้าน 3 หลัง คือ 1) บ้านภาพพจน์ 2) บ้านการเล่นเสียง และ 3) บ้านการเล่นคำ หลังจากนั้นครูจึงแจกบัตรคำที่เป็นคำประพันธ์จากเนื้อหาวรรณคดีเรื่อง สุภาวดีสอนหญิง ให้กลุ่มละ 3 วรรค (ซึ่งอยู่ในสถานะไร้ที่อยู่) แล้วให้แต่ละกลุ่มช่วยกันพิจารณาคำประพันธ์ที่ได้ภายในเวลา 1 นาที และส่งตัวแทนกลุ่มนำคำประพันธ์ที่ตนเองได้ออกไปวางไว้ตามประเภทของบ้านแต่ละหลังให้ถูกต้อง โดยครูจะจับเวลา 10 วินาทีในแต่ละรอบ โดยจะแข่งขันทั้งหมด 3 รอบ

ประเมินผลจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

7. ครูและนักเรียนร่วมกันตรวจคำตอบที่แต่ละกลุ่มวางไว้ในแต่ละรอบการแข่งขันและให้คะแนน หลังจากนั้นครูจึงประกาศผลการแข่งขันให้นักเรียนทราบ และมอบรางวัลให้กับนักเรียนกลุ่มที่ชนะการแข่งขัน

สรุปผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

8. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปประเด็นหรือข้อคิดที่ได้จากการเล่นเกมสังเกตให้ดี หากที่ให้หนูอยู่ หลังจากนั้นจึงร่วมกันทบทวนความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหา “การพินิจคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของสุภาชิตสอนหญิง” อีกครั้งหนึ่ง เพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจมากยิ่งขึ้น

9. สื่อการสอนและแหล่งเรียนรู้

1. หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุดภาษาเพื่อชีวิต วรรณคดีลำนำชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. Powerpoint ตัวอย่างคำประพันธ์จากวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง
3. สื่ออินเทอร์เน็ต
4. ห้องสมุดโรงเรียนบ้านแพะ
5. สื่อประกอบเกมการศึกษา เกมสังเกตให้ดี หากที่ให้หนูอยู่

10. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (K) 1. นักเรียนบอกและอธิบายเกี่ยวกับคุณค่าด้านวรรณศิลป์จากวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิงได้ (K)	แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องสุภาชิตสอนหญิง	แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องสุภาชิตสอนหญิง	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องสุภาชิตสอนหญิง ร้อยละ 70 ขึ้นไป ผ่านเกณฑ์
ด้านทักษะและกระบวนการ (P) 2. นักเรียนวิเคราะห์และเขียนสรุปคุณค่าด้านวรรณศิลป์จากวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิงได้ (P)	ตรวจใบงานที่ 2 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของสุภาชิตสอนหญิง	เกณฑ์การตรวจให้คะแนน ใบงานที่ 2 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของสุภาชิตสอนหญิง	ผ่านเกณฑ์ตั้งแต่ระดับคุณภาพพอใช้ขึ้นไป

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมิน
<p>ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)</p> <p>3. นักเรียนมีความรับผิดชอบและทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม (A)</p>	<p>สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม</p>	<p>แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม</p>	<p>ผ่านเกณฑ์ตั้งแต่ระดับคุณภาพพอใช้ขึ้นไป</p>



บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. ผลการจัดการเรียนรู้

1.1 ด้านความรู้ จำนวนนักเรียนทั้งหมด..... คน

- นักเรียนที่ผ่าน จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ
- นักเรียนที่ไม่ผ่าน จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ

1.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ จำนวนนักเรียนทั้งหมด..... คน

- นักเรียนได้ระดับดี จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ
- นักเรียนได้ระดับพอใช้ จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ
- นักเรียนได้ระดับปรับปรุง จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ

1.3 ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ จำนวนนักเรียนทั้งหมด..... คน

- นักเรียนได้ระดับดี จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ
- นักเรียนได้ระดับพอใช้ จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ
- นักเรียนได้ระดับปรับปรุง จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ

2. ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

3. แนวทางแก้ไขปัญหา

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางสาวกัลยรัตน์ แสงแก้ว)

ตำแหน่ง ครู คศ.1

แบบบันทึกการเรียนรู้ที่ 2

เรื่อง ค้นคว้าหาคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของสุภาษิตสอนหญิง

ชื่อ-สกุล _____ เลขที่ _____ ชั้น _____

คำชี้แจง : ให้นักเรียนจดบันทึกข้อมูลคำตอบที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูล จากประเด็นคำถามที่ครูกำหนดให้ พร้อมทั้งระบุแหล่งที่มาของข้อมูลให้ครบถ้วน

ประเด็นคำถามที่ศึกษาค้นคว้า

.....

ข้อมูล/คำตอบที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แหล่งอ้างอิง/แหล่งที่มาของข้อมูล

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ประเด็นคำถามที่ศึกษาค้นคว้า

.....

ข้อมูล/คำตอบที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แหล่งอ้างอิง/แหล่งที่มาของข้อมูล

.....

.....



ใบกิจกรรมที่ 4

เรื่อง สรุปลักษณะคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของสุภาชิตสอนหญิง

คำชี้แจง : ให้นักเรียนสรุปข้อมูลคำตอบที่เป็นข้อสรุปของแต่ละกลุ่ม ซึ่งได้จากการโต้แย้งในใบกิจกรรมที่ 3 ในรูปแบบของแผนผังความคิดให้สวยงาม

กลุ่มที่ _____

รายชื่อสมาชิกกลุ่มที่ _____	
1. _____	เลขที่ _____
2. _____	เลขที่ _____
3. _____	เลขที่ _____
4. _____	เลขที่ _____

ชื่อ-สกุล _____ เลขที่ _____ ชั้น _____



ใบงานที่ 2

คะแนน

เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของสุภาวดีตอนหญิง

คำชี้แจง : ให้นักเรียนอ่านคำถามที่ครูกำหนดให้ต่อไปนี้ แล้วตอบคำถามโดยเติมคำในช่องว่างให้ถูกต้อง (10 คะแนน)

1 คุณค่าด้านวรรณศิลป์ หมายถึง _____

2 คุณค่าด้านวรรณศิลป์ แบ่งออกเป็นกี่ประเภท อะไรบ้าง _____

3 เป็นสาวแซ่แร้วสวยสะอาด ก็หมายความว่าเหมือนนมอันมีค่า
 แม้นแต่กร้าวรานร่อยถอยราคา จะพลอยพาหอมหายจากกายนาง
 จากบทประพันธ์ข้างต้น ปรากฏวรรณศิลป์ด้านการใช้ภาพพจน์ใด เพราะเหตุใด จงยกตัวอย่างประกอบ

4 ถ้าเราตีมีจิตคิดอุปถัมภ์ กุศลล้ำเลิศเท่าภูเขาหลวง
 จะปรากฏยศยั้งสิ่งทั้งปวง กว่าจะล่วงลุถึงซึ่งพินาน
 จากบทประพันธ์ข้างต้น ปรากฏวรรณศิลป์ด้านการใช้ภาพพจน์ใด เพราะเหตุใด จงยกตัวอย่างประกอบ

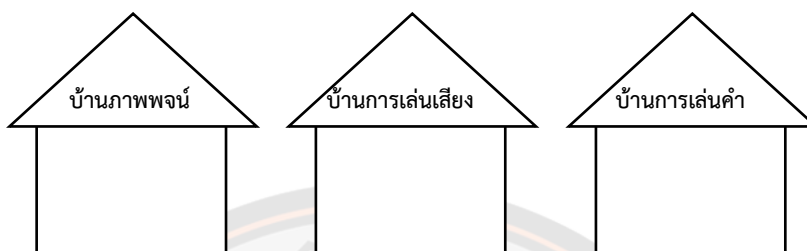
5 จงยกตัวอย่างคำประพันธ์จากวรรณคดีเรื่อง สุภาวดีตอนหญิง ที่ปรากฏคุณค่าวรรณศิลป์ด้านการเล่นเสียงพยัญชนะมา 1 วรรค พร้อมอธิบายเหตุผลประกอบ

6 จงรักนวลสงวนงามห้ามใจไว้ อย่าหลงไหลจำคำที่พริ้งสอน
 คิดถึงหน้าบิดาและมารดร อย่ารีบร้อนเร็ววันก็มักไม่ดี
 จากบทประพันธ์ข้างต้น ปรากฏวรรณศิลป์ด้านการเล่นเสียงประเภทใด เพราะเหตุใด จงยกตัวอย่างประกอบ

เกมสังเกตให้ดี หน้าที่ให้หนุอยู่ : สรุปลและทบทวนเรื่อง การพินิจคุณค่าด้านวรรณศิลป์
ของสุภาชิตสอนหญิง

ข้อ

1. แผนภูมิบ้าน 3 หลัง ดังนี้ บ้านภาพพจน์ 2) บ้านการเล่นเสียง และ 3) บ้านการเล่นคำ



2. บัตรคำ 9 อัน ซึ่งในบัตรคำแต่ละอันจะมีเนื้อหาคำประพันธ์จากเนื้อหาวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง บัตรละ 1-3 บรรทัด ดังนี้
 - 2.1 “ก็หมายมาดเหมือนมณีอันมีค่า”
 - 2.2 “แม่นแต่กร้าวรานร่อยถอยราคา”
 - 2.3 “กุศลล้ำเลิศเท่าภูเขาลวง”
 - 2.4 “อย่าหลงไหลจำคำที่พรั่งสอน”
 - 2.5 “อย่ารีบร้อนเร็วนักมักไม่ดี”
 - 2.6 “ถ้าเราดีมีจิตคิดอุปถัมภ์”
 - 2.7 “อย่าชิงสุกก่อนห่ามไม่งามดี , อย่าคิดเลยคู่แข่งคงหาได้ , อย่าเกียจคร้านการสตรีจรรยา”
 - 2.8 “อย่าทิ้งทอดทิ้งไปไม่เป็นผล”
 - 2.9 “เป็นสาวแซ่แร้วสวยสะอาด”

กติกา

1. จับเวลาในการพิจารณาคำประพันธ์ที่ได้ รอบละ 1 นาที
2. จับเวลาในการวางบัตรคำรอบละ 10 วินาที โดยจะแข่งขันทั้งหมด 3 รอบ
3. กลุ่มใดที่วางคำบัตรคำได้ตรงกับประเภทของบ้าน จะได้รับคะแนนบัตรคำละ 5 คะแนน หากกลุ่มใดวางผิดจะไม่ได้รับคะแนน
4. กลุ่มใดได้รับคะแนนสูงสุดจะเป็นฝ่ายชนะ

วิธีการดำเนินกิจกรรม

1. แบ่งสมาชิกออกเป็น 2 ฝ่าย/กลุ่ม

2. เตรียมแผนภูมิซึ่งวาดเป็นบ้าน 3 หลัง คือ 1) บ้านภาพพจน์ 2) บ้านการเล่นเสียง และ 3) บ้านการเล่นคำ
3. แจกบัตรคำที่เป็นคำประพันธ์จากเนื้อหาวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง ให้กลุ่มละ 3 วรรค (ซึ่งอยู่ในสถานะไร้อยู่) แล้วให้แต่ละกลุ่มช่วยกันพิจารณาคำประพันธ์ที่ได้ ภายในเวลา 1 นาที
4. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนเพื่อนำคำประพันธ์ที่ตนเองได้ออกไปวางไว้ตามประเภทของบ้านแต่ละหลังให้ถูกต้อง โดยจะจับเวลา 10 วินาทีในแต่ละรอบ โดยจะแข่งขันทั้งหมด 3 รอบ
5. ร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องและให้คะแนนในแต่ละรอบ กลุ่มใดได้รับคะแนนสูงสุดจะเป็นฝ่ายชนะ



เกณฑ์การตรวจให้คะแนน

ใบงานที่ 2 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของสุภาชิตสอนหญิง

รายการประเมิน	ระดับคะแนน	
	1	0
ความถูกต้องของเนื้อหาทั้งหมด 10 ข้อ (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)	เนื้อหาถูกต้องตรงตามประเด็นการพินิจคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของสุภาชิตสอนหญิงครบถ้วนและสมบูรณ์ทุกประเด็น	เนื้อหาไม่ถูกต้องตรงตามประเด็นการพินิจคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของสุภาชิตสอนหญิงในบางประเด็น

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
8 - 10	ดี
5 - 7	พอใช้
0 - 4	ปรับปรุง

ตั้งแต่ระดับคุณภาพพอใช้ขึ้นไปผ่านเกณฑ์

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

กลุ่มที่.....ชั้น.....

สมาชิกของกลุ่ม

1.....เลขที่..... 2.....เลขที่.....

3.....เลขที่..... 4.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตกระบวนการกลุ่มของผู้เรียนในระหว่างเรียนและการปฏิบัติกิจกรรม แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องคะแนนที่ตรงกับพฤติกรรม

ลำดับที่	รายการประเมิน	คุณภาพการปฏิบัติ		
		3	2	1
1	ให้ความร่วมมือกับสมาชิกภายในกลุ่ม			
2	มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย			
3	ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน			
4	ร่วมกันแสดงความคิดเห็นภายในกลุ่ม			
5	สามารถรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม			
รวม				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวกัลยรัตน์ แสงแก้ว)

...../...../.....

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
12 - 15	ดี
8 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

ตั้งแต่ระดับคุณภาพพอใช้ขึ้นไปผ่านเกณฑ์

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	3	2	1
1. การให้ความร่วมมือ	ให้ความร่วมมือในการเรียนอย่างเต็มความสามารถตลอดเวลา	ให้ความร่วมมือแต่ไม่ต่อเนื่องตลอดเวลา	ไม่ให้ความร่วมมือในการเรียน
2. ความรับผิดชอบ	รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายดี ส่งงานทันเวลาทุกครั้ง	รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายส่งงานไม่ตรงเวลาแก้ไขงานเสร็จหลังชั่วโมงเรียน	ขาดความรับผิดชอบต่อทำงานไม่เสร็จและส่งงานไม่ทันเวลาแก้ไขงานของตนเองไม่ได้
3. การช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม	ให้ความช่วยเหลือเพื่อนทั้งในและนอกกลุ่มที่ขอความช่วยเหลือ	ให้ความช่วยเหลือเพื่อนเฉพาะกลุ่มตนเองหรือคนที่ชอบใจเท่านั้น	ไม่ให้ความช่วยเหลือเพื่อน ทำงานลำพังคนเดียว
4. การแสดงความคิดเห็น	กล้าแสดงความคิดเห็น มีเหตุผลและมีมารยาทในการนำเสนอความคิดเห็น	กล้าแสดงความคิดเห็น แต่บางครั้งขาดเหตุผล	ไม่เสนอความคิดเห็นของตนเอง
5. การรับฟังความคิดเห็น	รับฟังและยอมรับความคิดเห็นของคนส่วนใหญ่ให้ความร่วมมือและปฏิบัติตามเสียงส่วนใหญ่	รับฟังและยอมรับความคิดเห็นของคนส่วนใหญ่แต่บางครั้งที่ไม่พอใจก็แสดงออกโดยการไม่ปฏิบัติตาม	ไม่ยอมรับความคิดเห็นของเพื่อน ไม่พอใจเมื่อความคิดเห็นของตนไม่เป็นที่ยอมรับ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
รายวิชาภาษาไทย รหัสวิชา ท 16101	ภาคการเรียนที่ 2 ปี 2565
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง สุภาษิตสอนหญิง	เวลา 8 ชั่วโมง
เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านเนื้อหาสาระ	เวลา 2 ชั่วโมง
ผู้สอน นางสาวกัลยรัตน์ แสงแก้ว	โรงเรียนบ้านแพะ จังหวัดอุดรดิตถ์

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่า และนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ตัวชี้วัด ท 5.1 ป.6/3 อธิบายคุณค่าของวรรณคดี และวรรณกรรมที่อ่านและนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)

1. นักเรียนบอกและอธิบายเกี่ยวกับคุณค่าด้านเนื้อหาสาระจากวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิงได้

ด้านทักษะและกระบวนการ (P)

2. นักเรียนวิเคราะห์และเขียนสรุปคุณค่าด้านเนื้อหาสาระจากวรรณคดีเรื่อง สุภาษิตสอนหญิงได้

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

3. นักเรียนมีความรับผิดชอบและทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม

3. สาระสำคัญ

สุภาษิตสอนหญิง เป็นวรรณคดีที่มีข้อคิดเตือนใจและหลักในการประพฤติตนแก่สตรีในเรื่องต่างๆ ตามมารยาทและประเพณีไทยในยุคสมัยนั้นๆ ซึ่งยังใช้ได้จนถึงปัจจุบัน ดังนั้นผู้เรียนควรอ่านอย่างพินิจ พิจารณา วิเคราะห์ พินิจคุณค่าด้านเนื้อหาสาระ เพื่อให้เกิดความรู้และเข้าใจถึงแก่นแท้ของคำสอนและการประพฤติตนแก่สตรีในเรื่องต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง

4. สารการเรียนรู้

การวิเคราะห์คุณค่าด้านเนื้อหาสาระของวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

7. ชิ้นงาน/ภาระงาน

1. แบบบันทึกการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ค้นคว้าหาคุณค่าด้านเนื้อหาสาระของสุภาชิตสอนหญิง
2. ใบกิจกรรมที่ 5 เรื่อง โต้แย้งคุณค่าด้านเนื้อหาสาระของสุภาชิตสอนหญิง
3. ใบกิจกรรมที่ 6 เรื่อง สรุปสู่คุณค่าด้านเนื้อหาสาระของสุภาชิตสอนหญิง
4. ใบงานที่ 3 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านเนื้อหาสาระของสุภาชิตสอนหญิง

8. กิจกรรมการเรียนรู้ (จัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา)

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นที่ 1 กำหนดประเด็นปัญหา (10 นาที)

1. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนเนื้อหาเดิมเกี่ยวกับคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง หลังจากนั้นครูถามคำถามนำ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนตอบ เช่น

- นักเรียนคิดว่าวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง มีเนื้อหาสาระที่ให้ความรู้ในเรื่องใดบ้าง

2. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน โดยให้สมาชิกแต่ละกลุ่มมีนักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน (เก่ง ปานกลาง และอ่อน) จากนั้นครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแสดงความคิดเห็นและอภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับประเด็นคำถามที่ครูกำหนดให้ทั้ง 4 คำถาม ดังนี้

2.1 คุณค่าด้านเนื้อหาสาระคืออะไร และมีหลักการพิจารณาคุณค่าด้านเนื้อหาอย่างไร

2.2 จากวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิงปรากฏคุณค่าด้านเนื้อหาสาระเรื่อง คุณค่าของสตรี การรู้จักรักนวลสงวนตัว และการแต่งกาย ใช่หรือไม่ เพราะเหตุใด จงยกตัวอย่างประกอบ

2.3 จากวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิงปรากฏคุณค่าด้านเนื้อหาสาระเรื่อง กิริยามารยาทต่างๆ การคบเพื่อน และการพูดจา ใช่หรือไม่ เพราะเหตุใด จงยกตัวอย่างประกอบ

2.4 จากวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิงปรากฏคุณค่าด้านเนื้อหาสาระเรื่อง การรู้จักเก็บออม และความกตัญญูรู้คุณบิดามารดา ใช่หรือไม่ เพราะเหตุใด จงยกตัวอย่างประกอบ

ขั้นที่ 2 เลือกประเด็นปัญหา (5 นาที)

3. นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกคำถามที่ครูกำหนดให้มากที่สุด 2 คำถาม โดยพิจารณาเลือกจากประเด็นคำถามที่แต่ละกลุ่มมีความคิดเห็นที่แตกต่างกันมากที่สุดและห้ามซ้ำกับกลุ่มอื่น เพื่อศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลและคำตอบจากประเด็นคำถามที่ครูกำหนดให้

ขั้นที่ 3 นำไปสู่การโต้แย้ง (20 นาที)

4. นักเรียนแต่ละกลุ่มดำเนินการศึกษาค้นคว้าหาคำตอบจากประเด็นคำถามที่แต่ละกลุ่มเลือกมากที่สุด 2 คำถาม จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ เช่น จากหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต วรรณคดีลำนำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากห้องสมุด หรือจากแหล่งข้อมูลในอินเทอร์เน็ต เป็นต้น โดยให้นักเรียนศึกษาเป็นรายบุคคล พร้อมทั้งจดบันทึกข้อมูลความรู้และแหล่งอ้างอิงลงในแบบบันทึกการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ค้นคว้าหาคุณค่าด้านเนื้อหาสาระของสุภาชิตสอนหญิง

ขั้นที่ 4 การโต้แย้ง (25 นาที)

5. นักเรียนแต่ละคนภายในกลุ่มนำข้อมูลคำตอบจากประเด็นคำถามที่ศึกษาค้นคว้าข้อมูลซึ่งบันทึกไว้ในแบบบันทึกการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ค้นคว้าหาคุณค่าด้านเนื้อหาสาระของสุภาชิตสอนหญิง มาโต้แย้ง แสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันกับสมาชิกทุกคนภายในกลุ่ม เพื่อให้สมาชิกทุกคนภายในกลุ่มได้เข้าใจคำตอบของประเด็นคำถามนั้นๆ จากมุมมองที่หลากหลายในประเด็นที่มีความคิดเห็นที่ต่างกักัน และให้นักเรียนแต่ละกลุ่มจดบันทึกการโต้แย้งของกลุ่มตนเอง ลงในใบกิจกรรมที่ 5 เรื่อง โต้แย้งคุณค่าด้านเนื้อหาสาระของสุภาชิตสอนหญิง

6. นักเรียนส่งใบกิจกรรมที่ 5 เรื่อง โต้แย้งคุณค่าด้านเนื้อหาสาระของสุภาชิตสอนหญิง

7. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทวนเกี่ยวกับเนื้อหา “คุณค่าด้านเนื้อหาสาระของสุภาชิตสอนหญิง”

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นที่ 5 ตรวจสอบและการประเมินผล (30 นาที)

1. ครูทบทวนเนื้อหาเรื่อง คุณค่าด้านเนื้อหาสาระของสุภาชิตสอนหญิง จากชั่วโมงที่ผ่านมา

2. ครูแจกใบกิจกรรมที่ 5 เรื่อง โต้แย้งคุณค่าด้านเนื้อหาสาระของสุภาชิตสอนหญิง คืนให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม

3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปข้อมูลคำตอบจากประเด็นคำถามที่แต่ละกลุ่มได้โต้แย้งกัน เป็นแผนผังความคิดลงในใบกิจกรรมที่ 6 เรื่อง สรุปสู่คุณค่าด้านเนื้อหาสาระของสุภาชิตสอนหญิง หลังจากนั้นครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอแผนผังความคิดของกลุ่มตนเองให้สมาชิกกลุ่มอื่นๆ ได้รับฟัง และร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากประเด็นคำถามและคำตอบที่แต่ละกลุ่มได้สรุปไว้

4. นักเรียนทำใบงานที่ 3 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านเนื้อหาสาระของสุภาชิตสอนหญิง
ขั้นที่ 6 สรุปและทบทวนโดยใช้เกมการศึกษา : เกมอธิบายขยายความ (30 นาที)
นำเข้าสู่เกมการศึกษา

5. ครูอธิบายกิจกรรมเกมการศึกษา “อธิบายขยายความ” และกติกาการเล่นให้กับนักเรียน โดยให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 2 ฝ่ายแต่ละฝ่ายต้องมีจำนวนเท่าๆกัน

จัดกิจกรรมเกมการศึกษา

6. ครูสาธิตวิธีการเล่นเกมอธิบายขยายความก่อนเล่นจริง 1 รอบ หลังจากนั้นครูและนักเรียนจึงร่วมกันเล่นเกมอธิบายขยายความ โดยเริ่มเล่นโดยการจับฉลากว่าฝ่ายใดจะได้เริ่มเล่นก่อน หากฝ่ายไหนที่ได้เล่นก่อนจะต้องส่งตัวแทนกลุ่มออกมา 2 คน ทำหน้าที่เป็นผู้ทายและผู้อธิบายอย่างละคน หลังจากนั้นครูจะให้ข้อความมา 5 ข้อความ ซึ่งเป็นคำประพันธ์จากวรรณคดีเรื่องสุภาชิตสอนหญิง ข้อความละ 1 บท ให้ผู้อธิบายได้อ่านและทำความเข้าใจ แปลความหมายของคำประพันธ์นั้น หลังจากนั้นผู้อธิบายต้องขยายความ โดยพูดอธิบาย ยกตัวอย่างเหตุการณ์ หรือขยายความด้วยวิธีการต่างๆ เพื่อให้ผู้ทายทายให้ถูกต้อง และจะต้องไม่พูดข้อความในกระดาษที่ครูให้เด็ดขาด ให้ผู้ทายได้ทายข้อความนั้นว่าเป็นเนื้อหาสาระด้านใด ถ้าผู้อธิบายสามารถอธิบายขยายความได้ชัดเจน และผู้ทายทายได้ถูกต้องจะได้รับคะแนน 5 คะแนน โดยจะใช้เวลาในการอธิบายขยายความและทายข้อความละ 1 นาที กลุ่มใดใช้เวลาน้อยและได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

ประเมินผลจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

7. ครูและนักเรียนร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องของคำตอบที่แต่ละกลุ่มตอบและให้คะแนน หลังจากนั้นครูจึงประกาศผลการแข่งขันให้นักเรียนทราบ และมอบรางวัลให้กับนักเรียนกลุ่มที่ชนะการแข่งขัน

สรุปผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

8. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปประเด็นหรือข้อคิดที่ได้จากการเล่นเกมอธิบายขยายความ หลังจากนั้นจึงร่วมกันทบทวนความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหา “การพินิจคุณค่าด้านเนื้อหาสาระของสุภาชิตสอนหญิง” อีกครั้งหนึ่ง เพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจมากยิ่งขึ้น

9. สื่อการสอนและแหล่งเรียนรู้

1. หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุดภาษาเพื่อชีวิต วรรณคดีลำนำชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. สื่ออินเทอร์เน็ต
3. ห้องสมุดโรงเรียนบ้านแพะ
4. สื่อประกอบเกมการศึกษา เกมอธิบายขยายความ

10. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (K) 1. นักเรียนบอกและอธิบายเกี่ยวกับคุณค่าด้านเนื้อหาสาระจากวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิงได้	แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องสุภาชิตสอนหญิง	แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องสุภาชิตสอนหญิง	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องสุภาชิตสอนหญิง ร้อยละ 70 ขึ้นไป ผ่านเกณฑ์
ด้านทักษะและกระบวนการ (P) 2. นักเรียนวิเคราะห์และเขียนสรุปคุณค่าด้านเนื้อหาสาระจากวรรณคดีเรื่องสุภาชิตสอนหญิงได้	ตรวจใบงานที่ 3 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านเนื้อหาสาระของสุภาชิตสอนหญิง	เกณฑ์การตรวจให้คะแนน ใบงานที่ 3 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านเนื้อหาสาระของสุภาชิตสอนหญิง	ผ่านเกณฑ์ตั้งแต่ระดับคุณภาพพอใช้ขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) 3. นักเรียนมีความรับผิดชอบและทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม	สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ผ่านเกณฑ์ตั้งแต่ระดับคุณภาพพอใช้ขึ้นไป

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. ผลการจัดการเรียนรู้

1.1 ด้านความรู้ จำนวนนักเรียนทั้งหมด..... คน

- นักเรียนที่ผ่าน จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ
- นักเรียนที่ไม่ผ่าน จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ

1.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ จำนวนนักเรียนทั้งหมด..... คน

- นักเรียนได้ระดับดี จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ
- นักเรียนได้ระดับพอใช้ จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ
- นักเรียนได้ระดับปรับปรุง จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ

1.3 ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ จำนวนนักเรียนทั้งหมด..... คน

- นักเรียนได้ระดับดี จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ
- นักเรียนได้ระดับพอใช้ จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ
- นักเรียนได้ระดับปรับปรุง จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ

2. ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

3. แนวทางแก้ไขปัญหา

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางสาวกัลยรัตน์ แสงแก้ว)

ตำแหน่ง ครู คศ.1

บันทึกข้อมูลการโต้แย้งภายในกลุ่ม

ประเด็นคำถามที่โต้แย้ง

ข้อมูลคำตอบที่ได้จากการโต้แย้ง



จากการโต้แย้ง สามารถสรุปได้ดังนี้



สิ่งที่เหมือน

สิ่งที่ต่าง

รายชื่อสมาชิกกลุ่มที่ _____

- 1. _____ เลขที่ _____
- 2. _____ เลขที่ _____
- 3. _____ เลขที่ _____
- 4. _____ เลขที่ _____

ใบกิจกรรมที่ 6


เรื่อง สรุปสู่คุณค่าด้านเนื้อหาของสุภาชิตสอนหญิง

คำชี้แจง : ให้นักเรียนสรุปข้อมูลคำตอบที่เป็นข้อสรุปของแต่ละกลุ่ม ซึ่งได้จากการโต้แย้งในใบกิจกรรมที่ 5 ในรูปแบบของแผนผังความคิดให้สวยงาม

กลุ่มที่ _____

<p>รายชื่อสมาชิกกลุ่มที่ _____</p>	
1. _____	เลขที่ _____
2. _____	เลขที่ _____
3. _____	เลขที่ _____
4. _____	เลขที่ _____

ชื่อ-สกุล _____ เลขที่ _____ ชั้น _____



ใบงานที่ 3

คะแนน

เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านเนื้อหาสาระของสุภาชิตสอนหญิง

คำชี้แจง : ให้นักเรียนอ่านคำถามที่ครูกำหนดให้ต่อไปนี้ แล้วตอบคำถามโดยเติมคำในช่องว่างให้ถูกต้อง (10 คะแนน)

1 คุณค่าด้านเนื้อหา หมายถึง _____

2 หลักการพิจารณาคุณค่าด้านเนื้อหา พิจารณาได้อย่างไรบ้าง จงอธิบาย _____

3 เป็นสาวแซ่แร้วสวยสะอาด ก็หมายความว่าเหมือนมณีอันมีค่า
 แม้นแต่กร้าวรานร่อยถอยราคา จะพลอยพาหอมหายจากกายนาง

จากบทประพันธ์ข้างต้น สะท้อนคุณค่าด้านเนื้อหาสาระเรื่องใด จงอธิบาย

4 ผู้ใดเกิดเป็นสตรีอันมีศักดิ์ บำรุงรักษาไว้ให้เป็นผล
 สวงงามตามระบอบให้ชอบกล จึงจะพ้นภัยพาลการนินทา

จากบทประพันธ์ข้างต้น สะท้อนคุณค่าด้านเนื้อหาสาระเรื่อง คุณค่าของสตรีใช่หรือไม่ เพราะเหตุใด จงอธิบาย

5 จงยกตัวอย่างคำประพันธ์จากวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง ที่สะท้อนคุณค่าด้านเนื้อหาสาระ เรื่อง การรู้จักเก็บออม มา 1 บท พร้อมอธิบาย

6 จงรکنวลสงวนงามห้ามใจไว้ อย่าหลงไหลจำคำที่พรั่สอน
 คิดถึงหน้าบิดาและมารดร อย่ารีบร้อนเร็วนักมักไม่ดี

จากบทประพันธ์ข้างต้น สะท้อนคุณค่าด้านเนื้อหาสาระเรื่องใด จงอธิบาย

ชื่อ-สกุล _____ เลขที่ _____ ชั้น _____

**ใบงานที่ 3**

คะแนน

เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านเนื้อหาสาระของสุภาชิตสอนหญิง

คำชี้แจง : ให้นักเรียนอ่านคำถามที่ครูกำหนดให้ต่อไปนี้ แล้วตอบคำถามโดยเติมคำในช่องว่างให้ถูกต้อง (10 คะแนน)

- 7** จะพูดจาปราศรัยกับใครนั้น อย่าตะคองตะคอกให้เคืองหู
ไม่ควรพูดอ้ออิงขึ้นมึงกู คนจะหลู่ถ่มถุยไม่ขามใจ

จากบทประพันธ์ข้างต้น สะท้อนคุณค่าด้านเนื้อหาสาระเรื่องการพูดจาใช้หรือไม่ เพราะเหตุใด จงอธิบาย

- 8** จงยกตัวอย่างคำประพันธ์จากวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง ที่สะท้อนคุณค่าด้านเนื้อหาสาระ เรื่อง กิริยามารยาทต่างๆ มา 1 บท พร้อมอธิบาย

- 9** ด้วยชนกชนนินั้นมีคุณ ได้การรู้อยู่รักษามาจนใหญ่
อุ้มอุทรป้อนข้าวเป็นเท่าไร หมายถึงได้พึ่งพาธิดาดวง
ถ้าเราดีมีจิตคิดอุปถัมภ์ กุศลล้ำเลิศเท่าภูเขาหลวง
จะปรากฏยศยั้งสิ่งทั้งปวง กว่าจะล่วงลุถึงซึ่งพิมาน

จากบทประพันธ์ข้างต้น สะท้อนคุณค่าด้านเนื้อหาสาระเรื่องใด จงอธิบาย

- 10** แม้จะเรียนวิชาทางค้าขาย อย่าปากร้ายพูดจาอหังมาสัย
จึงซื้อง่ายขายคิมมีกำไร ด้วยเขาไม่เคืองจิตระอิดระอา

จากบทประพันธ์ข้างต้น สะท้อนคุณค่าด้านเนื้อหาสาระเรื่องใด จงอธิบาย

เกมอธิบายขยายความ : สรุปและทบทวนเรื่อง การพินิจคุณค่าด้านเนื้อหาสาระ
ของสุภาชิตสอนหญิง

ข้อ

1. ฉลาก
2. ข้อความสำหรับทายทั้งหมด 10 ข้อความ โดยจะมีข้อความให้ผู้เล่นได้อธิบายขยายความแผ่นละ 1 ข้อความ ดังนี้

2.1 **ประเภท** : เนื้อหาสาระด้านคุณค่าของสตรี

คำที่ต้องอธิบายขยายความ : เป็นสาวแซ่แร้วสวยสะอาด ก็หมายมาดเหมือนมณีอันมีค่า
แมนแต่กร้าวรานร่อยถอยราคา จะพลอยพาหอมหายจากกายนาง

2.2 **ประเภท** : เนื้อหาสาระด้านการรู้จักรักษานวลสงวนตัว

คำที่ต้องอธิบายขยายความ : ผู้ใดเกิดเป็นสตรีอันมีศักดิ์ บำรุงรักษากายไว้ให้เป็นผล
สงวนงามตามระบอบให้ชอบกล จึงจะพ้นภัยพาลการนินทา

2.3 **ประเภท** : เนื้อหาสาระด้านการรู้จักรักษานวลสงวนตัว

คำที่ต้องอธิบายขยายความ : จงรักษานวลสงวนงามห้ามใจไว้ อย่าหลงไหลจำคำที่พราสอน
คิดถึงหน้าบิดาและมารดร อย่ารีบร้อนเร็วนักมักไม่ดี

2.4 **ประเภท** : เนื้อหาสาระด้านการพูดจา

คำที่ต้องอธิบายขยายความ : จะพูดจาปราศรัยกับใครนั้น อย่าตะคั่นตะคอกให้เคืองหู
ไม่ควรพูดอ้ออิงขึ้นมึงกู คนจะหลู่ลวงลามไม่ขามใจ

2.5 **ประเภท** : เนื้อหาสาระด้านความกตัญญูรู้คุณบิดามารดา

คำที่ต้องอธิบายขยายความ : ด้วยชนกชนนีนั้นมิคุณ ได้การุญเลี้ยงรักษามาจนใหญ่
อุ้มอุทรป้อนข้าวเป็นเท่าไร หมายจะได้พึ่งพาธิดาดวง

2.6 **ประเภท** : เนื้อหาสาระด้านการพูดจา

คำที่ต้องอธิบายขยายความ : แม้จะเรียนวิชาทางค้าขาย อย่าปากร้ายพูดจาอหัมม้าย
จึงซื่อง่ายขายดีมีกำไร ด้วยเขาไม่เคืองจิตระอิดระอา

2.7 **ประเภท** : เนื้อหาสาระด้านการรู้จักเก็บออม

คำที่ต้องอธิบายขยายความ : มีสิ่งพึงประจบให้ครบบาท อย่าให้ขาดสิ่งของต้องประสงค์
จงมักน้อยกินน้อยค่อยบรรจง อย่าจ่ายลงให้มากจะยากนาน

2.8 **ประเภท** : เนื้อหาสาระด้านการคบเพื่อน

คำที่ต้องอธิบายขยายความ : ถ้าแมนทำสิ่งใดให้ตลอด อย่าทิ้งทอดทิ้งไปไม่เป็นผลเขม้นขะมัก
รักงานการของตน อย่าชุกชนคบเพื่อนไพล่เชือนแซ

2.9 ประเภท : เนื้อหาสาระด้านการคบเพื่อน

คำที่ต้องอธิบายขยายความ : เมื่อเหนื่อยอ่อนนอนหลับอยู่กับบ้าน อย่าเที่ยวพาล่านพูดผลอประจ้อประแจ ะไรฉาวกราวกรียวอย่างเหลียวแล ฟังให้แน่นเนื้อความค่อยถามกัน

2.10 ประเภท : เนื้อหาสาระด้านการแต่งกาย

คำที่ต้องอธิบายขยายความ : จะนุ่งห่มดูพอสมศักดิ์สงวน ให้สมควรรับพัศตร์ตามศักดิ์ศรี จะผัดหน้าทาแป้งแต่งอินทรีย์ คุณวิถีนี้ออย่าเหลือเกิน

กติกา

1. จับเวลาในการอธิบายขยายความและทายข้อคำถามละ 1 นาที
2. กลุ่มใดที่ทายถูก จะได้รับคะแนนข้อความละ 5 คะแนน หากกลุ่มใดทายผิดจะไม่ได้รับคะแนน
3. กลุ่มใดที่ใช้เวลาทายน้อยที่สุดและได้รับคะแนนสูงสุดจะเป็นฝ่ายชนะ

วิธีการดำเนินกิจกรรม

1. แบ่งสมาชิกออกเป็น 2 ฝ่าย/กลุ่ม
2. จับฉลากว่าฝ่ายใดจะได้เริ่มเล่นก่อน หากฝ่ายไหนที่ได้เล่นก่อนจะต้องส่งตัวแทนกลุ่มออกมา 2 คน ทำหน้าที่เป็นผู้ทายและผู้อธิบายอย่างละคน
3. ครูจะให้ข้อความมา 5 ข้อความ ซึ่งเป็นคำประพันธ์จากวรรณคดีเรื่องสุภาวดีสอนหญิง ข้อความละ 1 บท
4. ให้ผู้อธิบายได้อ่าน ทำความเข้าใจ และแปลความหมายของคำประพันธ์นั้น หลังจากนั้นผู้อธิบายต้องขยายความ โดยวิธีการพูดอธิบาย ยกตัวอย่างเหตุการณ์ หรือขยายความด้วยวิธีการต่างๆ เพื่อให้ผู้ทายทายให้ถูกต้อง และจะต้องไม่พูดข้อความในกระดาษที่ครูให้เด็ดขาด
5. ผู้ทายจะต้องทายข้อความนั้นว่าเป็นเนื้อหาสาระด้านใด ซึ่งจะใช้เวลาในการอธิบายขยายความและทายข้อคำถามละ 1 นาที
6. ร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องและให้คะแนนในแต่ละรอบ กลุ่มใดที่ใช้เวลาทายน้อยที่สุดและได้รับคะแนนสูงสุดจะเป็นฝ่ายชนะ

เกณฑ์การตรวจให้คะแนน
ใบงานที่ 3 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านเนื้อหาสาระของสุภาชิตสอนหญิง

รายการประเมิน	ระดับคะแนน	
	1	0
ความถูกต้องของเนื้อหาทั้งหมด 10 ข้อ (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)	เนื้อหาถูกต้องตรงตามประเด็นการพินิจคุณค่าด้านเนื้อหาสาระของสุภาชิตสอนหญิงครบถ้วนและสมบูรณ์ทุกประเด็น	เนื้อหาไม่ถูกต้องตรงตามประเด็นการพินิจคุณค่าด้านเนื้อหาสาระของสุภาชิตสอนหญิง ในบางประเด็น

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
8 - 10	ดี
5 - 7	พอใช้
0 - 4	ปรับปรุง

ตั้งแต่ระดับคุณภาพพอใช้ขึ้นไปผ่านเกณฑ์

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
กลุ่มที่.....ชั้น.....

สมาชิกของกลุ่ม

1.....เลขที่..... 2.....เลขที่.....

3.....เลขที่..... 4.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตกระบวนการกลุ่มของผู้เรียนในระหว่างเรียนและการปฏิบัติกิจกรรม แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องคะแนนที่ตรงกับพฤติกรรม

ลำดับที่	รายการประเมิน	คุณภาพการปฏิบัติ		
		3	2	1
1	ให้ความร่วมมือกับสมาชิกภายในกลุ่ม			
2	มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย			
3	ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน			
4	ร่วมกันแสดงความคิดเห็นภายในกลุ่ม			
5	สามารถรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม			
รวม				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวกัลยรัตน์ แสงแก้ว)

...../...../.....

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
12 - 15	ดี
8 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

ตั้งแต่ระดับคุณภาพพอใช้ขึ้นไปผ่านเกณฑ์

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	3	2	1
1. การให้ความร่วมมือ	ให้ความร่วมมือในการเรียนอย่างเต็มความสามารถตลอดเวลา	ให้ความร่วมมือแต่ไม่ต่อเนื่องตลอดเวลา	ไม่ให้ความร่วมมือในการเรียน
2. ความรับผิดชอบ	รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายดี ส่งงานทันเวลาทุกครั้ง	รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายส่งงานไม่ตรงเวลาแก้ไขงานเสร็จหลังชั่วโมงเรียน	ขาดความรับผิดชอบทำงานไม่เสร็จและส่งงานไม่ทันเวลาแก้ไขงานของตนเองไม่ได้
3. การช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม	ให้ความช่วยเหลือเพื่อนทั้งในและนอกกลุ่มที่ขอความช่วยเหลือ	ให้ความช่วยเหลือเพื่อนเฉพาะกลุ่มตนเองหรือคนที่ชอบใจเท่านั้น	ไม่ให้ความช่วยเหลือเพื่อน ทำงานลำพังคนเดียว
4. การแสดงความคิดเห็น	กล้าแสดงความคิดเห็นมีเหตุผลและมีมารยาทในการนำเสนอความคิดเห็น	กล้าแสดงความคิดเห็นแต่บางครั้งขาดเหตุผล	ไม่เสนอความคิดเห็นของตนเอง
5. การรับฟังความคิดเห็น	รับฟังและยอมรับความคิดเห็นของคนส่วนใหญ่ให้ความร่วมมือและปฏิบัติตามเสียงส่วนใหญ่	รับฟังและยอมรับความคิดเห็นของคนส่วนใหญ่แต่บางครั้งที่ไม่พอใจก็แสดงออกโดยการไม่ปฏิบัติตาม	ไม่ยอมรับความคิดเห็นของเพื่อนไม่พอใจเมื่อความคิดเห็นของตนไม่เป็นที่ยอมรับ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
รายวิชาภาษาไทย รหัสวิชา ท 16101	ภาคการเรียนที่ 2 ปี 2565
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง สุภาชิตสอนหญิง	เวลา 8 ชั่วโมง
เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านสังคมและการนำไปประยุกต์ใช้	เวลา 2 ชั่วโมง
ผู้สอน นางสาวกัลยรัตน์ แสงแก้ว	โรงเรียนบ้านแพะ จังหวัดอุดรธานี

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่า และนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ตัวชี้วัด ท 5.1 ป.6/3 อธิบายคุณค่าของวรรณคดี และวรรณกรรมที่อ่านและนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)

1. นักเรียนบอกและอธิบายเกี่ยวกับคุณค่าด้านสังคมจากวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิงได้

ด้านทักษะและกระบวนการ (P)

2. นักเรียนวิเคราะห์และเขียนสรุปคุณค่าจากวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิงและนำไปประยุกต์ใช้ได้

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

3. นักเรียนมีความรับผิดชอบและทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม (A)

3. สาระสำคัญ

สุภาชิตสอนหญิง เป็นแนวทางในการประพฤติปฏิบัติตนทั้งทาง กาย วาจา ใจที่เหมาะสม รวมถึงมีข้อคิดเตือนใจและหลักในการประพฤติตนแก่สตรีในเรื่องต่างๆ ตามมารยาทและประเพณีไทย ในยุคสมัยนั้นๆ ดังนั้นผู้เรียนควรอ่านอย่างพินิจ พิเคราะห์ พิจารณาคุณค่าด้านสังคม เพื่อให้เกิดความรู้และสามารถนำข้อคิดมาปรับใช้ในการดำเนินชีวิตให้เหมาะสมตามประเพณีและวัฒนธรรมของสุภาชิตสังคมไทย

4. สารการเรียนรู้

การวิเคราะห์คุณค่าด้านสังคมของวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง และการนำไปประยุกต์ใช้

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

7. ชิ้นงาน/ภาระงาน

1. แบบบันทึกการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ค้นคว้าหาคคุณค่าด้านสังคมของสุภาชิตสอนหญิงและการนำไปประยุกต์ใช้
2. ใบกิจกรรมที่ 7 เรื่อง โตแย้งคุณค่าด้านสังคมของสุภาชิตสอนหญิงและการนำไปประยุกต์ใช้
3. ใบกิจกรรมที่ 8 เรื่อง สรุปลู่คุณค่าด้านสังคมของสุภาชิตสอนหญิงและการนำไปประยุกต์ใช้
4. ใบงานที่ 4 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านสังคมของสุภาชิตสอนหญิงและการนำไปประยุกต์ใช้

8. กิจกรรมการเรียนรู้ (จัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา)

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นที่ 1 กำหนดประเด็นปัญหา (10 นาที)

1. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนเนื้อหาเดิมเกี่ยวกับคุณค่าด้านเนื้อหาสาระของวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง หลังจากนั้นครูถามคำถามนำ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนตอบ เช่น
 - คำสอนใดในเรื่องสุภาชิตสอนหญิงที่นักเรียนชอบมากที่สุด เพราะเหตุใด

- คำสอนใดในเรื่องสุภาชิตสอนหญิงที่สามารถนำมาใช้สอนหญิงไทยในยุคปัจจุบันได้หรือไม่ เพราะเหตุใด

2. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน โดยให้สมาชิกแต่ละกลุ่มมีนักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน (เก่ง ปานกลาง และอ่อน) จากนั้นครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแสดงความคิดเห็นและอภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับประเด็นคำถามที่ครูกำหนดให้ทั้ง 4 คำถาม ดังนี้

2.1 คุณค่าด้านสังคมคืออะไร และมีหลักการพิจารณาคุณค่าด้านสังคมอย่างไร

2.2 จากวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิงสะท้อนคุณค่าด้านสังคมเรื่องใดบ้าง จงอธิบายและยกตัวอย่างประกอบ

2.3 จากวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง นักเรียนสามารถนำข้อคิดที่ได้ไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้อย่างไรบ้าง จงอธิบายและยกตัวอย่างประกอบ

2.4 คำสอนใดในเรื่องสุภาชิตสอนหญิง สามารถนำมาใช้สอนหญิงไทยในยุคปัจจุบันได้หรือไม่ เพราะเหตุใด

ขั้นที่ 2 เลือกประเด็นปัญหา (5 นาที)

3. นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกคำถามที่ครูกำหนดให้มากที่สุดและห้ามซ้ำกับกลุ่มอื่น เพื่อทำการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลและคำตอบจากประเด็นคำถามที่ครูกำหนดให้

ขั้นที่ 3 นำไปสู่การโต้แย้ง (20 นาที)

4. นักเรียนแต่ละกลุ่มดำเนินการศึกษาค้นคว้าหาคำตอบจากประเด็นคำถามที่แต่ละกลุ่มเลือกมากที่สุด 2 คำถาม จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ เช่น จากหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุดภาษาเพื่อชีวิต วรรณคดีลำนาง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากห้องสมุด หรือจากแหล่งข้อมูลใน อินเทอร์เน็ต เป็นต้น โดยให้นักเรียนศึกษาเป็นรายบุคคล พร้อมทั้งจดบันทึกข้อมูลความรู้และแหล่งอ้างอิงลงในแบบบันทึกการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ค้นคว้าหาคุณค่าด้านสังคมของสุภาชิตสอนหญิงและการนำไปประยุกต์ใช้

ขั้นที่ 4 การโต้แย้ง (25 นาที)

5. นักเรียนแต่ละคนภายในกลุ่มนำข้อมูลคำตอบจากประเด็นคำถามที่ศึกษาค้นคว้าข้อมูลซึ่งบันทึกไว้ในแบบบันทึกการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ค้นคว้าหาคุณค่าด้านสังคมของสุภาชิตสอนหญิงและการนำไปประยุกต์ใช้มาโต้แย้ง แสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันกับสมาชิกทุกคนภายในกลุ่ม เพื่อให้สมาชิกทุกคนภายในกลุ่มได้เข้าใจคำตอบของประเด็นคำถามนั้นๆ จากมุมมองที่หลากหลายในประเด็นที่มีความคิดเห็นที่แตกต่างกัน และให้นักเรียนแต่ละกลุ่มจดบันทึกการโต้แย้งของกลุ่มตนเอง ลงในใบกิจกรรมที่ 7 เรื่อง โต้แย้งคุณค่าด้านสังคมของสุภาชิตสอนหญิงและการนำไปประยุกต์ใช้

6. นักเรียนส่งใบกิจกรรมที่ 7 เรื่อง โต้แย้งคุณค่าด้านสังคมของสุภาชิตสอนหญิงและการนำไปประยุกต์ใช้

7. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบททวนเกี่ยวกับเนื้อหา “คุณค่าด้านสังคมของสุภาชิตสอนหญิงและการนำไปประยุกต์ใช้”

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นที่ 5 ตรวจสอบและการ ประเมินผล (30 นาที)

1. ครูทบทวนเนื้อหาเรื่อง คุณค่าด้านสังคมของสุภาชิตสอนหญิงและการนำไปประยุกต์ใช้ จากชั่วโมงที่ผ่านมา

2. ครูแจกใบกิจกรรมที่ 7 เรื่อง โต้แย้งคุณค่าด้านสังคมของสุภาชิตสอนหญิงและการนำไปประยุกต์ใช้ คืนให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม

3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปข้อมูลคำตอบจากประเด็นคำถามที่แต่ละกลุ่มได้โต้แย้งกัน เป็นแผนผังความคิดลงในใบกิจกรรมที่ 8 เรื่อง สรุปสู่คุณค่าด้านสังคมของสุภาชิตสอนหญิงและการนำไปประยุกต์ใช้ หลังจากนั้นครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอแผนผังความคิดของกลุ่มตนเองให้สมาชิกกลุ่มอื่นๆ ได้รับฟัง และร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากประเด็นคำถามและคำตอบที่แต่ละกลุ่มได้สรุปไว้

4. นักเรียนทำใบงานที่ 4 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านสังคมของสุภาชิตสอนหญิงและการนำไปประยุกต์ใช้

ขั้นที่ 6 สรุปและทบทวนโดยใช้เกมการศึกษา : เกมกระดานนำโชค (30 นาที)

นำเข้าสู่เกมการศึกษา

5. ครูอธิบายกิจกรรมเกมการศึกษา “กระดานนำโชค” และกติกาการเล่นให้กับนักเรียน โดยให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 2 ฝ่ายแต่ละฝ่ายต้องมีจำนวนเท่าๆกัน

จัดกิจกรรมเกมการศึกษา

6. ครูสาธิตวิธีการเล่นเกมกระดานนำโชค ก่อนเล่นจริง 1 รอบ หลังจากนั้นครูและนักเรียนจึงร่วมกันเล่นเกมกระดานนำโชค โดยครูจะแจกตารางสำหรับการเล่นเกมกระดานนำโชคให้นักเรียนกลุ่มละ 1 แผ่น หลังจากนั้นครูจะถามปัญหาต่างๆ ที่เกี่ยวกับคุณค่าด้านสังคมของสุภาชิตสอนหญิงและการนำไปประยุกต์ใช้ ตามข้อคำถามที่เตรียมไว้ 10 คำถาม และให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเขียนคำตอบจากคำถามที่ครูถามลงในกระดาษเอสี่ ครูและนักเรียนร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องของคำตอบและให้คะแนน โดยจะให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกคำตอบ 9 คำตอบจากคำถามที่ผ่านการตรวจสอบแล้วเขียนลงในกระดานนำโชคให้ครบทั้ง 9 ช่อง หลังจากนั้นครูอ่านคำตอบที่ได้จากการสุ่มจับสลาก เมื่อนักเรียนได้ยินคำที่ตรงกับคำตอบในกระดานนำโชคของกลุ่มตนเองให้นำเบี้ยไปวาง

หากฝ่ายไหนวางเบี้ยของตนได้ครบ 3 ช่องตามแนวตั้ง แนวนอน หรือแนวเส้นทแยงมุมเมื่อไหร่ ให้
ขานว่า “บิงโก” และจะเป็นผู้ชนะ โดยจะได้รับคะแนนเพิ่มอีก 5 คะแนน

ประเมินผลจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

7. ครูและนักเรียนร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องของคำตอบที่แต่ละกลุ่มตอบและให้คะแนน
หลังจากนั้นครูจึงประกาศผลการแข่งขันให้นักเรียนทราบ และมอบรางวัลให้กับนักเรียนกลุ่มที่ชนะ
การแข่งขัน

สรุปผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

8. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปประเด็นหรือข้อคิดที่ได้จากการเล่นเกมกระดานนำโชค
หลังจากนั้นจึงร่วมกันทบทวนความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหา “ การพินิจคุณค่าด้านสังคมของสุภาชิตสอน
หญิงและการนำไปประยุกต์ใช้” อีกครั้งหนึ่ง เพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจมากยิ่งขึ้น

9. สื่อการสอนและแหล่งเรียนรู้

1. หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุดภาษาเพื่อชีวิต วรรณคดีล้านนา ชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 6
2. สื่ออินเทอร์เน็ต
3. ห้องสมุดโรงเรียนบ้านแพะ
4. สื่อประกอบเกมการศึกษา เกมกระดานนำโชค

10. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การ เรียนรู้	วิธีการวัดและ ประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (K) 1. นักเรียนบอกและ อธิบายเกี่ยวกับ คุณค่าด้านสังคมจาก วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิงได้	แบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง	แบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนวรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง	ผลสัมฤทธิ์สัมฤทธิ์ ทางการเรียน วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง ร้อยละ 70 ขึ้นไป ผ่านเกณฑ์

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านทักษะและกระบวนการ (P) 2. นักเรียนวิเคราะห์และเขียนสรุปคุณค่าจากวรรณคดีเรื่องสุภาชิตสอนหญิงและนำไปประยุกต์ใช้ได้	ตรวจใบงานที่ 4 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านสังคมของสุภาชิตสอนหญิงและการนำไปประยุกต์ใช้	เกณฑ์การตรวจให้คะแนน ใบงานที่ 4 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านสังคมของสุภาชิตสอนหญิงและการนำไปประยุกต์ใช้	ผ่านเกณฑ์ตั้งแต่ระดับคุณภาพพอใช้ขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) 3. นักเรียนมีความรับผิดชอบและทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม (A)	สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ผ่านเกณฑ์ตั้งแต่ระดับคุณภาพพอใช้ขึ้นไป

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. ผลการจัดการเรียนรู้

1.1 ด้านความรู้ จำนวนนักเรียนทั้งหมด..... คน

- นักเรียนที่ผ่าน จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ
- นักเรียนที่ไม่ผ่าน จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ

1.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ จำนวนนักเรียนทั้งหมด..... คน

- นักเรียนได้ระดับดี จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ
- นักเรียนได้ระดับพอใช้ จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ
- นักเรียนได้ระดับปรับปรุง จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ

1.3 ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ จำนวนนักเรียนทั้งหมด..... คน

- นักเรียนได้ระดับดี จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ
- นักเรียนได้ระดับพอใช้ จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ
- นักเรียนได้ระดับปรับปรุง จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ

2. ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

3. แนวทางแก้ไขปัญหา

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางสาวกัลยรัตน์ แสงแก้ว)

ตำแหน่ง ครู คศ.1

แบบบันทึกการเรียนรู้ที่ 4

เรื่อง ค้นคว้าหาคุณค่าด้านสังคมของสุภาชิตสอนหญิงและการนำไปประยุกต์ใช้

ชื่อ-สกุล _____ เลขที่ _____ ชั้น _____

คำชี้แจง : ให้นักเรียนจดบันทึกข้อมูลคำตอบที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูล จากประเด็นคำถามที่ครูกำหนดให้ พร้อมทั้งระบุแหล่งที่มาของข้อมูลให้ครบถ้วน

ประเด็นคำถามที่ศึกษาค้นคว้า

.....

.....

ข้อมูล/คำตอบที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แหล่งอ้างอิง/แหล่งที่มาของข้อมูล

.....

.....

.....

ประเด็นคำถามที่ศึกษาค้นคว้า

.....

ข้อมูล/คำตอบที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แหล่งอ้างอิง/แหล่งที่มาของข้อมูล

.....

.....

.....



บันทึกข้อมูลการโต้แย้งภายในกลุ่ม

ประเด็นคำถามที่โต้แย้ง

ข้อมูลคำตอบที่ได้จากการโต้แย้ง



จากการโต้แย้ง สามารถสรุปได้ดังนี้

สิ่งที่เหมือน

สิ่งที่ต่าง

รายชื่อสมาชิกกลุ่มที่ _____

- | | |
|----------|--------------|
| 1. _____ | เลขที่ _____ |
| 2. _____ | เลขที่ _____ |
| 3. _____ | เลขที่ _____ |
| 4. _____ | เลขที่ _____ |

ใบกิจกรรมที่ 8

เรื่อง สรุปสู่คุณค่าด้านสังคมของสุภาชิตสอนหญิงและการนำไปประยุกต์ใช้

คำชี้แจง : ให้นักเรียนสรุปข้อมูลคำตอบที่เป็นข้อสรุปของแต่ละกลุ่ม ซึ่งได้จากการโต้แย้งในใบกิจกรรมที่ 7 ในรูปแบบของแผนผังความคิดให้สวยงาม

กลุ่มที่ _____

รายชื่อสมาชิกกลุ่มที่ _____	
1. _____	เลขที่ _____
2. _____	เลขที่ _____
3. _____	เลขที่ _____
4. _____	เลขที่ _____

ชื่อ-สกุล _____ เลขที่ _____ ชั้น _____



ใบงานที่ 4

คะแนน

เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านสังคมของสุภาวดีสอนหญิงและการนำไปประยุกต์ใช้

คำชี้แจง : ให้นักเรียนอ่านคำถามที่ครูกำหนดให้ต่อไปนี้ แล้วตอบคำถามโดยเติมคำในช่องว่างให้ถูกต้อง (10 คะแนน)

1 คุณค่าด้านสังคม หมายถึง _____

2 หลักการพิจารณาคุณค่าด้านสังคม พิจารณาได้อย่างไรบ้าง จงอธิบาย _____

3 จะมุ่งห่มดูพอสวมศักดิ์สงวน ให้สมควรรับพัทตร์ตามศักดิ์ศรี
จะผัดหน้าทาแป้งแต่งอินทรีย์ ดูฉวีผิวเนื้ออย่าเหลือเกิน

จากบทประพันธ์ข้างต้น สะท้อนคุณค่าด้านสังคมเรื่องใดบ้าง จงอธิบาย

4 ถ้าเราเต็มใจคิดอุปลักษณ์ กุศลล้ำเลิศเท่าภูเขาหลวง
จะปรากฏยศยั้งสิ่งทั้งปวง กว่าจะล่วงลุถึงซึ่งพิมาน
เทพไทในห้วงสิบหกชั้น จะชวนกันสรรเสริญเจริญสาร
ว่าสตรีนี้เป็นยอดยพพาฬ ได้เลี้ยงท่านชนกชนนีฯ

จากบทประพันธ์ข้างต้น สะท้อนคุณค่าด้านสังคมเรื่องใดบ้าง จงอธิบาย

5 จากวรรณคดีเรื่อง สุภาวดีสอนหญิง นักเรียนสามารถนำข้อคิดที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในยุคนสมัยปัจจุบันได้อย่างไร จงอธิบายและยกตัวอย่างประกอบ

เกมกระดานนำโชค : สรุปและทบทวนเรื่อง การพินิจคุณค่าด้านสังคมและการนำไปประยุกต์ใช้

ของสุภาชิตสอนหญิง

สื่อ

1. กระดาษเอสี่
2. กระดานนำโชค
3. กระดาษข้อคำถามเกี่ยวกับคุณค่าด้านสังคมของสุภาชิตสอนหญิงและการนำไปประยุกต์ใช้
จำนวน 10 คำถาม ดังนี้

3.1 “แม้้นพูดดีมีคนเขาเมตตา จะพูดจาจงพิเคราะห์ให้เหมาะสม”

จากคำประพันธ์ข้างต้นสะท้อนให้เห็นค่านิยมด้านสังคมในเรื่องใด (การพูด)

3.2 “จงรักนวลสงวนงามห้ามใจไว้ อย่าหลงไหลจำคำที่พร่ำสอน

คิดถึงหน้าบิดาและมารดร อย่ารีบร้อนเร็วนักมักไม่ตี”

จากคำประพันธ์ข้างต้นสะท้อนให้เห็นค่านิยมด้านสังคมในเรื่องใด (การรักนวลสงวนตัว)

3.3 “จะนุ่งห่มดูพอสมศักดิ์สงวน ให้สมควรรับพัศตร์ตามศักดิ์ศรี

จะผัดหน้าทาแป้งแต่งอินทรีย์ ดูวิผิวเนื้ออย่าเหลือเกิน”

จากคำประพันธ์ข้างต้นสะท้อนให้เห็นค่านิยมด้านสังคมในเรื่องใด (การแต่งกาย)

3.4 “ระวังดูเรือนเหี้ยแลเข้าของ จะบกพร่องอะไรที่ไหนนั้น

เห็นไม่มีแล้วอย่าอ้างว่าช่างมัน จงผ่อนผันเก็บเล่มให้เต็มลง”

จากคำประพันธ์ข้างต้นสะท้อนให้เห็นค่านิยมด้านสังคมในเรื่องใด (การเป็นแม่ศรีเรือน)

3.5 “มีสิ่งพึงบรรจบให้ครบบาท อย่าให้ขาดสิ่งของต้องประสงค์

จงมักน้อยกินน้อยค่อยบรรจบ อย่าจ่ายลงให้มากจะยากนาน”

จากคำประพันธ์ข้างต้นสะท้อนให้เห็นค่านิยมด้านสังคมในเรื่องใด (การรู้จักเก็บออม)

3.6 “เมื่อพ่อแม่แก่เฒ่าชรากาล จงเลี้ยงท่านอย่าให้อดระทดใจ”

จากคำประพันธ์ข้างต้นสะท้อนให้เห็นค่านิยมด้านสังคมในเรื่องใด (ความกตัญญูทวดเวทิต่อ

บิดามารดา)

3.7 “: ถ้าแม้้นทำสิ่งใดให้ตลอด อย่าทิ้งทอดทิ้งไปไม่เป็นผล

เขม้นข่มักรักงานการของตน อย่าชุกชนคบเพื่อนไพล่เชือนแซ่”

จากคำประพันธ์ข้างต้นสะท้อนให้เห็นค่านิยมด้านสังคมในเรื่องใด (การคบเพื่อน)

3.8 “เป็นสาวแซ่แร้วสวยสะอาด ก็หมายมาดเหมือนมณีอันมีค่า

แม้้นแต่กร้าวรานร่อยถอยราคา จะพลอยพาหอมหายจากกายนาง ”

จากคำประพันธ์ข้างต้นสะท้อนให้เห็นค่านิยมด้านสังคมในเรื่องใด (คุณค่าของสตรี)

3.9 จากคำประพันธ์ในวรรณคดีเรื่องสุภาวชิตสอนหญิง สามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อสั่งสอนผู้ชายได้หรือไม่ (ได้)

3.10 จากคำประพันธ์ในวรรณคดีเรื่องสุภาวชิตสอนหญิง สามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อสั่งสอนผู้หญิงในวัยใด (วัยสาวแรกรุ่ง)

4. สลากคำตอบ

กติกา

1. ฝ่ายใดตอบถูก 1 ข้อ จะได้รับคะแนน 1 คะแนน
2. ฝ่ายใดวางเบี้ยของตนได้ครบ 3 ช่องตามแนวตั้ง แนวนอน หรือแนวเส้นทแยงมุม จะเป็นฝ่ายชนะและได้รับคะแนนเพิ่มอีก 5 คะแนน

วิธีการดำเนินกิจกรรม

1. แบ่งสมาชิกออกเป็น 2 ฝ่าย/กลุ่ม
2. ครูแจกตารางสำหรับการเล่นเกมกระดานนำโชคให้นักเรียนกลุ่มละ 1 แผ่น
3. ครูจะถามปัญหาต่างๆ ที่เกี่ยวกับคุณค่าด้านสังคมของสุภาวชิตสอนหญิงและการนำไปประยุกต์ใช้ ตามข้อคำถามที่เตรียมไว้ 10 คำถาม และให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเขียนคำตอบจากคำถามที่ครูถามลงในกระดาษเอสี่
4. ครูและนักเรียนร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องของคำตอบและให้คะแนน
5. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกคำตอบ 9 คำตอบจากคำถามที่ผ่านการตรวจสอบแล้วเขียนลงในกระดานนำโชคให้ครบทั้ง 9 ช่อง
6. ครูขานคำตอบที่ได้จากการสุ่มจับสลาก เมื่อนักเรียนได้ยินคำที่ตรงกับคำตอบในกระดานนำโชคของกลุ่มตนเอง ให้นำเบี้ยไปวาง หากฝ่ายไหนวางเบี้ยของตนได้ครบ 3 ช่องตามแนวตั้ง แนวนอน หรือแนวเส้นทแยงมุมเมื่อไหร่ ให้ขานว่า “บิงโก” และจะเป็นผู้ชนะ โดยจะได้รับคะแนนเพิ่มอีก 5 คะแนน

เกณฑ์การตรวจให้คะแนน

ใบงานที่ 4 เรื่อง การพินิจคุณค่าด้านสังคมของสุภาชิตสอนหญิงและการนำไปประยุกต์ใช้

รายการประเมิน	ระดับคะแนน	
	2	0
ความถูกต้องของเนื้อหาทั้งหมด 4 ข้อ (คะแนนเต็ม 8 คะแนน)	เนื้อหาถูกต้องตรงตามประเด็นการพินิจคุณค่าด้านสังคมของสุภาชิตสอนหญิง ครบถ้วนและสมบูรณ์ ทุกประเด็น	เนื้อหาไม่ถูกต้องตรงตามประเด็นการพินิจคุณค่าด้านสังคมของสุภาชิตสอนหญิง ในบางประเด็น
การนำไปประยุกต์ใช้ทั้งหมด 1 ข้อ (คะแนนเต็ม 2 คะแนน)	บอกข้อคิดที่ได้จากสุภาชิตสอนหญิงได้ครบถ้วนและสมบูรณ์ทุกประเด็น และสามารถยกตัวอย่างการนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างชัดเจนทุกประเด็น	ไม่สามารถบอกข้อคิดที่ได้จากสุภาชิตสอนหญิงได้ทุกประเด็นหรือบางประเด็น และไม่สามารถยกตัวอย่างการนำไปประยุกต์ใช้ได้ทุกประเด็นหรือบางประเด็น

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
8 - 10	ดี
5 - 7	พอใช้
0 - 4	ปรับปรุง

ตั้งแต่ระดับคุณภาพพอใช้ขึ้นไปผ่านเกณฑ์

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
กลุ่มที่.....ชั้น.....

สมาชิกของกลุ่ม

1.....เลขที่..... 2.....เลขที่.....

3.....เลขที่..... 4.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตกระบวนการกลุ่มของผู้เรียนในระหว่างเรียนและการปฏิบัติกิจกรรม แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องคะแนนที่ตรงกับพฤติกรรม

ลำดับที่	รายการประเมิน	คุณภาพการปฏิบัติ		
		3	2	1
1	ให้ความร่วมมือกับสมาชิกภายในกลุ่ม			
2	มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย			
3	ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน			
4	ร่วมกันแสดงความคิดเห็นภายในกลุ่ม			
5	สามารถรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม			
รวม				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวกัลยรัตน์ แสงแก้ว)

...../...../.....


เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
12 - 15	ดี
8 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

ตั้งแต่ระดับคุณภาพพอใช้ขึ้นไปผ่านเกณฑ์

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	3	2	1
1. การให้ความร่วมมือ	ให้ความร่วมมือในการเรียนอย่างเต็มความสามารถตลอดเวลา	ให้ความร่วมมือแต่ไม่ต่อเนื่องตลอดเวลา	ไม่ให้ความร่วมมือในการเรียน
2. ความรับผิดชอบ	รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายดี ส่งงานทันเวลาทุกครั้ง	รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายส่งงานไม่ตรงเวลาแก้ไขงานเสร็จหลังชั่วโมงเรียน	ขาดความรับผิดชอบทำงานไม่เสร็จและส่งงานไม่ทันเวลาแก้ไขงานของตนเองไม่ได้
3. การช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม	ให้ความช่วยเหลือเพื่อนทั้งในและนอกกลุ่มที่ขอความช่วยเหลือ	ให้ความช่วยเหลือเพื่อนเฉพาะกลุ่มตนเองหรือคนที่ชอบใจเท่านั้น	ไม่ให้ความช่วยเหลือเพื่อน ทำงานลำพังคนเดียว
4. การแสดงความคิดเห็น	กล้าแสดงความคิดเห็นมีเหตุผลและมีมารยาทในการนำเสนอความคิดเห็น	กล้าแสดงความคิดเห็นแต่บางครั้งขาดเหตุผล	ไม่เสนอความคิดเห็นของตนเอง
5. การรับฟังความคิดเห็น	รับฟังและยอมรับความคิดเห็นของคนส่วนใหญ่ให้ความร่วมมือและปฏิบัติตามเสียงส่วนใหญ่	รับฟังและยอมรับความคิดเห็นของคนส่วนใหญ่แต่บางครั้งที่ไม่พอใจก็แสดงออกโดยการไม่ปฏิบัติตาม	ไม่ยอมรับความคิดเห็นของเพื่อนไม่พอใจเมื่อความคิดเห็นของตนไม่เป็นที่ยอมรับ



ภาคผนวก ญ
ภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง สุภาชิตสอนหญิง โดยใช้การจัดการเรียนรู้
แบบพิพาทเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเกมการศึกษา

ภาพ 2 แสดงการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง



ภาพ 3 แสดงการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง



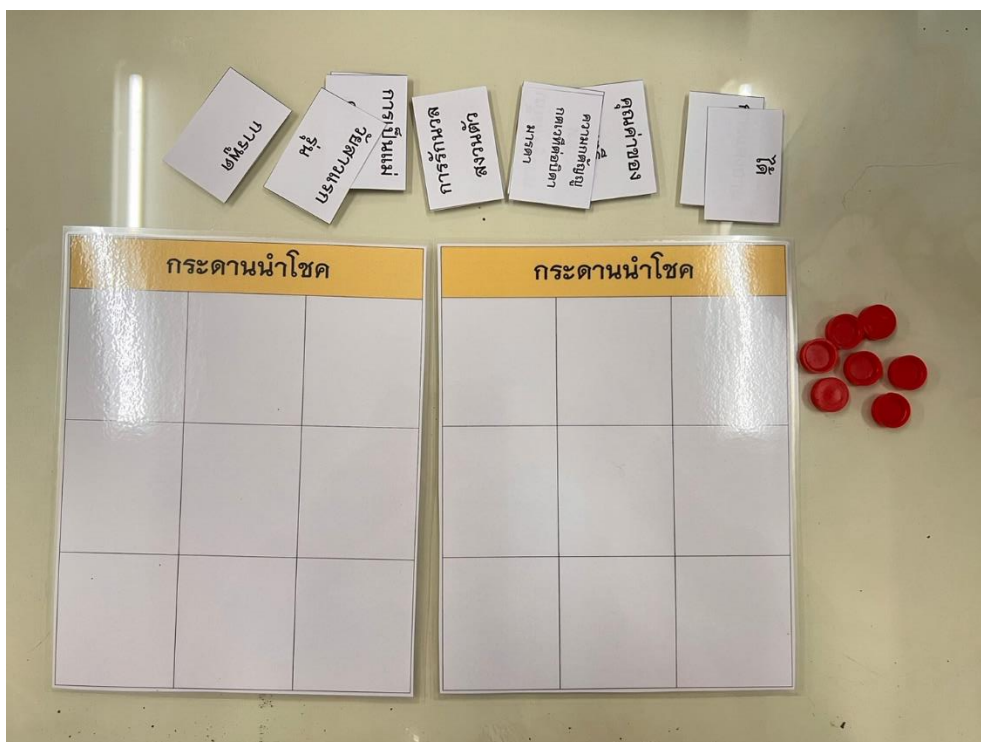
ภาพ 4 แสดงการเข้าร่วมกิจกรรมเกมการศึกษาของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง



ภาพ 5 แสดงการเข้าร่วมกิจกรรมเกมการศึกษาของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง



ภาพ 6 แสดงสื่อเกมการศึกษา (เกมกระดานนำโชค)



ภาพ 7 แสดงสื่อเกมการศึกษา (เกมอธิบายขยายความ)

