



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้  
แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



ณิชนันทน์ จูด้วง

การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร  
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต  
สาขาวิชาภาษาไทย  
ปีการศึกษา 2565  
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้  
แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร  
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต  
สาขาวิชาภาษาไทย  
ปีการศึกษา 2565  
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การ  
จัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1"

ของ ณิชนันท์ จูด้วง

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย

-----  
(รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษยากาญจน์ ไตพิทักษ์)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

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

หัวหน้าภาควิชาการศึกษา



<b>ชื่อเรื่อง</b>	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
<b>ผู้วิจัย</b>	ณิชนันท์ จูด้วง
<b>ประธานที่ปรึกษา</b>	รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษยากาญจน์ โตพิทักษ์
<b>ประเภทสารนิพนธ์</b>	การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. ภาษาไทย, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2565
<b>คำสำคัญ</b>	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี; CIPPA MODEL; เกม

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม เป็นไปตามเกณฑ์ร้อยละ 70 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนทุ่งโพธิ์ทะเลพิทยะ จำนวน 1 ห้อง 36 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling) เครื่องมือที่ใช้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม จำนวน 4 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทองที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม เป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การทดสอบค่าที่ (t - test)

ผลวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทองโดยจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 25.58 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.22 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม ผลการทดสอบค่า t-test เท่ากับ 12.38 คิดเป็นร้อยละ 85.28 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 3) ผลคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มี

ต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.17 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.= 0.19 อยู่ในระดับมาก



<b>Title</b>	A DEVELOPMENT OF LITERATURE ACHIEVEMENT "NIRAT PHUKAOTHONG" BY USING CIPPA MODEL LEARNING WITH EDUCATION GAMES FOR GRADE 7 STUDENTS
<b>Author</b>	Nitchanan Judoung
<b>Advisor</b>	Associate Professor PH.D. Krittayakan Topithak
<b>Academic Paper</b>	M.Ed. Independent Study in Thai Language, Naresuan University, 2022
<b>Keywords</b>	Literature Learning Achievement; CIPPA MODEL; Game

### ABSTRACT

The purposes of this research were to compare Literature Learning Achievement of Journey to Nirat Phukaothong , before and after learning using CIPPA MODEL wit Game for grade 7 students. To compare Literature Learning Achievement of Journey to Nirat Phukaothong using CIPPA MODEL according to 100 percent standard. To study the satisfaction of grade 7 students to the studies with Journey to Nirat Phukaothong using CIPPA MODEL with Game. The sample used in the research consisted of 36 students selected by cluster sampling The simple were 1 room for the students in grade 7 students , Thunghphotalea Pittaya School.The instruments of this research were 1) 4 Lesson Plans for 12 hours of Literature Learning Journey to Nirat Phukaothong using CIPPA MODEL with Game for grade 7 students. 2) The achievement test of Literature Learning Journey to Nirat Phukaothong using CIPPA MODEL with Game 3) Questionnaire Satisfaction for students to CIPPA MODEL with Game. The collected data were analyzed by mean , standard deviation (S.D.), and t- test dependent.

The results of the research were as follow. 1) Comparison of Literature Learning Achievement of Journey to Nirat Phukaothong using CIPPA MODEL with Game for grade 7 students, there were 25.58, S.D. = 2.20 in After learning = 14.06, S.D. = 2.93 in Before learning The difference is statistically significant at the .05 2) Comparison of Literature Learning Achievement of Journey to Nirat Phukaothong using CIPPA

MODEL with Game for grade 7 students , the result of t-test was 12.38 and 85.28 percent of overall that was higher than the standard. 3) The student' satisfaction on CIPPA MODEL with Game for grade 7 students to be at a hight = 4.17 , S.D = 0.19)



## ประกาศคุณูปการ

การค้นคว้าอิสระฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์โดยได้รับความเมตตาและความกรุณาอย่างยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษยากาญจน์ โตพิทักษ์ อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ได้กรุณาให้ความรู้และคำแนะนำในการวิจัย ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดี จึงการค้นคว้าอิสระสำเร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอขอบคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธูรส ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ งามอาภาวณิช และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญาโสภี ใจกล้า กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิสอบการค้นคว้าอิสระ ที่กรุณาให้คำแนะนำในการทำวิจัย ช่วยชี้แนะแนวทางแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น อีกทั้ง ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ งามอาภาวณิช นางสาวโสภิตา เสนาะจิต นางสาวเบญจรงค์ สนธิทิม และนางทัศนีย์ วงเวียน ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำ แก้ไข และตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย จนทำให้การค้นคว้าอิสระครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณ ผู้บริหาร บุคลากร และนักเรียนโรงเรียนทุ่งโพธิ์ทะเลพิทยฯ อำเภอเมืองจังหวัดกำแพงเพชร ที่ให้ความอนุเคราะห์อำนวยความสะดวกและให้ความร่วมมือเป็นอย่างยิ่งสำหรับการเก็บข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้

เหนือสิ่งอื่นใดผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา ครอบครัวของผู้วิจัยที่คอยให้กำลังใจและสนับสนุนทุกด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา และผู้วิจัยขอขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาการศึกษาทุกท่าน เพื่อนร่วมรุ่น สาขาวิชาภาษาไทย หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยนเรศวรทุกท่านที่คอยช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ ให้กำลังใจจนกระทั่งการค้นคว้าอิสระเสร็จสมบูรณ์ คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากการค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุก ๆ ท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนและผู้ที่สนใจ

ณิชนันท์ จูด้วง



## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
ประกาศคุณูปการ.....	ช
สารบัญ.....	ซ
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการวิจัย.....	6
ความสำคัญของการวิจัย.....	6
ขอบเขตการวิจัย.....	7
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	8
สมมุติฐานของการวิจัย.....	10
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	11
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	12
1.หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551.....	13
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดี.....	15
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL.....	24
4.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม.....	34

5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ.....	40
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	47
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	52
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	52
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย .....	52
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	52
การสร้างเครื่องมือ.....	53
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	59
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	60
สถิติที่ใช้ในการวิจัย .....	60
บทที่ 4 ผลการวิจัย .....	64
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	64
ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง ก่อนและหลัง การจัดการเรียนรู้.....	64
ตอนที่ 2 ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 .....	65
ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน.....	65
บทที่ 5 บทสรุป .....	69
จุดประสงค์การวิจัย.....	69
สรุปผลการวิจัย.....	69
อภิปรายผล .....	70
ข้อเสนอแนะ .....	73
บรรณานุกรม .....	74

ภาคผนวก.....	79
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ.....	80
ภาคผนวก ข หนังสือขอความอนุเคราะห์.....	81
ภาคผนวก ค แบบประเมินความเหมาะสมของแผน.....	86
ภาคผนวก ง แบบประเมินความสอดคล้องของแบบวัดผลสัมฤทธิ์.....	108
ภาคผนวก จ ผลประเมินความสอดคล้องของแบบวัดผลสัมฤทธิ์.....	122
ภาคผนวก ฉ แสดงการวิเคราะห์ค่าความยาก (P) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r)...	125
ภาคผนวก ช แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน.....	128
ภาคผนวก ซ ผลคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้.....	135
ภาคผนวก บ ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้.....	138
ภาคผนวก ป ภาพถ่าย.....	181
ประวัติผู้วิจัย.....	185

## สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	14
ตาราง 2 แสดงผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้.....	64
ตาราง 3 แสดงผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 .....	65
ตาราง 4 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 .....	66
ตาราง 5 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนที่ 1.....	89
ตาราง 6 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนที่ 2 .....	94
ตาราง 7 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนที่ 3.....	99
ตาราง 8 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนที่ 4 .....	104
ตาราง 9 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนที่ 1-4 .....	106
ตาราง 10 แสดงผลประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบ .....	123
ตาราง 11 ผลการวิเคราะห์ค่าความยากและอำนาจจำแนก.....	125
ตาราง 12 แสดงผลคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้.....	135

## สารบัญภาพ

หน้า

ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	11
---------------------------------	----



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาของปัญหา

วรรณคดีเป็นงานเขียนที่สร้างสรรค์ขึ้นจากประสบการณ์อารมณ์และความรู้สึกภายในของกวี ที่ต้องการถ่ายทอดเรื่องราวหรือสะท้อนภาพชีวิตความเป็นอยู่ของคนสมัยนั้น ๆ เพื่อเป็นตัวอย่างหรือเป็นอุทาหรณ์เตือนใจในการดำเนินชีวิต ทำให้ผู้อ่านเกิดองค์ความรู้และความประทับใจ ตลอดจนมีความรู้สึกร่วมไปกับกวี ดังนั้น วรรณคดีจึงมีคุณค่าทั้งในด้านประวัติศาสตร์ สังคม อารมณ์ และคติสอนใจ รวมทั้งมีคุณค่าในด้านวรรณศิลป์ด้วย ดังที่ รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2555, หน้า 5) ได้ให้ความหมายของวรรณคดีไว้ว่า วรรณคดีเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นอย่างมีศิลปะ มีความเหมาะสมกลมกลืนทั้งรูปแบบและเนื้อหา มีการวางโครงเรื่องที่ดีและเลือกใช้คำประพันธ์ที่สอดคล้องกับเนื้อความ อ่านแล้วทำให้เกิดอารมณ์สุนทรีย์ให้แง่คิดจรรโลงใจ เช่นเดียวกับ พongจันทร์ สุขยิ่งและคณะ (2555, หน้า 12) ได้กล่าวถึงความหมายของวรรณคดีไว้ว่า วรรณคดีเป็นผลงานประพันธ์ที่สร้างขึ้นอย่างมีศิลปะและสืบทอดกันมาเป็นเวลานาน ซึ่งศิลปะนี้เกิดจากการเลือกใช้ถ้อยคำสำนวนโวหารที่ไพเราะน่าฟังอ่านแล้วทำให้เกิดอารมณ์คล้อยตาม นอกจากนี้ วรรณกรรมไทยยังเป็นสื่อในการสะท้อนภาพสังคมวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีที่ดำรงของคนไทย รวมทั้งยังสามารถสะท้อนเรื่องราวชีวิตความเป็นอยู่ของคนในชาติได้เป็นอย่างดี ดังนั้น วรรณคดีจึงมิได้เป็นแค่เรื่องราวที่แต่งขึ้นเพื่อความบันเทิงหรือมุ่งให้เกิดความสนุกสนานเท่านั้น แต่เป็นการสอดแทรกแง่คิดและคติสอนใจที่ทำให้ผู้อ่านสามารถนำมาปรับใช้ในการดำเนินชีวิตให้เกิดความปกติสุขและถูกต้องตามหลักจริยธรรม ซึ่งนับว่าเป็นสิ่งที่มีคุณค่าและควรศึกษาให้สืบทอดคงอยู่ต่อไป (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 หน้า 38)

จากที่กล่าวมานั้น วรรณคดี มีความสำคัญและมีคุณค่าในด้านต่าง ๆ ซึ่งล้วนแต่เป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจศึกษา ดังนั้น ในการจัดการเรียนรู้วรรณคดีนอกจากจะเรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาของเรื่องแล้ว ผู้เรียนจำเป็นต้องศึกษาวรรณคดีในทุก ๆ แง่มุมไม่ว่าจะเป็นด้านสภาพสังคมวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ ขนบธรรมเนียมประเพณี วิถีชีวิตความเป็นอยู่และพฤติกรรมของตัวละครที่ปรากฏในเรื่อง อีกทั้งความงามด้านการใช้ภาษาและถ้อยคำที่กวีสรรสร้างขึ้น ตลอดจนเรียนรู้แนวคิดและคตินิยมที่สามารถนำไปใช้เป็นแบบอย่างแก่การดำเนินชีวิต ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการได้เล็งเห็นถึงการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมไทยในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้จัดให้มีการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมไทยแก่ผู้เรียนทุกระดับชั้นตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาจนถึงระดับชั้นมัธยมศึกษา โดยจัดอยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยกำหนดวรรณคดีและวรรณกรรมไทยอยู่ในสาระที่ 5 มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยผู้เรียนต้องเกิดคุณภาพตามที่กำหนดคือ มีความเข้าใจและสรุปข้อคิดที่ได้จากการอ่านวรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน แสดงความคิดเห็นจากวรรณคดีที่อ่าน รู้จักเพลงพื้นบ้าน เพลงกล่อมเด็ก ซึ่งเป็นวัฒนธรรมของท้องถิ่น เป็นบทร้องเล่นสำหรับเด็กในท้องถิ่น ท่องจำบทอาขยานและบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 2) โดยกระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดเนื้อหาวรรณคดีสำหรับผู้เรียนไว้ในแต่ละช่วงชั้น ซึ่งผู้สอนควรจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนได้เห็นถึงคุณค่าในด้านเนื้อหา ด้านวรรณศิลป์ และด้านสังคม โดยนำมาเชื่อมโยงกับการดำรงชีวิตและบูรณาการกับความรู้ในด้านอื่น ๆ ทั้งนี้เพื่อยังผลให้การเรียนการสอนวรรณคดีบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ได้เหมาะสมกับวัย และศักยภาพของผู้เรียน

แม้ว่าสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 2) จะตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนวรรณคดีและวรรณกรรมไทยว่าเป็นเรื่องที่จะต้องสอนแก่ผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจสามารถวิเคราะห์เรื่องราวในแง่มุมต่าง ๆ ได้ จนกระทั่งเกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีและวรรณกรรมไทย โดยโรงเรียนได้มีการกำหนดค่าเป้าหมายของการเรียนวิชาภาษาไทย สาระการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรม โดยมีค่าเฉลี่ยไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 แต่ปรากฏว่า การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีวรรณกรรมไทยนั้นยังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร ดังจะเห็นได้จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาไทย สาระการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรม ในปีการศึกษา 2564 มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 56.83 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ที่ทางโรงเรียนกำหนดทำให้การจัดการเรียนการสอนไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

เมื่อพิจารณาผลการจัดการเรียนการสอนแล้ว ปัญหาที่เกิดขึ้นอาจเกิดจากผู้เรียนมองว่าวรรณคดีเป็นเรื่องไกลตัวและเป็นเรื่องราวในอดีต ซึ่งมีการใช้ภาษาที่มีความซับซ้อนทำให้ยากต่อการเข้าถึง จึงทำให้วรรณคดีเป็นวิชาที่นักเรียนเบื่อหน่ายและไม่ให้ความสนใจเท่าที่ควร ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์อยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ ดังคำกล่าวของ ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2558, หน้า 19) กล่าวว่าผู้เรียนไม่ชอบวรรณคดี เพราะรู้สึกว่วรรณคดีไม่สนุก ไม่เหมาะสมกับวัยเป็นเรื่องที่ล้าสมัยและเนื้อหา

ไม่เกิดประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต เช่นเดียวกับ รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2555, หน้า 1) กล่าวว่า วรรณคดี เป็นวิชาที่ผู้เรียนมองไม่เห็น ประโยชน์ชัดเจน เหมือนกับวิชาอื่น ๆ ผู้เรียนมักมองว่าวรรณคดีเป็นเรื่อง กษัตริย์ในจินตนิยายมีคำศัพท์ยากที่อ่านไม่รู้เรื่อง เนื่องจากวรรณคดีไทยมักจะเป็นกาพย์กลอนชนิด ต่าง ๆ และมักจะพบปัญหาหรืออุปสรรคในการอ่านคือติดขัดที่คำศัพท์ยากๆ จึงไม่เข้าใจเนื้อความ และอีกหนึ่งปัญหาที่สำคัญคือ การจัดการเรียนการสอนในสภาพทั่วไปเป็นการสอนแบบเป็นกลุ่มใหญ่ ครูสอนนักเรียนทั้งระดับชั้นโดยไม่คำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียนเป็นรายบุคคล มุ่งเน้นคำตอบ มากกว่ากระบวนการ เน้นการสอนแบบบรรยายและให้ผู้เรียนท่องจำเพื่อนำไปใช้ในการสอบ ขาดการศึกษาค้นคว้า ไม่พยายามสอนเทคนิคแบบใหม่ ทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจ ส่งผลให้นักเรียน ไม่เห็นความสำคัญและเกิดทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทย นอกจากนี้อาจเกิดจากการที่ ผู้เรียนยังไม่สามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่าวรรณคดีและวรรณกรรม ซึ่งเป็นผลมา จากสภาพบรรยากาศที่ไม่เอื้ออำนวยต่อการจัดการเรียนรู้และครูผู้สอนเองที่ยังขาดเทคนิควิธีการสอน ที่มีประสิทธิภาพ ที่ครูผู้สอนยังเน้นการสอนแบบบรรยาย เน้นเนื้อหาและการท่องจำมากกว่าการคิด วิเคราะห์

จากปัญหาดังกล่าว ชี้ให้เห็นว่าครูผู้สอนต้องมีการปรับปรุงเทคนิควิธีการสอนของตนเองให้ แปลกใหม่ ควรมีการนำสื่อการเรียนและวิธีการจัดการเรียนรู้ใหม่ๆ มาใช้ในกระบวนการเรียนการสอน มากขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเรียน สอดคล้องกับแนวคิดที่ว่า ยิ่งครูผู้สอนใช้วิธีสอนและ เทคนิคใหม่ๆ ผู้เรียนก็จะยิ่งได้ประสบการณ์และได้ฝึกมากขึ้น ดังนั้นจึงต้องจัดการเรียนการสอน วรรณคดีและวรรณกรรมไทยให้มีประสิทธิภาพและทำให้ผู้เรียนเกิดความซาบซึ้งในความคิดของคติ ธรรม คุณธรรม ความงามในการใช้ภาษา รวมถึงได้รับความรู้และสนุกสนานเพลิดเพลินไปพร้อมกัน ดังคำกล่าวของ ทศนีย์ ศุภเมธี (2542, หน้า 13) ได้กล่าวไว้ว่า การสอนวรรณคดีมิได้มุ่งเพียงให้ผู้เรียน อ่านออกและจำเนื้อเรื่องได้ แต่ยังต้องให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของวรรณคดี ได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน สามารถใช้วรรณคดีเป็นเครื่องมือในการฝึกเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้ ซึ่งสอดคล้อง กับคำกล่าวของ กุสุมา รักษมณี (2547, หน้า 16) ได้ให้แนวทางในการแก้ปัญหาการสอนวรรณคดีว่า ผู้สอนควรพยายามสร้างทัศนคติที่ดีต่อวิชาวรรณคดีและทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของวรรณคดีที่สัมพันธ์ กับชีวิตจริงของผู้เรียน

จากข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นว่าเทคนิคและวิธีการสอนเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการจัดการเรียน การสอน หากครูมีเทคนิคและวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพก็จำทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่คงทนถาวร



โดยเฉพาะการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมไทยให้มีประสิทธิภาพ สามารถจัดการเรียนการสอนได้หลากหลายรูปแบบเพื่อให้สอดคล้องกับยุคโลกาภิวัตน์ที่สภาพสังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทำให้การศึกษาต้องเปลี่ยนแปลงไปด้วย จากเดิมที่ผู้เรียนได้รับความรู้จากการบรรยายของครูผู้สอน ทำให้ผู้เรียนไม่ได้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากนัก จนกระทั่งในปัจจุบันได้มีแนวคิดเกี่ยวกับการศึกษายุคใหม่ โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ แสวงหาความรู้ และค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเอง สอดคล้องกับแนวคิดการศึกษายุคใหม่ที่ ชัชวาล บัวริคาน (2559, หน้า 6) ได้กล่าวไว้ว่า การศึกษายุคใหม่ได้มองเห็นความสำคัญของผู้เรียนมากขึ้น โดยเห็นว่า การเรียนรู้นั้นควรให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและโอกาสออกแบบประยุกต์และนำความรู้ที่ไปทดลองปฏิบัติจริง

ทั้งนี้ การจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญนั้น ครูผู้สอนจะต้องจัดการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนได้รับองค์ความรู้ในด้านต่าง ๆ พร้อมทั้งส่งเสริมให้มีทักษะโดยเกิดจากการที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2547) ได้สังเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ต่าง ๆ หลากหลาย ซึ่งรูปแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจรูปแบบหนึ่ง คือ รูปแบบการสอน CIPPA MODEL ที่พัฒนาโดย ทิศนา ขัมมณี (2555, หน้า 216) การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่หลากหลายทั้งทางร่างกาย สติปัญญา สังคม และอารมณ์ ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์จากาทพบทวนความรู้เดิม แสวงหาความรู้ใหม่ รวบรวมข้อมูลและสร้างประสบการณ์ต่าง ๆ ด้วยตนเอง ซึ่งกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL มีหลักในการจัดการเรียนรู้ 5 ประการ ได้แก่ 1) แนวคิดการสร้างความรู้ (Constructivism) 2) แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการกลุ่มและการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Group Process and Cooperative Learning) 3) แนวคิดเกี่ยวกับความพร้อมในการเรียนรู้ (Learning Readiness) 4) แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้กระบวนการ (Process Learning) 5) แนวคิดเกี่ยวกับการถ่ายโอนการเรียนรู้ (Transfer of Learning)

นอกจากนี้ จากการศึกษาผลการวิจัยของสันติวัฒน์ จันทร์โต (2560) พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ที่บูรณาการกระบวนการเรียนรู้วรรณคดีมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีสูงกว่่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากเหตุผลข้างต้นทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะนำการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ที่บูรณาการกระบวนการเรียนรู้วรรณคดีมาใช้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียน

การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีเพื่อให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นนอกจากจะใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ที่เน้นให้ผู้เรียนรู้จักค้นคว้าความรู้ด้วยตนเองแล้ว ผู้วิจัยเห็นว่า ครูผู้สอนควรมีการส่งเสริมและพัฒนาให้ผู้เรียนได้เกิดองค์ความรู้และสนุกสนานในการเรียน คือการนำเกมเข้ามาเป็นสื่อในการกระตุ้นนักเรียน สร้างแรงบันดาลใจและสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น ทิศนา แคมมณี (2542, หน้า 29) ได้อธิบายเกี่ยวกับเทคนิคการสอนโดยใช้เกมไว้ว่า เกมคือการเล่นที่มีกฎ กติกา ข้อตกลงร่วมกันระหว่างผู้เล่น มีทั้งแข่งขันและไม่แข่งขัน มีทั้งใช้อุปกรณ์และไม่ใช้อุปกรณ์ มีทั้งใช้กำลังกายและใช้สมอง การเล่นเกมนี้ส่วนช่วยพัฒนาสติปัญญา ตลอดจนการตัดสินใจและใช้ไหวพริบในการเอาชนะคู่ต่อสู้ เกมช่วยพัฒนาผู้เล่นทั้งด้านร่างกาย อารมณ์และสังคมอีกด้วย ดังนั้นเทคนิคการสอนโดยใช้เกมจึงเป็นส่วนช่วยของการจัดการเรียนรู้ที่ถูกออกแบบมาให้เด็กเรียนมีความสนุกสนานไปพร้อมกับการได้รับความรู้โดยการสอดแทรกเนื้อหาความรู้ไว้ในเกม สอดคล้องกับ บันลือ พุกกะวัน (2551, หน้า 219) ได้กล่าวไว้ว่า กิจกรรมการเล่นเกมนับเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ได้ตลอดปีการศึกษา การนำความรู้ไปสู่การเล่นต้องอาศัยสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว การใช้เกมเข้ามาช่วยในการจัดการเรียนการสอนจะทำให้สิ่งที่เรียนเป็นเรื่องง่ายโดยสาระที่สำคัญของเกมต้องสอดคล้องกับเรื่องที่สอน โดยการเน้นลักษณะการเล่นแบบง่าย ๆ สนุกสนาน เหมาะสมกับวัยของนักเรียนที่ชอบการทำลายและชอบการแข่งขันในชั้นเรียน ดังนั้นการสร้างกิจกรรมการเล่นเกมและเรียนรู้ไปขณะเดียวกันวิธีการนี้จะช่วยสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนได้อีกทางหนึ่งด้วย

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้มีนักการศึกษาหลายท่านได้นำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของผู้เรียน เพราะเกมสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ดังที่ กาญจนา โปธิลักษณ์ (2554) ได้ศึกษาการใช้เกมเพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด พบว่า นักเรียนมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 88.26 และนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 จากผลการศึกษานี้สรุปได้ว่า เกมมีผลต่อการจดจำและการสร้างความคิดรวบยอดของนักเรียน และ ออมรัตน์ อุ้นเรือน (2545) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมกับนักเรียนที่เรียนแบบปกติและเปรียบเทียบคะแนนการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อนก่อนและหลังเรียนโดนใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำภาษาไทยสูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนกลุ่มเก่งและกลุ่มอ่อน มีค่าเฉลี่ยของคะแนนการเขียนสะกดคำภาษาไทยก่อนและหลังเรียนแตกต่างกัน

กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนกลุ่มปานกลางมีค่าเฉลี่ยคะแนนการเขียนสะกดคำภาษาไทยก่อนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 จากข้อมูลข้างต้น จะเห็นว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม เนื่องจากว่าการเรียนโดยใช้เกมเป็นวิธีการเรียนที่เน้นให้นักเรียนรู้กระบวนการกลุ่ม มุ่งเน้นให้มีการช่วยเหลือกันพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน ร่วมกันคิด ร่วมกันทำ สมาชิกภายในกลุ่มตระหนักรู้ความสามารถ มีการปรึกษาหารือและฝึกการแก้ปัญหา ตลอดจนแสดงความคิดเห็นร่วมกัน จากข้อมูลข้างต้นล้วนแล้วแต่สรุปได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่สำคัญต่อการฝึกทักษะด้านต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและทำทลายความสามารถเพราะนักเรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์โดยตรง ดังนั้นเทคนิคเกมจึงเป็นรูปแบบที่สามารถนำมาพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้

ทั้งนี้จากเอกสารและข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยจึงเกิดความสนใจต้องการนำกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL มาใช้ร่วมกับเกม เพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนทุ่งโพธิ์ทะเลพิทยาศึกษา เพราะทั้งสองเทคนิคนี้ช่วยให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในความรู้ที่ได้อ่านและมีความสนุกสนานควบคู่ไปด้วย ผู้วิจัยจึงศึกษา การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม

### จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม เป็นไปตามเกณฑ์ร้อยละ 70
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม

### ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้รู้วิธีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกม

2. ช่วยให้นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกม ได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง

3. ครูผู้สอนและผู้ที่สนใจได้แนวทางในการนำการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม ไปปรับและประยุกต์ใช้ในการสอนวรรณคดีไทย

### **ขอบเขตการวิจัย**

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยไว้ทั้งหมด 4 ด้าน ได้แก่ ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ขอบเขตด้านตัวแปรการวิจัย ขอบเขตด้านเนื้อหา และขอบเขตด้านระยะเวลา โดยในแต่ละขอบเขตได้กำหนดไว้ ดังนี้

#### **1.ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 โรงเรียนทุ่งโพธิ์ทะเลพิทยฯ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กำแพงเพชร ปีการศึกษา 2565 จำนวน 4 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งหมด 140 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนทุ่งโพธิ์ทะเลพิทยฯ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กำแพงเพชร ปีการศึกษา 2565 จำนวน 36 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling )

#### **2.ขอบเขตตัวแปร**

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตัวแปรตาม คือ

1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

### 3.ขอบเขตเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้จะทำการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องนิราศภูเขาทอง โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีเนื้อหา ดังนี้

- 1) ประวัติและความเป็นมา
- 2) ลักษณะคำประพันธ์
- 3) เนื้อเรื่อง
- 4) คุณค่าของวรรณคดี

### 4.ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โดยใช้ระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวมเวลาทั้งหมด 12 ชั่วโมง

### นิยามศัพท์เฉพาะ

**การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม** หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบของ CIPPA MODEL มาผสมผสานกับเกม มี 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม หมายถึง การดึงความรู้ของนักเรียนในเรื่องที่จะเรียนเพื่อช่วยให้นักเรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตนด้วยการพูดคุย สนทนาเกี่ยวกับวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง

ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ หมายถึง การแสวงหาข้อมูล ความรู้ใหม่จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่ครูจัดเตรียมให้ด้วยการอ่าน การสังเกต และการค้นคว้าความรู้เพิ่มเติม

ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูลและเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม หมายถึง การศึกษาและทำความเข้าใจกับข้อมูล/ความรู้ที่หามาได้ แล้วสร้างความหมายของข้อมูล/ประสบการณ์ใหม่ ๆ โดยใช้กระบวนการคิดด้วยการจัดกิจกรรมตามที่กำหนด

ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจ หมายถึง การตรวจสอบความรู้ความเข้าใจวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง รวมทั้งขยายความรู้ความเข้าใจของตนแก่ผู้อื่น และได้รับประโยชน์จากความรู้ความเข้าใจของผู้อื่นไปพร้อม ๆ กันโดยใช้เกมต่าง ๆ เพื่อให้สมาชิกในกลุ่มได้แลกเปลี่ยนความรู้

ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ หมายถึง การสรุปความรู้ที่ได้รับทั้งหมดทั้งความรู้เดิม และความรู้ใหม่และจัดสิ่งที่เรียนให้มีระบบระเบียบ

ขั้นที่ 6 การปฏิบัติและหรือการแสดงผลงาน หมายถึง การให้นักเรียนสรุปความรู้และแสดงผลงานในรูปแบบต่างๆ ซึ่งเป็นการสร้างความรู้ของตนเกี่ยวกับวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง ซึ่งเป็นการช่วยต่อยอดหรือตรวจสอบความเข้าใจของตน และช่วยส่งเสริมให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์

ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้ หมายถึง การส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกฝนการนำความรู้ ความเข้าใจของตนเกี่ยวกับวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง เพิ่มความชำนาญ ความเข้าใจ ความสามารถในการแก้ปัญหาและความจำในเรื่องนั้น ๆ

การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม มีการนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามขั้นต่างๆ ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 นำเกมมาใช้ในขั้นที่ 2 และ 3

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 นำเกมมาใช้ในขั้นที่ 3

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 นำเกมมาใช้ในขั้นที่ 7

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 นำเกมมาใช้ในขั้นที่ 1

**ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี** หมายถึง ความสามารถในการเรียนรู้ทางวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยวัดระดับคะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งเป็นแบบทดสอบวัดระดับวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามทฤษฎีการเรียนรู้บลูม (Bloom) เป็นการวัดความสามารถด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) โดยแบ่งระดับความรู้ 6 ระดับ ได้แก่ ระดับความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

**ความพึงพอใจของนักเรียน** หมายถึง การแสดงออกด้านความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม ประกอบด้วยด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ

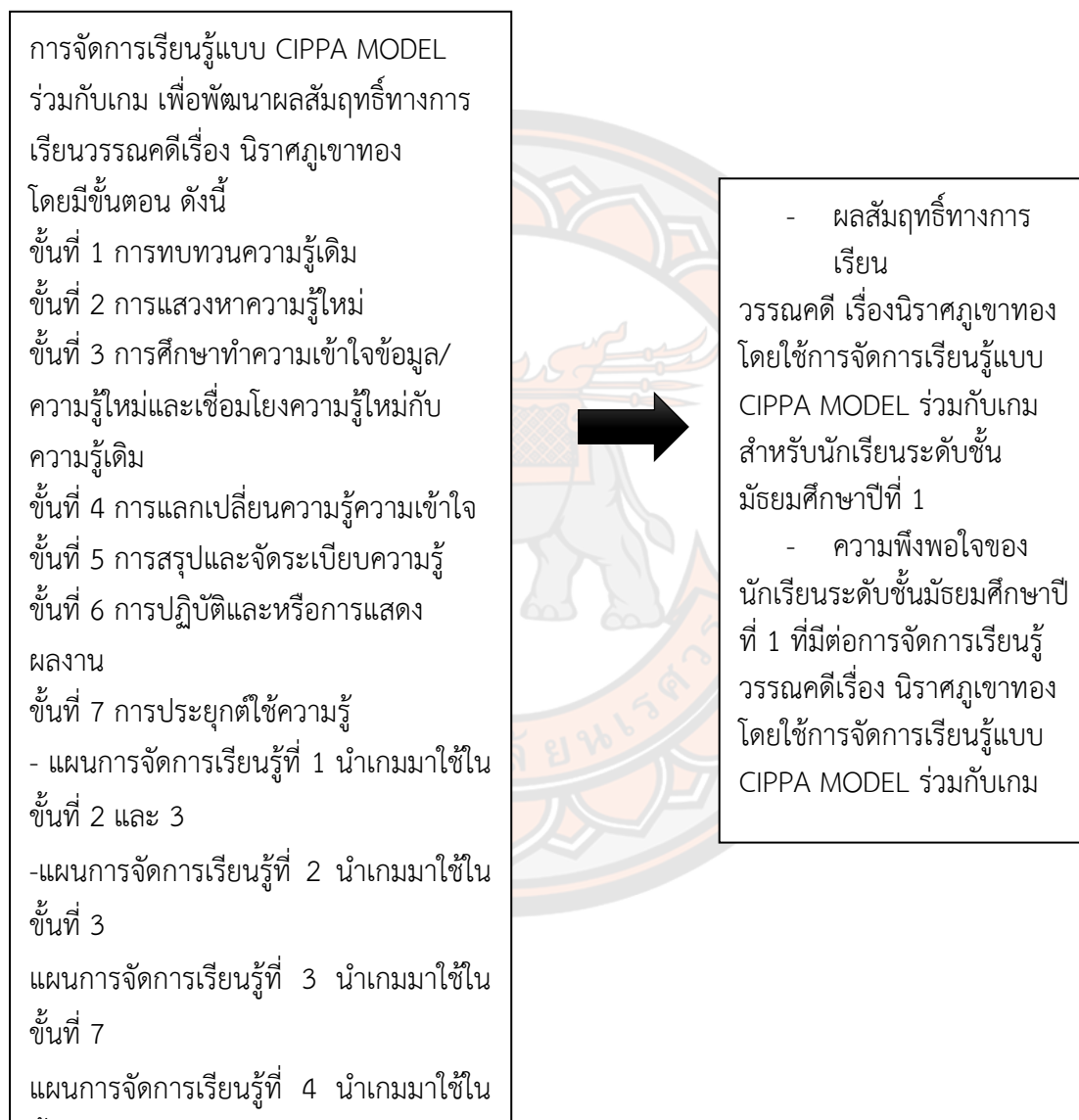
### สมมุติฐานของการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องนิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องนิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นไปตามเกณฑ์ร้อยละ 70
3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม มีความพึงพอใจในระดับมาก



### กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้วางกรอบแนวคิดไว้ดังนี้



ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การค้นคว้าอิสระเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้รูปแบบการสอน CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้ศึกษาได้ค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
  - 1.1 สาระการเรียนรู้ภาษาไทย
  - 1.2 สาระการเรียนรู้แกนกลาง
  - 1.3 ตัวชี้วัด
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดี
  - 2.1 ความหมายของวรรณคดี
  - 2.2 ความสำคัญของวรรณคดี
  - 2.3 แนวทางการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL
  - 3.1 หลักการของการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL
  - 3.2 วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL
  - 3.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL
  - 3.4 บทบาทผู้สอน และผู้เรียนของการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม
  - 5.1 ความหมายของเกม
  - 4.2 วัตถุประสงค์ของการใช้เกม
  - 4.3 ประเภทของเกม
  - 4.4 ประโยชน์ของการใช้เกม
5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ
  - 5.1 ความหมายของความพึงพอใจ

5.2 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

5.3 การวัดความพึงพอใจ

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

## 1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทยเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรมการงาน และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุขและเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ พัฒนาระบวนการคิดวิเคราะห์ วิวิจารณ์ และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี และสุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป (กระทรวงศึกษาธิการ 2558, หน้า 1)

### 1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้มีสาระการเรียนรู้ทั้งหมด 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ด้วยกัน ซึ่งกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มีสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 2)

**สาระที่ 1 การอ่าน** มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

**สาระที่ 2 การเขียน** มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

**สาระที่ 3 การฟัง การดูและการพูด** มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

**สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย** มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษา ภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

**สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม** มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

### 1.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรม

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดี และวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

### 1.3 ตัวชี้วัด

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2551, หน้า 57) ตัวชี้วัดสาระที่ 5 วรรณคดี และวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีดังต่อไปนี้

**ตาราง 1 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
1. สรุปรเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน	วรรณคดีและวรรณกรรมเกี่ยวกับ <ul style="list-style-type: none"> <li>- ศาสนา</li> <li>- ประเพณี</li> <li>- พิธีกรรม</li> <li>- สุภาษิตคำสอน</li> <li>- เหตุการณ์ประวัติศาสตร์</li> <li>- บันเทิงคดี</li> <li>- บันทึกการเดินทาง</li> <li>- วรรณกรรมท้องถิ่น</li> </ul>
ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
2. วิเคราะห์และวิจารณ์วรรณคดี วรรณกรรมและวรรณกรรมท้องถิ่นที่ อ่านพร้อมยกเหตุผลประกอบ	การวิเคราะห์คุณค่าและข้อคิดจากวรรณคดี วรรณกรรม
3. อธิบายคุณค่าของวรรณคดีและ วรรณกรรมที่อ่าน	
4. สรุปความรู้และข้อคิดจากการอ่าน ไปประยุกต์ในชีวิตจริง	
5. ท่องจำบทอาขยานตามที่กำหนด และบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความ สนใจ	บทอาขยานและบทร้อยกรองที่มีคุณค่า - บทอาขยานตามที่กำหนด - บทร้อยกรองตามความสนใจ

## 2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดี

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกี่ยวกับวรรณคดีและการเรียนการสอนวรรณคดี ผู้วิจัยขอเสนอในประเด็นดังต่อไปนี้

### 2.1 ความหมายของวรรณคดี

คำว่า “วรรณคดี” เป็นคำที่คนไทยรู้จักและใช้เรียกงานประพันธ์มาตั้งแต่สมัยโบราณ นักวิชาการทางวรรณคดีศึกษา ได้ให้ความหมายของวรรณคดีไว้ ดังนี้

ชลธิรา กลัดอยู่ (2517, หน้า 164) กล่าวไว้ว่าคำว่า วรรณคดี มีความหมายที่ใช้กันทั่วไป 2 ประการ คือ ความหมายแรก ได้แก่ เรื่องราวที่แต่งเรียบเรียงออกมาเป็นหนังสือ หรือนัยหนึ่ง หมายถึง หนังสือทั่วไปนั่นเอง แต่มีเงาความหมายว่าเป็นหนังสือเก่า ถือเป็นมรดกสืบทอดกันมาแต่โบราณ ส่วนความหมายที่สอง มีความหมายคล้ายคลึงกับคำว่า “กวีนิพนธ์” คือ ถือเป็นหนังสือที่ได้รับการยกย่องแล้วจากกลุ่มคนที่นับว่าเป็นคนชั้นนำในวงการหนังสือมีนัยลึกลงไปอีกว่าคุณค่าสูงส่งเข้าขั้นวรรณศิลป์ ถือเป็นแบบอย่างว่าดีควรยกย่องเชิดชูกันต่อ ๆ ไป

เสฐียร โกเศศ (2531, หน้า 2) ได้ให้ความหมายของวรรณคดีว่า วรรณคดี เป็นคำที่บัญญัติขึ้นเพื่อใช้แทนคำ Literature ในภาษาอังกฤษปรากฏครั้งแรกในพระราชกฤษฎีกา จัดตั้งเป็นวรรณคดีสโมสรในรัชกาลพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว

ปัญญา บริสุทธิ์ (2534, หน้า 3) กล่าวว่า วรรณคดี หมายถึง หนังสือที่แต่งดี นั่นก็คือ มีการใช้ภาษาอย่างดีและภาษานั้นให้ความหมายแจ่มแจ้งเด่นชัด ทำให้เกิดการโน้มน้าวอารมณ์ผู้อ่านให้คล้อยตามไปด้วย กล่าวง่าย ๆ ก็คือ อ่านแล้วทำให้เกิดความรู้สึกซาบซึ้ง ตื่นเต้นหรือตีตื้นในลักษณะต่าง ๆ ซึ่งภาษาอังกฤษ เรียกว่า Emotion

ประภาศรี สีหอำไพ (2550, หน้า 28) ให้ความหมายของวรรณคดีว่า โดยความหมายกว้าง วรรณคดี หมายถึง หนังสือที่แต่งขึ้นจะเป็นชนิดใดก็ตาม โดยความหมายแคบ ความหมายเฉพาะ หนังสือที่แต่งขึ้นแล้วนิยามกันว่าเป็นศิลปกรรม คือ ผู้ประพันธ์เป็นผู้ชำนาญในการใช้ถ้อยคำประกอบขึ้นเป็นร้อยแก้วหรือร้อยกรองตามหลักภาษาเป็นสิ่งสุนทรซึ่งนักประพันธ์มีความรู้สึกนึกคิดอย่างใดแล้วกระบายให้ผู้อ่านได้ชมความงามตามที่นักประพันธ์รู้สึกนึกคิดตามไปได้ด้วย เปรียบได้ว่าเป็นศิลปินผู้สร้างสรรค์ภาพที่สวยงามขึ้นด้วยตัวหนังสือ เรียกว่า วรรณคดีแท้หรือวรรณคดีบริสุทธิ์

จากการให้นิยามข้างต้น สามารถสรุปความหมายของวรรณคดีได้เป็นสองแนวทางหลัก ได้แก่ ความหมายอย่างกว้าง วรรณคดี คือ งานเขียนที่แต่งหรือเรียบเรียงเป็นหนังสือและในความหมายอย่างแคบได้ว่า วรรณคดี คือ งานเขียนที่มีเรื่องราวที่เรียบเรียงขึ้นเพื่อถ่ายทอดความรู้ความคิดอันเป็นประโยชน์ และมีศิลปะในการใช้ภาษาสร้างสรรค์ให้ผู้อ่านเกิดความสะเทือน อารมณ์ในด้านต่าง ๆ และเกิดจินตภาพตามได้รวมทั้งได้รับการยกย่องว่าแต่งดีควรแก่การยกย่องชื่นชม

## 2.2 ความสำคัญของวรรณคดี

วรรณคดีเป็นงานประพันธ์ที่ได้รับการยกย่องว่ามีคุณค่า และเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ตกทอดตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน ด้วยเหตุนี้จึงกล่าวได้ว่าวรรณคดีเป็นงานศิลปะที่ทรงคุณค่าต่อมวลมนุษยชาติหลายประการ ดังทัศนคติของนักวิชาการทางวรรณคดี ดังนี้

วิภา กงกะนันทน์ (2533, หน้า 4) กล่าวว่า วรรณคดีเป็นสิ่งที่แสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิด และประสบการณ์ของคนไทยมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นด้านประเพณี ความเชื่อพิธีกรรม วิธีการดำรงชีวิตและสุนทรียภาพ ซึ่งถือเป็นศิลปะที่ให้คุณค่าทางด้านอารมณ์ด้วยสุนทรียภาพทางภาษาที่ผู้แต่งเลือกสรรถ้อยคำอันเกิดจากความสะเทือนใจ เช่น รัก โลภ โกรธ หลง สุนุกสนาน เศร้า โศก ฯลฯ มาเรียงร้อยในงานประพันธ์ ซึ่งภาษาที่ใช้แต่งวรรณคดีนั้นจะต่างจากภาษาที่ใช้ใน

ชีวิตประจำวัน คือ ภาษาวรรณคดีเป็นภาษาที่กระทบฝั่งใจ ทำให้ผู้อ่านหรือผู้ฟังเกิดความสะเทือนอารมณ์และเป็นภาษาที่ผู้ประพันธ์ได้ใจจกคัดเลือกเป็นพิเศษ โดยมีวัตถุประสงค์สำคัญเพื่อให้ผู้อ่านหรือผู้ฟังเกิดการเปลี่ยนแปลงในจิตใจ กล่าวคือ เกิดความรู้สึก ความคิด อารมณ์ หรือเห็นภาพอย่างที่ต้องการให้ผู้อ่านรู้สึกหรือเห็น ทั้งนี้ โดยเฟ่งเล็งเรื่องสุนทรลักษณ์ทางภาษาไทย

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2542, หน้า 12) กล่าวว่า การสอนวรรณคดีไทยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมองเห็นคุณค่าและช่วยธำรงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ไทย นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้แนวคิด พฤติกรรม ค่านิยมของคนในยุค สมัยนั้น ๆ ว่าเป็นอย่างไรรวมไปถึงตีข้อคิด อุทาหรณ์สอนใจจากวรรณคดีเหล่านี้เป็นภูมิปัญญาอันล้ำค่าที่กวีได้ฝากไว้ผ่านกลวิธีการประพันธ์ในงานวรรณคดีนั้น ๆ โดยวรรณศิลป์เป็นเครื่องมือสำคัญในการถ่ายทอดสู่สายตาผู้อ่าน จึงกล่าวได้ว่า วรรณคดีไทยคือสมบัติบ้านคู่เมือง และมีส่วนสำคัญในการแสดงถึงความเป็นชาติมาช้านาน ปัจจุบันหลักสูตรการศึกษาทุกระดับได้มีการบรรจุวรรณคดีไทยเอาไว้ในหลักสูตรการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย ทั้งนี้ก็เพราะในหมวด 4 ของแนวการศึกษาที่กำหนดไว้ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542

พองจันทร์ สุขยิ่งและคณะ (2555, หน้า 12) ได้กล่าวถึงความสำคัญและคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมไทยไว้ว่า วรรณคดีเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่บรรพบุรุษสร้างไว้ และตกทอดมาจนถึงปัจจุบัน ซึ่งสอดแทรกแนวคิดปรัชญาชีวิต ทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์สะเทือนใจและรู้สึกคล้อยตาม อีกทั้ง ยังสอดแทรกเรื่องราวความเป็นมา ความคิดและค่านิยมของสังคม ซึ่งนับเป็นทรัพย์สินทางปัญญาและเป็นสมบัติของชาติมีคุณค่าทั้งด้านประวัติศาสตร์ สังคม ตลอดจนข้อคิด คติเตือนใจและวรรณศิลป์ ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

1. คุณค่าทางด้านเนื้อหา เนื้อหาในเรื่องเป็นส่วนที่ทำให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องราวทั้งหมด สอดแทรกแนวคิดและกลวิธีในการดำเนินเรื่อง ทำให้ผู้อ่านได้รับความรู้ความเข้าใจในเรื่อง ทั้งด้านขนบธรรมเนียมประเพณี สังคม การเมืองการปกครอง การดำรงชีวิตของคนสมัยนั้น ๆ รวมถึงความรู้ในเรื่องต่าง ๆ และยังทำให้ผู้อ่านได้รับประสบการณ์ที่กวีถ่ายทอดประสบการณ์ของตนที่เกิดจากการมองโลกกว้าง ทำให้เกิดประสบการณ์ร่วมกันระหว่างกวีและผู้อ่าน นอกจากนี้ยังวรรณคดีเรื่องต่าง ๆ ที่มีเนื้อหาสาระและเรื่องราวที่สนุกสนาน สามารถกล่อมเกลาจิตใจผู้อ่านให้ข้อคิดคติธรรมคำสั่งสอนให้ประพฤติในสิ่งที่ดีงาม

2. คุณค่าทางด้านวรรณศิลป์ เป็นการใช้องค์กลวิธีในการประพันธ์ที่ดี เลือกใช้ถ้อยคำที่ถูกต้องเหมาะสมถูกความหมายเหมาะกับเนื้อเรื่องและมีเสียงไพเราะซึ่งสามารถทำให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการ

ตามจนเห็นภาพและเกิดอารมณ์สะท้อนใจไม่ว่าจะเป็นการใช้โวหาร ภาพพจน์ รสวรรณคดี การเล่นเสียงและการเล่นคำ

3. คุณค่าทางด้านสังคมและสะท้อนวิถีชีวิต เป็นคุณค่าที่แสดงให้เห็นถึงความรุ่งเรืองในอดีต บอกเล่าเรื่องราวด้านชีวิตความเป็นอยู่ขนบธรรมเนียมประเพณี สภาพสังคมและความรู้สึกนึกคิดของคนในสังคมสะท้อนค่านิยม วัฒนธรรม ความประพฤติ แนวทางการปฏิบัติตนรวมถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมซึ่งเป็นลักษณะประจำชาติที่แสดงออกมาทางวรรณคดีวรรณกรรม ทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกถึงความ เป็นชาติร่วมกัน

สรุปได้ว่า วรรณคดีเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นมาของคนไทยในอดีตจนถึงปัจจุบัน ช่วยให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าและช่วยธำรงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ไทย อีกทั้งทำให้คุณค่าทางด้านอารมณ์และสุนทรียภาพทางภาษาของผู้แต่ง

### 2.3 แนวทางการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย

วรรณคดีเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันทรงคุณค่า แนวทางในการสืบสานวรรณคดีที่ได้ผลดีเยี่ยม คือ การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีแก่เยาวชนรุ่นหลัง แนวทางการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี ผู้สอนต้องคำนึงถึงในหลายมิติ ได้แก่ สภาพผู้เรียน เนื้อหา สภาพแวดล้อม สิ่งที่ต้องศึกษาเมื่อเรียนวรรณคดี ดังนี้

สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทรมพรรย (2538, หน้า 154) ได้กล่าวถึงแนวทางในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยไปในทางเดียวกันสามารถสรุปได้เป็นด้านต่าง ๆ ดังนี้

ด้านผู้เรียน ในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย ครูควรคำนึงถึงความแตกต่างของนักเรียน ตลอดจนความสนใจของนักเรียนโดยยึดหลักนักเรียนเป็นสำคัญ โดยจะต้องพยายามให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนมากที่สุด เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างเสรี ซึ่งครูต้องใจกว้างที่จะยอมรับฟังและเคารพความคิดเห็นของนักเรียน ให้นักเรียนได้ใช้ความคิดและเหตุผลในเชิงการวิพากษ์วิจารณ์ให้มากที่สุด โดยครูเป็นผู้คอยให้ความช่วยเหลือและแนะนำเพื่อให้นักเรียนได้คิดและตัดสินใจอย่างมีเหตุผล

ด้านเนื้อหา การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมไทยควรจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการให้สัมพันธ์กับหลักภาษาและทักษะการใช้ภาษาต่าง ๆ ทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ครูควรเป็นผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับวรรณคดีอย่างแท้จริง และมีทัศนคติที่ดีต่อวรรณคดีและการสอนวรรณคดีไทย และในการจัดการเรียนการสอนครูควรเน้นการคิดรวบยอดมากกว่าเนื้อหา

เพราะการเน้นเนื้อหามากเกินไปนักเรียนจะไม่มีโอกาสซาบซึ้งถึงความงามและความไพเราะของวรรณคดี นอกจากนี้ครูไม่ควรจำกัดอยู่กับวรรณคดีมรดกเท่านั้น สามารถนำเอาวรรณกรรมปัจจุบันมาให้ให้นักเรียนได้ศึกษาค้ด้วย เพราะวรรณกรรมปัจจุบันมีลักษณะเนื้อเรื่องที่ใกล้เคียงกับชีวิตประจำวันของนักเรียน ซึ่งจะทำให้นักเรียนสนใจในงานประพันธ์มากยิ่งขึ้น

ด้านกิจกรรม วิธีสอน เทคนิคการสอนและสื่อการสอนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวรรณคดีนั้น ควรเลือกกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียนที่เหมาะสมกับเรื่องที่จะสอนเพื่อดึงดูดและจูงใจนักเรียนในขั้นตอนการสอนครูควรเลือกใช้วิธีสอนอย่างหลากหลาย ไม่ควรเน้นการถอดความ แต่ควรเน้นวิธีการที่ฝึกให้นักเรียนได้คิดใช้เหตุผล ศึกษาค้นคว้าข้อมูลและร่วมกันทำกิจกรรม โดยปลูกฝังให้นักเรียนใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการเรียน วรรณคดีไทย เช่น การแต่งคำประพันธ์ การแข่งขันโต้กลอนสด สักวา ประवादคำประพันธ์ การจัดแสดงละคร นอกจากนี้สื่อประกอบการเรียนการสอนวรรณคดีต้องไม่จำเจ ซึ่งการเลือกใช้สื่อ ประกอบการเรียนการสอนนั้น ครูควรคำนึงถึงประโยชน์ความเหมาะสมและผลการใช้ที่คุ้มค่าและขั้นตอนการประเมินผลครูควรมีการประเมินการเรียนการสอนวรรณคดีไทยทุกครั้ง เพราะครูจะได้ทราบผลการสอนและผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน ซึ่งครูควรตั้งวัตถุประสงค์ในการสอนให้ชัดเจน เพื่อให้สามารถประเมินผลการเรียนการสอนได้ครอบคลุมในขั้นตอนของการสอนเนื้อหาวรรณคดีวรรณกรรม ครูควรฝึกให้นักเรียนจับแนวคิด ประเด็น สำคัญด้วยการใช้คำถาม ใคร ทำอะไร ที่ไหน กับใคร เมื่อไร ทำไม อย่างไร เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจการกระทำหรือพฤติกรรมของตัวละครและเจตนาของผู้เขียนเรื่อง หากวรรณคดีเป็นเรื่องยาวครูผู้สอนควรเล่าเรื่องย่ออย่างมีชั้นเชิงช่วยผู้เรียนกระตือรือร้นอยากไปค้นคว้าหาฉบับสมบูรณ์อ่านเองหรือใช้กิจกรรมนำไปสู่การค้นคว้าเพิ่มเติม หากมีคำศัพท์ยากในเรื่องครูผู้สอนไม่ควรกังวลมากเกินไปควรให้ผู้เรียนได้เปลือดเปลือนกับการอ่านออกเสียงไปจนจบย่อหน้าหรือจบตอนเพื่อทำความเข้าใจในระหว่างที่กำลังอ่าน จากนั้นใช้วิธีการอธิบายหรืออภิปรายเนื้อหาหรือคำศัพท์ร่วมกันเมื่อ นักเรียนอ่านจบ นอกจากนี้ครูควรเน้นให้นักเรียนพินิจพิเคราะห์ ตัวละครทั้งคำพูด ความคิด การกระทำ ความเชื่อ ความเป็นอยู่ เพื่อนำมาเปรียบเทียบกับเหตุการณ์และความเป็นอยู่ในชีวิตปัจจุบันรวมทั้งวิเคราะห์เจตนาและข้อคิดที่ได้จากการอ่านวรรณคดี

ด้านสภาพและบรรยากาศในการเรียนรู้ ครูควรคำนึงถึงเรื่องความสนุกสนานเปลือดเปลือน ความจรรโลงใจและความบันเทิง ซึ่งครูควรจัดกิจกรรมประกอบการสอนหลาย ๆ ชนิด เพื่อช่วยบรรยากาศในการเรียนการสอนนำเสนอสนใจและเสริมสร้างจินตนาการของนักเรียน เช่น การขับเสภา



การร้องเพลง การอ่านทำนองเสนาะ การแสดง บทบาทสมมติ การพ่อนรำ การวาดภาพ วาดการ์ตูน การประดิษฐ์สิ่งของที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดี การไต่वाที่ การทายปัญหา การแต่งคำประพันธ์ การทำสมุดภาพ เป็นต้น นอกจากนี้ครูควรเน้นให้ นักเรียนศึกษาค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น ห้องสมุด การสัมภาษณ์ การศึกษานอกสถานที่ หรืออาจจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยเป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อปรับเปลี่ยนบรรยากาศในการเรียนการสอน ซึ่งจะช่วยให้การสอนวรรณคดีไทยได้ผลมากยิ่งขึ้น เช่น การจัดนิทรรศการ การแสดงละคร การจัดสัปดาห์ทางวรรณคดีไทย ชุมนุมวรรณศิลป์ ชุมนุมวรรณกรรม ชุมนุมวรรณคดี เป็นต้น

ทัศนีย์ ศุภเมธี (2542 อ้างอิงใน ปิยนุช แหวนเพชร, 2560 หน้า 33) กล่าวถึง แนวทางและความสำคัญในการสอนวรรณคดีไว้ สรุปได้ ดังนี้

1. ครูควรสอนโดยการช่วยให้นักเรียนเกิดความคิดและตีความเรื่องราวจากวรรณคดีให้นักเรียนช่วยกัน วิเคราะห์ วิจารณ์ สรุปแนวคิดต่าง ๆ จากการอ่านวรรณคดี ไม่ควรเข้มงวดหรือบังคับให้ผู้เรียนท่องจำเนื้อหาวรรณคดี เพราะจะทำให้เด็กเกิดความเบื่อหน่าย
2. ครูควรจูงใจผู้เรียนด้วยการอ่านคำประพันธ์ที่ไพเราะให้นักเรียนเกิดความซาบซึ้งในลีลาและความไพเราะของถ้อยคำและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกอ่านทำนองเสนาะเป็นกลุ่ม เพราะผู้เรียนแต่ละคนมีความสามารถไม่เท่ากันอาจทำให้นักเรียนบางคนรู้สึกอาย
3. ครูควรบูรณาการการเรียนรู้เนื้อหาวรรณคดีวรรณกรรมกับเนื้อหาอื่น ๆ ทั้งการฟัง พูด อ่านและเขียน โดยให้สัมพันธ์กันกับกระบวนการคิด สามารถวิจารณ์บอกแก่นความคิด แนวความคิด หรือข้อคิดจากการฟังและอ่านได้ รวมถึงใช้วรรณคดีเป็นสื่อในการเรียนรู้เรื่องต่าง ๆ เช่น คำศัพท์ สำนวน เข้าใจในธรรมชาติของมนุษย์และสภาพสังคมไทย ที่เกี่ยวกับศาสนา ขนบ ความเชื่อ ประเพณี ศิลปวัฒนธรรม
4. ครูควรสร้างศรัทธาให้ผู้เรียนรักและนิยมชมชอบ เนื่องจากจะเป็นการง่ายต่อการจูงใจชี้แนะแนวทางในการเรียนแก่ผู้เรียน
5. ครูควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน แปลกใหม่ เช่น การร้องเพลง แสดงละคร เล่นเกม แสดงบทบาทสมมติ จัดนิทรรศการหรือวาดภาพ
6. ครูควรมีความเข้าใจและความคิดรวบยอดในเรื่องที่จะสอนอย่างแม่นยำ ถ่ายทอดผ่านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงความคิดรวบยอดนั้น ๆ ได้

กรมวิชาการ (2544, หน้า 334) ได้กล่าวถึงแนวทางการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี สรุปได้ดังนี้

1. อ่านเข้าใจ ในขั้นแรกครูผู้สอนต้องอ่านวรรณคดี วรรณกรรมที่จะสอนอย่างละเอียด เพื่อให้เข้าใจเนื้อหาและองค์ประกอบต่าง ๆ อย่างแจ่มแจ้ง เพื่อจะได้จัดการเรียนรู้ให้นักเรียนเข้าใจตามได้ ซึ่งต้องมีความเข้าใจทั้งเนื้อเรื่อง จับใจความสำคัญและแยกแยะรายละเอียดของเรื่องได้ว่า ใครทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร และผลเป็นอย่างไร และเข้าใจศัพท์ คือ รู้และเข้าใจความหมายของศัพท์ยากหรือศัพท์โบราณ

2. ได้เสียงเสนาะ เสียงเสนาะของวรรณคดีวรรณกรรม มีทั้งในร้อยแก้วและร้อยกรอง คือ การออกเสียงที่แสดงออกถึงอารมณ์ของข้อความที่เล่าเรื่องราวนั้น ครูควร ยกตัวอย่างการออกเสียงให้นักเรียนสังเกตความแตกต่าง เพื่อให้ให้นักเรียนพบว่าข้อความต่าง ๆ มีเสียงเสนาะในการถ่ายทอดข้อความด้วย

3. เจาะแนวคิดสำคัญ เป็นการสอนให้นักเรียนค้นหาแนวคิดสำคัญของเรื่องด้วยการทำความเข้าใจเรื่องให้แจ่มแจ้ง และวิเคราะห์ความเชื่อมโยงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในเรื่องได้ จะทำให้นักเรียนสามารถอธิบายเหตุการณ์จากปมปัญหาสู่ผลของการกระทำได้อย่างมีเหตุผล ซึ่งครูต้องคอยกระตุ้นให้นักเรียนคิดพิจารณาด้วยตนเองเป็นหลัก

4. หมั่นวิเคราะห์ วิจัย คือ การสอนให้นักเรียนรู้จักแยกแยะและพิจารณาเรื่องในองค์ประกอบต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล ทั้งในส่วนของรูปแบบ เนื้อหาสาระ กลวิธีการนำเสนอและการใช้ภาษาว่ามีลักษณะอย่างไร

5. ใส่ใจวิพากษ์ เป็นการฝึกให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง ที่อ่าน ซึ่งครูผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมโดยใช้การซักถาม การยกตัวอย่างสถานการณ์ หรือการใช้บทบาทสมมติให้นักเรียนสมมติตนเองเป็นตัวละครในเรื่อง และแสดงแนวคิดว่าจะตัดสินใจแก้ไขปมปัญหาในเรื่องตอนนั้น ๆ อย่างไร ซึ่งจะทำให้นักเรียนมีโอกาสแสดงความรู้ ความคิดและฝึกวิจารณ์ด้วย

6. ประสานกิจกรรมการสอนวรรณคดีวรรณกรรมให้นำสนใจและสนุกสนานนั้น ส่วนหนึ่งมีอิทธิพลจากการเลือกกิจกรรมการเรียนรู้ของครูที่จะนำมาใช้ในห้องเรียนตามความเหมาะสม เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การแสดงละคร การแสดงนาฏศิลป์และการวาดภาพ เป็นต้น ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้จะส่งเสริมบรรยากาศในการเรียนทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้นอีกทางหนึ่ง

7. สัมพันธ์เนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมเป็นเนื้อหาที่สามารถนำมาสอนให้มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาอื่น ๆ ทั้งในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เช่น การสอนหลักภาษาไทย การสอนภูมิศาสตร์ และการสอนประวัติศาสตร์ เป็นต้น

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2553, หน้า 104 – 154) กล่าวถึงสิ่งที่ควรปฏิบัติในการสอนวรรณคดีไว้ดังนี้

1. สอนด้วยใจไม่ใช่สอนด้วยหน้าที่ การสอนเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน หน้าที่ของครูจึงมีทั้งการฝึกอบรม และสั่งสอนให้นักเรียนมีความรู้และคุณธรรมควบคู่กันไป นอกเหนือจากการสอนครูต้องมีจิตสำนึกและจิตวิญญาณในความเป็นครู ตลอดจนใส่ใจในการสอนให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาอย่างถ่องแท้ ดังนั้น ครูจึงต้องสอนด้วยใจมีการเตรียมและถามตัวเองอยู่เสมอว่า สอนใคร สอนทำไม สอนแล้วเขาจะรู้อะไร และสามารถนำไปใช้ทำอะไรได้บ้าง รวมทั้งสอนอย่างไรให้เขาเรียนรู้ได้ดีที่สุดจากกิจกรรมที่หลากหลาย

2. สอนอย่างมีความสุข การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยหรือวรรณคดีให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินเพื่อให้เกิดความรู้อย่างมีความสุขและรักในการเรียนนั้น ครูต้องมีความสุขในการสอน ซึ่งการสอนอย่างมีความสุขอยู่ที่การเห็นแง่มุมของพฤติกรรมของนักเรียนที่มีความหลากหลาย โดยครูต้องฝึกฝนให้ตนเองเป็นผู้มองโลกในแง่ดี พยายามสร้างความเข้าใจในตัวผู้เรียน สร้างเสริมบรรยากาศที่เอื้อต่อการสอนอย่างมีความสุขจากการจัดกิจกรรมการสอนภาษาไทยหรือวรรณคดีที่นักเรียนสามารถร่วมกิจกรรมได้อย่างสนุกสนาน อย่างไรก็ตามครูควรมีการวางข้อกำหนดหรือกฎเกณฑ์เพื่อให้นักเรียนไม่เกิดความวุ่นวายหรือเสียงดังเกินเหตุจนเป็นการรบกวนชั้นเรียนข้างเคียง

3. สอนโดยเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ มีความสุขและสนุกกับการเรียน การปฏิรูปการเรียนรู้ส่งผลให้ครูต้องมีการปรับเปลี่ยนวิธีการ กระบวนการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือการสอนโดยเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ หรือ Child Center Learning บทบาทสำคัญของครูที่สำคัญคือ ครูต้องวางแผนการจัดการเรียนการสอนให้รอบคอบและรัดกุม มุ่งให้นักเรียนได้เรียนรู้ตามวุฒิภาวะและศักยภาพของนักเรียน คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ให้นักเรียนได้ทดลอง ค้นคว้าด้วยวิธีการที่หลากหลายผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย สื่อการสอนเร้าความสนใจให้เกิดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนเริ่มจากง่ายไปยาก นักเรียนสามารถสรุปข้อคิด หลักการ องค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง

4. สอนให้มีความรู้คู่คุณธรรม การอบรมและสั่งสอนให้นักเรียนเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์การจัดการเรียนการสอนโดยธรรมชาติของครูนอกจากให้ความรู้ทางวิชาการแล้ว ครูต้องให้คำชี้แนะแนวทางชัดเจนให้นักเรียนทั้งทางตรงและทางอ้อม

5. สอนให้นำไปใช้ การที่นักเรียนจะนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้นั้น นักเรียนจำเป็นต้องมีความรู้ ความเข้าใจ เห็นคุณค่าในสิ่งที่เรียนและตระหนักถึงความสำคัญของสิ่งที่เรียนว่าเป็นประโยชน์ที่สามารถนำความรู้นั้นไปใช้ในชีวิตจริงได้ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ได้นั้น ครูควรสร้างความตระหนักให้แก่นักเรียนเพื่อให้พื้นฐานของการเรียนอย่างมีความหมาย การเรียนการสอนภาษาไทยหรือวรรณคดีนักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ได้ นักเรียนจำเป็นต้องได้รับการฝึกฝนให้เกิดทักษะในการใช้ภาษาในด้านต่าง ๆ เพราะภาษาไทยเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ ครูต้องหาแนวทางในการจัดกิจกรรมและรูปแบบของแบบฝึกเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาให้กับนักเรียนอย่างหลากหลาย สร้างความตระหนักให้นักเรียนเห็นคุณค่า และความสำคัญที่จะนำความรู้ความเข้าใจไปใช้ในชีวิตจริงได้

6. สอนให้ทันสมัยกับกาลเวลา การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นหากครูสามารถติดตามเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในช่วงขณะนั้น ทำให้ตนเองมีความคิดทันสมัย การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจะสามารถช่วยให้นักเรียนได้รับแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งครูควรปรับตัวให้เข้ากับวัยของนักเรียน พูดภาษาเดียวกับนักเรียนในบางโอกาสก็จะส่งเสริมให้เกิดบรรยากาศของความเป็นกัลยาณมิตรระหว่างครูกับนักเรียน

7. สอนเพื่อพัฒนาสังคม การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยหรือวรรณคดีนั้นสามารถส่งเสริมให้เกิดความสร้างสรรค์และพัฒนาสังคมได้ ครูจึงควรออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนได้ใช้ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนเป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมการเรียนการสอน

8. สอนให้ชื่นชมกับภูมิปัญญาไทย นักเรียนจะสามารถเห็นภูมิปัญญาไทยที่แฝงในภาษาไทยหรือตัวบทวรรณคดีได้เมื่อครูสอดแทรกหรือยกตัวอย่างให้เห็นเป็นรูปธรรม นักเรียนจึงเกิดความประทับใจ เห็นความสำคัญ ตลอดจนความภาคภูมิใจ ดังนั้นครูจึงต้องจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนมีความชื่นชม ตระหนักเห็นคุณค่าและความสำคัญของภูมิปัญญาไทยเข้าไปด้วย

จากแนวทางในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีข้างต้น สรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีครูผู้สอนควรคำนึงถึงผู้เรียนเป็นสำคัญ ครูต้องจัดบรรยากาศที่เหมาะสมในการเรียนการสอน

หาเทคนิควิธีการสอนและวิธีการวัดประเมินผลที่เหมาะสมกับผู้เรียน รวมถึงคำนึงถึงผลการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้นแก่ผู้เรียน ทั้งในส่วนของเนื้อหา ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ความรู้ที่คงทน ความเข้าใจ ความซาบซึ้งในวรรณคดีและให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้

### 3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL

การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL เป็นการจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ให้มีคุณภาพโดยยึดหลักการและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ ซึ่งทำให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทางกายสติปัญญา อารมณ์และสังคม ที่สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน ซึ่งมีนักวิชาการและนักการศึกษาได้กล่าวถึงหลักการการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ไว้หลากหลาย และจากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ผู้วิจัยขอเสนอในประเด็นดังต่อไปนี้

#### 3.1 หลักการของการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL

มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงหลักการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ไว้ดังนี้

ทิสนา แคมมณี (2555, หน้า 282) ได้เสนอหลักการในการจัดการเรียนการสอนโดยยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง หมายถึง การให้นักเรียนเป็นจุดสนใจ (Center of Attention) หรือเป็นผู้มีบทบาทสำคัญซึ่งการที่นักเรียนมีบทบาทสำคัญจะดูได้จากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้หากนักเรียนมีส่วนร่วม (Participation) ในกิจกรรมที่จัดขึ้นหรือที่เรียกว่า (Active Participation) การมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น ตื่นตัว ตื่นใจ มีใจจดจ่อ ผูกพันกับสิ่งที่ทำเป็นการจัดเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ตามหลักของโมเดลชิปปา (CIPPA MODEL) นี้ ซึ่งตามความจริงแล้วได้แนวคิดมาจากการจัดการเรียนการสอนโดยยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลางแบบ 5 ประสาน ซึ่งแนวคิดหลักที่เป็นพื้นฐานของการจัดการเรียนการสอน โดยยึดนักเรียนเป็นสำคัญตามหลักโมเดลชิปปาหรือแบบประสาน 5 แนวคิดหลักคือ

1. แนวคิดการสร้างความรู้ (Constructivism)
2. แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการกลุ่มและการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Group Process and Cooperative Learning)
3. แนวคิดเกี่ยวกับความพร้อมในการเรียนรู้ (Learning Readiness)
4. แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้กระบวนการ (Process Learning)

### 5. แนวคิดเกี่ยวกับการถ่ายโอนการเรียนรู้ (Transfer of Learning)

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550, หน้า 112-113) จากแนวคิดหลักทั้ง 5 แนวคิดข้างต้น คือ ทฤษฎีสำคัญ 2 ทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีพัฒนาการมนุษย์ (Human Development) ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) จึงเป็นที่มาของหลักชิปปา (CIPPA) ดังนี้

C มาจากคำว่า Construct ซึ่งหมายถึง การสร้างความรู้ตามแนวคิดของปรัชญา Constructivism กล่าวคือ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดี ควรเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนมีโอกาสสร้างความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะทำให้นักเรียนมีความเข้าใจและเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตนเองการที่นักเรียนมีโอกาสได้สร้างความรู้ด้วยตนเองนี้เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมทางสติปัญญา

I มาจากคำว่า Interaction ซึ่งหมายถึง การปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดี จะต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เคลื่อนไหวทางร่างกาย โดยการทำกิจกรรมใน ลักษณะต่าง ๆ

P มาจากคำว่า Physical Participation ซึ่งหมายถึง การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ทางกาย คือ นักเรียนมีโอกาสได้เคลื่อนไหวร่างกาย โดยทำกิจกรรมในลักษณะต่าง ๆ

P มาจากคำว่า Process Learning หมายถึง การเรียนรู้กระบวนการต่าง ๆ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้กระบวนการต่าง ๆ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต เช่น กระบวนการแสวงหาความรู้ กระบวนการคิด กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการกลุ่ม กระบวนการพัฒนาตนเอง เป็นต้น การเรียนรู้กระบวนการเป็นสิ่งที่สำคัญเช่นเดียวกับการเรียนรู้เนื้อหาสาระต่าง ๆ การเรียนรู้ทางด้านกระบวนการเป็นการช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมทางสติปัญญาอีกทางหนึ่ง

A มาจากคำว่า Application หมายถึง การนำความรู้ที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้รับประโยชน์จากการเรียน และช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เพิ่มเติมขึ้นเรื่อย ๆ กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีแต่เพียงการสอนเนื้อหาสาระให้นักเรียนเข้าใจ โดยขาดกิจกรรมการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้จะทำให้ นักเรียนขาดการเชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีกับการปฏิบัติ ซึ่งจะทำให้การเรียนรู้ไม่เกิดประโยชน์เท่าที่ควร การจัดกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้นี้ เท่ากับเป็นการช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ด้านใดด้านหนึ่งหรือหลาย ๆ ด้านแล้วแต่ลักษณะของสาระและกิจกรรมที่จัด

ชนาธิป พรกุล (2543, หน้า 124) ได้กล่าวว่า หลักการจัดการเรียนการสอนโดยโมเดลชิปปา (CIPPA Model) มีองค์ประกอบสำคัญ 5 ประการ ได้แก่

การสร้างความรู้ (Constructing of Knowledge) หมายถึง การสร้างความรู้ตามแนวคิดของการสร้างสรรค์องค์ความรู้ (Constructivism) กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนมีโอกาสสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะทำให้ นักเรียนเข้าใจและเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตนเอง

การปฏิสัมพันธ์ (Interaction) หมายถึง การปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ซึ่งทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมทางสังคม

การเรียนรู้กระบวนการ (Process Learning) หมายถึง การเรียนรู้กระบวนการต่าง ๆ กิจกรรมการเรียนรู้ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต เช่น กระบวนการแสวงหาความรู้ กระบวนการคิด กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการกลุ่ม กระบวนการพัฒนาตนเอง เป็นต้น การเรียนทางด้านกระบวนการช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมทางสติปัญญาอีกทางหนึ่ง

การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ (Application) หมายถึงการนำเอาความรู้ไปใช้ในหลายลักษณะ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เพิ่มพูนขึ้นอีกเรื่อย ๆ เป็นการเชื่อมโยงทฤษฎีและการปฏิบัติเข้าด้วยกัน

จากหลักการจัดการเรียนรู้ข้างต้น สรุปได้ว่า หลักการจัดการเรียนรู้แบบ MODEL CIPPA เกิดจากแนวคิด 5 แนวคิด ได้แก่ 1) แนวคิดการสร้างความรู้ 2) แนวคิดเรื่องกระบวนการกลุ่มและการเรียนรู้แบบร่วมมือ 3) แนวคิดเกี่ยวกับความพร้อมในการเรียนรู้ 4) แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้กระบวนการ และ 5) แนวคิดเกี่ยวกับการถ่ายโอนความรู้ ครูสามารถนำหลัก CIPPA MODEL ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยการให้นักเรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง

### 3.2 วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL

มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ไว้ดังนี้

ทิตินา แคมมณี (2555, หน้า 141 ) ได้กล่าวไว้ว่า รูปแบบนี้มุ่งพัฒนานักเรียนให้เกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนอย่างแท้จริง โดยการให้นักเรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยอาศัยความ

ร่วมมือจากกลุ่ม นอกจากนั้นยังช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการต่าง ๆ จำนวนมาก อาทิ กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม กระบวนการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และกระบวนการแสวงหาความรู้ เป็นต้น นอกจากนี้ยังได้กล่าวถึงการสอนที่ยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลางโมเดลชิปปา (CIPPA Model) ว่าแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมอย่างผูกพันจนกระทั่งเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพดังนี้

1. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมทางร่างกาย (Physical Participation) คือ เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อช่วยให้ประสาทการรับรู้ของนักเรียนตื่นตัว พร้อมทั้งจะรับข้อมูลและการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นการรับรู้ เป็นปัจจัยของการเรียนรู้ หากนักเรียนไม่พร้อมในการรับรู้แม้จะมีการให้ความรู้ที่ดี นักเรียนก็ไม่สามารถรับได้ ซึ่งจะเห็นเหตุการณ์ที่พบเสมอ เช่น หากนักเรียนต้องนั่งนาน ๆ ไม่ช้านักเรียนอาจหลับหรือคิดไปเรื่องอื่น ๆ ได้ การเคลื่อนไหวทางกายมีส่วนช่วยให้ประสาทรับรู้ตื่นตัวพร้อมที่จะรับและเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ ดังนั้นกิจกรรมที่จะจัดให้นักเรียนจึงควรเป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้เคลื่อนไหว ในลักษณะใดลักษณะหนึ่งเป็นระยะ ๆ ตามความเหมาะสมกับวัยและระดับความสนใจของนักเรียน

2. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมทางด้านสติปัญญา (Intellectual Participation) คือ เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเคลื่อนไหวทาง สติปัญญา หรือพูดง่าย ๆ ว่า เป็นกิจกรรมที่ทำทลายความคิดของนักเรียนสามารถที่กระตุ้นสมองของนักเรียนให้เกิดการเคลื่อนไหว ช่วยให้นักเรียนเกิดการจดจ่อในการคิด สนุกที่จะคิด ซึ่งกิจกรรมจะมีลักษณะดังกล่าวได้ ก็จะต้องมีเรื่องให้นักเรียนคิด โดยเรื่องนั้นจะต้องไม่ง่ายหรือยากเกินไปสำหรับ นักเรียน เพราะถ้ายากเกินไปนักเรียนก็ไม่จำเป็นต้องใช้ความคิด แต่ถ้ายากเกินไปนักเรียนก็เกิดความท้อถอยที่จะคิด ดังนั้นครูจะต้องหาประเด็นการคิดที่เหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้ใช้ความคิดหรือลงมือทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

3. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมทางอารมณ์ (Emotional Participation) คือ เป็นกิจกรรมที่ส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของนักเรียน ซึ่งจะช่วยให้การเรียนรู้นั้นเกิดความหมายต่อตนเอง กิจกรรมที่ส่งผลต่อความรู้สึกของนักเรียนนั้น มักเป็นกิจกรรม ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประสบการณ์และความจริงของนักเรียน จะต้องเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับตัวนักเรียนโดยตรงหรือใกล้ตัวนักเรียนโดยใช้แนวคิดเหล่านี้จัดการเรียนการสอน โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะที่ให้นักเรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Construction of Knowledge) ซึ่งนอกจากนักเรียน



จะต้องเรียนรู้ด้วยตนเองและพึ่งตนเองแล้ว ยังต้องพึ่งการปฏิสัมพันธ์ (Interaction) กับเพื่อนบุคคลอื่น ๆ และสิ่งแวดล้อมรอบตัวด้วย รวมทั้งต้องอาศัยทักษะกระบวนการ (Process Skills) ต่าง ๆ จำนวนมากเป็นเครื่องมือในการสร้างความรู้ นอกจากนั้นการเรียนรู้จะเป็นไปอย่างต่อเนื่องด้วยดีหากนักเรียนอยู่ในสภาพที่พร้อมในการรับรู้และเรียนรู้ มีประสาทในการรับรู้ที่ตื่นตัว ไม่เฉื่อยชา ซึ่งที่สามารถช่วยให้นักเรียนอยู่ในสภาพดังกล่าวได้ก็คือ การให้มีการเคลื่อนไหวทางกาย (Physical Participation) อย่างเหมาะสม กิจกรรมที่มีลักษณะดังกล่าวจะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตนเองและความรู้ความเข้าใจที่เกิดขึ้นจะมีความลึกซึ้งและอยู่คงทนมากขึ้นหากนักเรียนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ (Application) ในสถานการณ์ที่หลากหลาย

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL มีวัตถุประสงค์ เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนโดยการสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการกลุ่ม

### 3. กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL

การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ ซึ่งนักการศึกษาได้กล่าวถึงกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ไว้ดังนี้

ทิสนา แคมมณี (2555, หน้า 283-284) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ โมเดล ชิปปา (CIPPA Model) เป็นหลักการซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ให้แก่นักเรียน การจัดการเรียนการสอนตามหลัก “CIPPA” สามารถใช้วิธีการและกระบวนการที่หลากหลาย ซึ่งอาจจัดเป็นแบบแผนได้หลายรูปแบบ ส่วนรูปแบบหนึ่งที่ได้นำเสนอไว้และได้มีการนำไปทดลองแล้วได้ผลดี ประกอบด้วยขั้นตอนการดำเนินการ 7 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม ขั้นตอนนี้เป็นการดึงความรู้เดิมของนักเรียนเพื่อช่วยให้นักเรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตน ซึ่งผู้สอนอาจใช้วิธีการต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย

ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ ขั้นนี้เป็นการแสวงหาข้อมูลความรู้ใหม่ของนักเรียนจากแหล่งข้อมูลหรือแหล่งความรู้ต่าง ๆ ซึ่งครูอาจเตรียมมาให้แก่นักเรียนหรือให้คำแนะนำเกี่ยวกับแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อให้ให้นักเรียนไปแสวงหาก็คได้

ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจกับข้อมูล/ความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ขั้นนี้เป็นขั้นที่นักเรียนจะต้องศึกษาและทำความเข้าใจกับข้อมูล/ความรู้ที่หามาได้นักเรียนจะต้อง

สร้างความหมายของข้อมูล/ประสบการณ์ใหม่ๆ โดยใช้กระบวนการต่าง ๆ ด้วยตนเอง เช่น ใช้กระบวนการคิด และกระบวนการกลุ่มในการอภิปรายและสรุปความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลนั้น ๆ ซึ่งต้องอาศัยการเชื่อมโยงกับความรู้อื่นๆ

ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม ขั้นนี้เป็นขั้นที่นักเรียนอาศัยกลุ่มเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของตน รวมทั้งขยายความรู้ความเข้าใจของตนให้กว้างขึ้น ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้แบ่งปันความรู้ความเข้าใจของตนแก่ผู้อื่นและได้รับประโยชน์จากความรู้ความเข้าใจของผู้อื่นไปพร้อม ๆ กัน

ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ ขั้นนี้เป็นขั้นของการสรุปความรู้ที่ได้รับทั้งหมด ทั้งความรู้เดิมและความรู้ใหม่และจัดสิ่งที่เรียนให้เป็นระบบระเบียบ เพื่อช่วยให้นักเรียนจดจำสิ่งที่เรียนรู้อย่างได้ง่าย

ขั้นที่ 6 การปฏิบัติและ/หรือการแสดงผลงาน หากข้อความที่ได้เรียนรู้มาไม่มีการปฏิบัติ ขั้นนี้จะต้องเป็นขั้นที่ช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงผลงานการสร้างความรู้ของตนให้ผู้อื่นได้รับรู้เป็นการช่วยให้นักเรียนได้ตรวจสอบความเข้าใจของตนเองและช่วยส่งเสริมให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ แต่หากต้องมีการปฏิบัติตามข้อความที่ได้ ขั้นนี้จะเป็นขั้นปฏิบัติและมีการแสดงผลงานที่ได้ปฏิบัติด้วย

ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้ ขั้นนี้เป็นขั้นของการส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกฝนการนำความรู้ความเข้าใจของตนไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่หลากหลายเพื่อเพิ่มความชำนาญความเข้าใจความสามารถในการแก้ปัญหาและความจำในเรื่องนั้น ๆ

ขั้นตอนตั้งแต่ขั้นที่ 1-6 เป็นกระบวนการของการสร้างความรู้ (Construction of Knowledge) ซึ่งครูสามารถจัดกิจกรรมให้นักเรียนมีโอกาสปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน (Interaction) และฝึกฝนทักษะกระบวนการต่าง ๆ (Process Learning) อย่างต่อเนื่อง เนื่องจากขั้นตอนแต่ละขั้นตอนช่วยให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมหลากหลายที่มีลักษณะให้นักเรียนได้มีการเคลื่อนไหวทางกาย ทางสติปัญญา ทางอารมณ์ และทางสังคม อย่างเหมาะสมอันช่วยให้นักเรียนตื่นตัว สามารถรับรู้และเรียนรู้ได้อย่างดี จึงกล่าวได้ว่าขั้นตอนทั้ง 6 มีคุณสมบัติตามหลักการ CIPP ส่วนขั้นตอนที่ 7 เป็นขั้นตอนที่นักเรียนนำความรู้ไปใช้ (Application) จึงทำให้รูปแบบนี้มีคุณสมบัติครบตามหลัก CIPPA

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542, หน้า 11) กล่าวว่า การจัดกระบวนการเรียนแบบซิปปาโมเดล สามารถจัดได้ 3 รูปแบบดังนี้

Student – centered Class ครูเป็นผู้เตรียมเนื้อหา สื่อการเรียนวัสดุ-อุปกรณ์ นักเรียนเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมตามคำแนะนำของครู ซึ่งส่วนใหญ่ทำในรูปแบบกิจกรรมกลุ่ม

Leaner – base Teaching ครูเป็นผู้กระตุ้นมอบหมายให้นักเรียนเป็นคนค้นคว้าผลิตสื่อการเรียนด้วยตนเอง ซึ่งใช้ได้ดีกับการเรียนภาษา

Leaner – Inderpendence นักเรียนศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองในห้องศูนย์การเรียนมีอิสระจากห้องเรียนปกติ สามารถเลือกทำงานตามความสามารถ ความสนใจและความถนัดของนักเรียน อาจเรียนคนเดียว เรียนเป็นคู่หรือเป็นกลุ่มกับเพื่อนได้

สรุปได้ว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL มี 7 ขั้นตอน ขั้นที่ 1 คือ การทบทวนความรู้เดิม ขั้นที่ 2 คือการแสวงหาความรู้ใหม่ ขั้นที่ 3 คือ การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ขั้นที่ 4 คือ การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ ขั้นที่ 6 การปฏิบัติและ/หรือการแสดงผลงาน และขั้นที่ 7 คือ การประยุกต์ใช้ความรู้และจัดระเบียบความรู้

#### 4. บทบาทผู้สอนและผู้เรียนของการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL

การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ดังนั้นครูผู้สอนและผู้เรียนจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง นักการศึกษาได้กล่าวถึงบทบาทของครูผู้สอนและผู้เรียน ไว้ดังนี้

ทิตินา แคมมณี (2555, หน้า 5-8) ได้กล่าวถึง ลักษณะของการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการสอนแบบซิปปาไว้ว่าจะใช้แนวคิดใดจะประสบผลสำเร็จไม่ได้หากผู้สอนและผู้เรียนไม่เปลี่ยนบทบาทของตน ซึ่งบทบาทของผู้สอนและผู้เรียนตามแนวการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา มีดังนี้

บทบาทผู้สอน

##### 1. การเตรียมการสอน

1.1 ศึกษาและวิเคราะห์เรื่องที่จะสอนให้เข้าใจ

1.2 ศึกษาแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย

1.3 วางแผนการสอน ได้แก่ กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ วิเคราะห์เนื้อหาและความคิดรวบยอดและกำหนดรายละเอียดให้ชัดเจน ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลางตามหลักชีปปาและกำหนดวิธีการประเมินผลการเรียนรู้

1.4 จัดเตรียมสื่อ วัสดุ การเรียนการสอน ให้เพียงพอสำหรับผู้เรียน เอกสาร หนังสือหรือข้อมูลต่าง ๆ ที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน ติดต่อแหล่งความรู้ต่าง ๆ ซึ่งอาจเป็นบุคคล สถานที่ หรือสื่อทัศนวัสดุต่าง ๆ และศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม

2. การสอน ผู้สอนจะต้องสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี กระตุ้นผู้เรียนให้สนใจในการร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนที่ได้กำหนดไว้โดยอาจมีการปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับผู้เรียนและสถานการณ์จริง ดูแลให้ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ แก้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้น อำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียนในการดำเนินกิจกรรมการจัดการเรียนรู้กระตุ้นผู้เรียนให้มีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างเต็มที่ สังเกต บันทึกพฤติกรรมกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนรวมทั้งเหตุการณ์ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เกิดขึ้นขณะทำกิจกรรมให้คำแนะนำและข้อมูลต่าง ๆ แก่ผู้เรียนตามความจำเป็น

3. การประเมิน ผู้สอนจะต้องเก็บรวบรวมผลงานและประเมินผลงานของผู้เรียนตามที่กำหนดไว้ในแผนการสอน

บทบาทของผู้เรียน

1. ทบทวนความรู้เดิม และมีส่วนร่วมในการแสวงหาข้อมูล ข้อเท็จจริงความคิดเห็นหรือประสบการณ์ต่าง ๆ จากแหล่งความรู้ที่หลากหลาย

2. ศึกษาหรือลงมือทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อทำความเข้าใจใช้ความคิดในการกลั่นกรอง แยกแยะวิเคราะห์ข้อมูล และสร้างความหมายให้แก่ตนเอง

3. สรุปและจัดระบบระเบียบความรู้ที่ได้สรรค์สร้างขึ้น เพื่อช่วยให้การเรียนรู้เกิดความคงทน และสามารถนำความรู้ไปใช้ได้สะดวก

4. นำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อชีวิต การประยุกต์ใช้ช่วยเพิ่มความเข้าใจและสร้างความมั่นใจให้กับผู้เรียนและยังช่วยให้เกิดการเรียนรู้อื่น ๆ เพิ่มเติมอีกด้วย

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542, หน้า 12-14) ได้กล่าวถึงบทบาทของผู้สอนและผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการสอนแบบชีปปา ไว้ดังนี้

## บทบาทด้านครูผู้สอน

### 1. บทบาทด้านการเตรียมการ ประกอบด้วย

1.1 การเตรียมตนเอง ผู้สอนจะต้องเตรียมตนเองให้พร้อมสำหรับบทบาทของผู้เป็นแหล่งความรู้ (Resource person) ซึ่งจะต้องให้คำอธิบาย คำแนะนำ คำปรึกษา ให้ข้อมูลความรู้ที่ชัดเจนแก่ผู้เรียน รวมทั้งแนะนำแหล่งความรู้ให้ผู้เรียนไปศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล

1.2 การเตรียมแหล่งข้อมูล ผู้สอนจะต้องเตรียมแหล่งข้อมูลความรู้แก่ผู้เรียนทั้งในรูปแบบของสื่อการเรียน ใบความรู้ และวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่จะใช้ประกอบกิจกรรมในห้องเรียนหรือศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเองที่มีข้อมูลความรู้ที่ผู้เรียนสามารถเลือกศึกษาค้นคว้าตามต้องการ

1.3 การเตรียมการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนต้องวางแผนการจัดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด ผู้สอนต้องวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อให้ได้สาระสำคัญ และเนื้อหาความรู้ อันจะนำไปสู่การออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยบทบาทของผู้สอนในส่วนนี้จะทำหน้าที่คล้ายผู้จัดการ (Manager) กำหนดบทบาทการเรียนรู้และเป็นผู้กำหนดบทบาทให้ผู้เรียนทุกคน ได้มีส่วนร่วมเข้าร่วมทำกิจกรรมแบ่งกลุ่มหรือจับคู่

1.4 การเตรียมสื่อ วัสดุอุปกรณ์ เมื่อออกแบบ และกำหนดการจัดการเรียนแล้ว ผู้สอนต้องพิจารณาและกำหนดว่าจะใช้สื่อใดบ้าง วัสดุอุปกรณ์อะไรบ้าง เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ดังกล่าวบรรลุผล

1.5 การเตรียมการวัดและประเมินผล บทบาทในการเตรียมการอีกประการหนึ่ง คือ การเตรียมการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น โดยการวัดให้ตรงตามจุดประสงค์ การเรียนรู้ และวัดให้ครอบคลุมทั้งในส่วนของกระบวนการ (Process) และผลงาน (Product) ที่เกิดขึ้นทั้งด้านพุทธิพิสัย (Cognitive domain) จิตพิสัย (Affective domain) และทักษะพิสัย (Psychomotor domain) โดยเตรียมวิธีการวัดและเครื่องมือวัดให้พร้อมก่อนทุกครั้ง

### 2. บทบาทด้านการดำเนินการ เป็นบทบาทของผู้สอนขณะที่ผู้เรียนกำลังดำเนิน กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย

2.1 การเป็นผู้ช่วยเหลือให้คำแนะนำปรึกษา (Helper and advisor) คอยให้คำตอบ เมื่อผู้เรียนต้องการความช่วยเหลือ เช่น ให้ข้อมูลหรือความรู้ในเวลาที่คุณเรียนต้องการ เพื่อให้การเรียนรู้นั้นมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2.2 การเป็นผู้สนับสนุนและเสริมแรง (Supporter and encourage) ช่วยสนับสนุนหรือกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจเข้าร่วมกิจกรรม

2.3 การเป็นผู้ร่วมกิจกรรม (Active participant) โดยเข้าร่วมกิจกรรมในกลุ่มของผู้เรียนพร้อมทั้งให้ความคิด และความเห็น หรือช่วยเชื่อมโยงประสบการณ์ส่วนตัวของผู้เรียนขณะทำกิจกรรม

2.4 การเป็นผู้ติดตามตรวจสอบ (Monitor) ตรวจสอบผลการทำงานตามกิจกรรมของผู้เรียน เพื่อให้ถูกต้องชัดเจนและสมบูรณ์ก่อนให้ผู้เรียนสรุปเป็นข้อความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้

2.5 การเป็นผู้สร้างเสริมบรรยากาศที่อบอุ่นเป็นมิตรโดยการสนับสนุนเสริมแรงและกระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าร่วมทำงานกลุ่ม แสดงความคิดเห็นอย่างเปิดเผยเต็มที่ยอมรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน อภิปรายโต้แย้งแสดงความคิดเห็นด้วยท่วงท่อนุ่มนวลให้เกียรติและเป็นมิตรโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เป้าหมายของกลุ่มบรรลุความสำเร็จ

3. บทบาทด้านการประเมิน เป็นบทบาทที่ผู้สอนต้องดำเนินการ เพื่อตรวจสอบว่าสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้บรรลุผลสำเร็จตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้หรือไม่ ทั้งนี้ ผู้สอนควรเตรียมเครื่องมือและวิธีการให้พร้อมก่อนถึงขั้นการวัดและประเมินผลทุกครั้ง และการวัด ควรให้ครอบคลุมทุกด้าน โดยเน้นการวัดตามสภาพจริง (Authentic measurement) จากการปฏิบัติ และจากผลงาน ซึ่งในการวัดและประเมินผลนี้ นอกจากผู้สอนจะเป็นผู้วัด และประเมินผลเองแล้ว ผู้เรียนและสมาชิกของแต่ละกลุ่ม ควรจะมีบทบาทร่วมวัดและประเมินตนเอง และกลุ่มด้วย

บทบาทของผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปา สามารถสรุปบทบาทที่สำคัญ ได้ดังนี้

1. บทบาทการมีส่วนร่วมในการแสวงหาข้อมูล ข้อเท็จจริง ความคิดเห็นหรือประสบการณ์ต่าง ๆ จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย เพื่อนำมาใช้ในการเรียนรู้

2. บทบาทในการศึกษาหรือลงมือกระทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อทำความเข้าใจใช้ความคิดในการกลั่นกรอง แยกแยะ วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลข้อเท็จจริง

3. บทบาทในการจัดระบบระเบียบความรู้ที่ได้สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อช่วยให้การเรียนรู้เกิดความคงทนและสามารถนำความรู้นั้นไปใช้ได้สะดวกขึ้น

4 บทบาทในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ เพื่อช่วยให้การเรียนรู้เกิดประโยชน์ต่อชีวิต นอกจากนั้นการประยุกต์ใช้จะช่วยต่อยอดความเข้าใจและสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้เรียนในความรู้นั้น และการนำความรู้ไปใช้ยังก่อให้เกิดการเรียนรู้อื่น ๆ เพิ่มเติมได้ด้วย

สรุปได้ว่า บทบาทของครูผู้สอนและบทบาทของผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ทั้งสองบทบาทล้วนส่งเสริมให้กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

#### 4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม ผู้วิจัยขอนำเสนอในประเด็นดังต่อไปนี้

##### 4.1 ความหมายของเกม

เกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน มีกฎเกณฑ์ กติกาและการประเมินผลซึ่งเกมจะช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียนอาจจะมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ ซึ่งนักการศึกษาได้ให้ความหมายของเกม ไว้ดังนี้

สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ (2552, หน้า 129) ได้อธิบายว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่ผู้เล่น มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำ บทเรียนได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งส่งเสริมให้นักเรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกัน ในเกมแต่ละเกมนั้นอาจมีผู้เล่นคนเดียวหรือหลายคน แข่งขันกันหรือร่วมมือกันทำกิจกรรมตามกติกาที่ตกลงกัน มีการกำหนดระบบการให้คะแนนหรือวิธีการ ตัดสินให้ชนะหรือแพ้

ราชบัณฑิตยสถาน (2556, หน้า 142) ได้ให้ความหมายของเกมว่า หมายถึง การแข่งขันที่มี กติกา กำหนด เช่น กีฬา การเล่นเพื่อความสนุก เช่น เกมคอมพิวเตอร์ และการแสดงเพื่อสาธิต กิจกรรม เช่น เกมการบริหาร

ทิตินา แคมมณี (2555, หน้า 366) ได้กล่าวถึง เกมที่นำมาใช้ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า เกมการศึกษา คือ เกมที่มีวัตถุประสงค์มิใช่เล่นเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2545, หน้า 36) ได้กล่าวถึง เกมเป็นวิธีการหนึ่ง ซึ่งสามารถนำมาใช้ในการสอนได้ดี โดยผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมติขึ้นให้นักเรียนลงเล่นด้วยตนเองภายใต้ข้อตกลงหรือ กติกาบางอย่างที่กำหนดไว้ซึ่งนักเรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่ง อันจะมีผลออกมาในรูปแบบของการแพ้ชนะวิธีการนี้จะช่วยให้นักเรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มี อิทธิพลต่อการตัดสินใจจากนั้นยังช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนการสอน

สรุปได้ว่า เกม หมายถึง การแข่งขัน หรือกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ โดยมีวัตถุประสงค์ กฎเกณฑ์และกติกาที่กำหนดอย่างชัดเจน ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า เกมการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้มีประสบการณ์ตรง

#### 4.2 วัตถุประสงค์ของการใช้เกม

การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนนั้น จะต้องคำนึงถึงวัตถุประสงค์ของการใช้เกมเพื่อให้ เด็กเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ นักวิชาการได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการใช้เกมไว้ ดังนี้

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2552, หน้า 130) กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการใช้เกมประกอบการสอน คือ การใช้เกมเพื่อเป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตามกฎกติกา ส่งเสริมให้นักเรียนคิดสร้างสรรค์ คิด รวบรวม ช่วยฝึกความจำของนักเรียน และการนำไปประยุกต์ใช้ ส่งเสริมให้นักเรียนมีความกล้าหาญ กล้าคิด พูด และแสดงออกอย่างถูกต้อง รวดเร็ว และฝึกให้นักเรียนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ

ณรงค์ กาญจนะ (2553, หน้า 64) กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการใช้เกมประกอบการสอน คือ เป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตามกฎกติกา รู้จักคิดและตัดสินใจ มีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ อภัย เป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านการเคลื่อนไหวร่างกาย มีความสนุกสนานเพลิดเพลินและ ผ่อนคลายอารมณ์เครียด เมื่อนักเรียนได้เล่นเกมจะทำให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์เกิดทักษะ และเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ แล้วสามารถนำไปเชื่อมโยงกันได้ นอกจากนี้ เกมยังช่วยสร้างความสนใจและทำ ให้เข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น

ทิตินา แคมมณี (2543, หน้า 81-85) กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการใช้เกมประกอบการสอน ว่า เป็นการฝึกทักษะทางภาษาที่ต้องการผ่านเทคนิคการเล่นเกมที่ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เนื้อหา สาระทางภาษาจากเกมและยังเป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตามกฎกติกา และการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ตลอดจนให้นักเรียนได้แสดงออกทางความคิดและเพื่อให้นักเรียนมีน้ำใจเป็นนักกีฬารู้แพ้รู้ชนะ ผ่าน กิจกรรมเกม

สรุปได้ว่า วัตถุประสงค์ของการใช้เกมประกอบการสอนคือ เพื่อเป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จัก ปฏิบัติตามกฎกติกา รู้จักคิดและตัดสินใจ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ความคิดรวบยอด ความจำ ความกล้าหาญมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ อภัย เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่งเสริม พัฒนาการ ทางด้านการเคลื่อนไหวร่างกาย ได้รับความสนใจของนักเรียน และเกิดทักษะและเรียนรู้สิ่ง ต่าง ๆ จากการเล่นเกมแล้วเชื่อมโยงกับบทเรียนเพื่อให้เข้าใจบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น



### 4.3 ประเภทของเกม

เกมสามารถแบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ มากมายหลายประเภทตามลักษณะการเล่น อุปกรณ์ วิธีการเล่น หรือรูปแบบการเล่นซึ่งนักการศึกษาได้แบ่งประเภทของเกม ไว้ดังนี้

พีระพงษ์ บุญศิริ และมาลี สุระพงษ์ (2536, หน้า 21-25) ได้แบ่งเกมตามลักษณะรูปแบบของการเล่นออกเป็น 3 แบบ คือ

1. การเล่นที่ใช้ทักษะ (Motor skill) หมายถึง การเล่นที่ต้องอาศัยทักษะบุคคล ความสามารถในการพิจารณาวินิจฉัยความชำนาญต่าง ๆ ที่เกิดจากประสบการณ์เดิม ที่เกิดจากความเข้าใจอย่างลึกซึ้งแล้วนำมาสู่การปฏิบัติ

2. การเล่นที่ใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ (Sensory perceptual) หมายถึง การเล่นที่ต้องใช้ประสาทความรู้สึกรับรู้ จับต้อง มองดูหรือความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง และแสดงออกอย่างฉับพลันเกิดความพร้อมและการวินิจฉัยของประสาทรับรู้ แล้วตอบสนองออกมาโดยการปฏิบัติ

3. การเล่นที่ใช้สติปัญญา (Intellectual) หมายถึงการใช้ความสามารถทางสมอง ความคิดรวบยอด การแปลความหมายแล้วสรุปเพื่อการแสดงออกตอบโต้ในทันทีทันใดหรือการรับรู้และตอบสนองอย่างฉับพลัน ทั้งการแสดงออก ความคิด การพูด ภาษา หรือกิริยาอาการต่าง ๆ

ดวงเดือน อ่อนน่วม และคณะ (2537, หน้า 46-47) ได้จำแนกประเภทของเกม สรุปได้ดังนี้

1. Nonacademic game เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น  
2. Academic game เป็นเกมจัดขึ้น เพื่อประโยชน์ในการเรียนการสอนหรือการศึกษาซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

2.1) Simulation game เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อจำลองแบบจากชีวิตจริงหรือความคล้ายคลึง สภาพความเป็นจริงที่สร้างขึ้น เพื่อจุดมุ่งหมายที่จะนำสถานการณ์จำลองนี้ไปใช้ในการศึกษา

2.2) Nonesimulation game เป็นเกมที่จัดขึ้น เพื่อให้ผู้เล่นได้แก้ไขปัญหาของบางวิชาที่ไม่ค่อยเข้าใจ เป็นการย้ำเพื่อให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจและเกิดทักษะในบทเรียนดียิ่งขึ้น

สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ (2545, หน้า 91-93) ได้แบ่งประเภทของเกมตามลักษณะการเล่น อุปกรณ์ วิธีการเล่น หรือรูปแบบการเล่น ดังนี้

1. เกมเบ็ดเตล็ด เป็นลักษณะ เกมง่าย ที่สามารถจัดเล่นได้ ในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยมีจุดประสงค์ของการเล่น เพื่อให้การเล่นนั้นไปสู่จุดหมายในระยะเวลาสั้นๆ เป็นการสร้างเสริมทักษะ

การเคลื่อนไหวเบื้องต้น คือการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เพื่อให้เกิดทักษะความชำนาญและคล่องตัว เกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมประเภทสนุกสนาน เกมมีจุดหมาย เกมย้ำความว่องไวและเกมฝึกสมอง เป็นต้น

2) เกมเล่นเป็นนิยาย เป็นลักษณะของกิจกรรมการแสดงออก ซึ่งทำทางต่าง ๆ รวมทั้งการเคลื่อนไหวแสดงออกในรูปของการเล่นหรือแสดง โดยการกำหนดบทบาทสมมุติหรือการแสดงละครตามความเข้าใจของผู้แสดงแต่ละคน และดำเนินเรื่องไปตามเนื้อหาหรือเรื่องที่เล่น

3) เกมประเภทสร้างสรรค์ ลักษณะของกิจกรรมการเล่นที่ส่งเสริมการเล่นที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การแสดงออกซึ่งความสามารถในการเคลื่อนไหว ความสามารถในการใช้ภาษาสมมติคิดเพื่อโต้ตอบหรือกิจกรรมการเล่นอย่างสนุกสนาน

4) เกมประเภทชิงที่หมายไล่จับ

4.1) เกมประเภทชิงที่หมาย เป็นเกมการเล่นที่ต้องอาศัยความแข็งแรง รวดเร็ว ความคล่องตัวไหวพริบ การหลอกล่อ และกลวิธีเพื่อจับเป้าหมายหรือชิงที่ให้เร็วที่สุด ให้ประโยชน์ ด้านความสนุกสนาน พัฒนาความเจริญเติบโตและความสามารถในการตัดสินใจของผู้เรียน

4.2) เกมประเภทไล่จับ เป็นเกมที่ใช้ความคล่องตัวในการหลบหลีกไม่ให้ถูกจับ ต้องอาศัยความแข็งแรงของกล้ามเนื้อขา สมรรถภาพทางกายให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินและเป็นการออกกำลังกาย

5) เกมประเภทรายบุคคล เป็นเกมที่ใช้ความสามารถและสมรรถภาพทางกายของแต่ละบุคคลเป็นหลักในการแข่งขัน ใครสามารถทำได้ดีและถูกต้อง ก็จะเป็นผู้ชนะ จัดเป็นเกมประเภทวัดความสามารถของผู้เรียน จัดเป็นเกมวัดความสามารถของผู้เรียน ซึ่งมีลักษณะเป็นการต่อสู้ หรือเลียนแบบก็ได้

6) เกมแบบหมู่หรือผลัด เป็นเกมที่มีลักษณะในการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยแต่ละหมู่หรือกลุ่มจะไม่ยุ่งเกี่ยวกับกลุ่มอื่น ทุก ๆ คนจะพยายามทำให้ดีที่สุด เพื่อประโยชน์ของกลุ่มโดยอาศัยทักษะความสามารถของสมาชิกในกลุ่ม

7) เกมพื้นบ้าน เป็นเกมที่เด็ก ๆ เล่นกันในท้องถิ่นแต่ละบ้าน ซึ่งมีการถ่ายทอดมาจาก บรรพบุรุษ เป็นเกมที่แสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น แสดงถึงวัฒนธรรมประเพณีที่มีมา แต่โบราณ เช่นหมากเก็บ เกมจี่ เป็นต้น

8) เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ เป็นเกมที่เล่นทั้งประเภทชุดและบุคคลที่ใช้ทักษะสูงขึ้น เพื่อเป็นการนำไปสู่การเล่นกีฬาใหญ่ โดยจะนำการเล่นกีฬามาดัดแปลงให้มีกฎกติกาที่น้อยลง เล่นง่ายขึ้นและเหมาะสมสำหรับเด็ก แต่ยังคงอาศัยหลักและทักษะแบบเดียวกันกับกีฬาใหญ่นั้นใช้อยู่ เช่น เกมนำฟุตบอล เกมนำบาสเกตบอล เป็นต้น

9) เกมละลายพฤติกรรม เป็นเกมที่ใช้สื่อให้ผู้เรียนที่ยังไม่เคยรู้จักกัน ปรับเปลี่ยน พฤติกรรมจากการเคร่งขรึม สงวนท่าทีไม่กล้าแสดงออกมาเป็นกล้าแสดงออก ยิ้มเปิดใจร่วมกัน สร้างสรรค์บรรยากาศให้ทุกคนรู้จักกันและก่อให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน

10) เกมสันตนาการ เป็นเกมการเล่นที่มีจุดหมาย เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด เล่นได้ทุกเพศทุกวัย ส่วนใหญ่จะเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นในการรวมกลุ่มพบปะสังสรรค์ต่าง ๆ

11) เกมเพื่อประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นเกมที่ใช้ประกอบการเรียนรู้โดยกำหนดวัตถุประสงค์และขั้นตอนการดำเนินการไว้ชัดเจน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมที่จัดให้ทุกคนช่วยกันคิดและเล่นเกมหลังจากนั้นจะมีการนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปให้แนวคิดเชื่อมโยงกับเนื้อหาวิชาหรือ บทเรียนนำไปสู่การเรียนรู้ของผู้เรียน

เยาวยา เดชะคุปต์ (2542, หน้า 56-58) ได้กล่าวถึงประเภทของเกม ไว้ดังนี้

1. การเล่นเป็นนิยายและการเล่นเลียนแบบ (Story play) ได้แก่ การเล่นที่มีนิยายประกอบ เด็กแสดงประกอบท่าทางตามนิยายนั้น เช่น เลียนแบบสัตว์

2. การเล่นเบ็ดเตล็ด (Low organization) เป็นการเล่นที่มีกติกาเล็ก ๆ น้อย ๆ ส่งเสริมให้เด็กเกิดทักษะเบื้องต้นทางการเคลื่อนไหว

3. เกมการเล่นที่ส่งเสริมสมรรถภาพตนเอง (Selftesting activities) ได้แก่ การเล่นที่ส่งเสริมให้เด็กมีความแข็งแรงของอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย

4. เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ (Lead-up games) ได้แก่ เกมที่ทำให้เกิดทักษะในการเล่นกีฬา

5. เกมการเคลื่อนไหวและการเล่นประกอบเพลง (Motion Song and singing games) ได้แก่ การร้องเพลงและมีท่าประกอบหรือร้องเพลงแล้วเล่นเกมไปด้วย

6. เกมนันทนาการ (Recreation games) ได้แก่ การเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน ใช้เวลาว่าง ผ่อนคลายความตึงเครียด

7. เกมที่เล่นเป็นกลุ่ม (Group games) ถึงแม้ว่าเราจะให้เวลาเด็กเล่นเสรี แต่เราก็ควรให้โอกาสเด็กได้เล่นที่ง่ายๆ ทั้งนี้เพื่อให้เด็กได้มีโอกาสพัฒนาทุก ๆ ด้าน โดยที่ครูควรเลือกเกมที่เหมาะสมกับอายุ ความสนใจ ความสามารถ และวัฒนธรรมของเด็ก

8. เกมการศึกษา (Didactic games or education games) หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่เป็นพื้นฐานการศึกษา

สรุปได้ว่า ประเภทของเกมที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้น ผู้วิจัยได้นำเกมเพื่อประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นเกมที่ใช้ประกอบการเรียนรู้โดยกำหนดวัตถุประสงค์และ ขั้นตอนการดำเนินการไว้ชัดเจน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมที่จัดให้ ให้ทุกคนช่วยกัน คิดและเล่นเกม หลังจากนั้นจะมีการนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผล การเล่นเกมมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปให้แนวคิดเชื่อมโยงกับเนื้อหาวิชาหรือบทเรียนนำไปสู่การเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งผู้วิจัยจึงนำแนวคิดดังกล่าวมาปรับปรุงประยุกต์ใช้ให้เหมาะกับการวิจัยในครั้งนี้

#### 4.4 ประโยชน์ของการใช้เกม

นักวิชาการได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอนไว้ดังนี้

อรนุช ลิ้มตศิริ (2546, หน้า 133) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าแก่นักเรียนทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคม เป็นกิจกรรมที่นักเรียนพอใจมาก ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ได้ประสบการณ์ที่คล้ายกับชีวิตจริง ทั้งยัง ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน ทำให้นักเรียนสนใจและไม่เบื่อหน่าย ครูจึงควรนำเกมมาใช้ ในการเรียนการสอน เพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

ณรงค์ กาญจนะ (2553, หน้า 69) สรุปประโยชน์ของเกมประกอบการสอนไว้ว่า เกมเป็นสิ่งที่เร้าความสนใจให้นักเรียนอยากจะเรียนรู้ในสิ่งนั้นๆ ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีให้แก่ นักเรียน นักเรียนได้ฝึกทักษะต่างๆ ครูสามารถใช้เกมทดสอบความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสาระที่เรียนได้ โดยสังเกตจากการตอบคำถามหรือการร่วมกันแสดงออก เกมช่วยฝึกให้นักเรียนมีวินัยในตนเองเคารพ กติกาของการเล่น ทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนสามารถดึงดูดใจให้นักเรียนอยากเรียน จึงไม่เกิดความเบื่อหน่ายในเนื้อหาที่เรียนแต่จะทำให้มีความรู้สึกเพลิดเพลินติดตามบทเรียนจนจบ และช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยผ่านทางประสบการณ์ทางตรงที่ได้รับ ซึ่งการเรียนรู้ในลักษณะนี้ ความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจะช่วยให้เข้าใจได้ลึกซึ้งและจดจำได้นาน

สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ (2552, หน้า 213) กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอน คือ เกมช่วยให้นักเรียนที่มีปัญหาเบื่อหน่ายการเรียนหันมาสนใจเรียนมากขึ้น เพราะเกมทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ช่วยให้นักเรียนรู้จักการควบคุมตนเอง เปลี่ยนจากผู้รับหรือผู้ตามมาเป็นผู้มีความสามารถในการตัดสินใจด้วยตนเอง ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม กระตุ้นให้เกิดความร่วมมือ มีการปรึกษาหารือ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและแก้ไขข้อบกพร่องที่ผิดๆ ของผู้เรียนบางคนให้มีน้ำใจนักกีฬา มีมารยาท และความยุติธรรม และเกมสามารถใช้ในการบูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ได้หลายวิชา เช่น คณิตศาสตร์ ภาษาไทย สังคมศึกษา ศิลปะ ภาษาอังกฤษ วิทยาศาสตร์ เป็นต้น

ศยามล อินสะอาด (2557, หน้า 43) กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอน คือ เกมช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ลองผิดลองถูกและลองตัดสินใจ สร้างความรู้ใหม่ได้ด้วยตนเอง ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่นเกม และสามารถพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงให้กับนักเรียนได้เป็นอย่างดี

สรุปได้ว่า ประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอนมีหลายประการ ได้แก่ ช่วยฝึกทักษะการคิด ระเบียบวินัย คุณธรรม จริยธรรม ทักษะทางภาษา สร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนเกิดความรู้สึกที่ดี สนุกสนาน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามธรรมชาติ ส่งเสริมให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ร่วมมือช่วยเหลือกัน ทำให้เกิดความเข้าใจที่คงทน การเรียนรู้มีความหมายมากยิ่งขึ้น กระตุ้นและส่งเสริม พัฒนาการด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา และทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน

## 5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

### 5.1 ความหมายของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ เป็นความรู้สึกภายในจิตใจของมนุษย์ที่จะไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคล ว่าตรงกับความต้องการหรือไม่อย่างไร ซึ่งความต้องการจะเกิดขึ้นได้อยู่ตลอดเวลา ซึ่งนักการศึกษาได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ดังนี้

สมบัตร์ บารมี (2551, หน้า 13) ได้กล่าวถึง ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกเป็นสุขที่เกิดจากทัศนคติทางด้านบวกที่มีต่อสิ่งเร้าหรือสิ่งกระตุ้นทั้งจากภายในและภายนอกของปัจเจกบุคคล

จิราพร กำจัดทุกข์ (2552, หน้า 23) ได้กล่าวถึง ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่เป็นการยอมรับ ความรู้สึกที่ยินดีความรู้สึกชอบในการได้รับบริการหรือได้รับการตอบสนองตามความคาดหวังหรือความต้องการที่บุคคลนั้นได้ตั้งไว้

ดวงพร รินแจ่ม (2557, หน้า 38) สรุปความหมายไว้ว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ เกิดจากปัจจัยหลายด้านประกอบกันเช่นความต้องการ ความคาดหวัง เป็นต้น เมื่อตรงกับความต้องการหรือความคาดหวังจะเกิดความรู้สึกด้านบวกและกลายเป็นความพึงพอใจ

นฤมล จำอินทร์ (2557, หน้า 32) สรุปความหมายไว้ว่าความพึงพอใจเป็นความรู้สึกชอบพอใจหรือเจตคติที่ดีของบุคคลที่มีต่อเรื่องนั้น ๆ

จากการศึกษาความหมายของความพึงพอใจ ข้างต้นสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ คือ ความรู้สึกหรือทัศนคติของบุคคล ที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความคาดหวัง ความพยายาม ผลงาน รางวัลที่ได้รับการให้คุณค่าของรางวัล ความพึงพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อความต้องการของบุคคลได้รับการตอบสนองหรือบรรลุจุดมุ่งหมายในระดับหนึ่ง

## 5.2 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

การสร้างแรงกระตุ้นให้เกิดการปฏิบัติงานมีความจำเป็นมากขึ้นอยู่กับแรงจูงใจหรือความพึงพอใจ โดยมีนักวิชาการและนักศึกษาได้ให้แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ ไว้ดังนี้

อุกฤษฏ์ ทรงชัยสงวน (2543, หน้า 49) ได้กล่าวถึง กลุ่มแนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจในรูปแบบของแรงจูงใจไว้ 4 กลุ่ม คือ

1. ทฤษฎีการจูงใจของมาสโลว์ (Maslow's Theory motivation) ทฤษฎีนี้เขาได้เสนอความต้องการในด้านต่าง ๆ กันของมนุษย์เรียงลำดับจากความต้องการขั้นพื้นฐานเพื่อการอยู่รอดไปจนถึงความต้องการทางสังคม และความต้องการการยอมรับนับถือจากกลุ่มว่าตนมีคุณค่าและพัฒนาตนเองให้ก้าวหน้ายิ่งขึ้น มาสโลว์ถือว่าการเรียงลำดับความต้องการนี้มีความสำคัญโยมมนุษย์จะมีความต้องการในระดับสูงๆ ได้ก็ต่อเมื่อความต้องการขั้นพื้นฐานได้รับการตอบสนองแล้ว

2. ทฤษฎีการจูงใจการบำรุงรักษา ของ (Herz berg) ได้กล่าวถึงปัจจัยการจูงใจ ซึ่งเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้ปฏิบัติงานด้านความพึงพอใจ ได้แก่ โอกาส ความสำเร็จ การยอมรับ ความรับผิดชอบ ความเจริญก้าวหน้า และปัจจัยการบำรุงรักษา ซึ่งเป็นตัวขัดขวางความพึงพอใจ ได้แก่ นโยบายขององค์กร สภาพการทำงาน ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

3. ทฤษฎีแรงจูงใจของ (Mc Celland) ซึ่งแบ่งความต้องการของมนุษย์เป็น 3 ประเภท คือ ความต้องการความสำเร็จ ความต้องการมีอำนาจ และความต้องการมีความสัมพันธ์ โดยความต้องการความสำเร็จหรือเรียกว่า แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์นั้น ถ้าบุคคลใดมีสูงจะมีความปรารถนาที่จะทำสิ่งหนึ่งให้ ลุล่วงไปด้วยดี

4. ทฤษฎีการคาดหวังของ (Vroom) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจในการทำงานของ บุคคลจะประเมินความเป็นไปได้ของผลที่จะบังเกิดขึ้นแล้ว จึงดำเนินการปฏิบัติที่ตนคาดหวังไว้การจูงใจขึ้นอยู่กับความคิดหวังของมนุษย์ต่อผลที่เกิดขึ้น ทฤษฎีการคาดหวังของ Vroom นี้ ทำนายว่าบุคคล จะร่วมกิจกรรมที่เขาคาดหวังว่าจะได้รับรางวัลหรือสิ่งต่าง ๆ ที่เขาปรารถนา

วารุณี ภาชนนท์ (2551, หน้า 8-9) ได้ศึกษาทฤษฎีมาสโลว์ (Maslow's Hierarchy of Needs) นักจิตวิทยาชาวอังกฤษ ซึ่งเป็นทฤษฎีหนึ่งที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง ได้เห็นว่ามนุษย์ ถูกกระตุ้นจากความปรารถนาที่จะได้ครอบครองความต้องการเฉพาะอย่าง ซึ่งความต้องการนี้เขาได้ ตั้งสมมุติฐานเกี่ยวกับความต้องการของบุคคลไว้ดังนี้

1. บุคคลย่อมมีความต้องการอยู่เสมอและไม่สิ้นสุดตราบที่ยังมีชีวิตอยู่ ซึ่งความต้องการใด ได้รับการตอบสนองแล้วจะไม่เป็นแรงจูงใจสำหรับพฤติกรรมนั้นอีกต่อไปและถ้าความต้องการใดที่ยัง ไม่ได้รับการตอบสนองจึงจะมีอิทธิพลจูงใจต่อไป

2. ความต้องการของคนซ้ำซ้อนกันบางทีความต้องการหนึ่งได้รับการตอบสนองแล้วยังไม่ สิ้นสุดก็เกิดความต้องการด้านอื่นขึ้นอีก

3. ความต้องการของบุคคลจะเรียงเป็นลำดับขั้นจากต่ำไปหาสูงตามลำดับความสำคัญ เมื่อ ต้องการระดับต่ำได้รับการตอบสนองแล้ว บุคคลก็จะให้ความสนใจกับความต้องการระดับสูงต่อไป มาสโลว์ได้แบ่งระดับความต้องการของมนุษย์ออกเป็น 5 ลำดับ ดังนี้

3.1 ความต้องการทางร่างกาย (Physiological Needs) เป็นความต้องการเบื้องต้น เพื่อความอยู่รอดของชีวิต เช่น การต้องการในเรื่องของอาหาร น้ำ อากาศเครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรคที่อยู่อาศัย ความต้องการทางเพศ ความต้องการทางด้านร่างกายจะมีอิทธิพลต่อความต้องการของตนก็ ต่อเมื่อความต้องการทั้งหมดของคนยังไม่ได้รับการตอบสนอง

3.2 ความต้องการความปลอดภัยหรือความมั่นคง (Security of Safe Needs) ถ้าหากความต้องการทางด้านร่างกายได้รับการตอบสนองตามสมควรแล้ว มนุษย์ก็จะมีความต้องการ ในขั้นต่อไปที่สูงขึ้น คือ เป็นความรู้สึกที่ต้องการความปลอดภัยหรือมั่นคงในปัจจุบันและอนาคต

ซึ่งรวมถึงความก้าวหน้าและความอบอุ่นใจ เช่น ความต้องการความปลอดภัยจากอันตรายต่าง ๆ ความมั่นคงทางด้านเศรษฐกิจความมั่นคงในหน้าที่การงาน เป็นต้น

3.3 ความต้องการทางสังคม (Social of Belonging Needs) ภายหลังจากที่คนได้รับการตอบสนองในสองขั้นดังกล่าวแล้ว ก็จะมีความต้องการที่สูงขึ้นคือ ความต้องการทางสังคม เป็นความต้องการเกี่ยวกับการอยู่ร่วมกันในสังคมและได้รับการยอมรับจากเพื่อน จากคนในสังคมซึ่งมีความรู้สึกว่าคุณเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มทางสังคมเสมอ

3.4 ความต้องการที่จะได้รับการยกย่องนับถือ (Self Actualization) เป็นความต้องการให้คนอื่นยกย่องให้เกียรติและเห็นความสำคัญของตน อยากเด่นในสังคมนวมถึงความสำเร็จ ความรู้ความสามารถ ความเป็นอิสระและเสรีภาพ

3.5 ความต้องการความสำเร็จในชีวิต (Self Actualization) เป็นความต้องการระดับสูงสุดของมนุษย์ส่วนมาก จะมีความอยากจะเป็นอยากจะได้ตามความคิดของคนหรือต้องการจะเป็นมากกว่าที่ตัวเองเป็นอยู่ในขณะนั้น

ทศนา แคมมณี (2555, หน้า 69) ได้กล่าวถึง ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ มีดังนี้

1. ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchical Theory of Motivation) มนุษย์มีความต้องการอยู่เสมอ เมื่อได้รับการตอบสนองหรือพึงพอใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความต้องการด้านอื่นก็จะเกิดขึ้นอีก ความต้องการอาจจะซ้ำซ้อนหรือเกิดความต้องการอีกอย่างหนึ่ง ถ้าหากได้รับการตอบสนองอย่างเพียงพอก็จะเกิดแรงจูงใจที่สำคัญ ต่อการเกิดพฤติกรรมให้สังคมยอมรับ และสามารถพัฒนาตนไปสู่ขั้นสูงขึ้น จึงนำแนวคิดทฤษฎีนี้มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1.1 การเข้าใจถึงความต้องการพื้นฐานของมนุษย์สามารถเข้าใจพฤติกรรมของบุคคลได้ เนื่องจากพฤติกรรมเป็นการแสดงออกถึงความต้องการของบุคคล

1.2 การช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีจำเป็นต้องตอบสนองความต้องการพื้นฐานที่เขาต้องการแสดงเสียก่อน

1.3 การจัดการเรียนรู้หากครูค้นหาได้ว่านักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับใดก็จะสามารถใช้ความต้องการพื้นฐานของนักเรียนมาเป็นแรงจูงใจ ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี



1.4 การช่วยให้นักเรียนได้รับการตอบสนองความต้องการพื้นฐานอย่างเพียงพอ การให้อิสระภาพและเสรีภาพแก่นักเรียน การจัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้จะช่วยส่งเสริมให้เกิดประสบการณ์ตามสภาพความเป็นจริง

2. ทฤษฎีสัมพันธ์เชื่อมโยงของธอร์นไดค์ (Thorndike's Connectionism Theory) การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ด้วยการที่มนุษย์หรือสัตว์ได้เลือกเอาปฏิกริยาตอบสนองเชื่อมต่อเข้ากับสิ่งเร้าอย่างเหมาะสม หรือการเรียนรู้จะเกิดขึ้นด้วยการเชื่อมโยงหรือพันธะระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง เมื่อสถานการณ์หรือสิ่งที่เป็นปัญหาเกิดขึ้น ร่างกายความพยายามที่จะแก้ปัญหาที่นั้นโดยแสดงพฤติกรรมตอบสนองออกมาหลาย ๆ รูปแบบ ซึ่งร่างกายจะเลือกพฤติกรรมตอบสนอง ที่พอใจที่สุดไปเชื่อมโยง สิ่งเร้าหรือปัญหานั้นทำให้เกิดการเรียนรู้ขึ้นมาได้แก่

2.1 กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness) การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ถ้านักเรียนมีความพร้อมทั้งทางร่างกายและจิตใจ

2.2 กฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) การฝึกหัด หรือกระทำบ่อย ๆ ด้วยความเข้าใจจะทำให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้ถ้าไม่ได้กระทำซ้ำบ่อย ๆ ในที่สุดอาจลืมได้

2.3 กฎแห่งการใช้ (Law of Use and Disuse) การเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่าง สิ่งเร้ากับการตอบสนองถ้านำมาใช้บ่อย ๆ ก็จะเกิดความมั่นคงในการเรียนรู้

2.4 กฎแห่งผลที่พึงพอใจ (Law of Effect) เมื่อบุคคลได้รับผลที่พึงพอใจย่อมอยากจะทำต่อไป ดังนั้นการได้รับผลที่พึงพอใจจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการเรียน

จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ ข้างต้นสรุปได้ว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกภายในจิตใจของมนุษย์ที่จะไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคลว่าตรงกับความต้องการหรือไม่ ซึ่งความต้องการจะเกิดขึ้นได้อยู่ตลอดเวลา เมื่อนำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ตรงกับความรู้สึกของผู้เรียนเกิดความรู้สึกรักชอบมีเจตคติที่ดีมีความสุข

### 5.3 การวัดความพอใจ

การวัดความพึงพอใจ จะวัดในเรื่องใดนั้นย่อมแตกต่างกันไปตามวัตถุประสงค์ โดยมีนักวิชาการและนักศึกษาได้ให้นิยามการวัดความพึงพอใจ ไว้ดังนี้

ภณิดา ชัยปัญญา (2542, หน้า 28) ได้กล่าวถึง การวัดความพึงพอใจสามารถทำได้หลายวิธีดังต่อไปนี้

1. การใช้แบบสอบถาม โดยผู้ออกแบบสอบถามต้องการทราบความคิดเห็น ซึ่งสามารถทำได้ในลักษณะกำหนดคำตอบให้เลือกหรือตอบคำถามอิสระ คำถามดังกล่าวอาจสอบถามความพอใจในด้านต่าง ๆ กัน

2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจทางตรง ต้องอาศัยเทคนิคและวิธีการที่ดีจึงจะได้ข้อมูลที่แท้จริง

3. การสังเกต เป็นวิธีวัดความพึงพอใจที่สามารถทราบความพึงพอใจโดยสังเกตจากพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมายไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูด กิริยาท่าทางซึ่งวิธีนี้ต้องอาศัยการสังเกตอย่างจริงจังและมีระเบียบแบบแผน

โยธิน แสงวดี. (2551, หน้า 9) ได้กล่าวถึง มาตรฐานวัดความพึงพอใจสามารถกระทำได้หลายวิธี ได้แก่

1. การใช้แบบสอบถาม ซึ่งเป็นวิธีที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย โดยให้กลุ่มบุคคลที่ต้องการวัดแสดงความคิดเห็นลงในแบบสอบถามที่กำหนด เพื่อต้องการทราบความคิดเห็น ซึ่งสามารถทำได้ในลักษณะที่กำหนดคำตอบให้เลือกหรือตอบคำถามอิสระ คำถามดังกล่าวอาจถามความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ เช่น การบริหารและการควบคุมงาน และเงื่อนไขต่าง ๆ เป็นต้น

2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีวัดความพึงพอใจทางตรงทางหนึ่ง ซึ่งต้องอาศัยเทคนิคความชำนาญพิเศษของผู้สัมภาษณ์และวิธีการที่ดีจึงจะทำให้ผู้ตอบคำถามตอบตามข้อเท็จจริง ได้ข้อมูลที่แท้จริง

3. การสังเกต เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจโดยสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมาย ไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูด กิริยาท่าทาง วิธีนี้จะต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจังและการสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน

ชวลิต ชุกก่าแพง (2551, หน้า 110) ได้กล่าวถึง เครื่องมือการวัดจิตพิสัย ดังนี้

1. แบบสอบถาม (question naire) เป็นเครื่องมือที่สร้างขึ้น เพื่อวัดความคิดเห็นต่าง ๆ หรือวัดความจริงที่ไม่ทราบ ทำให้ได้ข้อเท็จจริงทั้งอดีต ปัจจุบัน และการคาดการณ์ในอนาคต ส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปของคำถามเป็นชุด ๆ แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่

1.1 แบบปลายเปิด (open-ended form) เป็นแบบสอบถามที่ไม่ได้กำหนดคำตอบ ผู้ตอบสามารถตอบได้อย่างอิสระ

1.2 แบบปลายปิด (closed-ended form) เป็นแบบสอบถามที่มีคำถามและตัวเลือก ซึ่งตัวเลือกนี้คาดว่าผู้ตอบสามารถเลือกตอบได้ตามต้องการ และมีอย่างเพียงพอเหมาะสม แบบสอบถามชนิดนี้แบ่งออกเป็น 4 แบบ

1.2.1 แบบเติม (short Answer)

1.2.2 แบบจัดอันดับความสำคัญ (ranking) ให้ผู้ตอบบอกข้อคิดเห็นสำคัญ โดยเรียงลำดับความสำคัญมากไปหาน้อย ตามความรู้สึกของผู้ตอบ

1.2.3 แบบตรวจสอบรายการ (checklist) เป็นการสร้างรายการของข้อความ ที่เกี่ยวหรือสัมพันธ์กับคุณลักษณะของพฤติกรรม หรือการปฏิบัติ แต่ละรายการจะถูกประเมินหรือชี้ว่า มี หรือ ไม่มี การตรวจสอบรายการนิยมนำไปใช้ประเมิน ความสนใจ เจตคติ กิจกรรม ทักษะ และคุณลักษณะส่วนตัว

1.2.4 แบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) เป็นแบบประเมินที่นักเรียนใช้พิจารณาตนเองหรือสิ่งอื่น ใช้ทั้งการประเมินการปฏิบัติงาน กิจกรรม ทักษะต่าง ๆ พฤติกรรมด้าน จิตพิสัย เช่น เจตคติ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ความสนใจ ฯลฯ อาจเป็นข้อความลักษณะเชิงนิมิต (positive) หรือเชิงนิเสธ (negative) มาตราส่วนประมาณค่ามีระดับความคิดเห็นตั้งแต่ 3 ระดับขึ้นไป

2. แบบสังเกต (observation) เป็นเครื่องมือที่เก็บรวบรวมข้อมูลที่เป็นพฤติกรรมอาจเป็นบุคคล สิ่งแวดล้อม หรือวัตถุต่าง ๆ โดยการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการติดตามอย่างใกล้ชิด

3. การสัมภาษณ์ (interview) คือการสนทนาหรือเจรจาโต้ตอบกันอย่างมีจุดมุ่งหมาย เพื่อค้นหาความรู้ ความจริง ประกอบด้วยบุคคล 2 ฝ่าย คือ ผู้สัมภาษณ์ (interviewer) และผู้ถูกสัมภาษณ์หรือผู้ให้สัมภาษณ์ (interviewee) ซึ่งทำให้ทราบบุคลิกภาพ เช่น ท่วงทีวาจา เจตคติ อุปนิสัย ปฏิภาณไหวพริบ เป็นต้น

จากการศึกษาการวัดความพึงพอใจ ข้างต้นสรุปได้ว่า การวัดความพึงพอใจ สามารถกระทำ ได้หลายวิธี ขึ้นอยู่กับความสะดวก เหมาะสมตลอดจนจุดมุ่งหมายของการวัดด้วย จึงจะส่งผลให้การวัดนั้นมีประสิทธิภาพและน่าเชื่อถือได้

## 6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พิมพ์รดา ส่งชื่น (2554) ได้ทำวิจัย เรื่อง การใช้เกมฐานสมองในการจัดการเรียนรู้เรื่องมาตราตัวสะกดสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนปรินทร์รอยแยลส์วิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ วัตถุประสงค์เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ใช้เกมฐานสมองในการจัดการเรียนรู้เรื่องมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และเพื่อศึกษาผลการเขียนสะกดคำของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมฐานสมองในการเรียนรู้เรื่องมาตราตัวสะกด กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/4 โรงเรียนปรินทร์รอยแยลส์วิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 39 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมฐานสมองในการจัดการเรียนรู้เรื่องมาตราตัวสะกด แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ หลังเรียนเรื่องมาตราตัวสะกด แบบทดสอบเขียนสะกดคำในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ และแบบบันทึกการเขียนสะกดคำบนตัวเล่นเกมโดมิโนตัวสะกดแบบกระดาษ นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ยร้อยละส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ผลการศึกษาการใช้เกมท่น สมองในการจัดการเรียนรู้ เรื่องมาตราตัวสะกดสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนปรินทร์รอยแยลส์วิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ พบว่า ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมฐานสมองในการจัดการเรียนรู้เรื่องมาตราตัวสะกดมีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.48/80.19 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 และผลการเขียนสะกดคำหลังจากการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมฐานสมองในการเรียนรู้เรื่องมาตราตัวสะกดพบว่าคะแนนการเขียนสะกดคำในมาตราตัวสะกดต่าง ๆ ของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 82.75

สุพรรณษา โประธา (2558) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเขียนเล่าเรื่องของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปรินทร์รอยแยลส์วิทยาลัยโดยใช้โมเดลซิปปา มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสามารถในการเขียนเล่าเรื่องและเพื่อศึกษาความคงทนของความสามารถในการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบซิปปา กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/8 โรงเรียนปรินทร์รอยแยลส์วิทยาลัย อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนเล่าเรื่องของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปรินทร์รอยแยลส์วิทยาลัย โดยใช้รูปแบบซิปปา จำนวน 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีความความสามารถในการเขียนเล่าเรื่องหลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชีปปา คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 84.27 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 60.00

วณิชชา สีหาวงษ์ (2560) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราโดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับวิธีการสอนแบบชีปปาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการเขียนคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรา ก่อนและหลังการใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับวิธีการสอนแบบชีปปาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และเพื่อศึกษาเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนอนุบาลเมืองเชียงราย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 1 จำนวน 18 คน ได้มาโดยวิธีการส่งแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 5 เล่ม แผนการจัดการเรียนรู้ตามวิธีการสอนแบบชีปปา ประกอบการใช้แบบฝึกทักษะการเขียนคำที่สะกดไม่ตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 5 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการเขียนคำที่สะกดไม่ตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าประสิทธิภาพ E1/E2 ของแบบฝึกทักษะการเขียนคำที่สะกดไม่ตรงมาตรา ก่อนและหลังการใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับวิธีการสอนแบบชีปปาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ t-test และศึกษาเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาพบว่า 1) แบบฝึกทักษะการเขียนคำที่สะกดไม่ตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าประสิทธิภาพรวมเท่ากับ 85.30/84.44 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการเขียนคำที่สะกดไม่ตรงมาตราจากการใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับวิธีการสอนแบบชีปปา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ปกรณ รัตนทำ (2561) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ผสมผสานตามรูปแบบชีปปาที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อพัฒนา กิจกรรมการ จัดการเรียนรู้ผสมผสานตามรูปแบบชีปปาที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี 2) เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนและหลังเรียน 3) เพื่อศึกษาความ

พึงพอใจของผู้เรียน หลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผสมผสานตามรูปแบบลีปาที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการออกแบบกราฟฟิกด้วยคอมพิวเตอร์ 1 โดยใช้วิธีกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้เกณฑ์ร้อยละ 15 ของประชากร และเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผสมผสานตามรูปแบบลีปาที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี 2) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา ที่มีต่อแผน จัดการเรียนรู้ผสมผสานตามรูปแบบลีปาที่จะส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ แบบผสมผสานตามรูปแบบลีปาที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรีโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.21 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.70 2) การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่าความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) การประเมินความพึงพอใจ การเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามรูปแบบลีปาที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรีโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.19 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.70

อาปีตะ คงสิหะ (2562) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลลีปาพร้อมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลลีปาพร้อมกับเกมก่อนเรียนและหลังเรียน 2) เปรียบเทียบความสามารถในการสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลลีปาพร้อมกับเกมก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) เปรียบเทียบเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลลีปาพร้อมกับเกมก่อนเรียนและหลังเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปันจอร์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 ห้อง นักเรียน 29 คน เครื่องมือที่ใช้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้โมเดลลีปาพร้อมกับเกม 2) แบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย 3) แบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย 4) แบบวัด

เจตคติต่อวิชาภาษาไทย สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าการทดสอบที่ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) เจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ชญัญญา สุทธิพิทยศักดิ์ (2563) ได้ทำวิจัยเรื่อง การออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุทัยธานีเขต 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบชุดกิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์กับนักเรียนที่เรียนแบบปกติ และ 3) เพื่อศึกษา ทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองคือชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและเกณฑ์การวัดทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ (E1/E2) เท่ากับ 82.2/83.8 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์สูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) ทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดับมาก

ประสพลาภ นุ่มนวล (2564) ทำการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน ตีกลสายเลือด โดยจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างแผนการเรียนการสอน เรื่อง รามเกียรติ์ โดยจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดลร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการเรียน เรื่อง รามเกียรติ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา โมเดลร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รามเกียรติ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น จำนวน 1 ห้อง 12 คน ด้วยการสุ่มอย่างง่ายด้วยการจับฉลาก เครื่องมือที่ใช้ 1) แผนการเรียนการสอน เรื่อง รามเกียรติ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดลร่วมกับเกม จำนวน 5 แผน 2) แบบทดสอบทางการเรียน เรื่อง รามเกียรติ์ ชนิดเลือกตอบ จำนวน 20 ข้อ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบ t-test dependent ผลวิจัยพบว่า 1) แผนการเรียนการสอน เรื่อง รามเกียรติ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดลร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.19 2) ผลการทดสอบ ผลสัมฤทธิ์หลังการจัดการเรียนรู้แผนการเรียนการสอน เรื่อง รามเกียรติ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดลร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.45 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.67

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL เป็นการ จัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางทำให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนการสอนมากขึ้น ได้สร้าง องค์กรความรู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้โดยการปฏิบัติ ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะและ กระบวนการเพื่อแสวงหาความรู้ อีกทั้งเกมสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนเกิดความรู้สึที่ดี สนุกสนาน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามธรรมชาติ ส่งเสริมให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ร่วมมือช่วยเหลือกัน ทำให้เกิดความเข้าใจที่คงทน การเรียนรู้มีความหมายมากยิ่งขึ้น กระตุ้นและ ส่งเสริม พัฒนาการด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา และส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนของนักเรียนสูงขึ้น



### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินการวิจัย

##### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 โรงเรียนทุ่งโพธิ์ทะเลพิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากำแพงเพชร ปีการศึกษา 2565 มี 4 ห้องเรียน จำนวน 140 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนทุ่งโพธิ์ทะเลพิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากำแพงเพชร จำนวน 36 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling)

##### ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตัวแปรตาม คือ

1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

##### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการดำเนินการวิจัย 3 ชนิด ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม จำนวน 4 แผน 12 ชั่วโมง

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม เป็นแบบทดสอบจำนวน 1 ฉบับ ใช้ทดสอบทั้งก่อน

เรียนและหลังเรียน เป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ซึ่งเป็นแบบทดสอบวัดระดับวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามทฤษฎีการเรียนรู้บลูม (Bloom) เป็นการวัดความสามารถด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) โดยแบ่งระดับความรู้ 6 ระดับ ได้แก่ ระดับความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

**3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม** เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ คือ ระดับมากที่สุด ระดับมาก ระดับปานกลาง ระดับน้อยและระดับน้อยที่สุด โดยมีรายการสอบถามทั้งหมด 15 รายการ สอบถามเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ บรรยากาศในการเรียนรู้ และประโยชน์ที่ได้รับ

**การสร้างเครื่องมือ** ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือมีดังนี้

**1. แผนการจัดการเรียนรู้** จำนวน 4 แผน รวม 12 ชั่วโมง ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนต่อไปนี้

1.1 ศึกษาสภาพปัญหาและรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน พบว่าการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไม่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน ส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนมีความน่าเบื่อ ผู้เรียนไม่มีส่วนร่วมและขาดแรงจูงใจในการเรียน ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีต่ำกว่าเกณฑ์ที่ครูผู้สอนกำหนด

1.2 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เกี่ยวกับมาตรฐานและตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับสาระวรรณคดีและวรรณกรรม

1.3 วิเคราะห์หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิจาร์ณวรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

1.4 ศึกษาทฤษฎี รูปแบบ และวิธีการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.5 ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง จำนวน 4 แผน เป็นเวลา 12 ชั่วโมง รวมทดสอบก่อนเรียน 1 ชั่วโมงและทดสอบหลังเรียน 1 ชั่วโมง โดยกำหนดเนื้อหาสาระของแผนการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม เรื่อง นิราศภูเขาทอง ดังนี้ ซึ่งผู้วิจัยมีขั้นตอนในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ดังต่อไปนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ประวัติความเป็นมา	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ลักษณะคำประพันธ์	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เนื้อเรื่อง	จำนวน 3 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คุณค่าของวรรณคดี	จำนวน 3 ชั่วโมง

ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม มีทั้งหมด 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม หมายถึง การดึงความรู้ของนักเรียนในเรื่องที่จะเรียนเพื่อช่วยให้นักเรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตนด้วยการพูดคุย สนทนาเกี่ยวกับวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง

ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ หมายถึง การแสวงหาข้อมูล ความรู้ใหม่จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่ครูจัดเตรียมให้ด้วยการอ่าน การสังเกต และการค้นคว้าความรู้เพิ่มเติม

ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูลและเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม หมายถึง การศึกษาและทำความเข้าใจกับข้อมูล/ความรู้ที่หามาได้ แล้วสร้างความหมายของข้อมูล/ ประสบการณ์ใหม่ ๆ โดยใช้กระบวนการคิดด้วยการจัดกิจกรรมตามที่กำหนด

ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจ หมายถึง การตรวจสอบความรู้ความเข้าใจวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง รวมทั้งขยายความรู้ความเข้าใจของตนแก่ผู้อื่น และได้รับประโยชน์จากความรู้ความเข้าใจของผู้อื่นไปพร้อม ๆ กันโดยใช้เกมต่าง ๆ เพื่อให้สมาชิกในกลุ่มได้แลกเปลี่ยนความรู้

ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ หมายถึง การสรุปความรู้ที่ได้รับทั้งหมดทั้งความรู้เดิมและความรู้ใหม่และจัดสิ่งที่เรียนให้มีระบบระเบียบ

ขั้นที่ 6 การปฏิบัติและหรือการแสดงผลงาน หมายถึง การให้นักเรียนสรุปความรู้และแสดงผลงานในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งเป็นการสร้างความรู้ของตนเกี่ยวกับวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง ซึ่งเป็นการช่วยต่อยอดหรือตรวจสอบความเข้าใจของตน และช่วยส่งเสริมให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์

ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้ หมายถึง การส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกฝนการนำความรู้ ความเข้าใจของตนเกี่ยวกับวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง เพิ่มความชำนาญ ความเข้าใจ ความสามารถในการแก้ปัญหาและความจำในเรื่องนั้น ๆ

การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมมีการนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามชั้นต่าง ๆ ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 นำเกมมาใช้ในชั้นที่ 2 เกมโดมิโนพาทัวร์ภูเขาทอง และ ชั้นที่ 3 เกมเปิดป้ายทายชื่อวรรณคดีสุนทรภู่

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 นำเกมมาใช้ในชั้นที่ 3 เกมต่อคำคล้องจอง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 นำเกมมาใช้ในชั้นที่ 7 เกมบิงโกนิราศภูเขาทอง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 นำเกมมาใช้ในชั้นที่ 1 บิงโกนิราศภูเขาทอง

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอแผนการจัดการเรียนรู้ต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของแผนการจัดการเรียนรู้ ด้านเนื้อหา ความสอดคล้องของเนื้อหา กระบวนการจัดการเรียนรู้ การใช้ภาษาและนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม เรื่อง นิราศภูเขาทอง เสนอแก่ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพแล้วหาค่าเฉลี่ยโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนเป็นมาตรฐานประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท โดยเป็นแบบมาตราส่วนค่า 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง	เหมาะสมระดับมากที่สุด
ระดับ 4 หมายถึง	เหมาะสมระดับมาก
ระดับ 3 หมายถึง	เหมาะสมระดับปานกลาง
ระดับ 2 หมายถึง	เหมาะสมระดับน้อย
ระดับ 1 หมายถึง	เหมาะสมระดับน้อยที่สุด

ซึ่งผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการแปลผลของค่าที่วัดได้ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00	หมายถึง	ความเหมาะสมระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49	หมายถึง	ความเหมาะสมระดับมาก
ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49	หมายถึง	ความเหมาะสมระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49	หมายถึง	ความเหมาะสมระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49	หมายถึง	ความเหมาะสมระดับน้อยที่สุด

ผู้วิจัยได้กำหนดค่าเฉลี่ย การยอมรับคุณภาพอยู่ที่ 3.50 ขึ้นไป จึงถือว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสม

โดยผลการวิเคราะห์ พบว่า การประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 จึงถือว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมมากที่สุดและสามารถนำไปใช้ได้ (ปรากฏในภาคผนวกหน้า 107)

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้รูปแบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม เรื่อง นิราศภูเขาทอง มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปทดลอง (Try Out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนทุ่งโพธิ์ทะเลพิทยฯ อำเภอเมืองจังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 34 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จากนั้นนำเสนอผลที่ได้จากการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและปรับปรุงแก้ไข

1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม เรื่อง นิราศภูเขาทอง ที่ปรับปรุงโดยสมบูรณ์แล้ว ไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนทุ่งโพธิ์ทะเลพิทยฯ อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 36 คน ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

**2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง** โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม เป็นแบบทดสอบจำนวน 1 ฉบับ ใช้ทดสอบทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ซึ่งขั้นตอนในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เฉพาะกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

2.2 ศึกษาทฤษฎี หลักการ และวิธีการสร้างแบบทดสอบจากหนังสือและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.3 จัดทำแบบทดสอบ 1 ฉบับ ประกอบด้วย ข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องนิราศภูเขาทอง โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม ซึ่งเป็นแบบทดสอบวัดระดับวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามทฤษฎีการเรียนรู้บลูม (Bloom) เป็นการวัดความสามารถด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) โดยแบ่งระดับความรู้ 6 ระดับ ได้แก่ ระดับความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

2.4 กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนของข้อสอบทั้งฉบับ ข้อที่ถูก ข้อละ 1 คะแนน ข้อที่ผิดหรือไม่ได้ตอบ 0 คะแนน

2.5 นำแบบทดสอบเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและนำไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ จากนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของข้อสอบ ด้วยการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC)

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

โดยค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.60 ถึง 1.00 ซึ่งมากกว่า 0.5 ขึ้นไปทุกข้อ (ปรากฏในภาคผนวกหน้า 123)

2.6 เลือกข้อสอบที่มีความสอดคล้องเหมาะสม จำนวน 40 ข้อ ไปทดลองใช้ (Try Out) เพื่อหาคุณภาพกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนทุ่งโพธิ์ทะเลพิทยฯ จำนวน 36 คน ซึ่งเคยศึกษาวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง มาแล้ว นำผลการทดสอบมาตรวจให้คะแนน แล้วนำมาหาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบเป็นรายข้อ โดยพิจารณาเกณฑ์คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากตั้งแต่ 0.2 – 0.8 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป จากนั้นจึงพิจารณาคัดเลือกข้อสอบ ให้เหลือข้อสอบจำนวน 30 ข้อ (ปรากฏในภาคผนวกหน้า 125)

2.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่คัดเลือกแล้วมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้สูตร KR-20 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า KR-20 มีค่าเท่ากับ 0.98 (ปรากฏในภาคผนวกหน้า 125)

2.8 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ได้มาจัดทำเป็นข้อสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งเป็นข้อสอบชุดเดียวกัน

**3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้**

3.1 ศึกษาเอกสารและวิธีสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert) เพื่อนำมากำหนดขอบเขตและเนื้อหาของแบบสอบถาม

3.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยสอบถามความพึงพอใจ 3 ด้าน จำนวน 15 ข้อ โดยเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ท ดังนี้

5 คะแนน หมายถึง ระดับความพึงพอใจมากที่สุด

4 คะแนน หมายถึง ระดับความพึงพอใจมาก

3 คะแนน หมายถึง ระดับความพึงพอใจปานกลาง

2 คะแนน หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อย

1 คะแนน หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

ซึ่งผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการแปลผลของค่าที่วัดไว้ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51–5.00 หมายถึงระดับความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51–4.50 หมายถึงระดับความพึงพอใจในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51–3.50 หมายถึงระดับความพึงพอใจในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51–2.50 หมายถึงระดับความพึงพอใจระดับในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00–1.50 หมายถึงระดับความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

โดยเกณฑ์การยอมรับคุณภาพ ต้องมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.50 ขึ้นไป

3.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างเสร็จแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความสอดคล้องครอบคลุมของเนื้อหากับประเด็นคำถาม และนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ โดยใช้เกณฑ์การประเมินดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

โดยค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า แบบสอบถามความพึงพอใจมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.60 – 1.00 ซึ่งมากกว่า 0.50 ขึ้นไปทุกข้อ (ปรากฏในภาคผนวกหน้า 125)

3.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม เรื่อง นิราศภูเขาทอง ไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 1 โรงเรียนทุ่งโพธิ์ทะเลพิทยฯ อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ที่เป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยยึดแบบแผนการวิจัยเชิงทดลอง แบบ One-Group Pretest Posttest Design (เทียมจันทร์ พานิชย์ผลินไชย, 2559, หน้า 88) เป็นหลักในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ผู้วิจัยเลือกนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่จะใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนทุ่งโพธิ์ทะเลพิทยฯ จำนวน 36 คน
2. ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำการทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องนิราศภูเขาทอง ที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม เป็นแบบทดสอบจำนวน 1 ฉบับ ใช้ทดสอบทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องนิราศภูเขาทอง ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนเริ่มการทดลอง
3. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองจัดการเรียนการสอน วรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม จำนวน 4 แผน รวม 12 ชั่วโมง
4. เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำการทดสอบหลังเรียน เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องนิราศภูเขาทอง ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างหลังผ่านการทดลองแล้ว โดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกับก่อนเรียน



5. ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม เรื่อง นิราศภูเขาทอง

6. รวบรวมคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบ และแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม เรื่อง นิราศภูเขาทอง

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์ทางสถิติ เพื่อทดสอบสมมติฐานและเพื่อสรุปผลการทดลอง ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 วิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนจากการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม โดยใช้วิธีทางสถิติ คือ การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากนั้นเปรียบเทียบด้วยวิธีการทดสอบค่าที (t-test) และสถิติทดสอบสมมติฐานโดยใช้ t-test (Paired – sample)

ตอนที่ 2 วิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนจากการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยใช้วิธีทางสถิติ คือ การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากนั้นเปรียบเทียบด้วยวิธีการทดสอบค่าที (t-test) และสถิติทดสอบสมมติฐานโดยใช้ t-test (One – sample)

ตอนที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีทางสถิติ คือ การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

### สถิติที่ใช้ในการวิจัย

#### 1. สถิติที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพเครื่องมือ

1.1 การวิเคราะห์หาค่าความเที่ยงตรง โดยความเห็นชอบจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC : Index Objective Congruency) ใช้สูตรดังนี้ (นพพร ณะชัยจันทร์, 2555, หน้า 2)

$$\text{สูตร} \quad \text{IOC} = \frac{\Sigma R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อความกับ  
ลักษณะพฤติกรรม

$\Sigma R$  แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็น  
ของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาทั้งหมด

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

1.2 การวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ใช้  
สูตรดังนี้ (นพพร ธนะชัยจันทร์, 2555, หน้า 2)

$$\text{สูตร} \quad P = \frac{RN}{N}$$

เมื่อ

P = ค่าความยากของข้อคำถามแต่ละข้อ (ค่า P ตั้งแต่ .2 - .8 ใช้ได้)

R = จำนวนผู้ที่ตอบข้อนั้นถูกต้อง

N = จำนวนผู้สอบทั้งหมด

1.3 การวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี (บุญ  
ชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 107)

$$\text{สูตร} \quad r = \frac{R_U - R_L}{N/2}$$

เมื่อ r = ค่าอำนาจจำแนก (ค่า r .2 ใช้ได้)

$R_U$  = จำนวนผู้ที่ตอบถูกในข้อนั้นของกลุ่มสูง

$R_L$  = จำนวนผู้ที่ตอบถูกในข้อนั้นของกลุ่มต่ำ

N = จำนวนคนทั้งหมดที่สอบ

2. สถิติที่ใช้ในการหาค่าเฉลี่ย (นพพร ณะชัยจันทร์, 2555, หน้า 48)

$$\text{สูตร } \bar{X} = \frac{\Sigma X}{N}$$

เมื่อ  $\bar{X}$  แทน คะแนนเฉลี่ย  
 $\Sigma X$  แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด  
 $N$  แทน จำนวนข้อมูล

3. สูตรหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (นพพร ณะชัยจันทร์, 2555, หน้า 48)

$$\text{สูตร } S.D. = \sqrt{\frac{N(\Sigma X) - (\Sigma X^2)}{N(N-1)}}$$

เมื่อ S.D. แทน ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน  
 $\Sigma X$  แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด  
 $\Sigma X^2$  แทน ผลรวมของกำลังสองของคะแนนทั้งหมด  
 $N$  แทน จำนวนข้อมูล

4. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ค่าสถิติ t (นพพร ณะชัยจันทร์, 2555, หน้า 2)

$$\text{สูตร } t = \frac{\Sigma D}{\sqrt{\frac{N\Sigma D - (\Sigma D)^2}{N-1}}}$$

เมื่อ	t	แทน	ค่าที่จะใช้พิจารณา t – distribution
	$\Sigma D$	แทน	ผลรวมของความแตกต่างระหว่างคะแนนสอบ ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนแต่ละคน
	N	แทน	จำนวนนักเรียน
	$\Sigma D^2$	แทน	ผลรวมของกำลังสองของความแตกต่างระหว่าง คะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนแต่ละคน
	df	=	N - 1

5. ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้วิธีการคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson Method) (อนุวัต คุณแก้ว, 2562, หน้า 219)

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

เมื่อ	$r_{KR-20}$	แทน	ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
	k	แทน	จำนวนข้อของข้อสอบ
	$s^2$	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนรวมทั้งฉบับ
	p	แทน	สัดส่วนของคนทำถูกแต่ละข้อ
	q	แทน	สัดส่วนของคนทำผิดแต่ละข้อ (q = 1 - p)

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

การวิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนมีผลการวิจัย ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตอนที่ 2 ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม

#### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ดังตารางที่ 2

ตาราง 2 แสดงผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	x	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	36	30	14.06	2.93	32.05*	.00*
หลังเรียน	36	30	25.58	2.22		

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 คะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 25.58 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 2.22 สูงกว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 14.06 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 2.93 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามมาตรฐานที่ตั้งไว้

### ตอนที่ 2 ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 ดังตารางที่ 3

#### ตาราง 3 แสดงผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	เกณฑ์	$\bar{X}$	ร้อยละ	S.D.	t	Sig.
หลังเรียน	36	30	21	25.58	85.28	2.22	12.38*	.000

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า หลังการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง 36 คน ได้ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์จำนวน 30 ข้อ พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 คิดเป็นค่าเฉลี่ย ร้อยละ 85.28 สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัยที่ตั้งไว้ (ปรากฏในภาคผนวกหน้า)

### ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม ดังตารางที่ 4

ตาราง 4 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
<b>ด้านการจัดการเรียนรู้</b>			
1. ครูใช้เทคนิคที่สร้างความสนใจนำเข้าสู่บทเรียน	4.28	0.78	มาก
2. ครูอธิบายได้ชัดเจนและมีลำดับขั้นตอน	4.28	0.70	มาก
3. ครูสรุปการเรียนรู้ร่วมกับนักเรียน	4.25	0.65	มาก
4. นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน	3.94	0.63	มาก
5. นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้เป็นกลุ่ม	3.97	0.77	มาก
<b>รวม</b>	<b>4.14</b>	<b>0.25</b>	<b>มาก</b>
<b>ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้</b>			
6. ครูพูดด้วยความสุภาพและใช้น้ำเสียงในการสอนอย่างเป็นมิตร	4.08	0.81	มาก
7. ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และร่วมกันอภิปราย	4.14	0.72	มาก
8. นักเรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีความสุข	4.36	0.59	มาก
9. นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนได้	4.17	0.70	มาก
10. บรรยากาศในการนำเสนองานไม่ตึงเครียด	4.25	0.65	มาก
<b>รวม</b>	<b>4.20</b>	<b>0.32</b>	<b>มาก</b>
<b>ประโยชน์ที่ได้รับ</b>			
11. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง	4.00	0.72	มาก
12. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง	4.14	0.72	มาก
13. นักเรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น เมื่อได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องเรียน	4.22	0.68	มาก
14. นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูลและเผยแพร่ความรู้	4.19	0.79	มาก

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
15. นักเรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปปรับใช้ใน ชีวิตประจำวันได้จริง	4.28	0.70	มาก
รวม	4.17	0.39	มาก
ภาพรวม	4.17	0.19	มาก

จากตารางที่ 4 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียน  
วรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม โดยภาพรวม  
อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.17$  และ S.D. = 0.19) และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านการจัดการ  
เรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.14$  และ S.D. = 0.25) ด้านบรรยากาศในการ  
เรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.20$  และ S.D. = 0.32) และด้านประโยชน์ที่  
ได้รับ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.17$  และ S.D. = 0.39) ตามลำดับ ซึ่งแต่ละ  
ด้านมีรายละเอียดดังนี้

ด้านการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดย  
การเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ ครูใช้เทคนิคที่เร้าความสนใจนำเข้าสู่บทเรียน นักเรียนมี  
ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.28$  และ S.D. = 0.78) ครูอธิบายได้ชัดเจนและมีลำดับขั้นตอน  
นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.28$  และ S.D. = 0.70) และ ครูสรุปการเรียนการสอน  
สอนร่วมกับนักเรียน นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.25$  และ S.D. = 0.65) นักเรียน  
ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้เป็นกลุ่ม นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.97$  และ S.D. = 0.77)  
และนักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} =$   
3.94 และ S.D. = 0.63) ตามลำดับ

ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นราย  
ข้อ โดยการเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ นักเรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีความสุข  
นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.36$  และ S.D. = 0.59) บรรยากาศในการนำเสนอ  
งานไม่ตึงเครียด นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.25$  และ S.D. = 0.65) และ นักเรียน  
สามารถแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนได้ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.17$  และ



S.D. = 0.70) ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และร่วมกันอภิปราย นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.14$  และ S.D. = 0.72) และครูพูดด้วยความสุภาพและใช้น้ำเสียงในการสอนอย่างเป็นมิตร นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.08$  และ S.D. = 0.81) ตามลำดับ

ด้านประโยชน์ที่ได้รับ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยการเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ นักเรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปปรับใช้ใน ชีวิตประจำวันได้จริง นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.28$  และ S.D. = 0.70) นักเรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น เมื่อได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องเรียน นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.22$  และ S.D. = 0.68) นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูลและเผยแพร่ความรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.19$  และ S.D. = 0.79) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.14$  และ S.D. = 0.72) และนักเรียนมีความรู้ความเข้าใจวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.00$  และ S.D. = 0.72) ตามลำดับ

## บทที่ 5

### บทสรุป

งานวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

#### จุดประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม

#### สรุปผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 25.58 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.22 สูงวก่อนเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.06 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.93 ซึ่งมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 25.58 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.22 ผลการทดสอบค่า t-test เท่ากับ 12.38 คิดเป็นร้อยละ 85.28 จากคะแนนของนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

3. ผลคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.17 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.19 อยู่ในระดับมาก

### อภิปรายผล

จากผลการวิจัยในครั้งนี้ มีผลการวิจัยที่นำมาอภิปรายผลในประเด็นสำคัญ ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนเมื่อได้รับการเรียนรู้ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทองสูงขึ้น ซึ่งเป็นผลมาจากการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL เป็นรูปแบบของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ โดย ทิศนา ขัมมณี (2548, อ้างอิงใน ชัชวาลย์ บวรวิคาน, 2559, หน้า 118) กล่าวว่า CIPPA MODEL มีรายละเอียดของรูปแบบที่ C หมายถึง Construct คือ การให้ผู้เรียนสร้างความรู้ได้ด้วยตัวเอง โดยกระบวนการแสวงหาข้อมูลทำความเข้าใจคิดวิเคราะห์ตีความแปลความสร้างความหมาย สังเคราะห์ข้อมูล และสรุปข้อความรู้ I หมายถึง Interaction คือ การให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันเรียนรู้จากกัน แลกเปลี่ยนข้อมูลความคิดและประสบการณ์แก่กันและกัน P หมายถึง Participation คือ การให้ผู้เรียนมีบทบาทมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ให้มากที่สุด P หมายถึง Process and Product คือ การให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการควบคู่ไปกับผลงานข้อความรู้ที่สรุปได้ และ A หมายถึง Application คือ การให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้ไปใช้เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวัน และสอดคล้องกับ ประสพลาภ นุ่มนวล (2564) ทำการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน ศีกสายเลือด โดยจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาพบว่า หลังการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ที่ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแล้ว การนำเกมไปช่วยเพิ่มสื่อกลางในการถ่ายทอดเนื้อหา ของบทเรียนไปยังนักเรียน อีกทั้งเกมยังเป็นเทคนิคการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม

การเรียนรู้มากขึ้นอีก ทั้งผู้เรียนได้ปฏิบัติและเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เกมจึงเป็นเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลินและทำให้การจัดการเรียนรู้เต็มไปด้วยบรรยากาศของความสนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจเนื้อหามากขึ้น และสะท้อนให้เกิดการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้เอง โดยครูเป็นผู้ช่วยสร้างแรงจูงใจภายในให้เกิดแก่ผู้เรียน ทั้งนี้ การจัดการเรียนรู้โดยเกมยังกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างตื่นตัว ทั้งกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม เพราะเป็นเทคนิคการสอนที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเกิดความสนุกสนาน มีปฏิสัมพันธ์ สามัคคี และส่งเสริมการคิด การแก้ไขปัญหา และส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการสรุปองค์ความรู้จากการสังเกต และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง โดยเกมเป็นเสมือนสื่อที่ช่วยในการกระตุ้นและสร้างความสนใจให้ผู้เรียน เกิดความสนุกสนานในการเรียนได้ฝึกทักษะด้านต่าง ๆ และทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะความคิดอย่างสร้างสรรค์ (อารี เกษมรัตติ, 2553 หน้า 71-72) สอดคล้องกับ ศิริวรรณ เยียระยงค์ (2547) ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมการศึกษาและการสอนตามคู่มือครู ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยใช้เกมการศึกษาสูงกว่าการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ ชณัญญา สุทธิพิทยศักดิ์ (2563) ทำการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุทัยธานีเขต 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ สูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .013

2. เมื่อนำผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี คิดเป็นร้อยละ 85.28 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม นั้นส่งเสริมการคิดของนักเรียน โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนได้คิด ได้สร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยใช้กระบวนการที่สำคัญคือ ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้เดิม ผู้เรียนได้แสวงหา รวบรวม ข้อมูลประสบการณ์ต่าง ๆ ด้วยตนเอง ได้ศึกษาการคิดวิเคราะห์ และสร้างความหมายข้อมูลหรือประสบการณ์ด้วยตนเองโดยใช้ทักษะกระบวนการที่หลากหลายรวมถึงเกมที่น่าสนใจเป็นเกมที่ใช้เวลาไม่มาก มีกฎ กติกา ที่สอดคล้องกับ

สาระและจุดประสงค์การเรียนรู้ เป็นการเรียนที่สนุกสนาน เพลิดเพลิน กระตุ้นความสนใจ ทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายในการเรียน มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจเรื่องที่เรียนได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับ อาปีตะห์ คงสิเหร่ (2562) ทำการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปป่าร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลชิปป่าร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ ประไพ สุวรรณสารคุณ (2553) ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา พบว่า ผลสัมฤทธิ์ด้านการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา เท่ากับ ร้อยละ 76.58 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมหลังการจัดการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลความพึงพอใจที่นักเรียนมีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบประเมินความพึงพอใจแบบมาตราส่วน 5 ระดับ ซึ่งพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.17$ ) โดยมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับสูงที่สุดในด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ ( $\bar{X} = 4.20$ ) ที่สอดคล้องกับ ประสาน สร้อยธุระ (2548, หน้า 86) ได้กล่าวว่า การนำของเล่นหรือเกมมาช่วยในการเรียนการสอน จะทำให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนาน อยากเรียนและช่วยให้เข้าใจเนื้อเรื่องได้ดีขึ้น รองลงมาคือ ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้านประโยชน์ที่ได้รับ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.17$ ) สอดคล้องกับ สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2551, หน้า 97) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการต่างๆ เช่น เทคนิคการตัดสินใจ กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการสื่อสาร ทำให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนสูง มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน สุดท้ายคือ ด้านการจัดการเรียนรู้ ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.14$ ) สอดคล้องกับ ปกรณ์ รัตนทำ (2561) ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ผสมผสานตามรูปแบบชิปป่าที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับ

นักศึกษาปริญญาตรี พบว่า การประเมินความพึงพอใจการเรียนรู้แบบผสมผสานตามรูปแบบชิปปาที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี โดยรวมอยู่ในระดับมาก นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม ส่งผลให้นักเรียนได้สร้างความรู้ด้วยตนเอง ได้ลงมือปฏิบัติ จึงเกิดความสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี

### ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้และข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไปดังนี้

### ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม ให้ได้ผลดีและมีประสิทธิภาพครูผู้สอนต้องศึกษารูปแบบการสอน ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ก่อนนำมาใช้จริงอย่างละเอียด
2. การจัดกิจกรรมตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม มีขั้นตอนบางขั้นตอนที่ใช้เวลาพอสมควร ครูควรอธิบายและชี้แจงขั้นตอนอย่างละเอียดเพื่อให้นักเรียนเข้าใจ เมื่อเกิดปัญหา และคอยกระตุ้นนักเรียนระหว่างดำเนินกิจกรรมเมื่อพบว่านักเรียนขาดความสนใจหรือไม่ให้ความร่วมมือ
3. ในการทำกิจกรรมครูควรชี้แนะให้นักเรียนทราบถึงบทบาทหน้าที่ของตนเองให้ความร่วมมือและช่วยเหลือกัน

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย โดยใช้วิธีการสอนแบบอื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบผลการศึกษาว่าวิธีการสอนแบบใดที่จะช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีได้ดีที่สุด
2. จากผลการศึกษาพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้จริง จึงควรนำการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม ไปปรับใช้ในรายวิชาภาษาไทย สาระการเรียนวรรณคดีและวรรณกรรมไทยเพื่อพัฒนานักเรียนต่อไป

# บรรณานุกรม



## บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมชน สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กาญจนา โปธิลักษณ์. (2554). *การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง*. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- กุสุมา รัชชมณี. (2547). *วรรณสารวิจัย*. กรุงเทพฯ: แม่คาง.
- จิราพร กำจัดทุกข์. (2552). *ความพึงพอใจหลังการตัดสินใจซื้อคอนโดมิเนียมในเขตกรุงเทพมหานคร*. กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- ชนาธิป พรกุล. (2543). *แคล์รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชลธิรา กลัดอยู่. (2517). *การใช้ภาษา*. พระนคร: เคล็ดไทย.
- ชวลิต ชูกำแพง. (2551). *การพัฒนาหลักสูตร*. มหาสารคาม: ทีคิวพี จำกัด.
- ชัชวาล บัรริคาน. (2555). *การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการสอนแบบซิปปา เรื่อง การเรียงสับเปลี่ยน สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต)*. ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2558). *ศิลปะการสอนเพื่อผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพฯ: วิพรินทร์.
- ทัศนีย์ ศุภเมธี. (2542). *การสอนภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏธนบุรี.
- ดวงเดือน อ่อนน่วม และคณะ. (2537). *เรื่อนำรู้สำหรับครูคณิตศาสตร์*. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
- ทิตนา แคมมณี. (2542). *การจัดการเรียนการสอนยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. กรุงเทพฯ: เดียนสโตร์
- ทิตนา แคมมณี. (2555). *ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บันลือ พฤษะวัน. (2551). *จุดประกายสมองของเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



### บรรณานุกรม

- ประภาศรี สีหอำไพ. (2550) *วัฒนธรรมทางภาษา* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปัญญา บริสุทธิ์. (2534). *วิเคราะห์วรรณคดีไทยโดยประเภท*. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- พีระพงศ์ บุญศิริ และ มาลีสุรพงษ์. (2536). *เกม*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- พองจันทร์ สุขยิ่งและคณะ. (2555) *วรรณคดีและวรรณกรรม* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ไทยร่มเกล้า.
- ภนิตา ชัยปัญญา. (2542) *ความพึงพอใจของเกษตรกรต่อกิจกรรมไร่นาสวนผสมโครงการปรับโครงสร้างและระบบการผลิตการเกษตรของจังหวัดเชียงราย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- โยธิน แสงวดี. (2551). *การวิจัยเชิงคุณภาพ*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ศึกษาและฝึกอบรมการวิจัย.
- รินฤทัย สัจจพันธุ์. (2555). *ความรู้ทั่วไปทางภาษาไทย : ตอนที่ 3 วรรณคดีไทย*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- วณิชชา สีหาวงษ์. (2560.) *การพัฒนาทักษะการเขียนคำที่สะกดไม่ตรงมาตรา โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับโมเดลซิปปา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). เชียงราย: มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2542). *การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. กรุงเทพฯ: ที.พี.พริน.
- วิภา กงกะนันทน์. (2533). *วรรณคดีศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สมบัติ บารมี. (2551). *ปัจจัยที่มีผลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัทหมพันธ์ไฟเบอร์ซีเมนต์ จำกัด (มหาชน)*. (รายงานการวิจัย). กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- สันติวัฒน์ จันทร์โต. (2560). *ผลของการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการสอน CIPPA ที่บูรณาการกระบวนการเรียนรู้วรรณคดีที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้และเจตคติต่อวรรณคดีไทยของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนสาธิต*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2542). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

## บรรณานุกรม

- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2547). *ครูภูมิปัญญาไทยรุ่นที่ 3 ภาคเหนือ*. กรุงเทพฯ: สำนักงาน มาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2552). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิคพรีนติ้ง.
- สุจิตต์ เพียรชอบ และสายใจ อินทร์พรหม. (2538). *วิธีการสอนภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษา*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช
- สุจิตรา แสงอรุณ. (2557). *ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอน CIPPA เรื่อง การอ่าน ออกเสียงตามมาตราตัวสะกด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียน ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). เชียงราย: มหาวิทยาลัยราชภัฏ เชียงราย.
- สุพรรณษา โประธา. (2558). *การพัฒนาความสามารถในการเขียนเล่าเรื่องของนักเรียน ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 2 โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลส์วิทยาลัย โดยใช้รูปแบบชิปปา* (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ. (2545). *21 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์
- เสฐียร โกเศศ. (2531). *การศึกษาวรรณคดีแห่งวรรณคดี (100 ปี พระยาอนุমানราชธน งานนิพนธ์ชุด สมบูรณ์ ของ ศาสตราจารย์ พระยาอนุমানราชธน หมวดวรรณคดี เล่มที่ 3)*. กรุงเทพฯ: ครู สภาลาดพร้าว.
- อมรรัตน์ อุ่นเรือน. (2545). *ผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีม* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อรนุช ลิ้มศิริ. (2546). *นวัตกรรมและเทคโนโลยีการเรียนการสอน* (พิมพ์ครั้งที่ 3). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.

### บรรณานุกรม

อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2550). *หลักการสอน* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

อุกฤษฏ์ ทรงชัยสงวน. (2543). *ความพึงพอใจของประชาชนที่มีต่อการบริหารจัดการโครงการ*

*พัฒนาสถานี ตำรวจเพื่อประชาชนของสถานีตำรวจภูธร อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น*

(วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.





ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยนครพนม

## ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการประเมินและตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

### รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการประเมินและตรวจสอบเครื่องมือ จำนวน 5 ท่าน

1. รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์  
อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ ่องอาจวานิชย์  
อาจารย์ประจำภาควิชาบริหาร วิจัย และพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยนเรศวร
3. นางสาวโสภิตา เสนาะจิต  
ครูวิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนนวมวิชรปราการวิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่  
การศึกษามัธยมศึกษากำแพงเพชร
4. นางสาวเบญจรงค์ สนธิทิม  
ครูวิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนจ่านกร้อง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา  
มัธยมศึกษาพิษณุโลก
5. นางทัศนีย์ วงเวียน ครูวิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนทุ่งโพธิ์ทะเลพิทย  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากำแพงเพชร

ภาคผนวก ข หนังสือขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๒๗

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๐๑๘ วันที่ ๔ มกราคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์

ด้วย นางสาวณิชนันท์ จูด้วง รหัสประจำตัว ๖๔๐๙๐๔๙๖ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษฎากาญจน์ โดพิทักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาคุดม)  
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๒๗

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๐๑๘

วันที่ ๔ มกราคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ อองอาจวานิชย์

ด้วย นางสาวณิชนันท์ จูด้วง รหัสประจำตัว ๖๔๐๙๐๔๙๖ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษฎากาญจน์ โดพิทักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอุดม)  
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



ที่ ฮว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๐๑๘

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร  
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๔ มกราคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณโสภิตา เสนาะจิต

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวณิชนันท์ จูด้วง รหัสประจำตัว ๖๔๐๕๐๔๙๖ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.กฤตยาภาณุจันต์ ไตพิทักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอูตม)  
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๗

โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวณิชนันท์ จูด้วง

โทร. ๐๖-๔๙๑๔-๖๑๕๓





ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๐๑๘

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร  
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๔ มกราคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณเบญจรงค์ สนธิทิม

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวณิชนันท์ จูด้วง รหัสประจำตัว ๖๔๐๙๐๔๙๖ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษยาภาณุจัน โดพิทักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาดอม)  
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๗

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวณิชนันท์ จูด้วง

โทร. ๐๖-๔๙๑๔-๖๑๕๓



ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๐๑๘

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร  
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๔ มกราคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณทัศนีย์ วงเวียน

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวณิชนันท์ จูด้วง รหัสประจำตัว ๖๔๐๙๐๔๙๖ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ภฤตยาภาณุจน์ ไตพิทักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาคุดม)  
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย  
โทร. ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๗  
โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖
๒. นางสาวณิชนันท์ จูด้วง  
โทร. ๐๖-๔๙๑๔-๖๑๕๓

ภาคผนวก ค แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้  
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ  
CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง ประวัติความเป็นมา

(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

#### คำชี้แจง

แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

โปรดพิจารณาแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบการใช้ภาษา ความถูกต้องของเนื้อหา ตามหลักวิชาการ เสนอความคิดเห็น และประเมินว่ามีความเหมาะสมในด้านต่างๆ ตามที่กำหนดไว้หรือไม่ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

- 5 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก
- 3 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย
- 1 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญ					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
1	<b>ด้านเนื้อหา</b>						
	1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ						
	1.2 เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด						
2	<b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b>						
	2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด						
	2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ						
	2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย						
	2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้บรรลุตาม วัตถุประสงค์ได้						
	2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้						
3	<b>สาระการเรียนรู้</b>						
	3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
	3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลักวิชาการ						
4	<b>การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี</b>						
	4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และ เนื้อหาสาระ						
	4.2 กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ ด้วยตนเองและมีส่วนร่วมในกิจกรรม						
	4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับ ขั้นตอนครบถ้วน						
	4.4 มีความเหมาะสมกับเวลา สื่อประกอบการ สอนและบรรยากาศในชั้นเรียน						

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
	4.5 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน						
5	สื่อการเรียนรู้						
	5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาที่เรียน						
	5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้						
6	กระบวนการวัดและประเมินผล						
	6.1 วิธีการวัดและประเมินผลที่หลากหลาย						
	6.2 วิธีการวัดและเครื่องมือมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ และขั้นตอนกิจกรรม						
	6.3 ระบุเกณฑ์การวัดและประเมินผลที่ชัดเจน						

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

ผลการพิจารณาผลความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ประวัติความเป็นมา การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5

ตาราง 5 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนที่ 1

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	5	4	3	2	1			
<b>ด้านเนื้อหา</b>								
1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ	4	4	4	5	5	4.40	0.55	มาก
1.2 เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด	5	4	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
<b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b>								
2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด	5	5	4	4	4	4.40	0.55	มาก
2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4	5	5	4	4	4.40	0.55	มาก
2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ได้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้	4	5	5	4	4	4.40	0.55	มาก
<b>สาระการเรียนรู้</b>								
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	4	4	4.60	0.55	มากที่สุด
3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลักวิชาการ	4	4	5	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
<b>การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี</b>								
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระ	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.2 กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและมีส่วนร่วมในกิจกรรม	4	4	4	4	5	4.20	0.45	มาก

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	5	4	3	2	1			
4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน	5	4	4	4	5	4.40	0.55	มาก
4.4 มีความเหมาะสมกับเวลา สื่อ ประกอบการสอนและบรรยากาศในชั้นเรียน	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.5 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน	3	4	5	5	5	4.40	0.90	มาก
<b>สื่อการเรียนรู้</b>								
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาที่เรียน	5	5	3	4	4	4.20	0.84	มาก
5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
<b>กระบวนการวัดและประเมินผล</b>								
6.1 วิธีการวัดและประเมินผลที่หลากหลาย	5	5	4	4	3	4.30	0.84	มาก
6.2 วิธีการวัดและเครื่องมือมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้และขั้นตอนกิจกรรม	4	4	5	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
6.3 ระบุเกณฑ์การวัดและประเมินผลที่ชัดเจน	5	5	5	4	4	4.60	0.55	มากที่สุด
	<b>เฉลี่ย</b>					<b>4.53</b>	<b>0.21</b>	<b>มากที่สุด</b>

**แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้**  
**การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ**  
**CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**

**เรื่อง ลักษณะคำประพันธ์**

(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

**คำชี้แจง**

แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

โปรดพิจารณาแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบการใช้ภาษา ความถูกต้องของเนื้อหา ตามหลักวิชาการ เสนอความคิดเห็น และประเมินว่ามีความเหมาะสมในด้านต่างๆ ตามที่กำหนดไว้หรือไม่ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

- 5 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก
- 3 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย
- 1 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด



ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญ					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
1	<b>ด้านเนื้อหา</b>						
	1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ						
	1.2 เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด						
2	<b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b>						
	2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด						
	2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ						
	2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย						
	2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้บรรลุตาม วัตถุประสงค์ได้						
	2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้						
3	<b>สาระการเรียนรู้</b>						
	3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
	3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลักวิชาการ						
4	<b>การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี</b>						
	4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และ เนื้อหาสาระ						
	4.2 กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ ด้วยตนเองและมีส่วนร่วมในกิจกรรม						
	4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับ ขั้นตอนครบถ้วน						
	4.4 มีความเหมาะสมกับเวลา สื่อประกอบการ สอนและบรรยากาศในชั้นเรียน						
	4.5 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน						

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญ					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
5	สื่อการเรียนรู้						
	5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาที่เรียน						
	5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้						
6	กระบวนการวัดและประเมินผล						
	6.1 วิธีการวัดและประเมินผลที่หลากหลาย						
	6.2 วิธีการวัดและเครื่องมือมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ และขั้นตอนกิจกรรม						
	6.3 ระบุเกณฑ์การวัดและประเมินผลที่ชัดเจน						

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

ผลการพิจารณาผลความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ลักษณะคำประพันธ์ การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5

ตาราง 6 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนที่ 2

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	5	4	3	2	1			
<b>ด้านเนื้อหา</b>								
1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ	5	5	4	4	4	4.40	0.55	มาก
1.2 เหมาะสมและครอบคลุม ตัวชี้วัด	4	5	5	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
<b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b>								
2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด	4	3	5	5	5	4.40	0.89	มาก
2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	5	5	5	4	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4	4	4	4	5	4.20	0.45	มาก
2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ ให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ได้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้	3	4	4	5	5	4.20	0.84	มาก
<b>สาระการเรียนรู้</b>								
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	5	5	3	5	5	4.60	0.89	มากที่สุด
3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลัก วิชาการ	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
<b>การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี</b>								
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้และเนื้อหาสาระ	5	5	4	3	4	4.20	0.84	มาก

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	5	4	3	2	1			
4.2 กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและมีส่วนร่วมในกิจกรรม	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4.4 มีความเหมาะสมกับเวลา สื่อ ประกอบการสอนและบรรยากาศในชั้นเรียน	5	5	5	3	5	4.60	0.89	มากที่สุด
4.5 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
<b>สื่อการเรียนรู้</b>								
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาที่เรียน	5	5	3	5	5	4.60	0.89	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4	4	5	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
<b>กระบวนการวัดและประเมินผล</b>								
6.1 วิธีการวัดและประเมินผลที่หลากหลาย	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
6.2 วิธีการวัดและเครื่องมือมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ และขั้นตอนกิจกรรม	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
6.3 ระบุเกณฑ์การวัดและประเมินผลที่ชัดเจน	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
<b>เฉลี่ย</b>						<b>4.57</b>	<b>0.20</b>	<b>มากที่สุด</b>

**แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้**  
**การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ**  
**CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**

**เรื่อง เนื้อเรื่อง**

(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

**คำชี้แจง**

แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

โปรดพิจารณาแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบการใช้ภาษา ความถูกต้องของเนื้อหา ตามหลักวิชาการ เสนอความคิดเห็น และประเมินว่ามีความเหมาะสมในด้านต่างๆ ตามที่กำหนดไว้หรือไม่ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

- 5 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก
- 3 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย
- 1 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
1	<b>ด้านเนื้อหา</b>						
	1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ						
	1.2 เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด						
2	<b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b>						
	2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด						
	2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ						
	2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย						
	2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้บรรลุตาม วัตถุประสงค์ได้						
	2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้						
3	<b>สาระการเรียนรู้</b>						
	3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
	3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลักวิชาการ						
4	<b>การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี</b>						
	4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และ เนื้อหาสาระ						
	4.2 กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ ด้วยตนเองและมีส่วนร่วมในกิจกรรม						
	4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับ ขั้นตอนครบถ้วน						
	4.4 มีความเหมาะสมกับเวลา สื่อประกอบการ สอนและบรรยากาศในชั้นเรียน						
	4.5 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน						
5	<b>สื่อการเรียนรู้</b>						

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
	5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาที่เรียน						
	5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้						
<b>6</b>	<b>กระบวนการวัดและประเมินผล</b>						
	6.1 วิธีการวัดและประเมินผลที่หลากหลาย						
	6.2 วิธีการวัดและเครื่องมือมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ และขั้นตอนกิจกรรม						
	6.3 ระบุเกณฑ์การวัดและประเมินผลที่ชัดเจน						

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

ผลการพิจารณาผลความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง เนื้อเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมี ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5

ตาราง 7 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนที่ 3

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	5	4	3	2	1			
<b>ด้านเนื้อหา</b>								
1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ	5	5	4	4	4	4.40	0.55	มาก
1.2 เหมาะสมและครอบคลุม ตัวชี้วัด	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
<b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b>								
2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด	5	5	5	4	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4	5	5	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ ให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ได้	5	5	4	3	5	4.40	0.89	มาก
2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
<b>สาระการเรียนรู้</b>								
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	5	5	3	4	4	4.20	0.84	มาก
3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลัก วิชาการ	4	4	4	5	4	4.20	0.45	ดีมาก
<b>การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี</b>								
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้และเนื้อหาสาระ	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4.2 กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียน สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและมี ส่วนร่วมในกิจกรรม	5	5	3	3	5	4.20	1.10	มาก



รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	5	4	3	2	1			
4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้ เป็นไปตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.4 มีความเหมาะสมกับเวลา สื่อ ประกอบการสอนและบรรยากาศ ในชั้นเรียน	5	4	4	4	4	4.20	0.45	มาก
4.5 กิจกรรมและภาระงาน เหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	3	5	4	4.40	0.89	มาก
<b>สื่อการเรียนรู้</b>								
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์และ เนื้อหาที่เรียน	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการ เรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
<b>กระบวนการวัดและประเมินผล</b>								
6.1 วิธีการวัดและประเมินผลที่ หลากหลาย	4	4	5	4	5	4.40	0.55	มาก
6.2 วิธีการวัดและเครื่องมือมีความ สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ และขั้นตอนกิจกรรม	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6.3 ระบุเกณฑ์การวัดและ ประเมินผลที่ชัดเจน	3	4	5	4	5	4.20	0.84	มาก
	<b>เฉลี่ย</b>					<b>4.52</b>	<b>0.25</b>	<b>มากที่สุด</b>

**แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้**  
**การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ**  
**CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**

**เรื่อง** คุณค่าของวรรณคดี

(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

**คำชี้แจง**

แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

โปรดพิจารณาแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบการใช้ภาษา ความถูกต้องของเนื้อหา ตามหลักวิชาการ เสนอความคิดเห็น และประเมินว่ามีความเหมาะสมในด้านต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้หรือไม่ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

- 5 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก
- 3 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย
- 1 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
1	<b>ด้านเนื้อหา</b>						
	1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ						
	1.2 เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด						
2	<b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b>						
	2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด						
	2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ						
	2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย						
	2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้บรรลุตาม วัตถุประสงค์ได้						
	2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้						
3	<b>สาระการเรียนรู้</b>						
	3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
	3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลักวิชาการ						
4	<b>การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี</b>						
	4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และ เนื้อหาสาระ						
	4.2 กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ ด้วยตนเองและมีส่วนร่วมในกิจกรรม						
	4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับ ขั้นตอนครบถ้วน						
	4.4 มีความเหมาะสมกับเวลา สื่อประกอบการ สอนและบรรยากาศในชั้นเรียน						
	4.5 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน						
5	<b>สื่อการเรียนรู้</b>						

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
	5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาที่เรียน						
	5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้						
<b>6</b>	<b>กระบวนการวัดและประเมินผล</b>						
	6.1 วิธีการวัดและประเมินผลที่หลากหลาย						
	6.2 วิธีการวัดและเครื่องมือมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ และขั้นตอนกิจกรรม						
	6.3 ระบุเกณฑ์การวัดและประเมินผลที่ชัดเจน						

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

ผลการพิจารณาผลความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง  
วิเคราะห์คุณค่า การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การ  
จัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมี  
ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5

ตาราง 8 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนที่ 4

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	5	4	3	2	1			
ด้านเนื้อหา								
1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ	5	4	4	3	5	4.20	0.84	มาก
1.2 เหมาะสมและครอบคลุม	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
ตัวชี้วัด								
จุดประสงค์การเรียนรู้								
2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	5	4	4	4	5	4.00	0.55	มาก
2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4	3	5	5	4	4.20	0.84	มาก
2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
ให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ได้								
2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้	5	4	4	4	5	4.40	0.55	มาก
สาระการเรียนรู้								
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การ	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
เรียนรู้								
3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลัก	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
วิชาการ								
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี								
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การ	5	5	5	5	3	4.60	0.89	มากที่สุด
เรียนรู้และเนื้อหาสาระ								

4.2 กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียน สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและมี ส่วนร่วมในกิจกรรม	4	4	5	5	3	4.20	0.84	มาก
4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้ เป็นไปตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4.4 มีความเหมาะสมกับเวลา สื่อ ประกอบการสอนและบรรยากาศ ในชั้นเรียน	5	5	3	4	5	4.40	0.89	มาก
4.5 กิจกรรมและภาระงาน เหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	5	4	4	4.60	0.55	มากที่สุด
<b>สื่อการเรียนรู้</b>								
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์และ เนื้อหาที่เรียน	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการ เรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
กระบวนการวัดและประเมินผล								
6.1 วิธีการวัดและประเมินผลที่ หลากหลาย	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6.2 วิธีการวัดและเครื่องมือมีความ สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ และขั้นตอนกิจกรรม	5	3	5	4	4	4.20	0.84	มาก
6.3 ระบุเกณฑ์การวัดและ ประเมินผลที่ชัดเจน	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
	เฉลี่ย					4.59	0.26	มากที่สุด

ผลการพิจารณาผลความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 4 แผน

ตาราง 9 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนที่ 1-4

รายการประเมิน	แผนการจัดการเรียนรู้				ค่าเฉลี่ย
	1	2	3	4	
<b>ด้านเนื้อหา</b>					
1.1 กระชับ แสดงถึงสาระสำคัญ	4.4	4.40	4.4	4.2	4.35
1.2 เหมาะสมและครอบคลุมตัวชี้วัด	4.6	4.60	5	4.8	4.75
<b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b>					
2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด	4.4	4.40	4.6	4.8	4.55
2.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	4.8	4.60	4.6	4	4.5
2.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.4	4.20	4.6	4.2	4.35
2.4 สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ได้	4.8	4.80	4.4	4.8	4.7
2.5 สามารถวัดและประเมินผลได้	4.4	4.20	4.6	4.4	4.4
<b>สาระการเรียนรู้</b>					
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.6	4.60	4.2	4.6	4.5
3.2 ถูกต้องและสอดคล้องกับหลักวิชาการ	4.6	4.80	4.2	4.8	4.6
<b>การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน</b>					
<b>วรรณคดี</b>					
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระ	4.8	4.20	4.6	4.6	4.55
4.2 กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและมีส่วนร่วมในกิจกรรม	4.2	4.80	4.2	4.2	4.35
4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน	4.4	4.60	4.8	5	4.7

รายการประเมิน	แผนการจัดการเรียนรู้				ค่าเฉลี่ย
	1	2	3	4	
4.4 มีความเหมาะสมกับเวลา สื่อ ประกอบการสอนและบรรยากาศในชั้นเรียน	4.8	4.60	4.2	4.4	4.5
4.5 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับ ผู้เรียน	4.4	4.60	4.4	4.6	4.5
<b>สื่อการเรียนรู้</b>					
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาที่ เรียน	4.2	4.60	4.8	4.8	4.6
5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4.8	4.60	4.8	4.8	4.75
<b>กระบวนการวัดและประเมินผล</b>					
6.1 วิธีการวัดและประเมินผลที่หลากหลาย	4.3	4.80	4.4	4.8	4.575
6.2 วิธีการวัดและเครื่องมือมีความ สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้และขั้นตอน กิจกรรม	4.6	4.60	4.8	4.2	4.55
6.3 ระบุเกณฑ์การวัดและประเมินผลที่ ชัดเจน	4.6	4.80	4.2	4.8	4.6
<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	4.53	4.57	4.52	4.57	4.55

จากตารางที่ 9 พบว่า การประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 4 แผน  
มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.55 จึงถือว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมมากที่สุด



ภาคผนวก ง แบบประเมินความสอดคล้องของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง  
นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียน  
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

แบบประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบวัดผล  
สัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL  
ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

คำชี้แจง โปรดพิจารณาและแสดงความคิดเห็น เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไข โดยทำ  
เครื่องหมาย ✓ ในช่องเกณฑ์พิจารณา ดังนี้

- + 1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบมีความสอดคล้อง เหมาะสม
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบมีความสอดคล้อง เหมาะสม
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบไม่มีความสอดคล้อง เหมาะสม

แบบทดสอบแบบปรนัย (ชนิดเลือกตอบ)

ข้อคำถาม	ตัวเลือก	เกณฑ์พิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
1. เรื่องใดเป็นผลงาน ของสุนทรภู่ (ความรู้ ความจำ)	1. ลำนำภูกระดึง 2. นิราศธารโศก 3. นิราศนรินทร์ 4. พระอภัยมณี				
2. นิราศเรื่องเป็น นิราศเรื่องแรกของ สุนทรภู่ (ความรู้ความจำ)	1. นิราศเมืองแกลง 2. นิราศพระบาท 3. นิราศภูเขาทอง 4. นิราศวัดเจ้าฟ้า				

ข้อความถาม	ตัวเลือก	เกณฑ์พิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
3. นิราศภูเขาทอง แต่งขึ้นในสมัยใด (ความรู้ความจำ)	1. สมัยรัชกาลที่ 1 2. สมัยรัชกาลที่ 2 3. สมัยรัชกาลที่ 3 4. สมัยรัชกาลที่ 4				
4. จุดมุ่งหมายของ สุนทรภู่ในการ เดินทางไปอยุธยา ครั้งนี้คืออะไร (ความรู้ความจำ)	1. ไปทอดกฐิน 2. ไปนมัสการเจดีย์ภูเขาทอง 3. ตามเสด็จเจ้านาย 4. ไปหาบิดาที่บวชเป็นพระ				
5. เพราะเหตุใดนิราศ ภูเขาทองจึงได้รับการ ยกย่องว่าเป็นนิราศ เรื่องเอกของสุนทรภู่ (ความเข้าใจ)	1. เพราะมีลักษณะเนื้อความและสำนวน โวหารที่ดีเด่น 2. เพราะเป็นช่วงที่สุนทรภู่มีชีวิตรุ่งเรือง ในหน้าที่การงาน 3. เพราะสุนทรภู่ใช้ลักษณะการประพันธ์ ต่างจากเรื่องอื่นๆ 4. เพราะเริ่มมีการนำคำศัพท์ต่างประเทศ มาใช้ในภาษาไทย				
6. ข้อใดกล่าวไม่ ถูกต้อง (ความเข้าใจ)	1. สุนทรภู่แต่งนิราศภูเขาทองในขณะที่ ตนเองกำลังตกอับ 2. นิราศภูเขาทองได้รับยกย่องจาก วรรณคดีสโมสรว่าเป็นยอดของกลอน นิราศ				

ข้อความ	ตัวเลือก	เกณฑ์พิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	3. นิราศภูเขาทองส่วนใหญ่สะท้อนวิถีชีวิตของคนไทยในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้น 4. นิราศภูเขาทองเป็นผลงานของกวีคนสำคัญในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย				
7. ข้อใดไม่ได้เกิดขึ้นกับชีวิตของสุนทรภู่ (ความเข้าใจ)	1. ทั้งโรคไข้กรรมชั้วบิตเป็นไม่เล็งเห็นที่ซึ่งจะพึงพา 2. จะยกหยิบธิดเป็นที่ตั้งก็ใช้ถึงแทนสดเห็นขัดขวาง 3. ล้วนนามเหน็บเจ็บเสบคับแคบใจเหมือนนกไรรังเรออยู่เอกา 4. เหมือนคนพาลหวานนอกย้อมขมในอุปไมยเหมือนมะเดื่อเหลือระอา				
8. กลอนนิราศนิยมขึ้นต้นด้วยกลอนวรรณคดี (ความรู้ความจำ)	1. วรรณคดี 2. วรรณกรรม 3. วรรณคดี 4. วรรณคดี				
9. คำสุดท้ายของกลอนนิราศ มักจะลงท้ายด้วยคำว่าอะไร (ความรู้ความจำ)	1. เอ๋ย 2. เอ๋ย 3. เอ๋ย 4. เทอญ				

ข้อความถาม	ตัวเลือก	เกณฑ์พิจารณา			ข้อเสน อแนะ
		+1	0	-1	
10. วรรณคดี ประเภทนิราศมัก นิยมแต่งด้วยประ เภทใด (ความรู้ความจำ)	1. โคลง หรือ กลอน 2. โคลง หรือ กาพย์ 3. กาพย์ หรือ กลอน 4. กลอน หรือ ฉันท์				
11. ข้อใดกล่าว ถูกต้องเกี่ยวกับคำ ประพันธ์ประเภท นิราศ (ความเข้าใจ)	1. การรำพันถึงผู้หญิงของกวีที่ต้องตาย จากกัน 2. ใช้हेกลุ่มเจ้านายในการเดินทาง เพื่อให้ข้อคิด คติเตือนใจ 3. แต่งเพื่อพรรณนาการเดินทาง การ รำพันถึงการพลัดพรากจากนางอันเป็นที่ รัก 4. การคร่ำครวญถึงพ่อแม่ที่ต้องจากมา โดยบรรยายถึงความลำบากที่ต้องเดินทาง				
12. ข้อใดหมายถึง วัดภูเขาทอง (ความรู้ความจำ)	1. ขอเดชะพระเจดีย์ศิรีมาศ บรรจุธาตุที่ตั้งนรังสรรค์ 2. โอ้อวาสราบูรณะพระวิหาร แต่นั้นานับทิวาจะมาเห็น 3. ถึงอารามนามวัดประโคนปัก ไม่เห็นหลักลือเล่าว่าเสาหิน 4. มาจอดทำหน้าวัด พระเมรุข้าม ริมอารามเรือเรียงเคียงขนาน				

ข้อความถาม	ตัวเลือก	เกณฑ์พิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
13. “ถึงอารามนาม วัดประโคนปึก ไม่ เห็นหลักลือเล่าว่าเสา หิน” วัดประโคนปึก ปัจจุบันหมายถึงวัด ใด (ความเข้าใจ)	1. วัดราชบูรณะ 2. วัดดุสิตาราม 3. วัดเขมาภิรตาราม 4. วัดอรุณราชวราราม				
14. ข้อใดมี ความหมายใกล้เคียง กับสำนวน “ปากปราศรัยใจ เชือดคอ” มากที่สุด (การวิเคราะห์)	1. กระนี้หรือชื่อเสียงเกียรติยศ จะมีหมดลวงหน้าทันตาเห็น เป็นผู้ดีมีมากแล้วยากเย็น คิดก็เป็นอนิจจังเสียทั้งนั้น 2. แต่ยามยากหากว่าถ้าท่านแปลก ออกมี แตกเสียหรือเราเขาจะสรรวล เหมือนเข็ญใจไฟสูงไม่สมควร จะต้องม้วน หน้ากลับอ้อมประมาณ 3. ถึงบางเตื่อโถมะเตื่อเหลือประหลาด บังเกิดชาติแมลงหมีในไส้ เหมือนคนพาล หวานนอกยอมขมใน อุปไมยเหมือน มะเตื่อเหลือระอา 4. โอ้อวาสราชบูรณะพระวิหาร แต่นี้ นานนับทิวาจะมาเห็น เหลือรำลึกนึกน่าน้ำตากระเด็นเพราะชุก เข็ญคนพาลมารานทาง				

ข้อความ	ตัวเลือก	เกณฑ์พิจารณา			ข้อเสน อแนะ
		+1	0	-1	
15. “จะยกหยิบบริบตี เป็นที่ตั้ง ก็ใช้ถึงแทน สัดเห็นขัดขวาง” มี ความหมายตรงกับ ข้อใด (การวิเคราะห์)	1. ฟังเจ้าอาวาสไม่ได้เพราะไม่ยุติธรรม 2. ฟังเจ้าอาวาสไม่ได้เพราะไม่เหมาะสม 3. ฟังกษัตริย์ไม่ได้เพราะไม่มีพระราช อำนาจ 4. ฟังกษัตริย์ไม่ได้เพราะไม่มีพระราช อำนาจ				
16. “ออกจากวัด ทัศนาคูอาวาส” วัดที่ กล่าวถึงนี้คือวัดใด (ความรู้ความจำ)	1. วัดระฆังโฆสิตาราม 2. วัดดุสิตาราม 3. วัดราชบูรณะ 4. วัดอรุณราชวราราม				
17. “มีโคมรายแล อร่ามเหมือนสามเพ็ง เมื่อคราวเคร่งก็มีใคร จะได้ดู” เมื่อคราว เคร่ง มีความหมาย ตรงกับข้อใด (ความ เข้าใจ)	1. อารมณ์เครียด 2. ต้องรีบเร่งเดินทาง 3. อยู่ในสมณเพศ 4. ภาวะที่ต้องระวังอันตราย				
18. “เคยหมอบใกล้ ได้กลิ่นสุคนธ์ตรลบ ละอองอบรสรื่นชื่น	1. เคยรับราชการอยู่ใกล้ชิดพระยุคลบาท 2. เคยรับใช้ให้สำราญพระราชหฤทัย				

ข้อความถาม	ตัวเลือก	เกณฑ์พิจารณา			ข้อเสน อแนะ
		+1	0	-1	
<p>นาสา” คำประพันธ์ที่ ยกมาข้างต้นนี้มี ความหมายตรงกับ ข้อใด (ความเข้าใจ)</p>	<p>3. เคยเป็นบาทบริจาริกา 4. เคยถวายเครื่องพระสุคนธ์</p>				
<p>19. “มีโคมรายแล อร่ามเหมือนสามเพ็ญ เมื่อคราวเครงก็มีใคร จะได้อู” เมื่อคราว เครง มีความหมาย ตรงกับข้อใด (ความ เข้าใจ)</p>	<p>1. อารมณ์เครียด 2. ต้องรีบเร่งเดินทาง 3. อยู่ในสมณเพศ 4. ภาวะที่ต้องระวังอันตราย</p>				
<p>20. “ประมาณสาม ยามคล้าในอัมพร อ้ายโจจรจู้จ้วงเข้า ล้วงเรือ” คำว่า สาม ยาม คือเวลาใด (ความรู้ความจำ)</p>	<p>1. 18.00 น. ถึง 21.00 น. 2. 21.00 น. ถึง 24.00 น. 3. 24.00 น. ถึง 03.00 น. 4. 03.00 น. ถึง 06.00 น.</p>				
<p>21. “โอบ้าปกรรมน้ำ นรกเจียวอกเรา ให้ มัวเมาเหมือนหนึ่งบ้า เป็นน่าอาย” หาก ใครดื่ม้านนรกที่ สุนทรภู่กล่าวถึงจะ</p>	<p>1. ศีลข้อ 2 2. ศีลข้อ 3 3. ศีลข้อ 4 4. ศีลข้อ 5</p>				

ข้อความถาม	ตัวเลือก	เกณฑ์พิจารณา			ข้อเสน อแนะ
		+1	0	-1	
ทำผิดศีลข้อใด (การ วิเคราะห์)					
22. ข้อใดไม่ได้ หมายถึง พระบาทสมเด็จพระ พุทธเลิศหล้านภาลัย (ความเข้าใจ)	1. ถึงหน้าวังตั้งหนึ่งใจจะขาด คิดถึงบาทบพิตรอดีตร 2. เคยทรงแต่งแปลงบทพจนารถ เคยรับราชโองการอ่านฉลอง 3. ทิ้งปิ่นเกล้าเจ้าพิภพจบสากล ให้ผ่องพันภัยสำราญผ่านบุรินทร์ 4. สิ้นแผ่นดินสิ้นนามตามเสด็จ ต้องเที่ยวเตร็ดเตร่หาที่อาศัย				
23. “โอบำปกรรมน้ำ นรกเจียวอกเรา ให้ มัวเมาเหมือนหนึ่งบ้า เป็นน้าอายุ” หาก ใครดื่มน้ำนรกที่ สุนทรภู่กล่าวถึงจะ ทำผิดศีลข้อใด (การ วิเคราะห์)	1. ศีลข้อ 2 2. ศีลข้อ 3 3. ศีลข้อ 4 4. ศีลข้อ 5				
24. คำในข้อใดมี ความหมายว่า ดอกบัว ทุกคำ (ความรู้ความจำ)	1. บุชบา บุษพา กชกร 2. บุชบัน บุษบา บุชกร 3. ปทุม มาลี กชกร 4. อุบล บุชกร ปทุม				



ข้อคำถาม	ตัวเลือก	เกณฑ์พิจารณา			ข้อเสน อแนะ
		+1	0	-1	
25. ข้อใดแสดงให้เห็นถึงอาชีพประมง (การวิเคราะห์)	1. มีฟุ้งแพแพรพรรณเขาค้าขาย 2. ตรงหน้าโรงโพงพางเขาวางราย 3. ถึงโรงเหล้าเตากลั่นควันโขมง 4. ทั้งของสวนล้วนเรืออยู่เรียงราย				
26. “จึงสร้างพรต อุตสาห์ส่งส่วนบุญ ถวาย ประพฤติฝ้าย สมณะทั้งวสา เป็น สิ่งของฉลองคุณมุลล กา ขอเป็นข้าเคียง พระบาททุกชาติไป” จากข้อความข้างต้น แสดงให้เห็นว่าสุนทร ภูเป็นคนเช่นไร (การ ประเมินค่า)	1. มีความกตัญญูรู้คน 2. รู้จักพลิกวิกฤตให้เป็นโอกาส 3. รู้จักการวางแผนที่ดี 4. รู้จักใช้ประโยชน์จากสิ่งที่มี				
27. ข้อความใด เปรียบเทียบให้รู้จัก คน (การวิเคราะห์)	1. ไฉ้สามัญผันแปรไม่แท้เที่ยง 2. ไฉ้รินรินกลั่นดอกไม้ใกล้คงคา 3. เตี้ยวนี้มอญถอนไรจุกเหมือนตุ๊กตา 4. เหมือนคนพานหวานนอกย้อมขมใน				
28. ข้อใดไม่ใช่ แนวคิดที่ได้จากนิราศ ภูเขาทอง (การ สังเคราะห์)	1. ชีวิตมีสมหวังและผิดหวังเป็นธรรมดา 2. คนไทยมีความจงรักภักดีต่อ พระมหากษัตริย์				

ข้อความ	ตัวเลือก	เกณฑ์พิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p>3. ทุกอย่างเป็นอนิจจังไม่แน่นอนเปลี่ยนแปลงได้เสมอ</p> <p>4. ชาวชนบทมีจิตใจเห็นแก่ตัว ไม่มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่แก่ผู้อื่น</p>				
<p>29. “สิ้นแผ่นดินสิ้นนามตามเสด็จ ต้องเที่ยวเตร็ดเตร่หาที่อาศัย</p> <p>แม้กำเนิดเกิดชาติใดใดขอให้ได้เป็นข้าฝ่าธุลี”</p> <p>ข้อใดมีพฤติกรรมที่สอดคล้องกับสาระสำคัญของคำประพันธ์ข้างต้นมากที่สุด (การวิเคราะห์)</p>	<p>1. กาญจนาห่วงใยผู้ป่วยที่ติดเชื้อโควิด-19 ทุกคน</p> <p>2. ศักดิ์ชั้ยรักและเคารพนับถือบิดามารดาเป็นอย่างยิ่ง</p> <p>3. ขนิษฐาไม่โกงข้อสอบแม้ว่าเพื่อนจะคอยส่งโปยให้ก็ตาม</p> <p>4. อีรเดชปฏิบัติตามระเบียบและข้อบังคับที่ผู้บังคับบัญชากำหนด</p>				
<p>30. ข้อใดมีการเล่นเสียงสัมผัสพยัญชนะมากที่สุด (ความเข้าใจ)</p>	<p>1. โอ้พระคุณสุญลับไม่กลับหลัง แต่ชื่อตั้งก็ยังไม่เขารู้ทั่ว</p> <p>2. เหมือนแม่ครัวควักแกงพะแนงผัด สารพัดเพี้ยชั่งเครื่องมังสา</p> <p>3. ถึงบางพลัดเหมือนพีพลัดมาขัดเคือง ทั้งพลัดเมืองพลัดสมรมาร้อนรน</p> <p>4. จีวนรกลีบหองคุลีแหลมดังขวากแซมเสี้ยมแทรกแตกไสว</p>				

ข้อความคำถาม	ตัวเลือก	เกณฑ์พิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
31. การอธิษฐานในข้อใดให้ประโยชน์สูงสุดแก่ชีวิต (ความเข้าใจ)	1. ทั้งทุกขีตโกโรครภัยอย่าใกล้กรายแสน สบายบริบูรณ์ประยูรวงศ์ 2. ทั้งโลโกโทโสและโมหะ ให้ชนะใจได้อย่าไหลหลง 3. ขอฟุ้งเฟื่องเรื่องวิชาปัญญาขงทั้งให้ทรง ศีลขันธในสันดาน 4. อีกสองสิ่งหญิงร้ายและชายชั่วอย่าเมา มัวหมายรักสมครสมาน				
32. ข้อใดแสดงความเชื่อของคนไทย (การสังเคราะห์)	1. เห็นโคกใหญ่ใกล้น้ำระกำแฝง ทั้งรักแข่งแชนสวาทประหลาดเหลือ เหมือนโคกพี่ชำระกำเจือเพราะรักเรือแรม สวาทมาคลาดคล้าย 2. ใจนรกลีบหองคูลีแหลม ดั่งขวากแชนเสียมแทรกแตกไสว ใครทำซู้คู่นครันบรลี่ย ก็ต้องไปปิ่นต้นนำขนพอง 3. จนแจ่มแจ้งแสงตะวันเห็นพันธุ์ฝัก ดู นำรักบรจรจงส่งเกสร เหล่าบัวเพื่อนแลสล้างริมทางจร ก้ามกุ้งซ่อนเสียดสาหร่ายใต้คงคา 4. สายดั่งแชนสลับต้นดับเต่า เป็นเหล่าเหล่าแลรายทั้งซ้ายขวา กระจับจอกดอกบัวบานผกา ดาษดาขาว ดั่งดาวพราย				

ข้อความ	ตัวเลือก	เกณฑ์พิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
33. “เห็นโคกใหญ่ ใกล้น้ำระกำแฝง ทั้ง รักแข่งแซมสวาท ประหลาดเหลือ เหมือนโคกที่ขำระกำ เจือ เพราะรักเรือ แรมสวาทมาคลาด คลาย” สุนทรภู่มี วิธีการใดในการแต่ง คำประพันธ์ในบทนี้ (การวิเคราะห์)	1. การเล่นคำ 2. การเล่นเสียง 3. การกล่าวเกินจริง 4. การเปรียบเทียบ				
34. ข้อใดแสดง แนวคิดต่างกับ “โอ้ สามัญผันแปรไม่แท้ เที่ยง” (ความเข้าใจ)	1. สิ้นแผ่นดินสิ้นรสสุคนธา วาสนาเราก็สิ้นเหมือนกลิ่นสุคนธ์ 2. เดียวนี้มอญถอนไรจุกเหมือนตุ๊กตา ทั้ง ผัดหน้าจับเขมมาเหมือนอย่าฟังคิด 3. นี่หรือจิตคิดหมายมีหลายใจ ที่จิตใครจะเป็นหนึ่งอย่าฟังคิด 4. โอ้พระคุณสูญลับไม่กลับหลัง แต่ชื่อตั้งก็ยังมีอยู่เขารู้ทั่ว				

ข้อความ	ตัวเลือก	เกณฑ์พิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
35. คำประพันธ์ในข้อใดไม่ได้ใช้อุปมาโวหาร (การวิเคราะห์)	1. ถึงเมาเหล้าสายก็หายไป แต่เมาใจนี้ประจำทุกค่ำคืน 2. พระนิพนพานปานประหนึ่งศึรชะขาด ด้วยไรรญาตียากแค้นถึงแสนเช็ญ 3. สิ้นแผ่นดินสิ้นรสสุคนธา วาสนาเราก็สิ้นเหมือนกลืนสุคนธ์ 4. โอ้อปากรรมน้ำนรกเจียวอกเราให้มัว เมาเหมือนหนึ่งบ้าเป็นน่าอาย				
36. คำประพันธ์ในข้อใดเป็นบทพิโรธวาทัง (ความเข้าใจ)	1. จะยกหยิบธิดีเป็นที่ตั้ง ก็ใช้ถึงแทนสดเห็นขัดขวาง 2. พระนิพนพานปานประหนึ่งศึรชะขาด ด้วยไรรญาตียากแค้นถึงแสนเช็ญ 3. เหลือรำลึกนึกน่าน้ำตากระเด็นเพราะ ทุกข์เช็ญคนพาลมารานทาง 4. ทิ้งปิ่นเกล้าเจ้าพิภพจบสากล ให้ผ่องพันภัยสำราญผ่านบุรินทร์				
37. เมื่อถึงโรงเหล้าสุนทรภู่ได้สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อในเรื่องใด (การวิเคราะห์)	1. ความเชื่อเรื่องการกลับชาติมาเกิด 2. ความเชื่อเรื่องนรกสวรรค์ 3. ความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์ 4. ความเชื่อเรื่องโหราศาสตร์				

ข้อคำถาม	ตัวเลือก	เกณฑ์พิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
38. ข้อใดเป็นการนำข้อคิดจากวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทองไปเป็นแนวทางในการดำรงชีวิต (การนำไปใช้)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. สมชายชอบดื่มเหล้าเพื่อหวังจะลืมคนรัก</li> <li>2. สมศักดิ์จงรักภักดีและกตัญญูต่อเจ้านาย</li> <li>3. สมหมายมีนิสัยเกียจคร้านในการทำงาน</li> <li>4. สมศรีมีนิสัยคร่ำครวญถึงคนรัก</li> </ol>				
39. ข้อความที่ยกมาให้คุณค่าทางด้านใด (การวิเคราะห์)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. จิตรกรรม</li> <li>2. สถาปัตยกรรม</li> <li>3. ประติมากรรม</li> <li>4. หัตถกรรม</li> </ol>				
40. นิราศภูเขาทองมีคุณค่าวรรณศิลป์ด้านใด (การประเมินค่า)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. การใช้โวหารเปรียบเทียบที่ดีเด่นมองเห็นภาพความยากลำบากในการเดินทาง</li> <li>2. การใช้อุปมาอุปไมยให้เห็นภาพความทุกข์ทรมานของสุนทรภู่ที่ต้องจากนางอันเป็นที่รัก</li> <li>3. การเลือกใช้คำดีเด่น</li> <li>4. การเล่นเสียงสัมผัสที่ยากต่อการเลียนแบบ</li> </ol>				

ภาคผนวก จ ผลประเมินความสอดคล้องของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศ  
ภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้น  
มัธยมศึกษาปีที่ 1

แบบประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์  
ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL

ร่วมกับเกม

สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

#### คำชี้แจง

ให้ท่านพิจารณาว่าแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การ  
จัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม ที่สร้างขึ้น สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่  
กำหนดหรือไม่ โดยพิจารณาการให้น้ำหนัก ดังนี้

- + 1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบมีความสอดคล้อง เหมาะสม
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบมีความสอดคล้อง เหมาะสม
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบไม่มีความสอดคล้อง เหมาะสม

ผลประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบ  
วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง

ตาราง 10 แสดงผลประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบ

ข้อคำถาม	คำตอบของผู้เชี่ยวชาญคนที่					$\Sigma R$	IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5			
ข้อที่ 1	+1	+1	0	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
ข้อที่ 2	+1	0	0	+1	+1	3	0.60	ใช้ได้
ข้อที่ 3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 5	+1	+1	0	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
ข้อที่ 6	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 7	+1	0	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
ข้อที่ 8	+1	+1	0	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
ข้อที่ 9	+1	+1	+1	+1	0	4	0.80	ใช้ได้
ข้อที่ 10	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
ข้อที่ 11	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
ข้อที่ 12	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 13	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 14	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
ข้อที่ 15	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 16	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 17	+1	0	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
ข้อที่ 18	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 19	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 20	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 21	+1	+1	0	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
ข้อที่ 22	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 23	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 24	0	+1	0	+1	+1	3	0.60	ใช้ได้
ข้อที่ 25	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 26	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้



ข้อคำถาม	คำตอบของผู้เชี่ยวชาญคนที่					$\Sigma R$	IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5			
ข้อที่ 27	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 28	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 29	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 30	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 31	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
ข้อที่ 32	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 33	+1	+1	0	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
ข้อที่ 34	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 35	+1	+1	0	0	+1	3	0.60	ใช้ได้
ข้อที่ 36	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 37	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 38	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 39	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
ข้อที่ 40	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้

จากตารางที่ 10 พบว่า ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
 วรรณคดีมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.60 -1.00 ซึ่งมากกว่า 0.50 ทุกข้อ

ภาคผนวก ฉ แสดงการวิเคราะห์ค่าความยาก (P) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ของแบบ  
วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทองโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA  
MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (P) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์  
ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง

ตาราง 11 ผลการวิเคราะห์ค่าความยากและอำนาจจำแนก

ข้อที่	ความยาก (P)	ค่าอำนาจจำแนกราย ข้อ (r)	แปลผลคุณภาพ	ใช้เป็นข้อสอบ ข้อที่
1	0.72	0.44	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 1
2	0.61	0.44	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 2
3	0.72	0.11	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
4	0.64	0.39	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 3
5	0.67	0.33	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 4
6	0.58	0.39	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 5
7	0.61	0.33	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 6
8	0.42	0.06	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
9	0.92	0.17	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
10	0.28	0.11	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
11	0.64	0.28	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 7
12	0.61	0.56	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 8
13	0.33	0.22	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
14	0.64	0.28	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 9
15	0.53	0.72	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 10
16	0.86	0.06	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
17	0.58	0.61	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 11

ข้อที่	ความยาก (P)	ค่าอำนาจจำแนกราย ข้อ (r)	แปลผลคุณภาพ	ใช้เป็นข้อสอบ ข้อที่
18	0.67	0.56	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 12
19	0.61	0.67	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 13
20	0.61	0.44	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 14
21	0.64	0.61	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 15
22	0.47	0.61	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 16
23	0.64	0.50	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 17
24	0.67	0.11	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
25	0.64	0.61	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 18
26	0.78	0.44	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 19
27	0.69	0.50	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 20
28	0.50	0.44	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 21
29	0.42	0.61	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 22
30	0.67	0.44	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 23
31	0.69	0.17	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
32	0.58	0.50	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 24
33	0.61	0.56	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 25
34	0.75	0.17	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
35	0.56	0.67	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 26
36	0.58	0.83	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 27
37	0.53	0.72	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 28
38	0.58	0.72	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 29
39	0.83	0.33	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
40	0.67	0.44	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 30

**จากตารางที่ 11** ข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์ต้องเป็นข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย ( $p$ ) อยู่ระหว่าง 0.20 – 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนก ( $r$ ) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป เมื่อพิจารณาและคัดเลือกข้อสอบแล้ว พบว่ามีข้อสอบผ่านเกณฑ์จำนวนทั้งสิ้น 30 ข้อ การคำนวณหาความเชื่อ (Reliability) โดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder Richardson ได้ผลเท่ากับ 0.98



ภาคผนวก ข แบบทดสอบก่อน-หลังเรียนเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

แบบทดสอบก่อน-หลังเรียนเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

### ที่ 1

**คำชี้แจง** 1. แบบทดสอบนี้เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

2. การทำแบบทดสอบให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด แล้วทำเครื่องหมาย x ลงใน

กระดาษคำตอบ

1. วรรณคดีเรื่องใดที่สุนทรภู่เป็นผู้แต่ง

1. ลำนำภูกระดึง

2. นิราศธารโศก

3. นิราศนรินทร์

4. พระอภัยมณี

2. นิราศเรื่องแรกของสุนทรภู่คือเรื่องใด

1. นิราศเมืองแกลง

2. นิราศพระบาท

3. นิราศภูเขาทอง

4. นิราศวัดเจ้าฟ้า

3. จุดมุ่งหมายของสุนทรภู่ในการเดินทางไปอยุธยาครั้งนี้คืออะไร

1. ไปทอดกฐิน

2. ไปนมัสการเจดีย์ภูเขาทอง

3. ตามเสด็จเจ้านาย

4. ไปหาบิดาที่บวชเป็นพระ

4. เพราะเหตุใดนิราศภูเขาทองจึงได้รับการยกย่องว่าเป็นนิราศเรื่องเอกของสุนทรภู่

1. เพราะมีลักษณะเนื้อความและสำนวนโวหารที่ดีเด่น

2. เพราะเป็นช่วงที่สุนทรภู่มีชีวิตรุ่งเรืองในหน้าที่การงาน

3. เพราะสุนทรภู่ใช้ลักษณะการประพันธ์ต่างจากเรื่องอื่นๆ

4. เพราะเริ่มมีการนำคำศัพท์ต่างประเทศมาใช้ในภาษาไทย

## 5. ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้อง

1. สุนทรภู่แต่งนิราศภูเขาทองในขณะที่ตนเองกำลังตกอับ
2. นิราศภูเขาทองได้รับยกย่องจากวรรณคดีสโมสรว่าเป็นยอดของกลอนนิราศ
3. นิราศภูเขาทองส่วนใหญ่สะท้อนวิถีชีวิตของคนไทยในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้น
4. นิราศภูเขาทองเป็นผลงานของกวีคนสำคัญในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย

## นภาลักษณ์

## 6. ข้อใดไม่ได้เกิดขึ้นกับชีวิตของสุนทรภู่

1. ทิ้งโรคซ้ำกรรมซ้ำดีเป็น ไม่เล็งเห็นที่ซึ่งจะพึงพา
2. จะยกหยิบธิดาเป็นที่ยิ่ง ก็ใช้ถึงแทนสัดเห็นชัดขวาง
3. ล้วนหนามเหน็บเจ็บแสบคับแคบใจ เหมือนนกไรรังเรออยู่เอกา
4. เหมือนคนพาลหวานนอกย่อมขมใน อุปไมยเหมือนมะเดื่อเหลือระอา

## 7. ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับคำประพันธ์ประเภทนิราศ

1. การรำพันถึงผู้หญิงของกวีที่ต้องตายจากกัน
2. ใช้เท่กลมเจ้านายในการเดินทางเพื่อให้ข้อคิด คติเตือนใจ
3. แต่งเพื่อพรรณนาการเดินทาง การรำพันถึงการพลัดพรากจากนางอันเป็นที่รัก
4. การคร่ำครวญถึงพ่อแม่ที่ต้องจากมา โดยบรรยายถึงความลำบากที่ต้องเดินทาง

## 8. ข้อใดหมายถึงวัดภูเขาทอง

1. ขอเดชะพระเจดีย์ศรีมหาศ บวรจุราตุที่ตั้งนรังสรรค์
2. โอ้อาวาสราบุรณะพระวิหาร แต่นี้มานานับทิวาจะมาเห็น
3. ถึงอารามนามวัดประโคนปัก ไม่เห็นหลักถือเล่าว่าเสาทิน
4. มาจอดท่าหน้าวัด พระเมรุข้าม ริมอารามเรือเรียงเคียงขนาน

## 9. ข้อใดมีความหมายใกล้เคียงกับสำนวน “ปากปราศรัยใจเชือดคอ” มากที่สุด

1. กระนั้นหรือชื่อเสียงเกียรติยศ จะมีหมดลวงหน้าทันตาเห็น  
เป็นผู้ดีมีมากแล้วยากเย็น คิดก็เป็นอนิจจังเสียทั้งนั้น
2. แต่ยามยากหากว่าถ้าท่านแปลก อกมิแตกเสียหรือเราเขาจะสรวล  
เหมือนเข็ญใจใฝ่สูงไม่สมควร จะต้องม้วนหน้ากลับอ้อประมาณ
3. ถึงบางเตื่อไอ้มะเดื่อเหลือประหลาด บังเกิดชาติแมลงหิวมีในไส้



15. “โอบาปกรรมน้ำนรกเจียวอกเรา ให้มัวเมาเหมือนหนึ่งบ้าเป็นน่าอาย” หากใครดื่มน้ำนรกที่สุนทรภู่อกล่าวถึงจะทำผิดศีลข้อใด

- |             |             |
|-------------|-------------|
| 1. ศีลข้อ 2 | 2. ศีลข้อ 3 |
| 3. ศีลข้อ 4 | 4. ศีลข้อ 5 |

16. ข้อใดไม่ได้หมายถึงพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย

- |                                |                                |
|--------------------------------|--------------------------------|
| 1. ถึงหน้าวังตั้งหนึ่งใจจะขาด  | คิดถึงบาทพิตรอดิศร             |
| 2. เคยทรงแต่งแปลงบทพจนารถ      | เคยรับราชโองการอ่านฉลอง        |
| 3. ทิ้งปิ่นเกล้าเจ้าพิภพจบสากล | ให้ผ่องพันภัยสำราญผ่านบุรินทร์ |
| 4. ลิ่นแผ่นดินสิ้นนามตามเสด็จ  | ต้องเที่ยวเตร็ดเตร่หาที่อาศัย  |

17. ข้อใดไม่ใช่สถานที่ที่สุนทรภู่อเดินทางผ่าน

- |                               |                           |
|-------------------------------|---------------------------|
| 1. พระบรมมหาราชวังและโรงเหล้า | 2. วัดประโคนปึกและบางพลัด |
| 3. บางจากและตลาดขวัญ          | 4. บางธรมณีโศกและบางพูด   |

18. ข้อใดแสดงให้เห็นถึงอาชีพรบมวง

- |                                |                                   |
|--------------------------------|-----------------------------------|
| 1. มีพวงแพแพรพรรณเขาค้าขาย     | 2. ตรงหน้าโรงโพงพางเขาวางราย      |
| 3. ถึงโรงเหล้าเตากลั่นคว้นโขมง | 4. ทิ้งของสวณล้วนเรืออยู่เรียงราย |

19. “จึงสร้างพรตอุตสาห์ส่งส่วนบุญถวาย  
ประพฤติฝ่ายสมณะทั้งวสา  
เป็นสิ่งของฉลองคุณมุลลิกา  
ขอเป็นข้าเคียงพระบาททุกชาติไป”

จากข้อความข้างต้นแสดงให้เห็นว่าสุนทรภู่อเป็นคนเช่นไร

- |                         |                                  |
|-------------------------|----------------------------------|
| 1. มีความกตัญญูรู้คุณ   | 2. รู้จักพลิกวิกฤตให้เป็นโอกาส   |
| 3. รู้จักการวางแผนที่ดี | 4. รู้จักใช้ประโยชน์จากสิ่งที่มี |

20. ข้อความใดเปรียบเทียบให้รู้จักคน (การวิเคราะห์)

- |                                     |                                |
|-------------------------------------|--------------------------------|
| 1. โอบาปมณผันแปรไม่แท้เที่ยง        | 2. โอบรินรินกลืนดอกไม้ใกล้คงคา |
| 3. เตียนมือนมอญถอนไรจุกเหมือนตุ๊กตา | 4. เหมือนคนพานหวานนอกย่อมชมใน  |





25. “เห็นโคกใหญ่ใกล้น้ำระกำแฝง ทั้งรักแฉงแหมสวาทประหลาดเหลือ  
เหมือนโคกที่ชำระกำเจือ เพราะรักเรือแรมสวาทมาคลาดคลาย”

สุนทรภู่มีวิธีการใดในการแต่งคำประพันธ์ในบทนี้ (การวิเคราะห์)

- |                     |                   |
|---------------------|-------------------|
| 1. การเล่นคำ        | 2. การเล่นเสียง   |
| 3. การกล่าวเกินจริง | 4. การเปรียบเทียบ |

26. คำประพันธ์ในข้อใดไม่ได้ใช้อุปมาโวหาร (การวิเคราะห์)

- |                                |                                   |
|--------------------------------|-----------------------------------|
| 1. ถึงเมาเหล้าเข้าสายก็หายไป   | แต่เมาใจนี้ประจำทุกค่ำคืน         |
| 2. พระนิพพานปานประหนึ่งศิวะขาด | ด้วยไรรู้ญาติยากแค้นถึงแสนเชื่อง  |
| 3. สิ้นแผ่นดินสิ้นรสสุคนธา     | วาสนาเราก็สิ้นเหมือนกลิ้งสุคนธ์   |
| 4. โอ้อบากรรมน้ำนรกเจียวอกเรา  | ให้มัวเมาเหมือนหนึ่งบ้าเป็นน่าอาย |

27. คำประพันธ์ในข้อใดเป็นบทพิโรธวาทัง (ความเข้าใจ)

- |                                 |                                  |
|---------------------------------|----------------------------------|
| 1. จะยกหยิบิบติเป็นที่ตั้ง      | ก็ใช้ถึงแทนสัดเห็นขัดขวาง        |
| 2. พระนิพพานปานประหนึ่งศิวะขาด  | ด้วยไรรู้ญาติยากแค้นถึงแสนเชื่อง |
| 3. เหลือรำลึกนึกน่าน้ำตากระเด็น | เพราะทุกข์เชื่องคนพาลมารานทาง    |
| 4. ทั้งปิ่นเกล้าเจ้าพิภพจบสากล  | ให้ผงพันภัยสำราญผ่านบุรินทร์     |

28. เมื่อถึงโรงเหล้า สุนทรภู่ได้สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อในเรื่องใด (การวิเคราะห์)

- |                                     |                              |
|-------------------------------------|------------------------------|
| 1. ความเชื่อเรื่องการกลับชาติมาเกิด | 2. ความเชื่อเรื่องนรกสวรรค์  |
| 3. ความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์         | 4. ความเชื่อเรื่องโหราศาสตร์ |

29. ข้อใดเป็นการนำข้อคิดจากวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง ไปเป็นแนวทางในการดำรงชีวิต (การนำไปใช้)

- |  |  |
|--|--|
| 1. สมชายชอบดื่มเหล้าเพื่อหวังจะลืมคนรัก<br>เจ้านาย | 2. สมศักดิ์จงรักภักดีและกตัญญูต่อ<br>เจ้านาย |
| 3. สมหมายมีนิสัยเกียจคร้านในการทำงาน               | 4. สมศรีมีนิสัยคร่ำครวญถึงคนรัก              |

30. นิราศภูเขาทองมีคุณค่าวรรณศิลป์ด้านใด (การประเมินค่า)

1. การเลือกใช้คำดีเด่น
2. การเล่นเสียงสัมผัสที่ยากต่อการเลียนแบบ
3. การใช้โวหารเปรียบเทียบที่ดีเด่นมองเห็นภาพความยากลำบากในการเดินทาง
4. การใช้อุปมาอุปไมยให้เห็นภาพความทุกข์ทรมานของสุนทรภู่ที่ต้องจากนางอันเป็นที่รัก



ภาคผนวก ข ผลคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผลคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เรื่อง นิราศภูเขาทองโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตาราง 12 แสดงผลคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

นักเรียน คนที่	คะแนนเต็ม 30 คะแนน		คะแนนผลต่าง (D)
	คะแนนก่อนเรียน (Pre-test)	คะแนนหลังเรียน (Post-test)	
1	16	23	7
2	18	29	11
3	11	22	11
4	15	26	11
5	10	24	14
6	14	23	9
7	13	23	10
8	13	25	12
9	17	28	11
10	11	24	13
11	19	27	8
12	15	26	11
13	12	26	14
14	10	25	15
15	10	22	12
16	18	27	9

นักเรียน คนที่	คะแนนเต็ม 30 คะแนน		คะแนนผลต่าง (D)
	คะแนนก่อนเรียน (Pre-test)	คะแนนหลังเรียน (Post-test)	
17	16	29	13
18	11	22	11
19	13	27	14
20	10	25	15
21	10	23	13
22	17	27	10
23	14	29	15
24	14	27	13
25	17	28	11
26	12	25	13
27	19	29	10
28	17	25	8
29	16	29	13
30	13	24	11
31	19	27	8
32	15	28	13
33	11	25	14
34	13	24	11
35	16	25	9
36	11	23	12
เฉลี่ย	14.06	25.58	11.53

**จากตารางที่ 12** พบว่า คะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 36 คน คะแนนเต็ม 40 คะแนน นักเรียนทุกคนมีพัฒนาการหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และมีค่าความต่างอย่างชัดเจน



ภาคผนวก บ ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย รหัสวิชา ท 21102 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง นิราศภูเขาทอง เวลา 10 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ประวัติความเป็นมา เวลา 2 ชั่วโมง

ครูผู้สอน นางสาวณิชนันทน์ จูด้วง

#### มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ตัวชี้วัด : ม.1/1 สรุปรเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน

ม.1/4 สรุปรความรู้และข้อคิดจากการอ่านเพื่อประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

#### สาระสำคัญ

นิราศภูเขาทองเป็นวรรณคดีที่ไพเราะ มีความดีเด่นทางด้านเนื้อหาแสดงความไม่แน่นอนของชีวิต ให้คติเตือนใจที่ลึกซึ้งคมคาย อีกทั้งยังใช้สำนวนโวหารที่ไพเราะสละสลวย

#### สาระการเรียนรู้

1. ประวัติผู้แต่ง ความเป็นมา

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนอธิบายความเป็นมา บอกประวัติผู้แต่งวรรณคดีเรื่องนิราศภูเขาทอง
2. นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้

## กระบวนการจัดการเรียนรู้

### ขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม ครูอ่านคำกลอนต่อไปนี้ให้นักเรียนฟัง

“ไม่เมาเหล้าแล้วแต่เรายังเมารัก                      สุดจะหักห้ามจิตคิดไฉน

ถึงเมาเหล้าเข้าสายก็หายไป                              แต่เมาใจนี้ประจำทุกค่ำคืน”

จากนั้นซักถามนักเรียนว่าเคยได้ยินคำกลอนบทนี้หรือไม่ นักเรียนทราบไหมว่ามาจากวรรณคดีเรื่องใด ใครเป็นผู้แต่ง จากนั้นครูจึงเฉลยว่ามาจากวรรณคดีเรื่องนิราศภูเขาทอง แต่งโดยสุนทรภู่เป็นคำกลอนที่พูดกันติดปากในทุกยุคทุกสมัย พร้อมทั้งทำการทดสอบก่อนเรียน

**ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่** ครูนำเสนอ ประวัติความเป็นมา เนื้อเรื่องพอสังเขปของวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง และประวัติผู้แต่งผ่าน เกม “โดมิโนพาทัวร์ภูเขาทอง” โดยครูจะแบ่งนักเรียนออกเป็น

4 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน จากนั้นครูแจกอุปกรณ์เพื่อใช้สำหรับการเล่นโดมิโน โดยโดมิโนแต่ละตัวนั้นจะมีเรื่องราวเกี่ยวกับผู้แต่ง ความเป็นมา และเนื้อเรื่องพอสังเขป นักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องนำตัวโดมิโนมาเรียง ต่อกันให้ถูกต้อง กลุ่มใดใช้เวลาน้อยที่สุดกลุ่มนั้นเป็นผู้ชนะ

**ขั้นที่ 3 การศึกษาและสร้างความเข้าใจข้อมูลใหม่แล้วเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม** ครูสรุปผลแพ้ชนะ พร้อมทั้งกล่าวชื่นชมนักเรียนทุกกลุ่ม หลังจากนั้นให้นักเรียนศึกษาใบความรู้เรื่องประวัติสุนทรภู่ และร่วมสนทนากันเกี่ยวกับประวัติของสุนทรภู่ ครูตั้งคำถามเพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้า หาคำตอบ ดังนี้

คำถามที่ 1 สุนทรภู่เกิดในสมัยใด

คำถามที่ 2 ผลงานที่โดดเด่นมากที่สุดของสุนทรภู่คือเรื่องอะไร

คำถามที่ 3 นิราศเรื่องแรกและเรื่องสุดท้ายคือเรื่องอะไร และนิราศที่ได้รับการยกย่องว่าดีกว่านิราศทั้งหมดของสุนทรภู่คือเรื่องอะไร

คำถามที่ 4 ด้านครอบครัวของสุนทรภู่เป็นอย่างไร ตามลำดับเหตุการณ์เกิดก่อนหลัง มีบุตรและภรรยากี่คน



ครูอธิบายความรู้เพิ่มเติมนอกเหนือจากที่นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้า แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเล่นเกม “เปิดป้ายทายชื่อวรรณคดีสุนทรภู่” โดยครูจะเปิดป้ายที่มีคำหรือรูปภาพที่มีความเกี่ยวข้องกับวรรณคดีเรื่องนั้น กลุ่มใดทายถูกมากที่สุดถือว่าเป็นผู้ชนะ

**ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม** นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้รับ โดยการนั่งเป็นวงกลมและแลกเปลี่ยนความรู้กัน

**ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้** นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปความรู้ทั้งหมดและจัดสิ่งที่เรียนให้เป็นระบบระเบียบจากความรู้เดิมเชื่อมโยงสู่ความรู้ใหม่ลงในกระดาษที่ครูเตรียมไว้ให้ในรูปแบบ **แผนผังความคิด**

**ขั้นที่ 6 การปฏิบัติหรือการแสดงความรู้และผลงาน** นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน และร่วมแลกเปลี่ยนความรู้ความคิด อาศัยกลุ่มเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของตน รวมทั้งขยายความรู้ของตนให้ผู้อื่นรับรู้ ครูอธิบายเพิ่มเติมและเสริมความรู้ให้นักเรียน

**ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้** หลังจากที่ทุกกลุ่มนำเสนอเสร็จ ครูให้นักเรียนตอบคำถามผ่าน **เว็บไซต์ [www.mentimeter.com](http://www.mentimeter.com)** โดยคำถามคือ “นักเรียนสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร”

**สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้**

1. เกม “โดมิโนพาทัวร์ภูเขาทอง”
2. แผ่นป้ายทายชื่อวรรณคดีสุนทรภู่

**ชิ้นงาน/ภาระงาน**

1. แผนผังความคิด

## การวัดผลประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดผลและประเมินผล	เครื่องมือวัดผลและประเมินผล	เกณฑ์การวัด
1. นักเรียนอธิบายความเป็นมา บอกประวัติผู้แต่งวรรณคดีเรื่องนิราศภูเขาทอง	ตรวจแผนผังความคิด	แผนผังความคิด	ผ่านเกณฑ์คุณภาพระดับดีขึ้นไป
2. มีความใฝ่เรียนรู้	สังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้	แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้	ผ่านเกณฑ์คุณภาพระดับดีขึ้นไป

## บันทึกหลังสอน

ด้านความรู้

.....

.....

ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

.....

.....

ด้านอื่น ๆ

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวณิชนันท์ จูด้วง)

ผู้สอน

แบบบันทึกการสังเกตและประเมินผลพฤติกรรมรายบุคคล

ครั้งที่ ..... เรื่อง .....

รหัสวิชา ..... ภาคเรียนที่.....ปีการศึกษา..... ชั้น.....

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล	พฤติกรรม / ระดับคะแนน																				
		ตั้งใจเอาใจ ใส่และมี ความเพียร พยายาม				สนใจการ เข้าร่วม กิจกรรม				ศึกษา ค้นคว้า ความรู้				บันทึกสรุป ความรู้ วิเคราะห์ ข้อมูล				แลกเปลี่ยน เรียนรู้ด้วย วิธีการต่างๆ				รวม 20 คะแนน
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	

ลงชื่อ..... ผู้ประเมิน

(.....)

## เกณฑ์การประเมิน

ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การตัดสิน
ดีเยี่ยม	ได้คะแนนรวมระหว่าง 17-20 คะแนน หรือร้อยละ 85-100
ดี	ได้คะแนนรวมระหว่าง 12-16 คะแนน หรือร้อยละ 60-80
ปรับปรุง	ได้คะแนนรวมระหว่าง 6-11 คะแนน หรือร้อยละ 30-55
ไม่ผ่าน	ได้คะแนนรวมระหว่าง 1-5 คะแนน หรือร้อยละ 0-25



เกณฑ์การประเมินชิ้นงานกลุ่ม แผนผังความคิด

ประเด็น การ ประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
เนื้อหา	นักเรียนเขียน อธิบายเนื้อหา ได้ ถูกต้อง ครบถ้วน พร้อมยก ตัวอย่าง ประกอบได้ถูกต้อง และตรงทุก ประเด็นประเด็น	นักเรียนเขียน อธิบายเนื้อหา พร้อมยกตัวอย่าง ประกอบได้ถูกต้อง ขาดประเด็น สำคัญ 1 ประเด็น	นักเรียนเขียน อธิบายเนื้อหา พร้อมตัวอย่าง ประกอบได้ถูกต้อง ขาดประเด็น สำคัญ 3 ประเด็น	นักเรียนเขียน อธิบายเนื้อหา พร้อมยกตัวอย่าง ประกอบไม่ถูกต้อง และไม่ชัดเจน
รูปแบบ ของ แผนผัง ความคิด	นักเรียนเขียน ความคิดรวบยอด หลักไว้ ตรงกลาง หน้ากระดาษตัว ใหญ่ ความคิดที่ สำคัญน้อยลงไป อยู่บริเวณริมขอบ โดยทุกกิ่งเริ่มเส้น ใหญ่แล้วค่อยเรียวย เล็กลง	นักเรียนเขียน ความคิดรวบยอด หลักอยู่ตรงกลาง หน้ากระดาษตัว ใหญ่ ความคิดที่ สำคัญน้อยลงไป อยู่บริเวณริมขอบ โดยบางกิ่งเริ่มเส้น ใหญ่แล้วค่อยเรียวย เล็กลง	นักเรียนเขียน ความคิดรวบยอด หลักไว้ ตรงกลาง หน้ากระดาษตัว ใหญ่ ความคิดที่ สำคัญ น้อยลงไปอยู่ บริเวณริมขอบแต่ ขนาดเส้นเท่ากัน ตลอดทั้งกิ่ง	นักเรียนเขียน ความคิดรวบยอด หลักไม่อยู่ตรง กลางหน้ากระดาษ ตัวใหญ่ ความคิดที่ สำคัญ น้อยลงไปอยู่ บริเวณริมขอบ และขนาดเส้น เท่ากันตลอดทั้งกิ่ง
การ นำเสนอ เนื้อหา	นักเรียนจัดทำ แผนผังความคิด อย่างเป็นระบบ และนำเสนอด้วย ข้อมูลที่ถูกต้อง	นักเรียนจัดทำ แผนผังความคิด อย่างเป็นระบบ และนำเสนอด้วย ข้อมูลที่ถูกต้อง	นักเรียนจัดทำ แผนผังความคิด ค่อนข้างเป็นระบบ และนำเสนอด้วย ข้อมูลแบบที่	นักเรียนจัดทำ แผนผังความคิด นำเสนอด้วยข้อมูล ถูกต้อง แต่ไม่ ครอบคลุมใน

ประเด็น การ ประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
	ครอบคลุมหัวข้อ และรายละเอียดที่ สำคัญ	ครอบคลุมหัวข้อ แต่ขาด รายละเอียดที่ สำคัญ 1 ประเด็น	ถูกต้องครอบคลุม หัวข้อสำคัญ แต่ ขาดรายละเอียดที่ สำคัญ 2-3 ประเด็น	หัวข้อสำคัญ และ ขาดรายละเอียด มากกว่า 3 ประเด็น

#### เกณฑ์การตัดสิน/ระดับคุณภาพ

คะแนน	ร้อยละ	ระดับคุณภาพ
10-12 คะแนน	ร้อยละ 83 - 100	ดีมาก
7-9 คะแนน	ร้อยละ 58 - 70	ดี
4-6 คะแนน	ร้อยละ 33 - 50	พอใช้
ต่ำกว่า 3 คะแนน	ต่ำกว่า ร้อยละ 25	ปรับปรุง

## แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน

## “ใฝ่เรียนรู้”

ชื่อ-สกุลนักเรียน..... ชั้น.....เลขที่.....ภาคเรียนที่.....

คำชี้แจง การบันทึกให้กาเครื่องหมาย  ลงในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจริง

ที่	พฤติกรรม	ระดับการปฏิบัติ			
		เป็นประจำ	บางครั้ง	น้อยครั้ง	ทำบ้าง/ ไม่ชัดเจน
		4	3	2	1
1	ตั้งใจเอาใจใส่และมีความเพียรพยายามในการใฝ่เรียนรู้				
2	สนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ				
3	ศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากหนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ แหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนและเลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม				
4	สามารถบันทึกสรุปความรู้ วิเคราะห์ ข้อมูลจากสิ่งที่เรียนรู้สรุปเป็นองค์ความรู้				
5	แลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วยวิธีการต่าง ๆ และนำไปใช้ในชีวิิตประจำวัน				
รวมคะแนน/ระดับคุณภาพ					

ลงชื่อ ..... ผู้ประเมิน

(.....)



## เกณฑ์การประเมิน

ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การตัดสิน
ดีเยี่ยม	ได้คะแนนรวมระหว่าง 17-20 คะแนน หรือร้อยละ 85-100
ดี	ได้คะแนนรวมระหว่าง 12-16 คะแนน หรือร้อยละ 60-80
ปรับปรุง	ได้คะแนนรวมระหว่าง 6-11 คะแนน หรือร้อยละ 30-55
ไม่ผ่าน	ได้คะแนนรวมระหว่าง 1-5 คะแนน หรือร้อยละ 0-25



## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	รหัสวิชา ท 21102	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง นิราศภูเขาทอง		เวลา 10 ชั่วโมง
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ลักษณะคำประพันธ์		เวลา 2 ชั่วโมง
ครูผู้สอน นางสาวณิชนันท์ จุด้วง		

### มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด : ม.1/5 การแต่งคำประพันธ์

### สาระสำคัญ

กลอนนิราศ เป็นบทประพันธ์ที่มีลักษณะทั่วไปเหมือนกับกลอนเพลงยาว โดยขึ้นต้นที่กลอนรับ คือวรรคที่ 2 และลงท้ายด้วยว่า เอย ใช้คำพูดวรรคละ 8-9 คำ การตั้งชื่อนิราศเป็นการตั้งตามสถานที่ไปตั้งตามเหตุการณ์หรือภาพพจน์ของสถานที่

### สาระการเรียนรู้

1. คำประพันธ์ประเภทกลอนนิราศ

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายหลักการแต่งกลอนนิราศ
2. วิเคราะห์ฉันทลักษณ์และรูปแบบกลอนนิราศ
3. นักเรียนมีความรับผิดชอบ

## กระบวนการจัดการเรียนรู้

**ขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม** ครูให้นักเรียนอ่านบทประพันธ์จากเรื่อง นิราศภูเขาทอง

เดือนสิบเอ็ดเสด็จระพระวสา

รับฐินภิญโญโมทนา

ชูลีลาลงเรือเหลืออาลัย

ออกจากวัดทัศนาคูหาวาส

เมื่อตรุษสารทพระวสาได้อาศัย

สามฤดูอยู่ที่ไม่มีภัย

มาจำไกลอารามเมื่อยามเย็น

โอ้อวาสราชบุรณะพระวิหาร

แต่นี้นานนับทิวาจะมาเห็น

เหลือรำลึกนึกน่าน้ำตากระเด็น

เพราะชุกเชื้อคนพาลมารานทาง

จะยกหยิบิบัติเป็นที่ตั้ง

ก็ใช้ถึงแทนสัดเห็นชัดขวาง

จึงจำลาอาวาสนิราศร้าง

มาอ้างว้างวิญญูณในสาครฯ

จากนั้นครูและนักเรียนสนทนาเกี่ยวกับประเภทของบทประพันธ์ว่าจัดอยู่ประเภทใด

**ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่** ครูสนทนาเกี่ยวกับบทประพันธ์ข้างต้นพร้อมทั้งเฉลยว่าอยู่

ในประเภทกลอนนิราศ จากนั้นครูนำเสนอฉันทลักษณ์และรูปแบบของของกลอนนิราศ

**ขั้นที่ 3 การศึกษาและสร้างความเข้าใจข้อมูลใหม่แล้วเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม**

หลังจากนักเรียนศึกษาความรู้เรื่องกลอนนิราศแล้ว ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน ให้นักเรียนเล่นเกมต่อคำคล้องจอง 4 พยางค์ โดยกลุ่มที่ 1 เริ่มพูดก่อน เช่น ผู่นกผู่นกกา แล้วต่อด้วยกลุ่มที่ 2 เช่น บินถลาเล่นลม เป็นต้น โดยกำหนดให้แต่ละกลุ่มต่อคำทั้งหมด 5 ครั้ง จากนั้นครูแจกกระดาษกลุ่มละ 1 แผ่นแล้วให้แต่ละกลุ่มเล่นเกมแข่งขันหาคำ โดยนักเรียนจะต้องนำคำที่มีเสียงพยัญชนะเดียวกัน 4 พยางค์ เช่น วิ่งวนวุ่นวาย ไต่เต้าต่อเตียง โดยกำหนดเวลา 5 นาที ให้เขียนให้ได้มากที่สุด กลุ่มใดมากที่สุดกลุ่มนั้นเป็นฝ่ายชนะ

**ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม** ครูเลือกคำของนักเรียนแต่ละกลุ่ม กลุ่ม

ละ 5 คำแล้วแจกใบกิจกรรมการเรื่อง การแต่งคำประพันธ์ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแล้วให้นักเรียนแต่งคำประพันธ์ประเภทกลอนนิราศจำนวน 2 บท

**ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้** นักเรียนแต่ละกลุ่มตรวจสอบความถูกต้องในผลงานของตนเอง จากนั้นนำผลงานมาติดไว้ที่หน้าชั้นเรียน ครูมอบหมายให้นักเรียนแต่ละกลุ่มวิเคราะห์และตรวจสอบผลงานของเพื่อนๆ หากมีข้อแก้ไขหรือข้อแนะนำเพิ่มเติมสามารถเขียนลงไป ในชิ้นงานได้เลย

**ขั้นที่ 6 การปฏิบัติหรือการแสดงความรู้และผลงาน** เมื่อตรวจสอบผลงานของเพื่อนกลุ่มอื่นๆ เรียบร้อยแล้วให้กลับมาที่กลุ่มของตนเองเพื่อสำรวจความคิดเห็นเพิ่มเติมหรือสิ่งที่ต้องแก้ไข จากนั้นครูใช้โปรแกรมสุ่มกลุ่มของนักเรียนที่แล้วออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน

**ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้** หลังจากนักเรียนนำเสนอเสร็จแล้ว ครูให้นักเรียนตอบคำถาม ดังนี้

คำถามที่ 1 เราสามารถนำความรู้เรื่องการแต่งคำประพันธ์ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร

คำถามที่ 2 เราสามารถนำวิธีการแต่งคำประพันธ์ไปต่อยอดในการประกอบอาชีพได้หรือไม่

เช่น อาชีพอะไร

**สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้**

1. ใบความรู้เรื่อง การแต่งคำประพันธ์

**ชิ้นงาน/ภาระงาน**

1. ใบกิจกรรมเรื่อง การแต่งคำประพันธ์

**การวัดผลประเมินผล**

จุดประสงค์	วิธีการวัดผลและประเมินผล	เครื่องมือวัดผลและประเมินผล	เกณฑ์การวัด
1. อธิบายหลักการแต่งกลอนนิราศ	การตรวจใบกิจกรรม	ใบกิจกรรม	ผ่านเกณฑ์
2. วิเคราะห์ฉันทลักษณ์และรูปแบบกลอนนิราศ	เรื่อง การแต่งคำประพันธ์	เรื่อง การแต่งคำประพันธ์	คุณภาพระดับดีขึ้นไป

จุดประสงค์	วิธีการวัดผลและ ประเมินผล	เครื่องมือวัดผลและ ประเมินผล	เกณฑ์การวัด
3. มีความมุ่งมั่น	สังเกตพฤติกรรมการ เรียนของนักเรียนมี ความมุ่งมั่น	แบบสังเกตพฤติกรรม การเรียนของนักเรียน มีความมุ่งมั่น	ผ่านเกณฑ์ คุณภาพระดับดี ขึ้นไป



## บันทึกหลังสอน

ด้านความรู้

.....

.....

ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

.....

.....

ด้านอื่น ๆ

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวณิชนันท์ จูด้วง)

ผู้สอน

## แบบประเมินการนำเสนอ/อภิปรายหน้าห้อง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

เรื่อง ลักษณะคำประพันธ์

สมาชิกกลุ่ม..... ห้อง.....

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

คำชี้แจง : ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องว่างที่กำหนดให้

✓ ประเมินตนเอง

รายการประเมิน	พฤติกรรมบ่งชี้					รวม
	5	4	3	2	1	
1. เนื้อหา						
2. ความถูกต้อง						
3. ความคล่องแคล่ว						
4. การแสดงท่าทาง/น้ำเสียง						

✓ เพื่อนประเมิน

รายการประเมิน	พฤติกรรมบ่งชี้					รวม
	5	4	3	2	1	
1. เนื้อหา						
2. ความถูกต้อง						
3. ความคล่องแคล่ว						
4. การแสดงท่าทาง/น้ำเสียง						

## เกณฑ์การประเมิน

5	4	3	2	1
ดีมาก	ดี	ปานกลาง	น้อย	ต้องปรับปรุง

## เกณฑ์การให้คะแนนการแต่งกลอนนิราศ

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ / ระดับคะแนน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. รูปแบบฉันทลักษณ์	รูปแบบฉันทลักษณ์ ถูกต้อง ดีมาก	รูปแบบฉันทลักษณ์ ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่	รูปแบบฉันทลักษณ์ ถูกต้องเพียงบางส่วน	รูปแบบฉันทลักษณ์ ถูกต้องเป็นส่วนน้อย
2. เนื้อหาสาระที่น่าเสนอ	เนื้อหาสาระที่น่าเสนอ ครบถ้วน	เนื้อหาสาระที่น่าเสนอ มีสาระอยู่ในเกณฑ์ดี	เนื้อหาสาระที่น่าเสนอ มีสาระอยู่ในเกณฑ์พอใช้	เนื้อหาสาระที่น่าเสนอ ไม่มีสาระชัดเจน
3. ความไพเราะ การเล่นคำ เล่นอักษร เล่นสระ	ความไพเราะ การเล่นคำ เล่นอักษร เล่นสระ อย่างเป็นระเบียบ อยู่ในระดับดีมาก	มีความไพเราะ การเล่นคำ เล่นอักษร เล่นสระ อย่างเป็นระเบียบ อยู่ในระดับดี	ความไพเราะ การเล่นคำ เล่นอักษร เล่นสระ อย่างไม่เป็นระเบียบ	ขาดความไพเราะ ไม่มีการเล่นคำ เล่นอักษรหรือเล่นสระ ขาดสัมผัสในวรรค



รายการ ประเมิน	ระดับคุณภาพ / ระดับคะแนน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
4. การเสนอ แนวความคิด	การเสนอ แนวความคิด โดดเด่นและ แปลกใหม่	การเสนอ แนวความคิด ค่อนข้างโดดเด่น	การเสนอ แนวความคิด ไม่โดดเด่น	การเสนอ แนวความคิด ไม่น่าสนใจ ไม่มีความคิด ใหม่
5. การเขียน สภกคำ	เขียนสภก การันต์ได้ถูกต้อง ตามพจนานุกรม	เขียนสภก การันต์ได้ถูกต้อง มีผิด 1-2 คำ	เขียนสภก การันต์ ถูกต้อง มีผิด 2- 3 คำ	เขียนสภก การันต์ ถูกต้อง มีผิด เกิน 3 คำ

## เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
17-20	ดีมาก
13-16	ดี
9-12	พอใช้
5-8	ปรับปรุง

## แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน

## “มุ่งมั่นในการทำงาน”

ชื่อ-สกุลนักเรียน..... ชั้น.....เลขที่.....ภาคเรียนที่.....

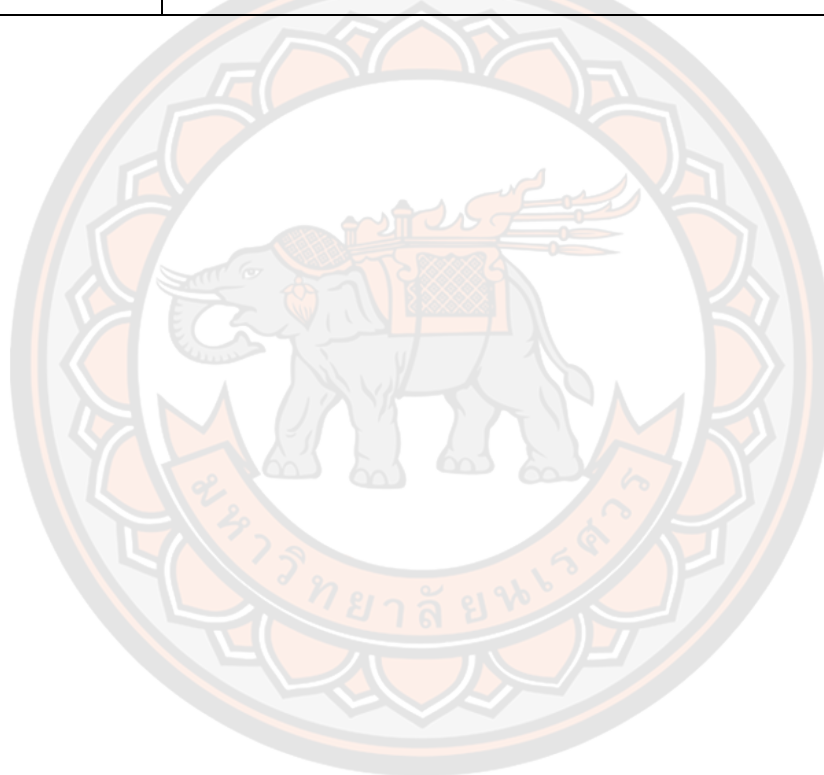
คำชี้แจง การบันทึกให้กาเครื่องหมาย  $\checkmark$  ลงในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจริง

ที่	พฤติกรรม	ระดับการปฏิบัติ			
		เป็นประจำ	บางครั้ง	น้อยครั้ง	ทำบ้าง/ ไม่ชัดเจน
		4	3	2	1
1	ทุ่มเทและมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้				
2	สนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ				
3	ศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากหนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ แหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนและเลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม				
4	สามารถบันทึกสรุปความรู้ วิเคราะห์ ข้อมูลจากสิ่งที่เรียนรู้สรุปเป็นองค์ความรู้				
5	แลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วยวิธีการต่าง ๆ และนำไปใช้ในชีวิตรประจำวัน				
รวมคะแนน/ระดับคุณภาพ					

ลงชื่อ ..... ผู้ประเมิน  
(.....)

## เกณฑ์การประเมิน

ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การตัดสิน
ดีเยี่ยม	ได้คะแนนรวมระหว่าง 17-20 คะแนน หรือร้อยละ 85-100
ดี	ได้คะแนนรวมระหว่าง 12-16 คะแนน หรือร้อยละ 60-80
ปรับปรุง	ได้คะแนนรวมระหว่าง 6-11 คะแนน หรือร้อยละ 30-55
ไม่ผ่าน	ได้คะแนนรวมระหว่าง 1-5 คะแนน หรือร้อยละ 0-25



## ใบความรู้ เรื่อง กลอนนิราศ



### นิราศ

นิราศ ตามความหมายจากพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔ หมายถึง ไปจากระหะหน ปราศจากและเรื่องราวที่พรรณนาถึงการจากกันหรือจากที่อยู่ไปในที่ต่างๆ เป็นต้น มักแต่งเป็นกลอนหรือโคลง เช่น นิราศนรินทร์ นิราศเมืองแกลง

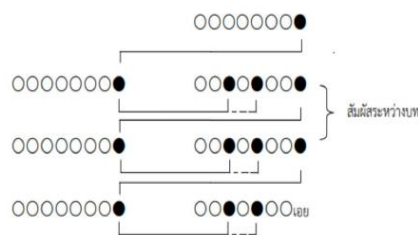
นิราศเป็นวรรณกรรมที่นิยมแต่งมาตั้งแต่สมัยอยุธยา เดิมนิยมแต่งเป็นโคลง ต่อมาในสมัยรัตนโกสินทร์ นิยมแต่งเป็นกลอน ลักษณะเด่นของนิราศอยู่ที่ “การพราศจากคนรัก” ซึ่งอาจจะจากกันจริงหรือสมมุติขึ้นก็ได้ และมี “การคร่ำครวญ” รวมทั้ง “การเดินทาง”

การตั้งชื่อเรื่องนิราศ มักตามผู้แต่ง เช่น นิราศนรินทร์ หรือตั้งตามสถานที่ที่เป็นจุดหมายปลายทาง เช่น “นิราศลอนดอน” นิราศเมืองแกลง เป็นต้น หรือเรียกตามเนื้อหาที่พรรณนา เช่น นิราศอิเหนา นิราศเดือน (พรรณนาตามเดือนต่างๆ) เป็นต้น

### ลักษณะคำประพันธ์

ลักษณะคำประพันธ์ในนิราศภูเขาทองคือ กลอนนิราศ ซึ่งก็คือกลอนสุภาพ หากแต่ต่างกันที่กลอนนิราศจะขึ้นต้นด้วยวรรคที่สอง แล้วแต่งไปเรื่อยๆ จนจบบท วรรคสุดท้ายจะลงท้ายด้วยคำว่า “เอ๋ย” มักบรรยายและพรรณนาถึงสถานที่ อารมณ์รัก และคร่ำครวญถึงสตรีอันเป็นที่รัก โดยเอาไปผูกพัน กับธรรมชาติหรือสถานที่ที่พบเห็น

### ฉันทลักษณ์กลอนนิราศ



**ใบกิจกรรม**  
**เรื่อง การตั้งค่าประพันธ์**

คำชี้แจง ให้นักเรียนแต่งคำประพันธ์ประเภทกลอนนิราศจำนวน ๒ บท

สมาชิกกลุ่ม..... ห้อง.....

- 1) .....
- 2) .....
- 3) .....
- 4) .....
- 5) .....
- 6) .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

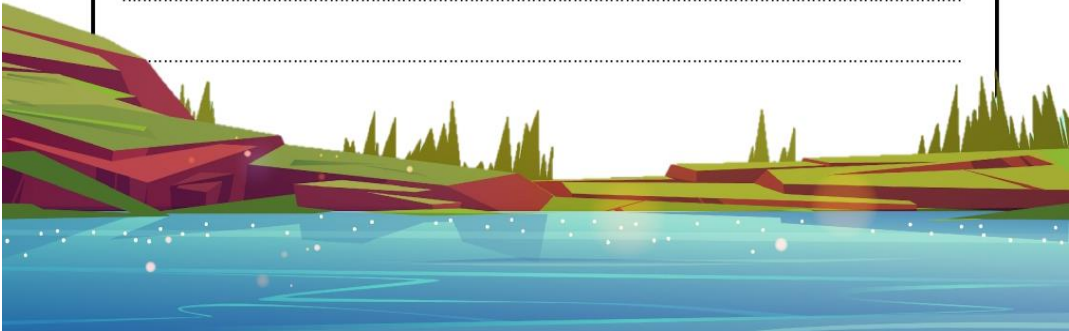
.....

.....

.....

.....

.....



### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	รหัสวิชา ท 21102	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง นิราศภูเขาทอง		เวลา 10 ชั่วโมง
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เนื้อเรื่อง		เวลา 3 ชั่วโมง
ครูผู้สอน นางสาวณิชนันท์ จุด้วง		

#### มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ตัวชี้วัด : ม.1/1 สรุปรูปเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน

#### สาระสำคัญ

สุนทรภู่เดินทางออกจากวัดราชบูรณะเพื่อไปนมัสการพระเจดีย์ภูเขาทองที่วัดภูเขาทองในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ระหว่างการเดินทางท่านได้กล่าวถึงสถานที่และสิ่งที่พบเห็นต่าง ๆ พร้อมทั้งพรรณนา ความโศกเศร้าและความอาลัยอาวรณ์ที่มีต่อพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย

#### สาระการเรียนรู้

1. เนื้อหาวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสรุปรูปเนื้อหาในวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทองได้
2. นักเรียนอภิปรายเนื้อหาในวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทองได้
3. มีความใฝ่เรียนรู้

### กระบวนการจัดการเรียนรู้

**ขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม** นักเรียนทบทวนความรู้เดิมเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา เนื้อเรื่องย่อและลักษณะคำประพันธ์ของวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยการเล่นเกม “ถอทรหัสภูเขาทอง”

**ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่** ครูให้นักเรียนช่วยกันคิดคำถามเกี่ยวกับวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง ครูบันทึกคำถามเหล่านั้นบนกระดาน เช่น

- สุนทรภู่ออกเดินทางจากที่ใด
- สุนทรภู่เดินทางไปอย่างไร
- สุนทรภู่คิดถึงใครขณะเดินทาง
- สุนทรภู่เดินทางไปกับใครขณะเดินทาง
- สุนทรภู่เดินทางไปภูเขาทองเพื่ออะไร

ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน แล้วให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง

**ขั้นที่ 3 การศึกษาและสร้างความเข้าใจข้อมูลใหม่แล้วเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม** ครูกำหนดคำประพันธ์ในนิราศภูเขาทอง ให้แต่ละกลุ่มทำใบกิจกรรมสรุปเนื้อหาโดยแบ่งออกเป็น 5 ตอน ดังนี้

กลุ่มที่ 1 ตั้งแต่ออกเดินทางจนถึงโรงเหล้า

กลุ่มที่ 2 ตั้งแต่บางจากจนถึงบางธรณี

กลุ่มที่ 3 ตั้งแต่บ้านมอญ (เกาะเกร็ดจนถึงบ้านจิว)

กลุ่มที่ 4 ตั้งแต่ “พระสุริยงลงลับพยับฝน” จนถึง “ชัยชนะมารได้ตั้งใจปอง”

กลุ่มที่ 5 ตั้งแต่ ครึ่งรุ่งเช้าเข้าเป็นวันอุโบสถจนจบ

**ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม** นักเรียนร่วมแลกเปลี่ยนความรู้กัน ภายในกลุ่มของตนเองพร้อมทั้งศึกษาความรู้จากเพื่อนกลุ่มอื่น ๆ

**ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้** นักเรียนสรุปเนื้อหาการเดินทางของสุนทรภู่ลงในใบกิจกรรมโดยจัดทำในรูปแบบแผนที่การเดินทาง

**ขั้นที่ 6 การปฏิบัติหรือการแสดงความรู้และผลงาน** นักเรียนนำผลงานไปติดที่หน้าชั้นเรียนพร้อมทั้งนำเสนอเส้นทางการเดินทางตั้งแต่จุดเริ่มต้นไปยังภูเขาทองของสุนทรภู่

**ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้** ครูและนักเรียนสนทนากันเกี่ยวกับคำถามที่ช่วยกันคิดไว้ตั้งแต่ต้นชั่วโมงพร้อมเฉลยคำตอบ จากนั้นครูให้นักเรียนเล่นเกม “บึงโกนिरาศภูเขาทอง” กลุ่มใดเป็นผู้ชนะจะได้รับ

5 คะแนน

### สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. ใบความรู้
2. เกม “บึงโกนिरาศภูเขาทอง”

### ชิ้นงาน/ภาระงาน

1. ใบกิจกรรมถอดคำประพันธ์
2. ใบกิจกรรมแผนที่การเดินทาง

### การวัดผลประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดผลและประเมินผล	เครื่องมือวัดผลและประเมินผล	เกณฑ์การวัด
1. นักเรียนสรุปเนื้อหาในวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทองได้	การตรวจใบกิจกรรมการสรุปเนื้อหา	ใบกิจกรรมการสรุปเนื้อหา	ผ่านเกณฑ์คุณภาพระดับดีขึ้นไป
2. นักเรียนอภิปรายเนื้อหาในวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทองได้			
3. มีความใฝ่เรียนรู้	สังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้	แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้	ผ่านเกณฑ์คุณภาพระดับดีขึ้นไป



## บันทึกหลังสอน

ด้านความรู้

.....

.....

ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

.....

.....

ด้านอื่น ๆ

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวฉนิชนันท์ จูด้วง)

ผู้สอน

แบบบันทึกการสังเกตและประเมินผลพฤติกรรมรายบุคคล

ครั้งที่ ..... เรื่อง .....

รหัสวิชา ..... ภาคเรียนที่.....ปีการศึกษา..... ชั้น.....

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	พฤติกรรม / ระดับคะแนน																					
		ตั้งใจเอาใจใส่และมีความเพียรพยายาม				สนใจการเข้าร่วมกิจกรรม				ศึกษา ค้นคว้า ความรู้				บันทึกสรุป ความรู้ วิเคราะห์ ข้อมูล				แลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วยวิธีการต่างๆ				รวม 20 คะแนน	
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		

ลงชื่อ..... ผู้ประเมิน

(.....)

## เกณฑ์การประเมิน

ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การตัดสิน
ดีเยี่ยม	ได้คะแนนรวมระหว่าง 17-20 คะแนน หรือร้อยละ 85-100
ดี	ได้คะแนนรวมระหว่าง 12-16 คะแนน หรือร้อยละ 60-80
ปรับปรุง	ได้คะแนนรวมระหว่าง 6-11 คะแนน หรือร้อยละ 30-55
ไม่ผ่าน	ได้คะแนนรวมระหว่าง 1-5 คะแนน หรือร้อยละ 0-25



## แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน

## “ใฝ่เรียนรู้”

ชื่อ-สกุลนักเรียน..... ชั้น..... เลขที่..... ภาคเรียนที่.....

**คำชี้แจง** การบันทึกให้กาเครื่องหมาย  $\checkmark$  ลงในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจริง

ที่	พฤติกรรม	ระดับการปฏิบัติ			
		เป็นประจำ	บางครั้ง	น้อยครั้ง	ทำบ้าง/ ไม่ชัดเจน
		4	3	2	1
1	ตั้งใจเอาใจใส่และมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้				
2	สนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ				
3	ศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากหนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยีต่างๆ แหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนและเลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม				
4	สามารถบันทึกสรุปความรู้ วิเคราะห์ ข้อมูลจากสิ่งที่เรียนรู้สรุปเป็นองค์ความรู้				
5	แลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วยวิธีการต่างๆและนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน				
รวมคะแนน/ระดับคุณภาพ					

ลงชื่อ ..... ผู้ประเมิน

(.....)

## เกณฑ์การประเมิน

ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การตัดสิน
ดีเยี่ยม	ได้คะแนนรวมระหว่าง 17-20 คะแนน หรือร้อยละ 85-100
ดี	ได้คะแนนรวมระหว่าง 12-16 คะแนน หรือร้อยละ 60-80
ปรับปรุง	ได้คะแนนรวมระหว่าง 6-11 คะแนน หรือร้อยละ 30-55
ไม่ผ่าน	ได้คะแนนรวมระหว่าง 1-5 คะแนน หรือร้อยละ 0-25



แบบประเมินใบกิจกรรม เรื่อง การสรุปเนื้อหา

เลขที่	ประเด็น/คะแนน ชื่อ - สกุล	การใช้ภาษา	เนื้อหา	รวมคะแนน
		12	8	20
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. ....

## เกณฑ์การให้คะแนนใบกิจกรรม เรื่อง การสรุปเนื้อหา

ระดับคะแนน ประเด็น การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				น้ำหนัก/ ความสำคัญ	คะแนน รวม
	4	3	2	1		
การใช้ภาษา	การสะกด คำศัพท์ ถูกต้อง การเลือกใช้ คำ ตรงกับเนื้อหา ประโยค ถูกต้อง มีเครื่องหมาย วรรคตอนที่ ถูกต้อง	การสะกด คำศัพท์ผิด เล็กน้อย พอ เดา ความหมาย ได้เขียนรูป ประโยคผิด หลัก ไวยากรณ์ เล็กน้อย เครื่องหมาย วรรคตอนผิด เล็กน้อย	สะกดคำผิด มาก แต่พอ เดา ความหมายได้ รูปประโยค ผิดพลาดมาก เครื่องหมาย วรรคตอนไม่ ครบหรือไม่ ถูกต้อง	สะกดคำผิด มาก เขียนรูป ประโยคไม่ ถูกต้อง ไม่มี เครื่องหมาย วรรคตอน	3	12
เนื้อหา	มีรายละเอียด เนื้อหาตรงกับ ลักษณะที่ กำหนดมาก ที่สุด	รายละเอียด ของเนื้อหา มากแต่ยังไม่ ครอบคลุม ทั้งหมด	มีรายละเอียด ของเนื้อหา น้อย	มีรายละเอียด ของเนื้อหา น้อยมาก	2	8
<b>รวม</b>					<b>5</b>	<b>20</b>

## เกณฑ์การประเมิน

ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การตัดสิน
ดีเยี่ยม	ได้คะแนนรวมระหว่าง 17-20 คะแนน หรือร้อยละ 85-100
ดี	ได้คะแนนรวมระหว่าง 12-16 คะแนน หรือร้อยละ 60-80
ปรับปรุง	ได้คะแนนรวมระหว่าง 6-11 คะแนน หรือร้อยละ 30-55
ไม่ผ่าน	ได้คะแนนรวมระหว่าง 1-5 คะแนน หรือร้อยละ 0-25





**ใบกิจกรรม**  
**เรื่อง การสรุปเนื้อหา**

คำชี้แจง ให้นักเรียนถอดคำประพันธ์และสรุปเนื้อหา

สมาชิกกลุ่ม..... ห้อง.....

- 1) .....
- 2) .....
- 3) .....
- 4) .....
- 5) .....
- 6) .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	รหัสวิชา ท 21102	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง นิราศภูเขาทอง		เวลา 10 ชั่วโมง
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 คุณค่าของวรรณคดี		เวลา 3 ชั่วโมง
ครูผู้สอน นางสาวณิชนันท์ จุฑ์วง		

#### มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ตัวชี้วัด : ม.1/3 อธิบายคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน

ม.1/4 สรุปความรู้และข้อคิดจากการอ่านเพื่อประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

#### สาระสำคัญ

คุณค่าของนิราศภูเขาทองเด่นทั้งด้านวรรณศิลป์ที่ไพเราะงดงาม ด้านเนื้อหาที่สอดแทรกข้อคิดในการดำเนินชีวิตหลายประการ และด้านสังคมที่สะท้อนวิถีชีวิตไทย

#### สาระการเรียนรู้

1. อธิบายคุณค่านิราศภูเขาทอง
2. สรุปข้อคิดจากนิราศภูเขาทอง

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนอธิบายคุณค่าและสรุปข้อคิดจากนิราศภูเขาทอง
2. นักเรียนเห็นคุณค่าของวรรณคดีไทย

## กระบวนการจัดการเรียนรู้

**ขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม** ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน จากนั้นให้นักเรียนทบทวนความรู้เดิมเกี่ยวกับสถานที่ที่สุนทรภู่เดินทางผ่านก่อนไปถึงเจดีย์ภูเขาทอง โดยการเล่นเกม “ถ้าฉันจะไปภูเขาทอง” โดยครูจะแจกบัตรคำให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนักเรียนจะต้องช่วยกันเรียงบัตรคำสถานที่ที่สุนทรภู่เดินทางไปภูเขาทองให้ถูกต้อง กลุ่มไหนทำเวลาได้น้อยที่สุดจะเป็นผู้ชนะ ดังนี้ โดยบัตรคำมีชื่อสถานที่ ดังนี้

วัดราชบูรณะ > ถ้ำลำน้ำเจ้าพระยา > พระบรมมหาราชวัง > วัดประโคนปักษ์

โรงเหล้า > บางจาก > บางพลู > บางพลัด > บางโพ > บ้านญวน

วัดเขมา > ตลาดแก้ว > ตลาดขวัญ > บางธรณี > เกาะเกร็ด > บางพูด

บ้านใหม่ > บางเตือ > บางหลวง > สามโคก > บ้านจิว > เกาะใหญ่ราชคราม

พระนครศรีอยุธยา > วัดพระเมรุ > วัดภูเขาทอง

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปว่าการอ่านวรรณคดีแต่ละเรื่องย่อมมีคุณค่าทั้งด้านความสนุกสนานด้านสาระความรู้ ด้านการใช้ภาษาและด้านคุณธรรมที่สอดแทรกอยู่ในวรรณคดี

**ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่** ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาเกี่ยวกับคุณค่าด้านต่าง ๆ ของ บทประพันธ์จากใบความรู้ ดังนี้

กลุ่มที่ 1 ศึกษาเรื่อง คุณค่าด้านวรรณศิลป์

กลุ่มที่ 2 ศึกษาเรื่อง คุณค่าด้านเนื้อหา

กลุ่มที่ 3 ศึกษาเรื่อง คุณค่าด้านสังคม

กลุ่มที่ 4 ศึกษาเรื่อง ข้อคิดจากเรื่อง

กลุ่มที่ 5 ศึกษาเรื่อง การนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

### ขั้นที่ 3 การศึกษาและสร้างความเข้าใจข้อมูลใหม่แล้วเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม

เมื่อนักเรียนศึกษาใบความรู้ตามที่ได้รับมอบหมายเสร็จแล้ว ให้แต่ละคนสรุปรายละเอียดเรื่องที่ตนเองศึกษาเพื่อให้สมาชิกในกลุ่มฟัง พร้อมทั้งยกตัวอย่างประกอบและอธิบายให้ชัดเจน

ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม ให้สมาชิกในกลุ่มสนทนาแลกเปลี่ยนความรู้ให้เข้าใจในทุกหัวข้อ

ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ ครูแจกกระดาษให้นักเรียนกลุ่มละ 1 แผ่น เพื่อทำการสรุปคุณค่าด้านต่าง ๆ และข้อคิดจากการศึกษาวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง ในรูปแบบที่นักเรียนถนัดหรือสนใจ เช่น แผนผังความคิด การเขียนเล่าเรื่อง การแต่งคำประพันธ์ เป็นต้น

ขั้นที่ 6 การปฏิบัติหรือการแสดงความรู้และผลงาน ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำผลงานของตนเองมาติดไว้ภายในห้องเรียนเพื่อให้เพื่อนๆ กลุ่มอื่น ๆ ได้ศึกษาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นโดยเขียนเพิ่มเติมลงในกระดาษได้ในรูปแบบการจัดนิทรรศการ โดยแต่ละกลุ่มต้องมีตัวแทนในการนำเสนอและตอบคำถามจากเพื่อน

ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้ ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติไปว่านักเรียนได้รับความรู้อะไรบ้าง นักเรียนสามารถนำข้อคิดไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร จากนั้นให้นักเรียนเล่นเกม “รอบรู้ภูเขาทอง” จาก [www.wordwall.com](http://www.wordwall.com) นักเรียนคนใดได้คะแนนสูงสุดเป็นผู้ชนะ

### สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

3. ใบความรู้
4. บัตรคำสถานที่
5. เกม “รอบรู้ภูเขาทอง” จาก [www.wordwall.com](http://www.wordwall.com)

## ชิ้นงาน/ภาระงาน

### 2. ชิ้นงานสรุปคุณค่าของวรรณคดี

#### การวัดผลประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดผลและประเมินผล	เครื่องมือวัดผลและประเมินผล	เกณฑ์การวัด
1. นักเรียนอธิบายคุณค่าและสรุปข้อคิดจากนิราศภูเขาทอง	การตรวจชิ้นงานสรุปความรู้คุณค่าของวรรณคดี	ชิ้นงานสรุปความรู้คุณค่าของวรรณคดี	ผ่านเกณฑ์คุณภาพระดับดีขึ้นไป
2. นักเรียนเห็นคุณค่าของวรรณคดีไทย	สังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนเห็นคุณค่าของวรรณคดีไทย	แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนเห็นคุณค่าของวรรณคดีไทย	ผ่านเกณฑ์คุณภาพระดับดีขึ้นไป

## บันทึกหลังสอน

ด้านความรู้

.....

.....

ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

.....

.....

ด้านอื่นๆ

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

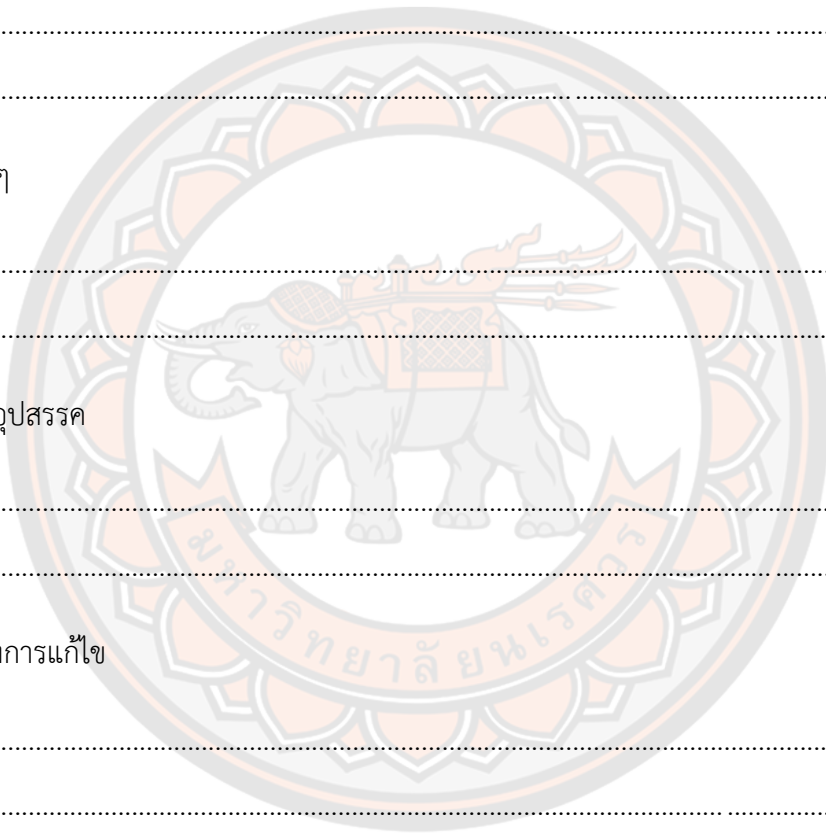
.....

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

.....



เกณฑ์การให้คะแนนชิ้นงาน สรุปลักษณะของวรรณคดี

ระดับ คะแนน  ประเด็น การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			น้ำหนัก/ ความสำคัญ	คะแนน รวม
	3	2	1		
1.ความ ถูกต้องของ เนื้อหา	มีเนื้อหาถูกต้อง ทำให้เกิดความ เข้าใจได้อย่าง รวดเร็ว มีลำดับ ชัดเจน และมี ข้อมูลครบถ้วน	มีเนื้อหาถูกต้อง ทำให้เกิดความ เข้าใจ ส่วนของ การนำเสนอ เนื้อหามีความ ชัดเจนบางส่วน	มีการ เรียงลำดับ เนื้อหา ทำให้ เกิดความเข้าใจ และมีการ เชื่อมโยง ระหว่างเนื้อหา ต่าง ๆ ได้ บางส่วนและไม่ ชัดเจน	1	3

ระดับ คะแนน  ประเด็น การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			น้ำหนัก/ ความสำคัญ	คะแนน รวม
	3	2	1		
2.ความ ถูกต้องของ การใช้ภาษา	มีการใช้ภาษา อย่างถูกต้อง ตามรูปแบบ ของการเขียน พาดหัวข่าว มี ความสอดคล้อง กับเนื้อหา การ สะกดคำและ เว้นวรรคที่ ถูกต้อง เหมาะสม ทั้งหมด	มีการใช้ภาษา อย่างถูกต้อง ตามรูปแบบของ การเขียนพาด หัวข่าว มีความ สอดคล้องกับ เนื้อหา การ สะกดคำและ เว้นวรรคที่ ถูกต้อง เหมาะสม บางส่วน	มีการใช้ภาษา อย่างถูกต้อง ตามรูปแบบ ของการเขียน พาดหัวข่าว มี ความสอดคล้อง กับเนื้อหา การ สะกดคำและ เว้นวรรคที่ไม่ ถูกต้อง เป็นส่วนใหญ่	2	6
3.การ ออกแบบ ชิ้นงาน	มีการออกแบบ โครงสร้าง ชิ้นงานได้อย่าง ลงตัว โดย คำนึงถึงสัดส่วน ได้อย่างถูกต้อง และสวยงาม	มีการออกแบบ โครงสร้าง ชิ้นงาน ได้พอใช้ ไม่ คำนึงถึงสัดส่วน มีความสวยงาม เล็กน้อย	มีการออกแบบ โครงสร้าง ชิ้นงานเล็กน้อย ไม่มีความ สวยงาม	1	3



ระดับ คะแนน  ประเด็น การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			น้ำหนัก/ ความสำคัญ	คะแนน รวม
	3	2	1		
4.การ จัดเรียง องค์ประกอบ	จัดเรียง ข้อความได้ สมเหตุสมผล เสริมเนื้อหาให้ เข้าใจยิ่งขึ้น ใช้ ภาพประกอบ ได้เหมาะสมกับ เนื้อหาทั้งหมด	จัดเรียงข้อความ ได้สมเหตุสมผล พอประมาณ ใช้ภาพประกอบ ได้เหมาะสมกับ เนื้อหา เป็นบางส่วน	จัดเรียง ข้อความไม่ สมเหตุสมผล กัน ใช้ ภาพประกอบ ไม่เหมาะสมกับ เนื้อหา	1	3
	รวม			5	15

#### เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ

คะแนน 13-15	คะแนน	อยู่ในระดับ ดีมาก
คะแนน 9-12	คะแนน	อยู่ในระดับ ดี
คะแนน 5-8	คะแนน	อยู่ในระดับ พอใช้
คะแนน 0-4	คะแนน	อยู่ในระดับ ปรับปรุง



