



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์  
ตอนนารายณ์ปราบหนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2  
ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม



พนิตนันท์ เขตวิทย์

การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร  
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต  
สาขาวิชาภาษาไทย  
ปีการศึกษา 2565  
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์  
ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2  
ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม



การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร  
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต  
สาขาวิชาภาษาไทย  
ปีการศึกษา 2565  
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์  
ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2  
ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม"  
ของ พนิดนันท์ เขตวิทย์  
ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย

.....  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ อองอาจวานิชย์)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

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

หัวหน้าภาควิชาการศึกษา



<b>ชื่อเรื่อง</b>	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม
<b>ผู้วิจัย</b>	พนิตนันท์ เขตวิทย์
<b>ประธานที่ปรึกษา</b>	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ งามอาภาวิชย์
<b>ประเภทสารนิพนธ์</b>	การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. ภาษาไทย, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2565
<b>คำสำคัญ</b>	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี, Active Learning, บอร์ดเกม

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายของการวิจัย 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนเทศบาลวัดไทรใต้ 2 ห้องเรียน จำนวน 32 คน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนเทศบาลวัดไทรใต้ จำนวน 16 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายด้วยการจับฉลาก (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม 2) บอร์ดเกมวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบ t-test dependent

ผลการวิจัยพบว่า

1. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x}=4.67$ , S.D.=0.53)
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้

บอร์ดเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x}=4.60$ , S.D.=0.58)



<b>Title</b>	THE DEVELOPMENT OF ACHIEVEMENT IN THAI LITERATURE “RAMMAKIAN NARAI PRAB NONTHOK” OF MATTHAYOMSUKSA 2 STUDENTS BY USING ACTIVE LEARNING WITH BOARD GAMES
<b>Author</b>	Phanitnun Khetwit
<b>Advisor</b>	Assistant Professor Namthip Ongrardwanich, Ph.D.
<b>Academic Paper</b>	M.Ed. Independent Study in Thai Language, Naresuan University, 2022
<b>Keywords</b>	Achievement of literature learning, Active Learning, Board Games

### ABSTRACT

The objectives of this research were 1) to develop a learning management plan for Thai literature “Rammakian Narai Prab Nonthok” of Matthayomsuksa 2 students by using active learning with board games, 2) to compare the achievement of literature learning before and after active learning management together with the use of board games and 3) to study the satisfaction of students who study by using active learning with board games. The samples of this research are Matthayomsuksa 2 students at Watsaitai Municipality School in the academic year 2022. There are 32 samples in 2 classes, which each room has 16 students by using a simple random sampling. The research instrument consists of 1) a learning management plan by using active learning with board games, 2) Rammakian Narai Prab Nonthok board games, 3) academic achievement test and 4) a student satisfaction assessment with learning management. The statistics used in data analysis are the average, percentage, the standard deviation as well as, t-test dependent

The following were the results

1. The learning management plan for Thai literature “Rammakian Narai Prab Nonthok” by using active learning with board games is in the excellent level.

$\bar{x}=4.67$ , S.D.=0.53)

2. The learning achievement after learning management by using active learning with board games statistically significantly higher than before learning .05

3. Students are satisfied with the learning method by using active learning with board games with an excellent level of satisfaction. ( $\bar{x}=4.60$ , S.D.=0.58)



## ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณในความกรุณาของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ งามอาภาภิรักษ์ อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ได้กรุณาให้ความรู้และคำแนะนำอันเป็นประโยชน์ในการทำวิจัย ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดียิ่ง จนทำให้การศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จลุล่วง

ขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.สนม ครุฑเมือง รองศาสตราจารย์ (พิเศษ) จุฑารัตน์ เกตุปาน และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อ้อมธจิต แบนศรี กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์การค้นคว้าอิสระ ที่กรุณาให้คำแนะนำในการทำวิจัย ช่วยชี้แนะแนวทางแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น อีกทั้งผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธร ทรัพย์รวงทอง รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธูรส ดร.วศินี พิเศษ และนางสาววิชยา กลั่นหุ่น ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบและเสนอแนะเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

ขอขอบพระคุณคณะครูช่วงชั้นมัธยมศึกษา และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนเทศบาลวัดไทรใต้ อำเภอเมือง จังหวัดนครสวรรค์ ที่ให้ความอนุเคราะห์ อำนวยความสะดวกและให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลสำหรับการวิจัยในครั้งนี้

เหนือสิ่งอื่นใด ขอขอบพระคุณบิดา มารดา และทุกคนในครอบครัว ที่ให้กำลังใจและสนับสนุนในทุก ๆ ด้านเสมอมา ตลอดจนเป็นแรงผลักดันสำคัญที่ทำให้ผู้วิจัยสามารถทำการค้นคว้าอิสระฉบับนี้จนสำเร็จ

คุณค่าและประโยชน์ใดที่เกิดขึ้นจากการค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกท่าน

พนิตนันท์ เขตวิทย์



## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
ประกาศคุณูปการ.....	ช
สารบัญ.....	ซ
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ฒ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการศึกษา.....	4
ความสำคัญของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของงานวิจัย.....	4
ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	4
ขอบเขตด้านเนื้อหา.....	5
ขอบเขตด้านตัวแปร.....	5
ขอบเขตด้านระยะเวลา.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
สมมติฐานของการวิจัย.....	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.....	9

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย .....	9
คุณภาพผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	10
ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย .....	11
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน .....	12
ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน .....	12
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน .....	12
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน .....	13
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดี .....	14
ความหมายของวรรณคดี .....	14
ความสำคัญของวรรณคดี .....	14
แนวทางการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย .....	15
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดี .....	17
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning .....	18
ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning .....	18
คุณลักษณะที่สำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning.....	19
ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning.....	20
กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning.....	23
บทบาทของผู้สอนในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning .....	32
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning.....	34
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม.....	35
ความหมายและความสำคัญของบอร์ดเกม.....	35
ประเภทของบอร์ดเกม .....	36

องค์ประกอบของบอร์ดเกม.....	40
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม.....	41
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ.....	42
ความหมายของความพึงพอใจ.....	42
การวัดความพึงพอใจ.....	43
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ.....	44
บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย.....	46
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	46
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย.....	46
เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ.....	46
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	53
วิธีวิเคราะห์ข้อมูล.....	54
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	54
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	57
ตอนที่ 1 ผลรวมการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการ จัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม.....	57
ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีก่อนและหลังเรียน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการ จัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม.....	64
ตอนที่ 3 ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.....	65
บทที่ 5 บทสรุป.....	68

สรุปผลการวิจัย.....68

อภิปรายผล .....70

ข้อเสนอแนะ .....73

บรรณานุกรม.....74

ภาคผนวก.....82

ประวัติผู้วิจัย ..... 165



## สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 แสดงตัวชี้วัดสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.....	11
ตาราง 2 รายละเอียดการจำแนกข้อสอบตามระดับพุทธิพิสัย .....	50
ตาราง 3 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ในแผนที่ 1 ที่มาและความสำคัญของวรรณคดี.....	58
ตาราง 4 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ในแผนที่ 2 ลักษณะคำประพันธ์.....	59
ตาราง 5 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ในแผนที่ 3 บทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก.....	61
ตาราง 6 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ในแผนที่ 4 คุณค่าของวรรณคดี .....	62
ตาราง 7 แสดงผลรวมการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน...	64

ตาราง 8 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีก่อนและหลังเรียนเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม .....	65
ตาราง 9 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.....	65
ตาราง 10 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ในแผนที่ 1 ที่มาและความสำคัญของวรรณคดี .....	95
ตาราง 11 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ในแผนที่ 2 ลักษณะคำประพันธ์.....	97
ตาราง 12 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ในแผนที่ 3 บทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก.....	99
ตาราง 13 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ในแผนที่ 4 คุณค่าของวรรณคดี .....	101
ตาราง 14 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของบอร์ดเกมวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ในบอร์ดเกมที่ 1 กว่าจะเป็นรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก .....	106

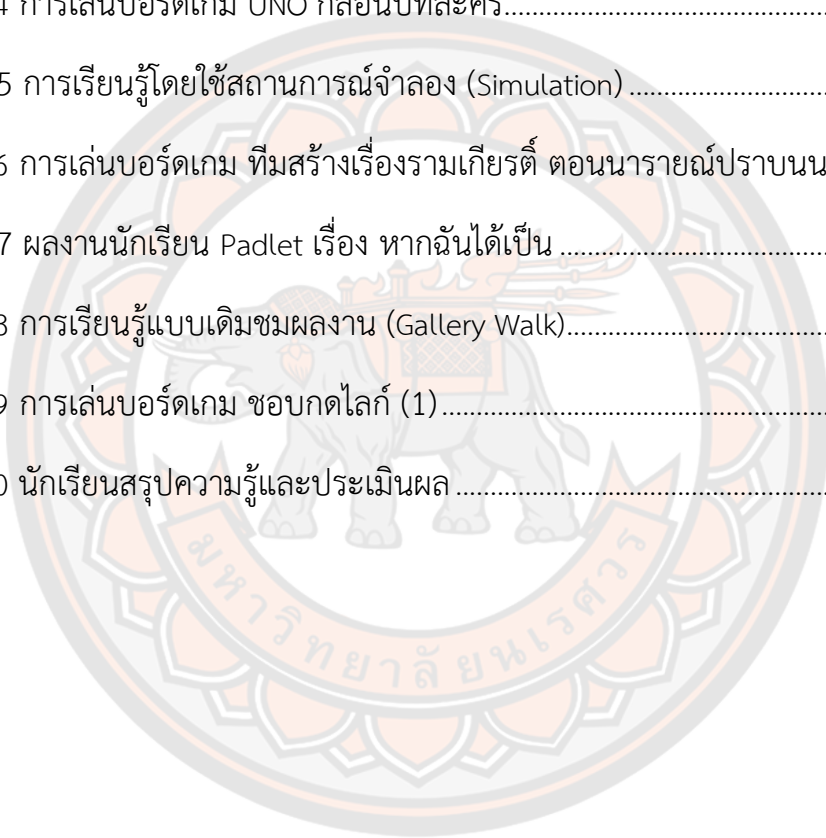
ตาราง 15 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของบอร์ดเกมวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ในบอร์ดเกมที่ 2 UNO กลอนบทละคร .....	107
ตาราง 16 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของบอร์ดเกมวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ในบอร์ดเกมที่ 3 ทีมสร้างเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก .....	108
ตาราง 17 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของบอร์ดเกมวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ในบอร์ดเกมที่ 4 ซอบกตไลก์.....	109
ตาราง 18 ผลแบบประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.....	111
ตาราง 19 ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน .....	114
ตาราง 20 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มี ต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน .....	119
ตาราง 21 แสดงผลคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับ การใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 .....	122

## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพ 1 การจำแนกประเภทของบอร์ดเกมตามเกณฑ์ต่าง ๆ.....	39
ภาพ 2 องค์ประกอบที่สำคัญของบอร์ดเกม .....	41
ภาพ 3 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	45
ภาพ 4 การ์ดเหตุการณ์.....	150
ภาพ 5 การ์ดปริศนา.....	150
ภาพ 6 การ์ด UNO กลอนบทละคร .....	151
ภาพ 7 การ์ด Reverse ย้อนกลับไปให้ผู้เล่นคนก่อนหน้า.....	151
ภาพ 8 การ์ด Wild ผู้ซึ่งสามารถเลือกสีให้คนต่อไปเล่นได้.....	152
ภาพ 9 การ์ด Skip ข้ามหรือผู้เล่นคนถัดไปไม่สามารถลงได้.....	152
ภาพ 10 การ์ด Draw 2 ผู้เล่นคนถัดไปจั่วสองใบ.....	153
ภาพ 11 การ์ดเกมสร้างเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก.....	154
ภาพ 12 การ์ดคะแนน.....	154
ภาพ 13 การ์ดบทประพันธ์.....	155
ภาพ 14 การ์ดอารมณ์.....	155
ภาพ 15 การ์ด Like และ Unlike.....	156
ภาพ 16 เหยี่ยว.....	156
ภาพ 17 กระดานเก็บแต้ม .....	157
ภาพ 18 กระดานวางการ์ดบทประพันธ์และการ์ดอารมณ์.....	157
ภาพ 19 การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (1).....	159



ภาพ 20 การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (2).....	159
ภาพ 21 การเล่นเกมกว่าจะเป็นรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก .....	160
ภาพ 22 ใบกิจกรรมที่มาและความสำคัญของวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ ปราบนนทก .....	160
ภาพ 23 การเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิด (Think-pair-share).....	161
ภาพ 24 การเล่นเกม UNO กลอนบทละคร.....	161
ภาพ 25 การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation) .....	162
ภาพ 26 การเล่นเกม ทีมสร้างเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก .....	162
ภาพ 27 ผลงานนักเรียน Padlet เรื่อง หากฉันได้เป็น .....	163
ภาพ 28 การเรียนรู้แบบเดินชมผลงาน (Gallery Walk).....	163
ภาพ 29 การเล่นเกม ขอบกตโลก (1).....	164
ภาพ 30 นักเรียนสรุปความรู้และประเมินผล .....	164



# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาของปัญหา

คนไทยทุกยุคทุกสมัยได้สร้างสรรค์วรรณคดีไว้เป็นมรดกทางวัฒนธรรมจำนวนมาก วรรณคดีเหล่านั้นเป็นหลักฐานสำคัญ สะท้อนภาพสังคม วัฒนธรรม และความเจริญด้านต่าง ๆ ของชาวไทยในอดีต การศึกษาวรรณคดีไทยถือเป็นสิ่งสำคัญ เพราะวรรณคดีเป็นสิ่งที่แสดงถึงวัฒนธรรมประจำชาติไทย ทั้งยังแสดงให้เห็นถึงสภาพทางสังคมในสมัยนั้น ขนบธรรมเนียมประเพณี การแต่งกาย การเมืองและการปกครอง ความเจริญรุ่งเรืองของสังคมในสมัยนั้น ๆ รวมทั้งความเป็นอยู่ของคนในสังคมของคนในสมัยก่อน วรรณคดียังเป็นเครื่องมือที่บอกถึงความเจริญของชาติ โดยสะท้อนให้เห็นว่าชนชาตินั้นมีความเจริญทางด้านสติปัญญาและจิตใจ (กรมศิลปากร, 2558, หน้า 1) ซึ่งสอดคล้องกับ ชลธิชา นานา และบุษบา บัวสมบุรณ์ (2561, หน้า 114-115) ได้สรุปไว้ว่า การเรียนวรรณคดีเป็นสิ่งสำคัญ แม้จะไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ในเชิงรูปธรรม โดยนำไปใช้ในการประกอบอาชีพโดยตรง แต่ววรรณคดีก็มีประโยชน์ในการจรรโลงใจให้รู้จักใช้ปัญญาความคิด และความเข้าใจความเป็นมนุษย์มากยิ่งขึ้น ด้วยเหตุที่วรรณคดีเป็นสิ่งที่รวบรวมความเจริญทางสังคมและวัฒนธรรม และเป็นสิ่งที่ยกระดับจิตใจให้สูงขึ้นในวงการศึกษา จะเห็นได้ว่าการศึกษาวรรณคดีเป็นสิ่งมีประโยชน์แก่ผู้เรียนเป็นอย่างมาก เนื่องจากทำให้ผู้เรียนได้ศึกษาและเรียนรู้สังคมในสมัยนั้น และยังสามารถฝึกการใช้ความคิดอีกด้วย

ด้วยเหตุที่วรรณคดีเป็นสิ่งสำคัญที่สามารถบ่งบอกถึงสภาพสังคมในสมัยนั้น ขนบธรรมเนียมและประเพณีต่าง ๆ รวมไปถึงช่วยจรรโลงใจให้กับผู้อ่านนั้น หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จึงได้มีการกำหนดให้เรียนวรรณคดีในทุกระดับชั้น และยังคงกล่าวถึงการเรียนวรรณคดี ว่าเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี สุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์ และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 37) โดยได้กำหนดตัวชี้วัดของการศึกษาวรรณคดีและวรรณกรรมไว้ในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม และกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ว่า ผู้เรียนต้องเข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 12) ซึ่งวรรณคดีที่หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานได้คัดเลือกให้เรียน มีคุณค่าทั้งทางด้านเนื้อหา ด้านวรรณศิลป์ ด้านสังคมและสามารถให้ผู้เรียนนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ เช่น วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก เป็นวรรณคดีที่มี

ความโดดเด่นในด้านเนื้อหา มีคุณค่าและให้ข้อคิดแก่ผู้เรียนในสถานการณ์ปัจจุบันเป็นอย่างมาก ในเรื่องของกรการกลั่นแกล้งหรือรังแกผู้ที่ยอ่อนแอกว่าตน การใช้อำนาจในทางที่ผิด โดยสะท้อนผ่านพฤติกรรมของตัวละคร ที่ทุกคนล้วนมีความรัก โลก โกรธ หลง ซึ่งผู้เรียนต้องไตร่ตรองให้ดีกว่าก่อนนำไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตให้ถูกทำนองครองธรรม

อย่างไรก็ตามการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยในปัจจุบันนั้น ไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร โดยที่ปัญหาหลายอย่างเกิดจากการที่ครูผู้สอนภาษาไทยยังขาดกลวิธีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย ส่วนใหญ่จะยึดตัวครูเป็นหลัก เป็นการสอนบรรยายหน้าชั้นเรียนในลักษณะเป็นผู้ให้ความรู้ผู้เรียนอยู่ฝ่ายเดียว ในการจัดกิจกรรมด้านวรรณคดีและวรรณกรรม ก็ให้ผู้เรียนอ่านทุกตัวอักษรพร้อมกัน ซึ่งค่อนข้างใช้เวลามากจึงเกิดอาการเบื่อการเรียนวรรณคดีไปด้วย (อรรถพงษ์ ผิวเหลือง และคณะ, 2563, หน้า 200) ซึ่งสอดคล้องกับ ศรีวิไล ดอกจันทร์ (2529 อ้างอิงใน แสนรัก บัวทอง, 2561) ได้กล่าวถึงปัญหาในการสอนวรรณคดีปัจจุบันว่ายังคงประสบปัญหาในหลาย ๆ ด้านด้วยกัน เช่น ในด้านหลักสูตรมีการกำหนดจุดมุ่งหมายไว้กว้างเกินไป ส่วนด้านครูผู้สอนนั้น ครูอาจจะไม่เห็นคุณค่าหรือมีความรู้ไม่เพียงพอ ทำให้ไม่ทราบว่าควรจะเน้นจุดใด หรือจะสอนผู้เรียนให้ซาบซึ้งได้อย่างไร จึงส่งผลต่อการออกแบบการจัดการเรียนรู้หรือการเลือกวิธีสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีปัญหาในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เห็นได้จากผลการทดสอบวิชาภาษาไทยจากการสอบ O-NET ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 รายวิชาภาษาไทย สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ในระดับโรงเรียนและระดับประเทศ ของโรงเรียนเทศบาลวัดไทรใต้ ปีการศึกษา 2562-2563 พบว่าในปีการศึกษา 2562 มีคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศอยู่ที่ 67.65 และในระดับโรงเรียนอยู่ที่ 72.48 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2563, ออนไลน์) และในปีการศึกษา 2563 มีคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศอยู่ที่ 52.15 และในระดับโรงเรียนอยู่ที่ 41.07 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2564, ออนไลน์) ซึ่งเป็นคะแนนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 และยังเป็นคะแนนที่น้อยกว่าระดับประเทศอีกด้วย เมื่อเปรียบเทียบระหว่างปีการศึกษา 2562 และ 2563 แล้ว พบว่าคะแนนเฉลี่ยปีการศึกษา 2563 ลดลงจากปีการศึกษา 2562 เป็นอย่างมาก

หากการเรียนการสอนวรรณคดีไทยยังประสบปัญหาเช่นนี้และไม่รีบแก้ไขโดยด่วน ก็จะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดียิ่งถดถอยลงไป ซึ่งสังคมยุคปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยเข้ามามีบทบาทในกระบวนการเรียนเพิ่มมากขึ้น ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียน สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารจากแหล่งต่าง ๆ และสืบค้นความรู้ได้รวดเร็ว ส่งผลให้บทบาทของผู้สอนในศตวรรษที่ 21 จึงต้องเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย (จงดี โตอิม และอุทุมพร ไฉฉลาด, 2563 หน้า 117) ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญจึงได้ศึกษาเกี่ยวกับเทคนิควิธีการสอนภาษาไทยในศตวรรษที่ 21 นำมาประยุกต์ใช้พัฒนา

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย โดยศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning หรือ การเรียนรู้เชิงรุก เป็นการจัดการเรียนรู้ที่สามารถตอบสนองต่อการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งจำเป็นที่จะต้องลดบทบาทของผู้สอน แต่เพิ่มบทบาทของผู้เรียนให้มากยิ่งขึ้น เป็นการจัดการเรียนรู้ ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือทำและได้คิดในสิ่งที่ทำลงไปเพื่อเป็นการสร้างประสบการณ์ตรงให้เกิดขึ้นแก่ ผู้เรียน โดยผู้เรียนจะมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและครูด้วยการลงมือทำกิจกรรมร่วมกันทั้งในชั้นเรียนและ นอกชั้นเรียน จากนั้นก็สร้างองค์ความรู้ขึ้นจากสิ่งที่ได้ลงมือทำนั้นผ่านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน การอภิปรายและการสะท้อนคิดเพื่อสร้างความหมายกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ (กมล โพธิ์เย็น, 2564, หน้า 11) ซึ่งสอดคล้องกับวารินทร์พร ฟันเฟื่องฟู (2562, หน้า 135) ซึ่งได้สรุปไว้ว่า การจัดการเรียนรู้ Active Learning เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ เรียนรู้และดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง โดยมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ ชี้แนะ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน และการนำเสนอ ข้อมูล

จากความสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ทำให้ผู้วิจัยได้เห็นถึงการปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนการสอน เพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย และลดบทบาทของการเป็นผู้สอนลง ผู้วิจัยจึงได้นำ “บอร์ดเกม” (boardgame) หรือในภาษาไทยเรียกว่า เกมกระดาน เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอน ซึ่งบอร์ดเกมเป็นเกมรูปแบบหนึ่ง โดยอาจเล่นบนบอร์ด หรือกระดานหรือไม่ก็ได้ มีผู้เล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไป ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์ผ่านการพูดคุยกัน โดยจะมีอุปกรณ์การเล่นที่เป็นรูปแบบเฉพาะของเกมนั้น ๆ บรรจุมาในกล่องเกม ซึ่งจะมีอุปกรณ์ในการเล่นพร้อมกับคู่มือการเล่น โดยบอกกฎกติกาและข้อตกลงก่อนการเล่นเกม แต่บอร์ดเกมในยุคปัจจุบันมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ซึ่งบอร์ดเกมบางประเภทสามารถเล่นได้โดยมีผู้เล่นเพียงคนเดียวเท่านั้นและรูปแบบของบอร์ดเกมก็สามารถเล่นผ่านสื่อออนไลน์ได้อีกด้วย (ปิยะพงษ์ จันทาโสม 2563, หน้า 42) เนื่องจากบอร์ดเกมเป็นกิจกรรมที่คนเล่นต้องมาพบปะกันจริง ๆ มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นอื่น ส่งผลทำให้ช่วยในการฝึกสมอง มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ตัดสินใจแก้ปัญหาได้ดีขึ้น ดังนั้น บอร์ดเกมจึงมีความสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำนายสำหรับยุคปัจจุบัน เพราะหากใช้ บอร์ดเกมเป็นกิจกรรมในการเรียนรู้ จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนมากยิ่งขึ้น เรียนรู้ อย่างสนุก เพราะเป็นการเรียนที่นักเรียนสามารถเล่นได้ (ธีรวุฒิ ศรีมิ่งคละและคณะ, 2564, หน้า 1) ซึ่งสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือทำ

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม

### จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม

### ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม
2. ได้ทราบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม
3. ได้ทราบความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม

### ขอบเขตของงานวิจัย

#### ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลวัดไทรใต้ สังกัดสำนักงานการศึกษา เทศบาลนครนครสวรรค์ ปีการศึกษา 2565 จำนวน 2 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งหมด 32 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนเทศบาลวัดไทรใต้ สังกัดสำนักงานการศึกษา เทศบาลนครนครสวรรค์ จำนวน 16 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายด้วยการจับฉลาก (Simple Random Sampling) จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด 2 ห้อง

### ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ เนื้อหาสาระเกี่ยวกับ “รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบ  
นนทก” ซึ่งปรากฏในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้  
ภาษาไทย สาระที่ 5 มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิจาร์ณวรรณคดีและวรรณกรรม  
ไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ซึ่งประกอบด้วย 4 เรื่อง ได้แก่

เรื่องที่ 1 ที่มาและความสำคัญของวรรณคดี	จำนวน 2 ชั่วโมง
เรื่องที่ 2 ลักษณะคำประพันธ์	จำนวน 2 ชั่วโมง
เรื่องที่ 3 บทวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนนทก	จำนวน 3 ชั่วโมง
เรื่องที่ 4 คุณค่าของวรรณคดี	จำนวน 3 ชั่วโมง

### ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม

ตัวแปรตาม คือ

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก
2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม

### ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 เป็นระยะเวลา 5 สัปดาห์  
รวมทั้งหมด 10 ชั่วโมง

### นิยามศัพท์เฉพาะ

**1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning** หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียน  
ได้ลงมือปฏิบัติจริงและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นประสบการณ์ตรงที่เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนและ  
ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง นอกจากนี้ยังมุ่งให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นเรียนและผู้สอน  
ผู้เรียนจึงสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองจากการลงมือปฏิบัติจริง

**2. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม** หมายถึง  
กระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการเล่น  
บอร์ดเกม ซึ่งเป็นประสบการณ์ตรงที่เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนและยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มุ่งให้ผู้เรียน  
ได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นเรียนและผู้สอน และผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง  
จากการลงมือปฏิบัติจริง แบ่งเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นที่สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนหรือยกตัวอย่างสถานการณ์ให้ผู้เรียนเห็นตัวอย่าง มีการทบทวนความรู้เดิมให้ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีความพร้อมและเกิดความสนใจ

ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอสถานการณ์ เป็นขั้นที่ผู้สอนนำเสนอสถานการณ์ด้วยกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อให้ผู้เรียนได้ร่วมกันวางแผนได้ร่วมกันแก้ปัญหา และร่วมมือกันคิดวิเคราะห์ปัญหา และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามในสิ่งที่สงสัย

ขั้นที่ 3 ขั้นลงมือปฏิบัติกิจกรรม เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติในการเล่นบอร์ดเกม ลงมือแก้ปัญหาตามที่ได้วางแผนไว้ เน้นให้นักเรียนฝึกทักษะ และนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่มและทุกคนต้องมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา โดยผู้สอนเป็นผู้คอยแนะนำและอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียน

ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปความรู้และประเมินผล เป็นการประเมินเพื่อปรับปรุงและพัฒนาผู้เรียน จากการที่ผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้ หรือแนวคิดที่ได้ เพื่อสะท้อนความคิดที่ได้จากการลงมือปฏิบัติ โดยใช้การประเมินผลตามสภาพจริง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิดไตร่ตรองในสิ่งที่เรียนรู้ และประเมินความคิดนั้นของผู้เรียน โดยได้รับการประเมินจากครู เพื่อนและการประเมินโดยตนเอง

**3. บอร์ดเกม** หมายถึง เกมประเภทหนึ่งที่สามารถเล่นได้ทั้งแบบมีกระดานและไม่มีกระดาน มีกฎ กติกาหรือข้อตกลงในการเล่นอย่างชัดเจน มีอุปกรณ์ในการเล่น เช่น การ์ด ลูกเต๋า ตัวหมาก กระดาน และคู่มือการเล่น ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 บอร์ดเกม ได้แก่ บอร์ดเกมที่มาและความสำคัญของวรรณคดี บอร์ดเกมลักษณะคำประพันธ์ บอร์ดเกมบทวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก และบอร์ดเกมคุณค่าของวรรณคดี โดยจะเล่นบอร์ดเกมในขั้นที่ 3 ขั้นลงมือปฏิบัติกิจกรรม

**4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี** หมายถึง ความสามารถในการเรียนรู้ทางวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก โดยวัดระดับคะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งเป็นแบบทดสอบวัดระดับวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามทฤษฎีการเรียนรู้บลูม (Bloom) เป็นการวัดความสามารถด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) โดยแบ่งระดับความรู้ 6 ระดับ ได้แก่ ระดับความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

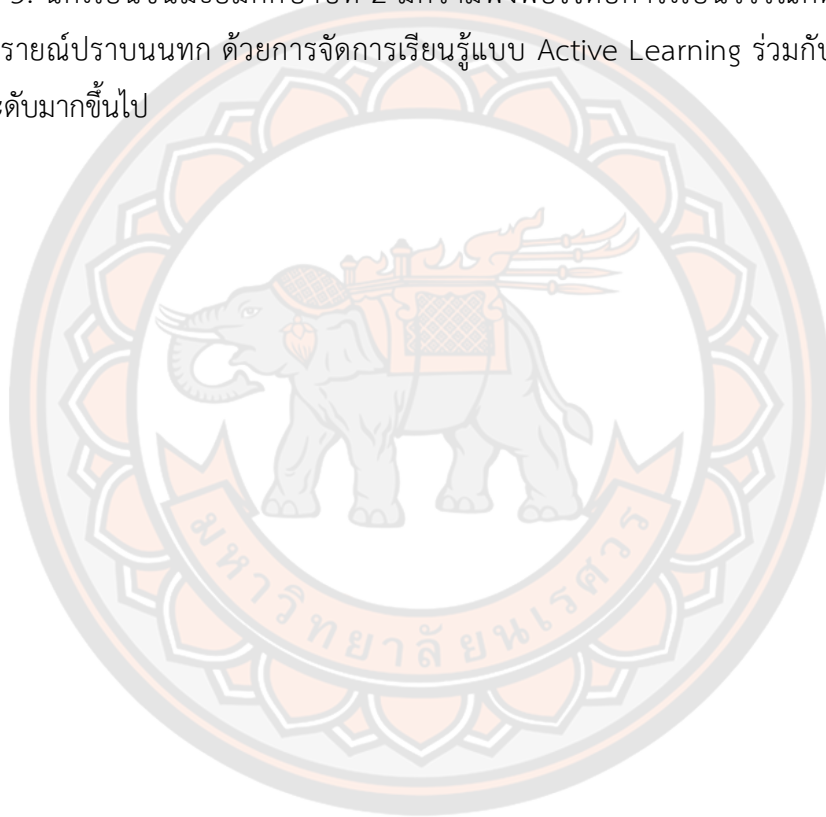
**5. ความพึงพอใจ** หมายถึง ความรู้สึกที่เกิดขึ้นหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ คือ ระดับมากที่สุด ระดับมาก ระดับปานกลาง ระดับน้อยและระดับน้อยที่สุด โดยมีรายการสอบถามทั้งหมด 15 รายการ สอบถามเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ บรรยากาศในการเรียนรู้ และประโยชน์ที่ได้รับ

### สมมติฐานของการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากขึ้นไป

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม อยู่ในระดับมากขึ้นไป





## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การค้นคว้าอิสระเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ผู้ศึกษาได้ค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

#### เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย

คุณภาพผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

#### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

#### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดี

ความหมายของวรรณคดี

ความสำคัญของวรรณคดี

แนวทางการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดี

#### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

คุณลักษณะที่สำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

บทบาทของผู้สอนในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

#### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม

ความหมายและความสำคัญของบอร์ดเกม

ประเภทของบอร์ดเกม

องค์ประกอบของบอร์ดเกม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

ความหมายของความพึงพอใจ

การวัดความพึงพอใจ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

### เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร เพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรมการงาน และดำรงชีวิต ร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์ จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ พัฒนาระบบการคิดวิเคราะห์ วิจัยและ สร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดง ภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี และสุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 37)

### สาระการเรียนรู้ภาษาไทย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้มีสาระการเรียนรู้ ทั้งหมด 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ด้วยกัน ซึ่งกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มีสาระและมาตรฐานการ เรียนรู้ ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 12)

สาระที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิด เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

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

สาระที่ 3 การฟัง การดูและการพูด มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมี วิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและ สร้างสรรค์

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ วรรณคดี และวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

### คุณภาพผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

อ่านออกเสียงบทร้อยแก้วและบทร้อยกรองเป็นทำนองเสนาะได้ถูกต้อง เข้าใจความหมาย โดยตรงและความหมายโดยนัย จับใจความสำคัญและรายละเอียดของสิ่งที่อ่านแสดงความคิดเห็นและข้อโต้แย้งเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน และเขียนกรอบแนวคิด ผังความคิด ย่อความ

เขียนรายงานจากสิ่งที่อ่านได้ วิเคราะห์ วิวิจารณ์ อย่างมีเหตุผล ลำดับความอย่างมีขั้นตอน และความเป็นไปได้ของเรื่องที่อ่าน รวมทั้งประเมินความถูกต้องของข้อมูลที่ใช้สนับสนุนจากเรื่องที่อ่านเขียนสื่อสารด้วยลายมือที่อ่านง่ายชัดเจน ใช้ถ้อยคำได้ถูกต้องเหมาะสมตามระดับภาษา เขียนคำขวัญ คำคม คำอวยพรในโอกาสต่าง ๆ โฆษณา คติพจน์ สุนทรพจน์ ชิวประวัติ อัดชีวประวัติ และประสบการณ์ต่าง ๆ เขียนย่อความ จดหมายกิจธุระ แบบกรอกสมัครงาน เขียนวิเคราะห์ วิวิจารณ์ และแสดงความรู้ความคิดหรือข้อโต้แย้งอย่างมีเหตุผล ตลอดจนเขียนรายงานการศึกษาค้นคว้า และเขียนโครงการ

พูดแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ วิวิจารณ์ ประเมินสิ่งที่ได้ จากการฟังและดู นำข้อคิด ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน พูดรายงานเรื่องหรือประเด็นที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าอย่างเป็นระบบ มีศิลปะในการพูด พูดในโอกาสต่าง ๆ ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ และพูดโน้มน้าวอย่างมีเหตุผล น่าเชื่อถือรวมทั้งมีมารยาทในการฟัง ดู และพูด

เข้าใจและใช้คำราชาศัพท์ คำบาลีสันสกฤต คำภาษาต่างประเทศอื่น ๆ คำทับศัพท์ และศัพท์บัญญัติในภาษาไทย วิเคราะห์ความแตกต่างในภาษาพูด ภาษาเขียน โครงสร้างของประโยครวม ประโยคซ้อน ลักษณะภาษาที่เป็นทางการ กึ่งทางการและไม่เป็นทางการ และแต่งบทร้อยกรอง ประเภทกลอนสุภาพ กาพย์ และโคลงสี่สุภาพ

สรุปเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน วิเคราะห์ตัวละครสำคัญ วิถีชีวิตไทย และคุณค่าที่ได้รับจากวรรณคดีวรรณกรรมและบทอาขยาน พร้อมทั้งสรุปความรู้ข้อคิดเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 41)

### ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2551, หน้า 57) ได้กำหนดตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ไว้ดังนี้

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ วรรณคดี และวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีดังต่อไปนี้

#### ตาราง 1 แสดงตัวชี้วัดสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
1. สรุปเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่านในระดับที่ยากขึ้น	วรรณคดีและวรรณกรรมเกี่ยวกับ - ศาสนา - ประเพณี - พิธีกรรม - สุภาพชน คำสอน
2. วิเคราะห์และวิจารณ์วรรณคดีวรรณกรรม และวรรณกรรมท้องถิ่นที่อ่าน พร้อมยกเหตุผลประกอบ	การวิเคราะห์คุณค่าและข้อคิดจากวรรณคดี วรรณกรรม และวรรณกรรมท้องถิ่น
3. อธิบายคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน	
4. สรุปความรู้และข้อคิดจากการอ่านไปประยุกต์ในชีวิตจริง	
5. ท่องจำบทอาขยานตามที่กำหนดและบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจ	บทอาขยานและบทร้อยกรองที่มีคุณค่า - บทอาขยานตามที่กำหนด - บทร้อยกรองตามความสนใจ

## เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

### ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Learning Achievement) เป็นผลที่เกิดจากปัจจัยต่าง ๆ ในการจัดการศึกษา ซึ่งมีผู้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ดังนี้

พิมพันธ์ เตชะคุปต์ และพะเยาว์ ยินดีสุข (2548, หน้า 125) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหมายถึงขนาดของความสำเร็จที่ได้จากกระบวนการเรียนการสอน

จันทิมา เมยประโคน (2555, หน้า 26) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ว่าเป็นความสามารถทั้งด้านการเรียนของแต่ละบุคคลที่ประเมินได้จากการทำแบบทดสอบหรือการทำงานที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งสามารถวัดได้ทั้งทางด้านทักษะปฏิบัติ โดยการใช้แบบทดสอบภาคปฏิบัติ และการวัดทางด้านเนื้อหา โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

นงลักษณ์ เขียวมณี (2562, หน้า 69) ได้กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสำเร็จ ความสามารถของบุคคลในด้านต่าง ๆ ทั้งด้านความรู้ทักษะกระบวนการ ตลอดจนค่านิยม ความเห็นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นหลังจากผ่านกระบวนการเรียนการสอน การฝึกฝนอบรมมาแล้ว

พรทิพย์ สังเกต (2564, หน้า 43) ได้กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนที่บุคคลได้จากการจัดการเรียนรู้ และพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสามารถในการกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดที่ได้รับการฝึกฝนจนเกิดประสบการณ์ความชำนาญ

สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถของบุคคลในด้านต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นหลังจากการจัดการเรียนรู้ จนเกิดเป็นประสบการณ์

### แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สมพร เชื้อพันธ์ (2547, หน้า 59) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบหรือชุดของข้อสอบที่ใช้วัดความสำเร็จหรือความสามารถในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนที่เป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูผู้สอนว่าผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้เพียงใด

มนชิตา เรืองรัมย์ (2556, หน้า 45) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ในการวัดผลการเรียนรู้ด้านเนื้อหาของวิชานั้น ๆ และทักษะต่าง ๆ ของแต่ละวิชา เพื่อให้ผู้สอนทราบว่าผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถที่เกิดจากการเรียนเป็นไปตามเป้าหมายหรือมาตรฐานที่ผู้สอนตั้งไว้หรือไม่

พรทิพย์ สังเกต (2564, หน้า 44) ได้กล่าวว่า แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหมายถึง เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้เชิงวิชาการ เน้นการวัดความสามารถจากการเรียนรู้ให้บรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่มุ่งหวังไว้

กล่าวได้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเพื่อวัดความรู้หรือความสำเร็จของนักเรียน ว่าตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก เนื่องจากเป็นแบบทดสอบที่สามารถวัดพฤติกรรมทั้ง 6 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านความเข้าใจ ด้านการนำไปใช้ ด้านการวิเคราะห์ ด้านการสังเคราะห์และด้านการประเมินค่า

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

มนชิตา เรืองรัมย์ (2556) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการดำเนินการทดลองใช้แบบทดสอบและตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบ ผลการวิจัยพบว่า แบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นทั้ง 2 ฉบับ เป็นแบบทดสอบที่มีคุณภาพ เพราะมีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ดังนั้นจึงสามารถนำแบบทดสอบทั้งฉบับไปใช้ในการทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้ตามวัตถุประสงค์

ปนัดดา ใจสุทธิ์ (2559) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกันด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับเทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบ ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกันด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับเทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ปยุต สุขแหวนเพชร และบุษบา บัวสมบุญ (2561) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการไขแผนที่มีความคิด ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยวิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการไขแผนที่มีความคิด จะเห็นได้ว่าเมื่อมีเทคนิคและวิธีการสอนเข้ามาช่วย จะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น

จะเห็นได้ว่า การพัฒนาผลสัมฤทธิ์หลังเรียนให้สูงขึ้นสูงกว่าก่อนเรียน ต้องศึกษาเทคนิคและวิธีการสอนอย่างหลากหลายรูปแบบ นอกจากนี้ยังต้องศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบที่มีคุณภาพเพื่อวัดและประเมินผลนักเรียนให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการเรียน

## เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดี

### ความหมายของวรรณคดี

วรรณคดีและวรรณกรรมเป็นงานเขียนที่ถ่ายทอดศิลปะในด้านของความรู้ ความคิด ที่สอดแทรกคติความเชื่อค่านิยมของแต่ละยุคสมัยและใช้ภาษาในเชิงสร้างสรรค์ คำว่า วรรณคดี วรรณกรรม มีผู้ให้ความหมายไว้หลายท่าน ดังนี้

ศรีวิไล ดอกจันทร์ (2529, หน้า 3) ได้ให้ความหมายของคำว่าวรรณคดี กล่าวโดยสรุปได้ว่า หมายถึงหนังสือที่เรียบเรียงด้วยถ้อยคำเก๋กลิ้งกล่อมไพเราะ กระตุ้นให้เกิดอารมณ์สะท้อนใจ ทั้งยังเป็น หนังสือที่สอดแทรกคุณค่าต่าง ๆ และสารัตถประโยชน์ไว้อีกด้วย

อำภาพร รินปัญญา (2561, หน้า 23) กล่าวว่าวรรณคดี เป็นงานเขียนที่บ่งชี้ถึงความเจริญ ทางด้านวัฒนธรรมอันเป็นมรดกทางด้านภาษาที่ใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารและใช้ในการศึกษา สภาพสังคมของบรรพบุรุษในอดีตของไทย เนื่องจากวรรณคดีไทยเป็นสิ่งที่จำเป็นในการขัดเกลาจิตใจ ของมนุษย์ในสังคม และมนุษย์ส่วนใหญ่ไม่ประสงค์ที่จะให้ใครว่ากล่าว สั่งสอน ตักเตือนโดยตรง ดังนั้นวรรณคดีไทยจึงเป็นสื่อกลางในการอบรมและชี้แนวทางแก่ชนรุ่นหลังแบบค่อยแทรกซึมเข้าไปใน ความคิด

นันทกัญญ์ณภัค พรหมมา (2563, หน้า 22) ได้สรุปว่าวรรณคดี หมายถึงงานประพันธ์ทุกประเภท ที่มีคุณค่าจนได้รับการยกย่องว่าเรียบเรียงด้วยถ้อยคำที่ไพเราะ แต่งอย่างมีศิลปะทำให้ผู้อ่านเกิด อารมณ์คล้อยตามจินตนาการได้ตามที่ผู้แต่งต้องการ อาจสอดแทรกวัฒนธรรมประวัติศาสตร์ของชาติ หรือความรู้ลงในงานเขียน

กล่าวโดยสรุป วรรณคดี หมายถึง งานประพันธ์ที่ได้รับการยกย่องว่าแต่งได้ดี มีคุณค่า เป็น งานเขียนที่ถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ บันทึกเรื่องราวชีวิต สอดแทรกประวัติศาสตร์ไว้และยังเป็นงาน เขียนที่มีความงามทางภาษา มีการใช้ภาษาอย่างได้อย่างสละสลวยงดงาม เลือกใช้คำอย่างประณีต สามารถสร้างความบันเทิงและความคิดที่ดีต่อผู้อ่าน และทำให้ผู้อ่านได้รับข้อคิดที่เป็นประโยชน์

### ความสำคัญของวรรณคดี

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2542, หน้า 12) กล่าวว่า การสอนวรรณคดีไทย มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมองเห็นคุณค่าและช่วยธำรงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ไทย นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ แนวคิด พฤติกรรม ค่านิยมของคนในยุคสมัยนั้น ๆ ว่าเป็นอย่างไรรวมไปถึงดิษฐ์คิด อุทาหรณ์สอนใจ จากวรรณคดีเหล่านี้เป็นภูมิปัญญาอันล้ำค่าที่ควักได้ผ่านกลวิธีการประพันธ์ในงานวรรณคดีนั้น ๆ โดยวรรณศิลป์เป็นเครื่องมือสำคัญในการถ่ายทอดสู่สายตาผู้อ่าน จึงกล่าวได้ว่า วรรณคดีไทยคือสมบัติ คู่บ้านคู่เมือง และมีส่วนสำคัญในการแสดงถึงความเป็นชาติมาช้านาน ปัจจุบันหลักสูตรการศึกษา ทุกระดับได้มีการบรรจุวรรณคดีไทยเอาไว้ในหลักสูตรการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย

อำภพร รินปัญญา (2561, หน้า 25) กล่าวว่าวรรณคดีมีความสำคัญในการสื่อสารเพราะเป็นสิ่งที่แสดงถึงความไพเราะของภาษาและยังสัมพันธ์กับระบบชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชนไทยสะท้อนให้เห็นสังคมในด้านต่าง ๆ เช่น การศึกษา ศิลปวิทยาการ ศาสนา การปกครองขนบธรรมเนียมประเพณี อาชีพของพลเมือง ตลอดจนกิจกรรมนันทนาการเพื่อความเพลิดเพลินสนุกสนานในท้องถิ่นต่าง ๆ อีกทั้งคุณค่าของวรรณคดีที่ให้ความบันเทิง เพื่อประเทืองอารมณ์และเสริมสร้างสติปัญญาในด้านภาษาและวรรณคดีประวัติศาสตร์คติธรรม คำสอน และแนวทางที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตและเป็นการยกระดับจิตใจของผู้อ่าน

จิรวรรณ สรบุญทอง (2563, หน้า 27) ได้กล่าวว่า วรรณคดีไทยมีคุณค่าต่อผู้อ่านเป็นอย่างมาก เพราะการศึกษาวรรณคดีเปรียบเสมือนการศึกษาเรื่องราวในอดีตที่สะท้อนเรื่องให้เห็นถึงวิถีชีวิต เหตุการณ์ ความเป็นอยู่ของผู้คนในแต่ละยุคแต่ละสมัย ซึ่งเรื่องราวต่าง ๆ ถูกบันทึกด้วยภาษาที่สละสลวยงดงามผ่านมุมมองชีวิตของกวี ทำให้ผู้อ่านได้รับความรู้และเกิดคุณค่าทางอารมณ์

สรุปได้ว่า วรรณคดีมีความสำคัญและมีคุณค่าต่อการเรียนการสอน เนื่องจากวรรณคดีถือเป็นกระจกสะท้อนวัฒนธรรม สภาพสังคม วิถีชีวิตและความเป็นอยู่ของผู้คนแต่ละยุคสมัย ซึ่งสอดแทรกแนวทางที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตและเป็นการยกระดับจิตใจของผู้อ่าน

### **แนวทางการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย**

ในการสอนวรรณคดี ผู้ที่มีบทบาทมากที่สุดก็คือตัวครูผู้สอนเอง ซึ่งมีผู้ให้แนวทางในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยไว้หลายท่าน ดังนี้

กรมวิชาการ (2546 อ้างอิงใน ปริญญา ปันสุวรรณ, 2553, หน้า 35-36) ได้กล่าวถึงแนวทางการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี สรุปได้ดังนี้

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

2. ได้เสียงเสนาะ เสียงเสนาะของวรรณคดี วรรณกรรม มีทั้งในร้อยแก้วและ ร้อยกรอง คือ การออกเสียงที่แสดงออกถึงอารมณ์ของข้อความที่เล่าเรื่องราว นั้น ครูควร ยกตัวอย่างการออกเสียงให้นักเรียนสังเกตความแตกต่าง เพื่อให้ให้นักเรียนพบว่าข้อความต่าง ๆ มีเสียงเสนาะในการถ่ายทอดข้อความด้วย

3. เจาะแนวคิดสำคัญ เป็นการสอนให้นักเรียนค้นหาแนวคิดสำคัญของเรื่อง ด้วยการทำความเข้าใจเรื่องให้แจ่มแจ้ง และวิเคราะห์ความเชื่อมโยงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในเรื่องได้ จะทำให้นักเรียน



สามารถอธิบายเหตุการณ์จากปมปัญหาสู่ผลของการกระทำได้อย่างมีเหตุผล ซึ่งครูต้องคอยกระตุ้นให้นักเรียนคิดพิจารณาด้วยตนเองเป็นหลัก

4. หมั่นวิเคราะห์ วินิจฉัย คือ การสอนให้นักเรียนรู้จักแยกแยะและพิจารณาเรื่องในองค์ประกอบต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล ทั้งในส่วนของรูปแบบ เนื้อหาสาระ กลวิธีการนำเสนอและ การใช้ภาษาว่ามีลักษณะอย่างไร

5. ใส่ใจวิพากษ์ เป็นการฝึกให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน ซึ่งครูผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมโดยใช้การซักถาม การยกตัวอย่างสถานการณ์ หรือการใช้บทบาท สมมติให้นักเรียนสมมติตนเองเป็นตัวละครในเรื่อง และแสดงแนวคิดว่า จะตัดสินใจแก้ไขปมปัญหาในเรื่องตอนนั้น ๆ อย่างไร ก็จะทำให้นักเรียนมีโอกาสแสดงความรู้ ความคิด และฝึกวิจารณ์ด้วย

6. ประสานกิจกรรมการสอนวรรณคดี วรรณกรรมที่น่าสนใจและสนุกสนานนั้น ส่วนหนึ่งมีอิทธิพลจากการเลือกกิจกรรมการเรียนรู้ของครูที่จะนำมาใช้ในห้องเรียนตามความเหมาะสม เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การแสดงละคร การแสดงนาฏศิลป์ และการวาดภาพ เป็นต้น ก็จะส่งเสริมบรรยากาศในการเรียน ทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้นอีกทางหนึ่ง

7. สัมพันธ์เนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมเป็นเนื้อหาที่สามารถนำมาสอนให้มี ความสัมพันธ์กับเนื้อหาอื่น ๆ ทั้งในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เช่น การสอนหลักภาษาไทย การสอนภูมิศาสตร์ และการสอนประวัติศาสตร์ เป็นต้น

นันทฤกษ์ ปรมา (2563, หน้า 28) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้นั้นมีแนวทาง คือ ครูผู้สอนต้องมีความเข้าใจเนื้อหาของวรรณคดีให้ถ่องแท้ก่อน จึงสามารถถ่ายทอดวรรณคดีให้ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ครูจะต้องกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมให้ชัดเจน รวมไปถึงต้องมีเทคนิคในการสอนที่หลากหลาย เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความรู้สึกรอยยิ้มที่จะเรียนรู้วรรณคดี ครูผู้สอนต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกท่อบทประพันธ์ตามความสนใจ และชี้แนะให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญและความไพเราะไปถึงความงามในด้านวรรณศิลป์

จิรวรรณ สรบุญทอง (2563, หน้า 30) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้แก่ นักเรียน ครูควรมีบทบาทหน้าที่ในการแนะนำ ส่งเสริมสนับสนุน อำนวยความสะดวกให้แก่ นักเรียน เพื่อให้ นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมที่หลากหลายเหมาะสมกับบริบท เนื้อหาที่เรียน และส่งเสริมกระบวนการคิดของนักเรียน เพื่อให้ นักเรียนได้เข้าใจในเนื้อหาภาษา วัฒนธรรม วิถีชีวิตของคนในสังคมในแต่ละยุคที่สะท้อนภาพผ่านวรรณคดี ตลอดจนบูรณาการเนื้อหา ของวรรณคดีกับวิชาความรู้อื่น ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าและความสำคัญของวรรณคดีมากยิ่งขึ้น

จากแนวทางในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีข้างต้น สรุปได้ว่า ในการจัดการเรียน การสอนวรรณคดี ครูผู้สอนต้องมีความเข้าใจเนื้อหาของวรรณคดีให้ถ่องแท้ก่อน จึงสามารถถ่ายทอด วรรณคดีให้ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ครูผู้สอนควรคำนึงถึงผู้เรียนเป็นสำคัญ

หาเทคนิควิธีสอนและวิธีการประเมินผลที่เหมาะสมกับผู้เรียน รวมถึงคำนึงถึงผลการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้น แก่ผู้เรียนทั้งในส่วนของเนื้อหา ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ความรู้ที่คงทน ความเข้าใจ ความซาบซึ้ง ในวรรณคดี และให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ในชีวิตจริงได้

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดี

ลลิตทิพย์ วรรณพงษ์ และแสงสุรีย์ ดวงคำน้อย (2563) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ เจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค STAD ผลการวิจัยพบว่า มีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 83.33 จากผลการวิจัยดังกล่าวทำให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เชิงรุกร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค STAD ช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ไทยสูงขึ้น เนื่องจากการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าว เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ นักเรียนมีความสนใจกิจกรรมต่างๆ ที่ได้แสดงออกเกี่ยวกับการอ่าน การเขียน การพูด ฟังและดู

ชลดา นันทะน้อย และประภาช เพ็ญพุ่ม (2563) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการ สอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง โคลงโลกนิติของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องโคลงโลกนิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เนื่องจากการใช้เกมคำศัพท์สามารถช่วยให้บรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ เป็นไปอย่างสนุกสนาน กระตุ้นความสนใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

สุวกุล นาคสุขมูล และทรงภพ ขุนมธูรส (2564) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ไทยเรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค จิ๊กซอว์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ เป็นรูปแบบการจัด กิจกรรมที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นกลุ่มที่คละความสามารถ โดยแต่ละคนจะได้รับบทบาทของตนเองที่ต้องรับผิดชอบ และต้องมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

ประสพลาภ นุ่มนวล และ ทรงภพ ขุนมธูรส (2565) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่าคะแนนสอบ หลังการจัดการเรียนรู้แบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ เป็นผลมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปา ซึ่งเป็นรูปแบบของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียน เป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้แบบหนึ่ง และเป็นผลมาจากการนำเกมมาใช้ช่วยเพิ่มสื่อกลาง

ในการถ่ายทอดเนื้อหาของบทเรียนไปยังนักเรียน พร้อมทั้งเกมเป็นเทคนิคการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้นอีกทั้ง ผู้เรียนได้ปฏิบัติและเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

สรุปได้ว่า การเรียนการสอนวรรณคดี ผู้สอนควรศึกษาเทคนิคและวิธีการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นความสนใจให้กับผู้เรียน เกิดความตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของวรรณคดี และทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง

## เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

### ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

การเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ ซึ่งมีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของ การจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ไว้ดังนี้

วารินทร์พร พันเฟื่องฟู (2562, หน้า 138) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ทุกขั้นตอน โดยลงมือปฏิบัติในกิจกรรมการเรียนรู้และเป็นศูนย์กลาง ในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ มีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความรับผิดชอบร่วมกันในกระบวนการเรียนรู้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง (Higher order thinking) ในการแก้สถานการณ์ปัญหาอย่างเป็นระบบอย่างสร้างสรรค์ สามารถใช้การปฏิสัมพันธ์ร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้สะท้อนผลของการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเองและระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน จนสามารถสร้างองค์ความรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและส่งผลให้ผู้เรียนบรรลุตามผลลัพธ์ที่พึงประสงค์

อริยา คูหา สรินญา ปุติ และฮานานมุฮิบบะตุตติน นอจี (2562, หน้า 4-5) ได้กล่าวว่า Active Learning คือ กลวิธีการสอนที่ผู้สอนใช้ในการสอนเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนตื่นตัวได้ลงมือกระทำ เช่น ได้ฝึกฝน ฝึกภาคปฏิบัติหรือโครงการ/กิจกรรมต่าง ๆ ในกระบวนการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้ ได้แนวทางการเรียนรู้ (Learning How to Learn) ใฝ่หาความรู้และแก้ปัญหาได้ฝึกคิด ค้นคว้า จนเกิดการรู้จริงและตัดสินใจได้เองมีรูปแบบสอนน้อยลงเรียนให้มากขึ้น

กมล โพธิเย็น (2564, หน้า 15-16) กล่าวว่า Active Learning เป็นวิธีการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือทำและคิดในสิ่งได้ทำไปเพื่อเป็นการสร้างประสบการณ์ตรงให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน โดยมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและครูด้วยการลงมือทำกิจกรรมร่วมกันทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน จากนั้นก็จะสร้างองค์ความรู้ขึ้นจากสิ่งที่ได้ Active Learning เกิดประสบการณ์ตรงจากการลงมือทำและคิดในสิ่งที่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียนสร้างความเข้าใจค้นหาความหมายของ

เนื้อหาสาระโดยเชื่อมกับประสบการณ์เดิมลงมือปฏิบัติกิจกรรมลงมือทำด้วยตนเองสร้างความรู้จากสิ่ง  
ที่ปฏิบัติในระหว่างเรียนพูดและฟังเขียน อ่านและสะท้อนความคิด

สรุปได้ว่า Active Learning คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงและ  
มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นประสบการณ์ตรงที่เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนและยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง  
นอกจากนี้ยังมุ่งให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นเรียนและผู้สอน ผู้เรียนจึงสามารถสร้างองค์  
ความรู้ได้ด้วยตนเองจากการลงมือปฏิบัติจริง

### คุณลักษณะที่สำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนอย่างหนึ่ง แปรตามตัวก็คือเป็นการเรียนรู้  
ผ่านการปฏิบัติ หรือ การลงมือทำซึ่งความรู้ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์กระบวนการ  
ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว  
ซึ่งมีลักษณะสำคัญหลายประการ ดังนี้

ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2553 อ้างอิงใน ปณิตตา อินทรักษา, 2562, หน้า 38-39) ได้กล่าวถึง  
ลักษณะของการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นดังนี้

1. เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา และการ  
นำความรู้ไปประยุกต์ใช้
2. เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
3. ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง
4. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์  
ร่วมกัน ร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน
5. ผู้เรียนเรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงาน และการแบ่งหน้าที่  
ความรับผิดชอบ
6. เป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน พูด ฟัง คิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็น  
ผู้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
7. เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง
8. เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสาร หรือสารสนเทศ และหลักการ  
ความคิดรวบยอด
9. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยการความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติ  
ด้วยตนเอง
10. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และการสรุปทบทวนของผู้เรียน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562, หน้า 5) ได้กล่าวถึงลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มีดังนี้

1. เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในรูปแบบของความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน

3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด

4. เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล ข่าวสาร สารสนเทศ สู่ทักษะการคิดวิเคราะห์ และประเมินค่า

5. ผู้เรียนได้เรียนรู้ความมีวินัยในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

6. ความรู้เกิดจากประสบการณ์และการสรุปของผู้เรียน

7. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

กมล โปธิเย็น (2564, หน้า 20) ได้กล่าวไว้ว่า ลักษณะของการเรียนรู้แบบ Active Learning นั้น ผู้เรียนจะมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้โดยจะเป็นผู้มีส่วนร่วมกับกิจกรรมในชั้นเรียน มีการสร้างปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนทั้งกับเพื่อนและครูผู้สอนผ่านการอ่าน การพูด การฟัง การเขียน การอภิปรายและการสะท้อนคิดเป็นสำคัญเพื่อสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง และผู้เรียนจะเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน และได้พัฒนาทักษะขั้นสูงในการคิดรูปแบบต่าง ๆ ในขณะที่ครูผู้สอนจะเป็นผู้คอยชี้แนะประสบการณ์ คอยเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนผ่านการใช้กระบวนการคิดและกิจกรรมการเรียนรู้อย่างหลากหลาย

สรุปได้ว่า ลักษณะของการเรียนรู้แบบ Active Learning ผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน และยังได้พัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง ส่วนผู้สอนจะเป็นผู้คอยชี้แนะประสบการณ์ เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนผ่านการใช้กระบวนการคิดและกิจกรรมการเรียนรู้อย่างหลากหลาย

### ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning มีขั้นตอนที่คล้ายกัน ดังที่นักวิชาการหลายท่านได้จำแนกขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ไว้ดังนี้

Baldwin; & William (1988 อ้างอิงใน กมล โปธิเย็น, 2564, หน้า 20-21) ได้เสนอขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกไว้ 4 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมความพร้อม เป็นขั้นที่ผู้สอนนำผู้เรียนเข้าสู่เนื้อหาโดยการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นและอยากที่จะเรียนรู้ต่อไป

ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติงานกลุ่ม เป็นขั้นที่ผู้สอนให้ผู้เรียนเข้ากลุ่มย่อย เพื่อทำงานร่วมกันและสรุปความคิดเห็นของกลุ่ม ทั้งนี้จะต้องมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกลุ่มอื่น ๆ โดยที่ผู้สอนต้องคอยเสริมข้อมูลหรือความรู้ที่สำคัญให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขั้นที่ 3 ขั้นประยุกต์ใช้ เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดหรือทำแบบทดสอบหลังเรียนขึ้นและประสบการณ์และอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ใช้วิธีการคิดและกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียนผ่านการอ่าน การพูด การฟัง การเขียน การอภิปรายสะท้อนความคิดสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองได้พัฒนาทักษะการคิดระดับสูง มีความกระตือรือร้นในการเรียน

ขั้นที่ 4 ขั้นติดตามผล เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าอิสระเพิ่มเติมโดยจัดทำเป็นรายงาน หรือให้ผู้เรียนเขียนบันทึกประจำวัน รวมถึงให้ผู้เรียนเขียนสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ในคาบเรียนนั้น ๆ

ศิริพร มโนพิเชษฐวัฒนา (2547, อ้างอิงใน จิริกิตดี เนาวพงศร์รัตน์, 2563, หน้า 37) กล่าวถึงขั้นตอนการเรียนรู้เชิงรุก ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่หน่วยการเรียนรู้ เป็นขั้นเตรียมความพร้อมของนักเรียน โดยการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทบทวนความรู้เดิม หรือมโนทัศน์ที่จำเป็นต้องเป็นฐานสำหรับความรู้ใหม่ และหัวข้อเรื่องที่จะเรียน

ขั้นที่ 2 ขั้นกิจกรรมซึ่งนำประสบการณ์ เป็นการเสนอสถานการณ์ด้วยกิจกรรมที่น่าสนใจ สัมพันธ์กับประสบการณ์ของนักเรียน และเป็นสิ่งที่เกี่ยวกับชีวิตประจำวันของนักเรียน กิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมดจะรวมถึงการได้สนทนาสื่อสาร และการได้รับประสบการณ์

ขั้นที่ 3 ขั้นกิจกรรมสรุปเชื่อมโยง และประยุกต์ใช้ เน้นให้นักเรียนฝึกทักษะ และนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ให้โดยนักเรียนร่วมกันสรุปแนวคิด หลักการ และมโนทัศน์ ของเนื้อหาในบทเรียน เพื่อนักเรียนจะได้นำมโนทัศน์และหลักการดังกล่าวไปใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่ต่อไป เป็นการบูรณาการประสบการณ์ มโนทัศน์หลักการ และกฎเกณฑ์ สู่การสร้างมโนทัศน์ที่มีความหมาย และกระจำยิ่งขึ้น ซึ่งสมาชิกในกลุ่มจะร่วมกันแก้สถานการณ์ปัญหาที่ได้รับมอบหมาย

ขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผล เป็นการประเมินเพื่อปรับปรุงและพัฒนาการเรียน โดยใช้การประเมินผลตามสภาพจริง เปิดโอกาสให้นักเรียนคิดไตร่ตรองในสิ่งที่เรียนรู้ (Reflect) และประเมินความคิดเห็นนั้นอย่างต่อเนื่อง

สัญญา ภัทรากร (2552 อ้างอิงใน ณัฐวดี ธาตุดี, 2561, หน้า 50) ได้สรุปขั้นตอนการจัดการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวา (Active Learning) ได้ 5 ขั้นตอน

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมพร้อมเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทบทวนความรู้เดิม แนะนำหัวข้อที่จะเรียน แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบ นำเสนอสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ต้องใช้

ยกตัวอย่างสถานการณ์ให้ผู้เรียนเห็นตัวอย่าง และตั้งกติการ่วมกัน เพื่อให้ผู้เรียนมีความพร้อมและเกิดความสนใจ

ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอสถานการณ์ เป็นขั้นที่ผู้สอนนำเสนอสถานการณ์ปัญหามาเร้าความสนใจ เพื่อให้ผู้เรียนได้ร่วมกันวางแผนได้ร่วมกันแก้ปัญหา และร่วมมือกันคิดวิเคราะห์ปัญหา และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามในสิ่งที่สงสัย

ขั้นที่ 3 ขั้นลงมือปฏิบัติ เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ลงมือแก้ปัญหาตามที่ได้วางแผนไว้ มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นภายในกลุ่มและทุกคนต้องมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาโดยผู้สอนเป็นผู้คอยแนะนำ

ขั้นที่ 4 ขั้นอภิปราย เป็นขั้นที่ผู้เรียนออกมานำเสนอแนวคิดหน้าชั้นเรียน โดยทุกกลุ่มมีหน้าที่ตรวจสอบและมีสิทธิ์ที่จะเพื่อนผู้เรียนที่ออกไปนำเสนอแนวคิด

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป เป็นขั้นที่ผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้ หรือแนวคิดที่ได้ เพื่อสะท้อนความคิดที่ได้จากการลงมือปฏิบัติ และเพื่อให้มั่นใจว่าผู้เรียนมีการเรียนรู้จริง

สุชาติ แก้วพิกุล (2555, หน้า 16) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 4 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นเตรียมความพร้อมของผู้เรียน โดยการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ทบทวนความรู้เดิมหรือยกตัวอย่างสถานการณ์ให้ผู้เรียนเห็นตัวอย่าง และตั้งกติการ่วมกัน เพื่อให้ผู้เรียนมีความพร้อมและเกิดความสนใจ

ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอสถานการณ์ เป็นการเสนอสถานการณ์ด้วยกิจกรรมที่น่าสนใจสัมพันธ์กับประสบการณ์ของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้ร่วมกันวางแผนการแก้ปัญหา ร่วมกันคิดวิเคราะห์ปัญหา และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามในสิ่งที่สงสัย

ขั้นที่ 3 ขั้นกิจกรรมสรุปเชื่อมโยง เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้ลงมือแก้ปัญหาตามที่ได้วางแผนไว้ มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันระหว่างเพื่อน และครู มีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา โดยผู้สอนเป็นผู้คอยแนะนำ และผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้หรือแนวคิดที่ได้ เพื่อสะท้อนความคิดที่ได้จากการลงมือปฏิบัติ และเพื่อให้มั่นใจว่าผู้เรียนมีการเรียนรู้จริง

ขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผล เป็นการประเมินเพื่อปรับปรุงและพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การประเมินผลตามสภาพจริง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิดไตร่ตรองในสิ่งที่เรียนรู้ และประเมินความคิดนั้นของผู้เรียนโดยได้รับการประเมินจากครู เพื่อนและการประเมินโดยตนเอง

ซึ่งในงานวิจัยนี้ ได้แบ่งขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นที่สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนหรือยกตัวอย่างสถานการณ์ให้ผู้เรียนเห็นตัวอย่าง มีการทบทวนความรู้เดิมให้ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีความพร้อมและเกิดความสนใจ

ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอสถานการณ์ เป็นขั้นที่ผู้สอนนำเสนอสถานการณ์ด้วยกิจกรรมที่น่าสนใจหรือเป็นสถานการณ์ที่สัมพันธ์กับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้ร่วมกันวางแผนได้ร่วมกันแก้ปัญหาและร่วมมือกันคิดวิเคราะห์ปัญหา และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามในสิ่งที่สงสัย

ขั้นที่ 3 ขั้นลงมือปฏิบัติกิจกรรม เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ลงมือแก้ปัญหาตามที่ได้วางแผนไว้ เน้นให้นักเรียนฝึกทักษะ และนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่มและทุกคนต้องมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา โดยผู้สอนเป็นผู้คอยแนะนำและอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียน

ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปความรู้และประเมินผลเป็นการประเมินเพื่อปรับปรุงและพัฒนาผู้เรียนจากการที่ผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้ หรือแนวคิดที่ได้ เพื่อสะท้อนความคิดที่ได้จากการลงมือปฏิบัติ โดยให้การประเมินผลตามสภาพจริง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิดไตร่ตรองในสิ่งที่เรียนรู้ และประเมินความคิดนั้นของผู้เรียน โดยได้รับการประเมินจากครู เพื่อนและการประเมินโดยตนเอง

### กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning สามารถทำได้หลายวิธี โดยจะเน้นกระบวนการที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอน มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในชั้นเรียน และสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning มีหลายวิธี ดังนี้

เมเยอร์และโจนส์ (Meyers & Jones, 1993) ซิลเบอร์แมน (Silberman, 1996) พาร์คเคนสัน วินเดล และเชลตัน (Parkenson, Windale, & Shelton, 1998) เคแกน (Kagan, 1990) คณะทำงานของศูนย์การสอนและการเรียนรู้แห่งคาร์โรไลนา (Staff of Center for Teaching & Learning at Carolina, 2001) (อ้างอิงใน จีรจิตต์ เนาวพงศ์รัตน์, 2563, หน้า 30-33) ได้เสนอวิธีการและเทคนิคการสอนในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ดังนี้

1. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) เป็นกลไกที่จัดใหม่ขึ้นด้วยเจตนาร่วมกันพิจารณาเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยนำข้อปัญหา และแง่คิดต่างๆ เกี่ยวกับเรื่องนั้นมากล่าวให้ช่วยกันแสดงความคิดเห็น หรือช่วยขบคิดเกี่ยวกับข้อปัญหานั้น เพื่อหาข้อสรุป ทุกคนมีส่วนร่วมในการพูดออกความเห็นอย่างเท่าเทียมกัน โดยไม่มีการแยกผู้พูดและผู้ฟัง เป็นวิธีที่ทำให้เกิดผลดีมากมาย เพราะเป็นการเริ่มจากความรู้พื้นฐานของผู้เรียนไปสู่ประสบการณ์ใหม่ ช่วยพัฒนาเจตคติ ยกระดับความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนทุกคนจากการทำงานเป็นกลุ่ม ใช้กระบวนการที่นำผู้เรียน



ได้คิด สื่อสาร และแบ่งปันความเข้าใจทางคณิตศาสตร์ต่อกัน อาจจำแนกได้เป็น 2 ประเภท ใหญ่ ๆ ได้แก่

1.1 การอภิปรายกลุ่มย่อย (Small Group Discussion) เป็นกลวิธีการสอน ที่มีประสิทธิภาพที่สุดอย่างหนึ่ง ที่สามารถใช้ได้กับการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ ในกรณีที่ต้องการให้มีการแสดงความคิดเห็นกันอย่างทั่วถึง

1.2 การอภิปรายทั้งชั้นเรียน (Whole Class Discussion) เป็นการอภิปรายที่มักมีผู้สอนเป็นผู้นำในการอภิปราย มักใช้เร้าความสนใจให้ผู้เรียนเริ่มแสดงความคิดเห็นในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง อาจเป็นการนำเข้าสู่บทเรียนหรือสรุปบทเรียน

เทคนิคที่ดีเทคนิคหนึ่งสำหรับการอภิปรายกลุ่ม ที่ช่วยให้การลงสรุปแนวความคิดรวบเรื้อ คือ การระดมสมอง หากใช้วิธีการระดมสมองได้อย่างเหมาะสมจะกระตุ้นแนวคิดใหม่ และส่งเสริมการแก้ปัญหาที่ต้องการความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และที่มีจุดมุ่งหมายบ่งชี้ชัดเจนว่าไม่ต้องการคำตอบ ถูกผิด แต่ต้องการแนวทางแก้ปัญหาหลายแนวทาง ซึ่งระหว่างการประชุมระดมสมองทุกคนมีอิสระที่จะพูด และเสนอความคิดแตกต่างได้

2. เกม (Games) คือ กิจกรรมที่ใช้ผู้เล่นหนึ่งคนหรือมากกว่า เป็นการแข่งขันที่มีกฎเกณฑ์ หากเป็นเกมคณิตศาสตร์ต้องใช้ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์เข้ามาเกี่ยวข้อง ช่วยให้ผู้เรียนสนุก ตื่นเต้น มีส่วนร่วมและกระตุ้นการเรียนรู้ ช่วยพัฒนาทักษะแก้ปัญหา สื่อสาร การฟัง ความร่วมมือซึ่งกันและกัน ผู้สอนสามารถใช้เกมในการเสริมแรง ทบทวน สอนข้อเท็จจริง ทักษะและมนทัศน์ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนสนใจบทเรียน ผู้เรียนอ่อนและเก่งสามารถทำงานร่วมกันได้ดี ทำให้ผู้เรียนอ่อนเกิดกำลังใจในการเรียนมากขึ้น ทั้งอาจใช้เป็นการประเมินผลการเรียนรู้อย่างไม่เป็นทางการ

3. การแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เป็นกลวิธีที่ดีมาก เมื่อผู้สอนต้องการสำรวจความเข้าใจ เจตคติทางคณิตศาสตร์ หรือต้องการให้ผู้เรียนได้รู้ชัดว่า บุคคลที่อยู่ในสถานการณ์หนึ่ง ๆ นั้นรู้สึกอย่างไรและเพื่อเป็นการให้ข้อมูลสำหรับอภิปรายต่อไป โดยจัดให้มีการแสดงสถานการณ์ที่คล้ายชีวิตจริง ผู้เรียนสวมบทบาทเป็นผู้เกี่ยวข้องที่อยู่ในสถานการณ์นั้น สิ่งสำคัญที่จะก่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจ เจตคติ และค่านิยม คือ การอภิปรายหลังการแสดง นอกจากเป็นผู้สังเกตการณ์แล้ว ผู้สอนจะเป็นผู้นำอภิปราย ผู้กำหนดบทบาท ผู้ควบคุมเวลา และช่วยแก้ไขปัญหที่อาจเกิดขึ้น ระหว่างการแสดงบทบาทสมมติ โดยองค์ประกอบหลักของการแสดงบทบาทสมมติจะประกอบด้วย บุคคลที่เกี่ยวข้อง ประเด็นปัญหาที่จะทำความเข้าใจ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เวลา และสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์

4. การแสดงละคร (Drama) คล้ายคลึงกับการแสดงบทบาทสมมติ กล่าวคือ เป็นวิธีการที่ผู้เรียนเป็นผู้แสดงบทบาทที่ได้รับ ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเรื่องราวที่แสดง แต่ใช้เวลามากกว่าบทบาทสมมติ จึงเหมาะสมสำหรับใช้สอนเนื้อหาที่ยาก

5. การใช้กรณีศึกษา (Case Study) เป็นวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักวิเคราะห์สถานการณ์แวดล้อมเฉพาะเรื่อง อาจเป็นเรื่องสมมติหรือชีวิตจริงที่อธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นในชุมชนมักจะเกี่ยวกับปัญหาที่ผู้หนึ่งหรือหลายคนกำลังประสบอยู่ การใช้กรณีศึกษาจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมพิจารณาแสดงความรู้สึก เพื่อสรุปปัญหา แนวคิด และแนวทางแก้ปัญหา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเนื้อหา และสภาพความเป็นจริงที่ลึกซึ้ง พัฒนาความคิดทักษะการแก้ปัญหา การประยุกต์ความรู้เดิม สร้างความเชื่อมั่นว่าการตัดสินใจของตนมีความสำคัญและเชื่อถือได้ และสร้างแรงจูงใจที่จะเรียนสิ่งอื่นต่อไป

6. การสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation Techniques) คือ การสอนที่มีการเลียนแบบสภาพเหตุการณ์ หรือสมมติสถานการณ์ใหม่คล้ายคลึงกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง และสอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียน จากนั้นเสนอเป็นกิจกรรมการสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้ทดลองฝึกปฏิบัติ ออกความคิดเห็น หรือตัดสินใจเลือกแนวทางแก้ปัญหาจากสถานการณ์นั้น ทำให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ในสภาพที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด ซึ่งวิธีการนี้จะทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างความเข้าใจในหลักการทางคณิตศาสตร์ และกระบวนการต่างๆที่ไม่เห็นเป็นรูปธรรม ผู้เรียนมีความรู้สึกร่วมต่อเหตุการณ์ได้ดี อีกทั้งยังสามารถถ่ายโอนการเรียนรู้ไปสู่การปฏิบัติจริงต่อไปได้ โดยผู้สอนต้องเตรียมอุปกรณ์บทบาทหน้าที่ และสถานที่ ตลอดจนกล่าวนำและอธิบายบทบาทของผู้เรียนให้เข้าใจตรงกัน

7. การอ่านอย่างกระตือรือร้น (Active Reading) เป็นกลวิธีการอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่องการอ่านได้ดีขึ้น ไม่ใช่การอ่านอย่างคร่าวๆ หรืออ่านไปเรื่อย ๆ เหมือนการอ่านทั่วไป แต่เป็นการอ่านที่มีวัตถุประสงค์เพื่อหาคำตอบหรือตั้งคำถาม โดยประมวลความคิดจากสิ่งที่อ่าน เพื่อให้มั่นใจว่าผู้เรียนได้รับสาระจากการอ่านอย่างต่อเนื่อง ทั้งได้ใช้วิจารณ์ญาณ พินิจวิเคราะห์เรื่องที่อ่าน เป็นการอ่านเนื้อหาที่สนใจและก่อให้เกิดความสนใจค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตัวผู้เรียนเอง โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ที่ช่วยส่งเสริมผู้เรียนในการอ่านและทำความเข้าใจเนื้อหาทางคณิตศาสตร์ได้ เช่น การเน้นคำ การเขียนแผนภาพ การอ่านแล้วตั้งคำถาม ฯลฯ

8. การเขียนอย่างกระตือรือร้น (Active Writing) เป็นกลวิธีกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงออกเชิงความรู้ความเข้าใจทางคณิตศาสตร์ โดยใช้เทคนิคต่างๆ ที่ช่วยส่งเสริมผู้เรียนในการเขียน เช่น บันทึกประจำวัน การเขียนบทละคร การทำรายงาน ฯลฯ

9. การทำงานกลุ่ม (Small Group Work) เป็นกิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียนทำงานเป็นกลุ่มย่อย ๆ พุดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น วิธีนี้ประสบผลสำเร็จเมื่อผู้เรียนมีการสะท้อนความคิดในสิ่งที่เรียน หรือประสบการณ์ที่ได้รับ

นอกจากนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562, หน้า 7-16) ได้ยกตัวอย่างรูปแบบ วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ในลักษณะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ว่าวิธีการจัดการเรียนรู้หลากหลายวิธี โดยมีพื้นฐานมาจากแนวคิดเดียวกันคือ ให้ผู้เรียนเป็นผู้มีบทบาทหลักในการเรียนรู้ของตนเอง มีดังนี้

#### 1. รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนามาจากแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนที่เผยแพร่ในปลายศตวรรษที่ 20 ที่เรียกว่า การเรียนรู้ที่เน้นบทบาท และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน หรือ “การเรียนรู้เชิงรุก” (Active Learning) ซึ่งหมายถึง รูปแบบการเรียนการสอน ที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน “ใช้กิจกรรมเป็นฐาน” หมายถึง นำกิจกรรมเป็นที่ตั้งเพื่อที่จะฝึกหรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด

#### ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

- 1) ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นด้านการรู้คิด
- 2) กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จากตัวผู้เรียนเอง มากกว่าการฟังผู้สอนในห้องเรียน และการท่องจำ
- 3) พัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องนอกห้องเรียนด้วย
- 4) ได้ผลลัพธ์ในการถ่ายทอดความรู้ใกล้เคียงกับการเรียนรู้รูปแบบอื่น แต่ได้ผลดีกว่าในการพัฒนาทักษะด้านการคิด และการเขียนของผู้เรียน
- 5) ผู้เรียนมีความพึงพอใจกับการเรียนรู้แบบนี้มากกว่ารูปแบบที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้ซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบตั้งรับ (Passive Learning)
- 6) มุ่งเน้นความรับผิดชอบของผู้เรียนในการเรียนรู้โดยผ่านการอ่าน เขียน คิด อภิปราย และเข้าร่วมในการแก้ปัญหา และยังสัมพันธ์กับการเรียนรู้ตามลำดับขั้นการเรียนรู้ของบลูม ทั้งในด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย

#### หลักการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

- 1) ให้ความสนใจที่ตัวผู้เรียน
- 2) เรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติที่น่าสนใจ
- 3) ครูผู้สอนเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก

- 4) ใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการเรียน
- 5) ไม่มีการสอบ แต่ประเมินผลจากพฤติกรรม ความเข้าใจ และผลงาน
- 6) เพื่อนในชั้นเรียนช่วยส่งเสริมการเรียน
- 7) มีการจัดสภาพแวดล้อม และบรรยากาศที่เอื้อต่อการพัฒนาความคิด และเสริมสร้างความมั่นใจในตนเอง

ประเภทของกิจกรรมในการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน มีหลากหลายกิจกรรม การเลือกใช้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสม สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมนั้น ๆ ว่ามุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้หรือพัฒนาในเรื่องใด สามารถจำแนกออกเป็น 3 ประเภทหลัก คือ

1) กิจกรรมเชิงสำรวจ เสาะหา ค้นคว้า (Exploratory) ซึ่งเกี่ยวข้องกับการรวบรวม สัมผัสความรู้ ความคิดรวบยอด และทักษะ

2) กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ (Constructive) ซึ่งเกี่ยวข้องกับการรวบรวม สัมผัส ประสบการณ์โดยผ่านการปฏิบัติ หรือการทำงานที่ริเริ่มสร้างสรรค์

3) กิจกรรมเชิงการแสดงออก (Expressional) ได้แก่กิจกรรมที่เกี่ยวกับการนำเสนอ การเสนอผลงาน

กิจกรรมการเรียนรู้ที่นิยมใช้จัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

1) การอภิปรายในชั้นเรียน (class discussion) ที่ใช้ได้ทั้งในห้องเรียนปกติ และการอภิปรายออนไลน์

2) การอภิปรายกลุ่มย่อย (Small Group Discussion)

3) กิจกรรม “คิด-จับคู่-แลกเปลี่ยน” (think-pair-share)

4) เซลล์การเรียนรู้ (Learning Cell)

5) การฝึกเขียนข้อความสั้น ๆ (One-minute Paper)

6) การโต้เถียง (Debate)

7) การแสดงบทบาทสมมติ (Role Play)

8) การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ (Situational Learning)

9) การเรียนแบบกลุ่มร่วมแรงร่วมใจ (Collaborative learning group)

10) ปฏิกริยาจากการชมวิดีโอ (Reaction to a video)

11) เกมในชั้นเรียน (Game)

12) แกลเลอรี วอล์ค (Gallery Walk)

13) การเรียนรู้โดยการสอน (Learning by Teaching)

## 2. รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)

การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งสมมติฐาน สาเหตุและกลไกของการเกิดปัญหานั้น รวมถึงการค้นคว้าความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับปัญหา เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาต่อไป โดยผู้เรียนอาจไม่มีความรู้ในเรื่องนั้น ๆ มาก่อน แต่อาจใช้ความรู้ที่ผู้เรียนมีอยู่เดิมหรือเคยเรียนมา นอกจากนี้ยังมุ่งให้ผู้เรียนไต่หาความรู้เพื่อแก้ไขปัญหา ได้คิดเป็น ทำเป็น มีการตัดสินใจที่ดี และสามารถเรียนรู้การทำงานเป็นทีม โดยเน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และสามารถนำทักษะจากการเรียนมาช่วยแก้ปัญหาในชีวิต การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ โดยเริ่มจากการได้ประสบการณ์ตรงจากโจทย์ปัญหา ผ่านกระบวนการคิดและการสะท้อนกลับ ไปสู่ความรู้และความคิดรวบยอด อันจะนำไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ต่อไป การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานยังเป็นการตอบสนองต่อแนวคิด constructivism โดยให้ผู้เรียนวิเคราะห์หรือตั้งคำถามจากโจทย์ปัญหา ผ่านกระบวนการคิดและสะท้อนกลับ เน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนในกลุ่ม เน้นการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วม นำไปสู่การค้นคว้าหาคำตอบหรือสร้างความรู้ใหม่ บนฐานความรู้เดิมที่ผู้เรียนมีมาก่อนหน้านี้ นอกจากนี้ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานยังเป็นการสร้างเงื่อนไขสำคัญที่ส่งเสริมการเรียนรู้ กล่าวคือ

- 1) การเรียนรู้สิ่งใหม่จะได้ผลดีขึ้น ถ้าได้มีการเชื่อมโยงหรือกระตุ้นความรู้เดิมที่ผู้เรียนมีอยู่
- 2) การเรียนรู้เนื้อหาที่ใกล้เคียงสถานการณ์จริงหรือมีประสบการณ์ตรงจากโจทย์ปัญหาจะทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีขึ้น
- 3) เนื่องจากการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการเรียนกลุ่มย่อย การได้แสดงออก แสดงความคิดเห็นหรือ อภิปรายถกเถียงกันจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจและเรียนรู้สิ่งนั้นได้ดีขึ้น การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากแนวคิดตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นิยม (Constructivism) โดยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่ จากการใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในโลก เป็นบริบทของการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และคิดแก้ปัญหา รวมทั้งได้ความรู้ตามศาสตร์ในสาขาวิชาที่ตนศึกษาไปพร้อมกันด้วย การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน จึงเป็นผลมาจากกระบวนการทำงานที่ต้องอาศัยความเข้าใจและการแก้ไขปัญหาเป็นหลัก

สิ่งสำคัญในการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน คือ ปัญหา เพราะปัญหาที่ดีจะเป็นสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจใฝ่แสวงหาความรู้ในการเลือกศึกษาปัญหาที่มีประสิทธิภาพ ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงพื้นฐานความรู้ความสามารถของผู้เรียน ประสบการณ์ความสนใจและภูมิหลังของผู้เรียน เพราะคนเรามีแนวโน้มที่จะสนใจเรื่องใกล้ตัวมากกว่าเรื่องไกลตัว สนใจสิ่งที่มีความหมายและความสำคัญต่อตนเองและเป็นเรื่องที่ตนเองสนใจใคร่รู้ ดังนั้น การกำหนดปัญหาจึงต้องคำนึงถึงตัวผู้เรียนเป็นหลัก รวมถึงสภาพแวดล้อม และแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนที่เอื้ออำนวย

ต่อการแสวงหาความรู้ของผู้เรียนด้วย การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบนี้จะเน้นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เผชิญหน้ากับปัญหาด้วยตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะในการคิดหลายรูปแบบ เช่น การคิดวิจารณ์ญาณ คิววิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

- 1) ใช้ปัญหาที่สอดคล้องกับสถานการณ์จริงเป็นตัวกระตุ้นการแก้ปัญหาและเป็นจุดเริ่มต้นในการแสวงหาความรู้ ปัญหาที่เหมาะสมกับการนำมาจัดกิจกรรมควรมีลักษณะ ดังนี้
  - เป็นเรื่องจริงเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงและเกิดจากประสบการณ์ของผู้เรียนหรือผู้เรียนอาจมีโอกาสเผชิญกับปัญหานั้น
  - ทำท่าย กระตุ้นความสนใจ อาจตื่นเต้นบ้าง เป็นปัญหาที่ยังไม่มีคำตอบชัดเจนตายตัว เป็นปัญหาที่มีความซับซ้อน คลุมเครือ หรือผู้เรียนเกิดความสับสน
  - เป็นปัญหาที่พบบ่อย มีความสำคัญ มีข้อมูลประกอบเพียงพอสำหรับการค้นคว้าได้ ฝึกทักษะการตัดสินใจโดยข้อเท็จจริง ข้อมูลข่าวสาร ตรรกะ เหตุผล และตั้งสมมติฐาน
  - เชื่อมโยงความรู้เดิมกับข้อมูลใหม่ สอดคล้องกับเนื้อหา/แนวคิดของหลักสูตร มีการสร้างความรู้ใหม่ บูรณาการระหว่างบทเรียน นำไปประยุกต์ใช้ได้
  - ปัญหาซับซ้อนที่ก่อให้เกิดการทำงานกลุ่มร่วมกัน มีการแบ่งงานกันทำโดยเชื่อมโยงกันไม่แยกส่วน เหมาะสมกับเวลา เกิดแรงจูงใจในการแสวงหาความรู้ใหม่
  - ชักจูงให้เกิดการอภิปรายได้กว้างขวาง ปัญหาที่เป็นประเด็นขัดแย้ง ข้อถกเถียงในสังคมที่ยังไม่มีข้อยุติ เป็นปลายเปิด ไม่มีคำตอบที่ชัดเจน มีหลายทางเลือก/หลายคำตอบ สัมพันธ์กับสิ่งที่เคยเรียนรู้มาแล้ว มีข้อพิจารณาที่แตกต่าง แสดงความคิดเห็นได้หลากหลาย
  - ปัญหาที่สร้างความเดือดร้อน เสียหาย เกิดโทษภัยเป็นสิ่งที่ไม่ดีหากใช้ข้อมูลโดยลำพังคนเดียวอาจทำให้ตอบปัญหาผิดพลาด
  - ปัญหาที่มีการยอมรับว่าจริง ถูกต้อง แต่ผู้เรียนไม่เชื่อจริง ไม่สอดคล้องกับความคิดของผู้เรียน
  - ปัญหาที่อาจมีคำตอบหรือแนวทางในการแสวงหาคำตอบได้หลายทาง ครอบคลุมการเรียนรู้ที่กว้างขวางหลากหลายเนื้อหา
  - ปัญหาที่มีความยากความง่ายเหมาะสมกับพื้นฐานของผู้เรียน
  - ปัญหาที่ไม่สามารถหาคำตอบได้ทันที ต้องการการสำรวจ ค้นคว้าและการรวบรวมข้อมูลหรือทดลองดูก่อน ไม่สามารถที่จะคาดเดาหรือทำนายได้ง่าย ๆ ว่าต้องใช้ความรู้อะไร
  - ปัญหาที่ส่งเสริมความรู้ด้านเนื้อหาทักษะ สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษา

- ใช้สื่อหลากหลายรูปแบบในการระบุปัญหา เช่น ข้อความบรรยาย รูปภาพ วีดิทัศน์ สั้น ๆ ข้อมูลจากผลการทดลองในห้องปฏิบัติการ ข่าว บทความจากหนังสือพิมพ์ วารสาร สิ่งพิมพ์

2) บูรณาการเนื้อหาความรู้ในสาขาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกันกับปัญหานั้น

3) เน้นกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลและเป็นระบบ

4) เรียนเป็นกลุ่มย่อย โดยมีครูหรือผู้สอนเป็นผู้สนับสนุนและกระตุ้นให้ผู้เรียน ร่วมกันสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นในกลุ่ม

5) ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ และเรียนโดยการกำกับตนเอง (Self-directed learning) กล่าวคือ

- สามารถประเมินตนเองและบ่งชี้ความต้องการได้
- จัดระบบประเด็นการเรียนรู้ได้อย่างเที่ยงตรง
- รู้จักเลือกและใช้แหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสม
- เลือกกิจกรรมการศึกษาค้นคว้า แก้ปัญหา ที่ตรงประเด็น มีประสิทธิภาพ
- บ่งชี้ข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องได้ และคัดแยกออกได้อย่างรวดเร็ว
- ประยุกต์ใช้ความรู้ใหม่เชิงวิเคราะห์ได้
- รู้จักขั้นตอนการประเมิน

กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา จัดสถานการณ์ต่าง ๆ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และมองเห็น ปัญหา สามารถกำหนดสิ่งที่เป็นปัญหาที่ผู้เรียนอยากรู้ อยากรู้เกิดความสนใจที่จะค้นหาคำตอบ

1) จัดกลุ่มผู้เรียนให้มีขนาดเล็ก (ประมาณ 3-5 /8-10 คน)

2) ใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ โดยลักษณะของปัญหาที่นำมาใช้ ควรมี ลักษณะคลุมเครือไม่ชัดเจน มีวิธีแก้ไขปัญหาได้อย่างหลากหลาย อาจมีคำตอบได้หลายคำตอบ โดยคำนึงถึงการเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับความรู้เดิม ความซับซ้อนของปัญหาจากง่ายไปสู่ยาก ระดับและประสบการณ์ผู้เรียนเวลาที่กำหนดให้ผู้เรียนใช้ดำเนินการ และแหล่งค้นคว้าข้อมูล

ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจกับปัญหา ปัญหาที่ต้องการเรียนรู้ ต้องสามารถอธิบายสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกันกับปัญหาได้

3) ผู้เรียนทำความเข้าใจหรือทำความเข้าใจกระจ่างในคำศัพท์ที่อยู่ในโจทย์ปัญหานั้น เพื่อให้เข้าใจตรงกัน

4) ผู้เรียนจับประเด็นข้อมูลที่สำคัญหรือระบุปัญหาในโจทย์วิเคราะห์ หาข้อมูลที่เป็น ข้อเท็จจริง ความจริงที่ปรากฏในโจทย์ แยกแยะข้อมูลระหว่างข้อเท็จจริงกับข้อคิดเห็น จับประเด็น ปัญหาออกเป็นประเด็นย่อย

5) ผู้เรียนระดมสมองเพื่อวิเคราะห์ปัญหา อภิปราย แต่ละประเด็นปัญหาว่าเป็นอย่างไรเกิดขึ้นได้อย่างไร ความเป็นมาอย่างไร โดยอาศัยพื้นฐานความรู้เดิมเท่าที่ผู้เรียนมีอยู่

6) ผู้เรียนร่วมกันตั้งสมมติฐานเพื่อหาคำตอบปัญหาประเด็นต่าง ๆ พร้อมจัดลำดับความสำคัญของสมมติฐานที่เป็นไปได้อย่างมีเหตุผล

7) จากสมมติฐานที่ตั้งขึ้น ผู้เรียนจะประเมินว่ามีความรู้เรื่องอะไรบ้าง มีเรื่องอะไรที่ยังไม่รู้หรือขาดความรู้ และความรู้อะไรจำเป็นที่จะต้องใช้เพื่อพิสูจน์สมมติฐาน ซึ่งเชื่อมโยงกับโจทย์ปัญหาที่ได้ ขั้นตอนนี้กลุ่มจะกำหนดประเด็นการเรียนรู้ หรือวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เพื่อจะไปค้นคว้าหาข้อมูลต่อไป

ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษาค้นคว้า ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองด้วยวิธีการหลากหลาย

8) ผู้เรียนค้นคว้าหาข้อมูลและศึกษาเพิ่มเติมจากทรัพยากรการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น หนังสือตำรา วารสาร สื่อการเรียนการสอนต่าง ๆ การศึกษาในห้องปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์ช่วยสอน อินเทอร์เน็ต หรือปรึกษาผู้รู้ในเนื้อหาเฉพาะ เป็นต้น พร้อมทั้งประเมินความถูกต้องโดย

- ประเมินแหล่งข้อมูล ความถูกต้อง เชื่อถือได้ของข้อมูล
- เลือกนำความรู้ที่เกี่ยวข้องมาเชื่อมโยงว่าตรงประเด็นเพียงพอที่จะแก้ปัญหา

อย่างไร

- หาประเด็นความรู้เพิ่มเติม ถ้าจำเป็น
- สรุป เตรียมสื่อ เลือกรวบรวมผลงาน

ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้ ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้ค้นคว้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

9) ผู้เรียนนำข้อมูลหรือความรู้ที่ได้มาสังเคราะห์ อธิบาย พิสูจน์สมมติฐานและประยุกต์ให้เหมาะสมกับโจทย์ปัญหา พร้อมสรุปเป็นแนวคิดหรือหลักการทั่วไปโดย

- นำเสนอผลงานกลุ่มด้วยสื่อหลากหลาย
- สะท้อนความคิด ให้ข้อมูลย้อนกลับ อภิปราย ทำความเข้าใจ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกลุ่ม ถึงกระบวนการเรียนรู้ การแก้ปัญหา การเชื่อมโยง การสร้างองค์ความรู้ใหม่
- สรุปภาพรวมเป็นความรู้ทั่วไป

ขั้นที่ 5 สรุปและประเมินค่าหาคำตอบ

10) ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม สรุปผลงานของกลุ่มตนเอง และประเมินผลงานว่าข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้ามีความเหมาะสม หรือไม่เพียงใด โดยพยายามตรวจสอบแนวคิดภายในกลุ่มของตนเองอย่างอิสระ ทุกกลุ่มช่วยกันสรุปองค์ความรู้ ในภาพรวมของปัญหาอีกครั้ง

11) ประเมินผลจากสภาพจริง โดยดูจากความสามารถในการปฏิบัติ



บทบาทของครูในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

- 1) ทำหน้าที่ เป็นผู้อำนวยความสะดวก หรือผู้ให้คำปรึกษาแนะนำ
- 2) เป็นผู้กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ มิได้เป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้เรียนโดยตรง
- 3) ใช้ทักษะการตั้งคำถามที่เหมาะสม
- 4) กระตุ้นและส่งเสริมกระบวนการกลุ่ม ให้กลุ่มดำเนินการตามขั้นตอนของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
- 5) สนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนและเน้นให้ผู้เรียนตระหนักว่าการเรียนรู้เป็นความรับผิดชอบของผู้เรียน
- 6) กระตุ้นให้ผู้เรียนเอาความรู้เดิมที่มีอยู่มาใช้อภิปรายหรือแสดงความคิดเห็น
- 7) สนับสนุนให้กลุ่มสามารถตั้งประเด็นหรือวัตถุประสงค์การเรียนรู้/แก้ปัญหาได้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของกิจกรรมที่ครูกำหนด
- 8) หลีกเลี่ยงการแสดงความคิดเห็นหรือตัดสินว่าถูกหรือผิด
- 9) ส่งเสริมให้ผู้เรียนประเมินการเรียนรู้ของตนเอง รวมทั้งเป็นผู้ประเมินทักษะของผู้เรียนและกลุ่มพร้อมการให้ข้อมูลย้อนกลับ

โดยงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning คือ รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) และรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) คือ การเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิด (Think-pair-share) การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation) และการเรียนรู้แบบเดินชมผลงาน (Gallery Walk)

### บทบาทของผู้สอนในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ต้องเปลี่ยนบทบาทของผู้สอนจากรูปแบบเดิมที่ครูสอนอยู่หน้าชั้นเรียนและให้ความรู้เพียงอย่างเดียว นักเรียนเป็นเพียงผู้รับสารโดยไม่มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในชั้นเรียนและครู ซึ่งมีผู้กล่าวถึงบทบาทของผู้สอนในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ไว้ดังนี้

สุชาดา แก้วพิกุล (2555, หน้า 27) ได้กล่าวว่า บทบาทของครูในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ครูควรมีบทบาทดังนี้

1. จัดให้ผู้สอนเป็นศูนย์กลางของการเรียน กิจกรรมหรือเป้าหมายที่ต้องการสะท้อนความต้องการที่จะพัฒนาผู้เรียน และเน้นการนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงของผู้เรียน
2. สร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้สอน และเพื่อนในชั้นเรียน

3. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นพลวัต ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรมที่สนใจ รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียน กิจกรรมที่เป็นพลวัต ได้แก่ การฝึกแก้ปัญหาการศึกษาด้วยตนเอง เป็นต้น

4. จัดสภาพการเรียนรู้แบบร่วมมือ ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน

5. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทาย และให้โอกาสผู้เรียนได้รับวิธีการสอนที่หลากหลายมากกว่าการบรรยายเพียงอย่างเดียว แม้รายวิชาที่เน้นทางด้าน การบรรยายหลักการและทฤษฎีเป็นหลักก็สามารถจัดกิจกรรมเสริม อาทิ การอภิปราย การแก้ไขสถานการณ์ที่กำหนดเสริมเข้ากับกิจกรรมการบรรยาย

6. วางแผนในเรื่องของเวลาการสอนอย่างชัดเจน ทั้งในเรื่องของเนื้อหา และกิจกรรมในการเรียน ทั้งนี้เนื่องจากการเรียนเชิงรุกจำเป็นต้องใช้เวลาในการจัดกิจกรรมมากกว่าการบรรยาย ดังนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องวางแผนการสอนอย่างชัดเจน โดยสามารถกำหนดรายละเอียดลงในประมวลรายวิชา เป็นต้น

7. ใจกว้าง ยอมรับในความสามารถในการแสดงออก และความคิดเห็นที่ผู้เรียนนำเสนอ

ดุชฎี โยเหลา และคณะ (2557 อ้างอิงใน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2562, หน้า 26-27) ได้กล่าวถึง บทบาทสำคัญของครูในขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ว่า ครูจะต้องแสดงบทบาทต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ขึ้น โดยครูจะต้องเป็นผู้สังเกตการทำงานของนักเรียน ครูต้องสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ โดยใช้คำถามปลายเปิด กระตุ้นการเรียนรู้แทนการบอกกล่าว ครูต้องศึกษาและรู้จักข้อมูลนักเรียนเป็นรายบุคคลเพื่อแสดงบทบาทให้เหมาะสมในการทำให้เกิด Active Learning กับนักเรียนเป็นรายคน ดังนี้

1. ใช้คำถามกระตุ้นการเรียนรู้ คำถามที่ใช้ในการกระตุ้นการเรียนรู้ นั้น ต้องเป็นคำถามที่มีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิด เพื่อให้ผู้เรียนได้อธิบาย โดยเริ่มต้นว่า “ทำไม” หรือ ลงท้ายว่า “อย่างไรบ้าง” “อะไรบ้าง” “เพราะอะไร”

2. ทำหน้าที่เป็นผู้สังเกต ครูจะต้องคอยสังเกตว่า ผู้เรียนแต่ละคนมีพฤติกรรมอย่างไรขณะปฏิบัติกิจกรรมเพื่อหาทางชี้แนะกระตุ้น หรือยับยั้งพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม

3. สอนให้ผู้เรียนเรียนรู้การตั้งคำถาม เมื่อผู้เรียนสามารถตั้งคำถามได้ จะทำให้ผู้เรียนรู้จักถามเพื่อค้นคว้าข้อมูล รู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และร่วมแสดงความคิดเห็นของตนเองในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้

4. ให้คำแนะนำเมื่อผู้เรียนเกิดข้อสงสัยครูจะต้องเป็นผู้คอยแนะนำ ชี้แจง ให้ข้อมูลต่าง ๆ หรือยกตัวอย่างเหตุการณ์ใกล้ตัวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของผู้เรียนเชื่อมโยงไปสู่ความรู้ด้านอื่น ๆ ในขณะทำกิจกรรมเมื่อผู้เรียนเกิดข้อสงสัย หรือคำถาม โดยไม่บอกคำตอบ

5. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิดหาคำตอบด้วยตนเองสังเกตและคอยกระตุ้นด้วยคำถามให้ผู้เรียนได้คิดกิจกรรมที่อยากเรียนรู้และหาคำตอบในสิ่งที่สงสัยด้วยตนเอง

6. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานอย่างอิสระตามความคิดและความสามารถของตนเอง เพื่อให้ผู้ได้ใช้จินตนาการและความสามารถของตนเองในการคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่

กมล โพธิเย็น (2564, หน้า 23-24) ได้กล่าวถึงบทบาทของครูผู้สอนในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning จะต้องคำนึงถึงประเด็นสำคัญที่จะเป็นการขับเคลื่อนให้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เกิดประสิทธิภาพอย่างสูงสุด กล่าวคือ

1. ครูผู้สอนจะต้องลดบทบาทของตนเองให้เป็นเพียงผู้ชี้แนะ คอยแนะนำและอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้และสามารถตอบสนองต่อวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

2. ครูผู้สอนจะต้องสร้างบรรยากาศในการมีส่วนร่วมและการปฏิสัมพันธ์ที่ระหว่างผู้เรียนในชั้นเรียน และระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน เพื่อให้ผู้เรียนจะได้เกิดพฤติกรรมการกล้าแสดงความคิดเห็น กล้าพูด กล้าคิด กล้าวิพากษ์วิจารณ์เพื่อเป็นการสะท้อนคิด

3. ครูผู้สอนจะต้องส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้เรียนกล้าคิดคอยกระตุ้นให้ผู้เรียนค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเองและมีความมั่นใจในตนเองมากขึ้น

4. ครูผู้สอนจะต้องมีใจกว้างยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้เรียนและคอยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน

5. ครูผู้สอนจะต้องออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือคิด ลงมือปฏิบัติ ลงมือทำด้วยตนเองเพื่อสะท้อนความคิดในสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง

จากบทบาทของผู้สอนในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่กล่าวมานั้น สรุปได้ว่า ครูควรเป็นผู้ชี้แนะและผู้อำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียน คอยสังเกตผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอ จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทาย และให้โอกาสผู้เรียนได้รับวิธีการสอนที่หลากหลายมากกว่าการบรรยายเพียงอย่างเดียว สร้างบรรยากาศในการมีส่วนร่วมและการปฏิสัมพันธ์ที่ระหว่างผู้เรียนในชั้นเรียน และระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

พิมพ์วรรณ มุสิกรัตน์ (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำราชาศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง คำราชาศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.79/83.33 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้คือ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วย

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องคำราชาศัพท์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) พบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พรพรรณ พูลเขาล้าน (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับเทคนิค SQ4R ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับเทคนิค SQ4R ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ สูงขึ้นหลังเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการพัฒนาความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับเทคนิค SQ4R อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

สุวิณา เตือนแจ้ง (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุกร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือโดยรูปแบบซี.ไอ.อาร์.ซี. ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุกร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือโดยรูปแบบซี.ไอ.อาร์.ซี. สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุกร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือโดยรูปแบบซี.ไอ.อาร์.ซี. สูงกว่าวิธีการสอนแบบปกติ นอกจากนี้ นักเรียนมีความพึงพอใจจากการเรียนรู้แบบเชิงรุกร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือโดยรูปแบบซี.ไอ.อาร์.ซี. โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นวิธีการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นประสบการณ์ตรงที่เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน และสามารถจัดการเรียนรู้ร่วมกับวิธีอื่นได้ เช่น เทคนิค SQ4R นอกจากนี้ยังสามารถสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อเรียนรู้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้อีกด้วย

## เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม

### ความหมายและความสำคัญของบอร์ดเกม

รักชน พุทธรังสี (2560, หน้า 18) ได้กล่าวว่า บอร์ดเกม หมายความว่า ความรวมเกมประเภท เทเบิลทอปทั้งหมด โดยอาจเล่นบนบอร์ดหรือกระดาน หรือไม่มีก็ได้ เพราะพื้นที่ที่เล่นก็เปรียบได้กับกระดานอยู่แล้ว เป็นเกมที่ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์อย่างเผชิญหน้า มีอุปกรณ์การเล่นที่ออกแบบสวยงาม เป็นรูปแบบเฉพาะของสำหรับเกมนั้น ๆ บรรจุมาในกล่อง

ปิยะพงษ์ จันลาโสม (2563, หน้า 42) ได้ให้ความหมายของบอร์ดเกมว่าเป็นเกมรูปแบบหนึ่ง โดยอาจเล่นบนบอร์ดหรือกระดานหรือไม่มีก็ได้ มีผู้เล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไป ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์

ผ่านการพูดคุยกัน โดยจะมีอุปกรณ์การเล่นที่เป็นรูปแบบเฉพาะของเกมนั้น ๆ บรรจุมาในกล่องเกม ซึ่งจะมีอุปกรณ์ในการเล่นพร้อมกับคู่มือการเล่น โดยบอกกฎกติกาและข้อตกลงก่อนการเล่นเกม แต่บอร์ดเกมในยุคปัจจุบันมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ซึ่งบอร์ดเกมบางประเภทสามารถเล่นได้ โดยมีผู้เล่นเพียงคนเดียวเท่านั้นและรูปแบบของบอร์ดเกมก็สามารถเล่นผ่านสื่อออนไลน์ได้อีกด้วย

พิมพ์พิจิ เย็นอุรา (2562, หน้า 46) ได้กล่าวว่า บอร์ดเกม หมายถึง เกมที่สร้างขึ้นโดยมี “พื้นที่เล่น” อาจเป็นกระดาน หรือไม่มีก็ได้ ในการให้ผู้เล่นมาปฏิบัติสัมพันธ์อย่างเผชิญหน้าร่วมกัน โดยมีกติกาของบอร์ดเกมมากำกับกระบวนการและมีอุปกรณ์การเล่น เช่น การ์ดไพ่ ลูกเต๋า ตัวหมาก หรือชิ้นส่วนใด ๆ เพื่อใช้ในการเล่นบนพื้นที่เล่น

วิรุฬห์ สิทธิเชตรกรณ์ (2564, หน้า 44) ได้ให้ความหมายของบอร์ดเกม ว่าเป็นสื่อการสอน ประเภทวัสดุอุปกรณ์แบบเกม ในรูปแบบของวัสดุกราฟฟิก ในรูปของบัตรหรือการ์ดที่มีสีสันและเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านทางการใช้ภาพที่สื่อความหมาย มีการออกแบบ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ ผ่านการกำหนดรูปแบบสถานการณ์หรือการตั้งกติกา ประกอบด้วย การ์ดเกม ตัวหมาก กระดาน คู่มือการเล่น และอุปกรณ์เสริมอื่น ๆ

กล่าวโดยสรุปได้ว่า บอร์ดเกม หมายถึง เกมประเภทหนึ่งที่สามารถเล่นได้ทั้งแบบมีกระดาน และไม่มีกระดาน มีกฎ กติกาหรือข้อตกลงในการเล่นอย่างชัดเจน มีอุปกรณ์ในการเล่น เช่น การ์ด ลูกเต๋า ตัวหมาก กระดาน และคู่มือการเล่น เป็นเกมที่ทำให้ผู้เล่นได้มีปฏิสัมพันธ์กัน นอกจากนี้ยังสามารถเล่นผ่านสื่อออนไลน์ได้ด้วย

### ประเภทของบอร์ดเกม

บอร์ดเกมแบ่งได้หลายประเภท ขึ้นอยู่กับจะใช้เกณฑ์อะไรเพื่อแบ่ง ซึ่งมีนักวิชาการได้แบ่งประเภทของบอร์ดเกมไว้แตกต่างกัน ดังนี้

David Silverman (2013, ออนไลน์) ได้แบ่งประเภทของบอร์ดเกมไว้ดังนี้

1. เกมกระดานคลาสสิกหรือเกมครอบครัว (Classic Board Games or Family Games) เกมเหล่านี้ต้องการให้ผู้เล่นแข่งรอบกระดานหรือไปตามเส้นทางที่กำหนดเพื่อไปถึงเป้าหมาย บางครั้งจะมีระบบคะแนนเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย เกมเหล่านี้พึ่งพาโชคอย่างมากและมีกลยุทธ์น้อยกว่า เกมกระดานที่ทันสมัยกว่า เกมแบบนี้ทำงานได้ดีที่สุดกับกลุ่มที่ตัวเกมเองนั้นไม่สำคัญเท่ากับประสบการณ์การเล่นด้วยกัน โดยส่วนใหญ่แล้ว เกมเหล่านี้มีธีมที่เรียบง่าย ซึ่งมีผลกระทบต่อกลไกของเกมเพียงเล็กน้อยหรือไม่มีเลย

2. เกมสไตล์ยุโรป เกมสไตล์ยุโรปมักจะเกี่ยวกับการได้รับคะแนนชัยชนะ ซึ่งเป็นทรัพยากรที่ทำให้คุณชนะได้ โดยปกติแล้วจะมีจำนวนรอบที่แน่นอนหรือดำเนินต่อไปจนกว่าผู้เล่นคนใดคนหนึ่งจะมีคะแนนชัยชนะตามจำนวนที่กำหนด เกมเหล่านี้มีธีมที่แข็งแกร่งซึ่งบอกถึงการออกแบบได้มาก โดย

ปกติแล้วจะมีระบบการจัดการทรัพยากร และการเล่น "ทางการเมือง" บางอย่างระหว่างผู้เล่นขณะที่พวกเขาเจรจาขายและแลกเปลี่ยนทรัพยากร สู้ตาย เกมเหล่านี้มีองค์ประกอบของโชคหรือโอกาสน้อยกว่า และปัญหาส่วนใหญ่ที่ผู้เล่นได้รับเนื่องจาก "โชคร้าย" สามารถบรรเทาได้ด้วยการเล่นเชิงกลยุทธ์ที่แข็งแกร่ง

3. เกมสร้างชุดไพ่ (DBG) นั้นคล้ายกับเกมการ์ด (TCG) ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนมีสำรับไพ่ที่พวกเขาใช้ระหว่างการเล่น ความแตกต่างก็คือใน DBGs ผู้เล่นทุกคนทำงานจากการ์ดชุดเดียวกัน และการสร้างสำรับก็เป็นส่วนหนึ่งของเกม เกมเหล่านี้มักจะมาพร้อมกับการ์ดประเภทต่าง ๆ 15-20 ชนิด แต่มีเพียง 10 ใบ เท่านั้นที่ใช้ในเกมเดียว สิ่งนี้ทำให้เกมมีมูลค่าการเล่นซ้ำมากมาย ในเกมเหล่านี้ ผู้เล่นจะสร้างสำรับของตนเมื่อเวลาผ่านไปโดยการซื้อไพ่ที่มีอยู่จากกลุ่มไพ่ เกมเช่นนี้มักจะจบลงเมื่อการ์ดบางประเภทหมดลง หรือเมื่อเกิดสถานการณ์เฉพาะขึ้น

4. เกมกลยุทธ์เชิงนามธรรม ได้แก่ หมากรุกและหมากฮอส ประเด็นของเกมเหล่านี้คือให้ผู้เล่นสองคนมีการต่อสู้เชิงกลยุทธ์ที่ซับซ้อนซึ่งพวกเขาพยายามเอาชนะคู่ต่อสู้และคิดนอกกรอบ เกมเหล่านี้อธิบายได้ยากกว่าหากไม่มีตัวอย่างเฉพาะ และองค์ประกอบและเป้าหมายของเกมก็ไม่ค่อยจะเหมือนกันในประเภทเดียวกัน แทนที่จะทอยลูกเต๋าหรือรวมไพ่ เป้าหมายมักจะวางตำแหน่งชิ้นส่วนในตำแหน่งที่เหมาะสม

5. เกมกลยุทธ์ เป็นเกมสไตล์โรที่ยิ่งใหญ่กว่ามาก เกมเหล่านี้มักจะมีการ์ดที่สำคัญมาก และการเล่าเรื่องที่ซับซ้อนความคืบหน้าของเกม เกมเหล่านี้มักเกี่ยวข้องกับการเล่นแบบร่วมมือกัน และแข่งขันกันเป็นจำนวนมาก ทำให้ผู้เล่นต้องสร้างและทำลายพันธมิตรตลอดเกม ผู้เล่นมักจะมีส่วนร่วมในเกมมากพอ ๆ กับที่พวกเขาอยู่ในเกมฝึกสมองในระดับที่สูงขึ้น เกมเหล่านี้มักใช้เวลามาก (6 ชั่วโมงหรือมากกว่าสำหรับบางคน)

6. เกมกลยุทธ์ที่ใช้การ์ด เป็นเกมวางแผนที่การ์ดเป็นองค์ประกอบหลักในเกม เกมลักษณะนี้มีความแตกต่างกันอย่างมาก แต่มักจะมีการ์ดหรือองค์ประกอบของตัวละครหรือการสร้างฐานที่ผู้เล่นใช้การ์ดเพื่อเพิ่มความสามารถหรือโบนัส เกมเหล่านี้มักจะมีส่วนประกอบของโชคหรือการสุ่มเสี่ยง เป้าหมายในเกมเช่นนี้อาจขึ้นอยู่กับคะแนนชัยชนะ พยายามทำชุดไพ่ให้ครบชุด หรือกำจัดผู้เล่นเป้าหมายบางคน เป็นต้น เกมอย่าง Poker, Spit และ Egyptian Rat Screw ไม่เหมาะกับหมวดหมู่นี้ เพราะไม่มีธีมหลัก และไม่ต้องการอะไรนอกจากสำรับไพ่มาตรฐาน

สฤณี อาชวานันทกุล (THE POTETINAL, 2564, ออนไลน์) แบ่งบอร์ดเกมออกเป็น 3 ประเภทกว้าง ๆ ดังนี้

#### 1. เกมครอบครัว (Family Game)

เป็นเกมที่มีกฎกติกาไม่ซับซ้อน อธิบายให้คนที่ไม่เคยเล่นเข้าใจได้ภายใน 5-10 นาที แต่ก็ไม่ง่ายจนพ่อแม่รู้สึกว่าจะไม่ทำหาย ในเมื่อลูกออกแบบมาให้ได้ก็เล่นได้ผู้ใหญ่เล่นดี บอร์ดเกม

แนวครอบครัวจึงมักจะมีสีสันสวยงาม เน้นให้ผู้เล่นต้องพูดคุย ถกเถียง หรือหาโอกาสแก้งกัน ค่อนข้างมากระหว่างเล่นเนื้อเรื่องไม่เกี่ยวกับความรุนแรงหรือประเด็นหนัก ๆ เล่นจบได้ภายใน 15-60 นาที เกมประเภทนี้จึงมีตลาดกว้างที่สุด ชวนให้เพื่อน ๆ ที่ไม่เคยเล่นบอร์ดเกมมาลองเล่นได้ง่ายที่สุด เกมครอบครัวจึงเป็นเหมือนพระเอกที่ทำให้บอร์ดเกมสมัยใหม่เป็นที่นิยมในวงกว้างมากขึ้นทั่วโลก

## 2. เกมวางแผน (Strategy Game)

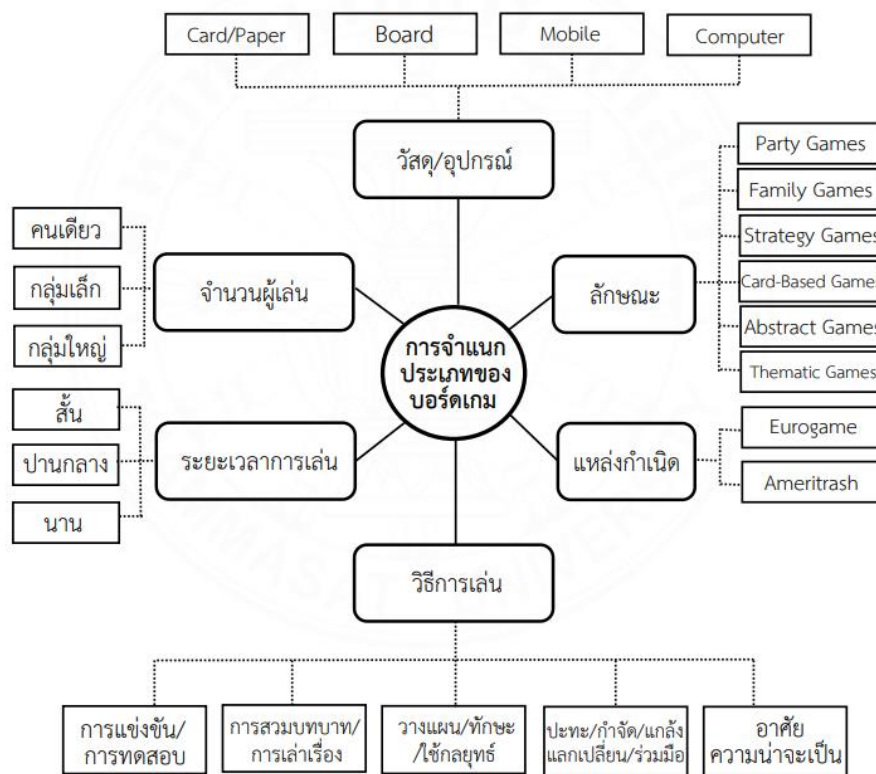
เป็นเกมที่ต้องใช้ทักษะการวางแผนมากกว่าเกมครอบครัว เหมาะสำหรับผู้ที่อยากเล่นเกมที่ท้าทายขึ้น โดยเฉพาะแนววางแผน แนวจัดทัพโจมตี หรือเกมกระดานคลาสสิกอย่างหมากรุก เป็นทุนเดิมเกมวางแผนอาจมีดวงเป็นส่วนประกอบบ้าง ใช้เวลาเล่น 60-120 นาที แต่บางเกมอาจยาวถึง 180 นาที หรือเป็นมหากาพย์ 5-6 ชั่วโมง เกมวางแผนนับได้ว่าเป็นบอร์ดเกมที่เก่าแก่ที่สุด แรกเริ่มถูกใช้เพื่อจำลองสถานการณ์สงครามก่อนรบจริงสำหรับเหล่านายทหาร รายละเอียดบนกระดานจึงต้องสมจริงที่สุด ครอบคลุมการตัดสินใจต่าง ๆ ที่เป็นไปได้ของฝ่ายศัตรู หลังจากนั้น เกมวางแผนก็แพร่หลายไปในกลุ่มคนชอบเกมสงคราม ราวทศวรรษ 1980 ในยุคนั้นเกมวางแผนที่เล่นกันนอกฐานทัพจะใช้กระดานขนาดใหญ่จำลองสมรภูมิรบ มีตัวเล่นหรือ Counter ทำจากกระดาษ แทนหน่วยทหาร เครื่องบินรบ อาวุธยุทโธปกรณ์ ช่วงยุคบุกเบิกนักเล่นเกมแนวนี้จะไม่เรียกว่าบอร์ดเกม แต่จะเรียกว่า “เกมซิมูเลชัน” (Simulation) หรือ “เกมจำลองสงคราม” เพื่อให้แตกต่างจากเกมแนวครอบครัวสมัยนั้น ใครที่อยากเล่นเกมวางแผนต้องใช้เวลากับความอดทนอย่างมาก เพราะมีตัวเล่นเยอะ กฎกติกามากมาย ระหว่างเล่นต้องคอยคิดคำนวณตัวแปรต่าง ๆ ตลอดเวลา เพื่อประเมินว่ามีใครเข้าเงื่อนไขชนะหรือยัง

ต่อมาเมื่อบอร์ดเกมสมัยใหม่เริ่มได้รับความนิยม ประกอบกับมีผู้เล่นหลายคนที่ยากลองเล่นเกมที่ท้าทายขึ้น นักออกแบบบอร์ดเกมจึงตอบสนองความต้องการของคนกลุ่มนี้ด้วยการยกระดับเกมวางแผนให้มีตัวเล่นและบอร์ดที่สวยงามไม่แพ้เกมครอบครัว มีเรื่องราวที่ไม่เน้นความรุนแรง เช่น แข่งขยายเครือข่ายทางรถไฟ และ ย่อยกกฎกติกาที่จุกจิกและเข้าใจยากให้ง่ายขึ้น

## 3. ปาร์ตี้เกม (Party Game)

ปาร์ตี้เกมถูกออกแบบมาสำหรับเล่นเป็นหมู่คณะ ปกติหมายถึง 8-20 คนหรือมากกว่า ปาร์ตี้เกมที่สนุกคือเกมที่อธิบายให้ทุกคนเข้าใจได้ภายใน 5-10 นาที และมีอุปสรรคไม่มาก เกมประเภทนี้อาจมีดวงเกี่ยวข้องด้วยเล็กน้อย แต่ส่วนมากต้องใช้มนุษย์สัมพันธ์และปฏิภาณไหวพริบ เช่น หากเป็นเกมที่ต้องจับตัวสายลับที่แฝงตัวมา ก็ต้องคอยสังเกต น้ำเสียง สีหน้า แววตาท่าทางของเพื่อนว่าส่อพิรุณหรือไม่ น่าจะเป็นสายลับที่แฝงตัวมาตามเนื้อเรื่องของเกมหรือเปล่า ความสนุกของปาร์ตี้เกมจึงละลายคล้ายกับความสนุกของงานปาร์ตี้ คือได้สังสรรค์กับคนอื่นอีกหลายคน

ปิยะพงษ์ จันลาโสม (2563, หน้า 42) ได้จำแนกประเภทของบอร์ดเกมว่ามีหลากหลายประเภท ไม่ว่าจะเป็นแบบยูโรเกม (Eurogame) หรือเกมแบบยุโรป (Euro-Style Games) อเมริแทรช (Ameritrash) เกมครอบครัว (Family Games) เกมวางแผน (Strategy Games) เกมวางแผนแบบนามธรรม (Abstract Strategy Games) เกมวางแผนที่เน้นการใช้ไพ่ (Card-Based Strategy Games) เกมการสร้างชุดไพ่ (Deck-Building Games) पार्टीเกม (Party Games) เกมนามธรรม (Abstract Games) เกมที่มีแก่นเรื่อง (Thematic Games) ฯลฯ ซึ่งผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าบอร์ดเกมแต่ละประเภทที่กล่าวมาข้างต้นนี้อาจมีส่วนที่คล้ายคลึงกัน บางเกมสามารถจัดอยู่ได้ในหลายประเภท เนื่องจากมีคุณสมบัติที่ใกล้เคียงกัน ทั้งนี้ อาจขึ้นอยู่กับการนำไปใช้การจำแนกประเภทของบอร์ดเกมตามเกณฑ์ต่าง ๆ นั้น มีลักษณะคล้ายคลึงกับการจำแนกประเภทของเกม แต่แตกต่างกันตรงส่วนของรายละเอียดย่อย ซึ่งสามารถเขียนสรุปเป็นแผนภาพ ดังนี้



ภาพ 1 การจำแนกประเภทของบอร์ดเกมตามเกณฑ์ต่าง ๆ

(ปิยะพงษ์ จันลาโสม, 2563)

จากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับประเภทของบอร์ดเกม พบว่ามีการจำแนกประเภทของบอร์ดเกมที่แตกต่างกันไปตามเกณฑ์ในการแบ่ง ผู้วิจัยจึงได้แบ่งบอร์ดเกมออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่



เกมครอบครัว (Family Game) เกมวางแผน (Strategy Game) และปาร์ตี้เกม (Party Game) ซึ่งทั้ง 3 ประเภทนี้มีวิธีการเล่นที่แตกต่างกันออกไป แต่จุดมุ่งหมายหลักคือเน้นให้ผู้เล่นได้มีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างเล่นเกม

### องค์ประกอบของบอร์ดเกม

Trang Suwannasilp (2020, ออนไลน์) ได้กล่าวว่า เกมควรมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

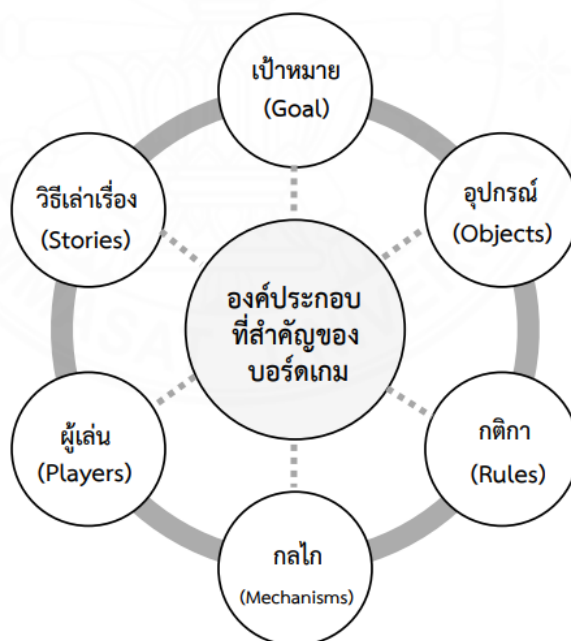
1. Goal (เป้าหมาย) คือสิ่งรวบยอดทั้งหมดของเกมที่ทำให้ผู้เล่นรู้ว่าต้องทำอะไร ซึ่งโดยปกติเป้าหมายของเกมจะหมายถึงวิธีการได้รับชัยชนะ อย่างเช่นเกมมาริโอ้ที่เป้าหมายคือชนะเกมด้วยไปช่วยเจ้าหญิงให้ได้ในด้านสุดท้าย

2. Rules (กติกา) คือสิ่งที่ทำให้ผู้เล่นรู้ว่า สามารถทำอะไรได้บ้าง และไม่สามารถทำอะไรได้ เช่น มาริโอ้ที่เราสามารถกระโดดได้ วิ่งได้ แต่จะตายถ้าตกเหว หรือ ชน monster รวมถึงกินเห็ดแล้วตัวใหญ่ กินดอกไม้ให้แล้วจะยิงลูกไฟได้ นอกจากนี้ยังมีกติกาอื่น ๆ เช่น ต้องรีบจบแต่ละด่านให้ได้ก่อนเวลาหมด เป็นต้น

3. Feedback system (การแสดงผลตอบสนองต่อการกระทำของผู้เล่น) ในทุกเกมจะมีการสื่อสารกับผู้เล่นว่าสิ่งที่เพิ่งทำไปนั้นดี ไม่ดี น่าชื่นชมหรือไม่อย่างไร เช่น ในมาริโอ้ เวลาจบฉากเราจะต้องกระโดดเกาะเสาธง ถ้าเกาะได้สูง ๆ ก็จะมีพลังขึ้นฉลอง รวมถึงเสียงดังปังปัง ๆ เพื่อบอกว่าเราทำได้ดี นอกจากนี้ระหว่างเล่นแต่ละฉากก็จะมีคะแนนให้เราเห็นว่าเราได้คะแนนเท่าไร ซึ่งคะแนนนี้จะได้รับ และค่อย ๆ เพิ่มขึ้นทันทีระหว่างเล่น ไม่ใช่ต้องรบบจบฉากก่อนถึงจะค่อยได้เห็นคะแนนทั้งหมดนี้เป็นการตอบสนอง (Feedback) ที่คนเล่นได้รับ ลองจินตนาการถึง มาริโอ้ ที่ไม่มีการแสดงผลอะไรเลย วิ่งไปเรื่อย ๆ เงียบๆ คุณคิดว่าเกมจะยังสนุกอยู่หรือไม่ครับ

4. Voluntary participation (การให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมด้วยความเต็มใจ) คือการที่เกมสามารถสร้างความรู้สึกให้ผู้เล่นยอมทำตามกติกาที่เกมกำหนดไว้ ชื่อนี้ก็ขี้ขี้และเข้าใจยาก อยากให้ลองนึกว่า หากเกมได้ออกแบบกติกาแปลก ๆ ออกมา แล้วผู้เล่นไม่เข้าใจว่าทำไมต้องเป็นแบบนี้ด้วย เกมจะเริ่มไม่สนุก เพราะผู้เล่นจะมองกติกาแปลก ๆ เหล่านั้นเป็นความยากลำบากที่น่าเบื่อ ไม่ใช่ความท้าทายที่สนุก เช่น หากเกมมาริโอ้บอกว่า ให้เราต้องไปต่อสู้กับเจ้าหญิงเพื่อไปช่วยตัว Koopa แทนคิดว่าเนื้อเรื่องเกมแบบนี้จะรู้สึกสนุกมัยหรือว่า เปลี่ยนจากการต้องกระโดดเหยียบสัตว์ประหลาดเป็น ไปโหม่งหิน แล้วเอาหินมาทุ้มใส่สัตว์ประหลาดก่อน ถึงจะเหยียบให้ตายได้

ปิยะพงษ์ จันลาไสม (2563, หน้า 63) กล่าวว่า เมื่อพิจารณาองค์ประกอบที่สำคัญของบอร์ดเกมจากผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมหลายท่านแล้ว ความคิดเห็นว่าผู้ที่พัฒนาบอร์ดเกมจำเป็นต้องศึกษาองค์ประกอบของบอร์ดเกมให้เข้าใจก่อนลงมือทำจริง ซึ่งสามารถเขียนสรุปเป็นแผนภาพดังนี้



ภาพ 2 องค์ประกอบที่สำคัญของบอร์ดเกม  
(ปิยะพงษ์ จันทาสอม, 2563)

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของบอร์ดเกม พบว่า บอร์ดเกมต้องมีองค์ประกอบหลัก ดังนี้ 1) เป้าหมาย เพื่อให้ผู้เล่นได้ทราบเป้าหมายในการเล่นบอร์ดเกม 2) กติกาในการเล่น ทุกครั้งที่จะเล่นบอร์ดเกม ต้องกำหนดกติกาในการเล่นไว้ในคู่มือการเล่น ให้ผู้เล่นอ่านทำความเข้าใจกติกาก่อนเล่นทุกครั้ง และ 3) ผู้เล่น ต้องมีผู้ดำเนินการเล่นบอร์ดเกม เพื่อให้เกมดำเนินต่อไปได้อย่างต่อเนื่อง

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม

อรรถเศรษฐ์ ปริดากรณ์ (2557) ได้ศึกษาการออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องวงสี่ธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่องวงสี่ธรรมชาติ หลังเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาสูงกว่าก่อนเรียน กระบวนการในการออกแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่องวงสี่ธรรมชาติ ใช้ทฤษฎีสุนทรียภาพสี่ของโคบายาชิ ด้วยคำศัพท์ที่สื่อความหมายด้านอารมณ์ความรู้สึกถึง 180 คำ นำมาเชื่อมโยงกับชุดสีตามทฤษฎีแม่สีวัฏธาตุของมันเชลล์ มีภาพกราฟฟิกการ์ตูนสีสันสดใส ออกแบบการ์ตูนให้เชื่อมโยงกับเนื้อหาความรู้เรื่องสี การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่องวงสี่ธรรมชาติ จึงมีความสำคัญ เพราะเป็น

ตัวกลางที่จะช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด และนักเรียนมีความพึงพอใจในบอร์ดเกมการศึกษาเรื่องวงสี่ธรรมชาติดูอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน

ปิยะพงษ์ จันทลาโสม (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า หลังจากการใช้บอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่องนิราศภูเขาทอง ที่พัฒนาขึ้นโดยมีเป้าหมายเพื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่องนิราศภูเขาทอง พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเล่นสูงกว่าก่อนเล่น ผลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่องนิราศภูเขาทอง พบว่า นักเรียนมีความสนใจบอร์ดเกมอยู่ก่อนแล้ว ขณะเล่นบอร์ดเกมนักเรียนก็มีความสนุกสนาน ได้รับสาระความรู้ มีการสร้างสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น

นวรรตน์ แดงพุง (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนเรื่องชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งมีบอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่สอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับชนิดของคำไทยลงไปบอร์ดเกม โดยขณะลงมือเล่น ผู้เรียนจะได้รับทักษะ และความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วย

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม พบว่าบอร์ดเกมเป็นตัวกลางที่ใช้ในการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนได้รับสาระความรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนานเพลิดเพลิน นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ส่งเสริมในการจัดการเรียนการสอน และผู้เรียนมีความพึงพอใจในการเรียนรู้ร่วมกับการใช้บอร์ดเกมเป็นอย่างมาก

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ ผู้วิจัยขอแนะนำเสนอในประเด็นดังต่อไปนี้

#### ความหมายของความพึงพอใจ

พรพรรณ เสาร์คำเมืองดี (2562, หน้า 57) ได้กล่าวถึงว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกนึกคิดหรือเจตคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เป็นความสุขที่เกิดจากการปฏิบัติเมื่อได้รับการตอบสนองความต้องการของตน ทำให้เกิดความรู้สึกดีในสิ่งนั้น ๆ ดังนั้นความพึงพอใจต่อการเรียนจึงพอสรุปได้ว่า ความรู้สึกที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนว่ามีความรู้สึกพอใจหรือไม่ในการร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอน

พัฒนา พรหมณี และคณะ (2563, หน้า 60) ได้สรุปไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง สิ่งที่เกิดจากแรงจูงใจ ซึ่งเป็นพฤติกรรมภายในที่ผลักดันให้เกิดความรู้สึกชอบ ไม่ชอบ เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย ยินดี ไม่ยินดี เมื่อได้รับการตอบสนองความต้องการและความคาดหวัง ที่เกิดจากการประมาณค่า อันเป็นการเรียนรู้ประสบการณ์จากการกระทำกิจกรรมเพื่อให้เกิดการตอบสนองความต้องการตามเป้าหมายของแต่ละบุคคล

ทรงภพ ขุนมธุรส และกาญจนา วิชญาปกรณ์ (2564, หน้า 163-164) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจ คือ ระดับความรู้สึกที่พอใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ไม่ว่าจะมาจากบุคคลและกิจกรรมต่าง ๆ จะเป็นความรู้สึกเชิงบวกหรือเชิงลบก็ได้ แล้วแต่การได้รับการตอบสนองตามความต้องการของบุคคลนั้นว่าจะเกิดความรู้สึกพึงพอใจมากน้อยเพียงใด

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดที่ ชอบ ไม่ชอบ เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย เมื่อได้รับการตอบสนองความต้องการและความคาดหวังของตน

### การวัดความพึงพอใจ

พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2545 อ้างอิงใน พรพรรณ เสาร์คำเมืองดี, 2562, หน้า 59) กำหนดรูปแบบของแบบสอบถามความพึงพอใจเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ตามวิธีของ ลิเคอร์ท (Likert's scale) ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีพอฟังใจน้อยที่สุด

ในการวัดมาตราส่วนประเมินค่า ใช้เกณฑ์ซึ่งเป็นระบบเดียวกันกับการตรวจให้คะแนน จะใช้เกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ยของกลุ่ม ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51- 5.00 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 มีความพึงใจอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

น้ำลิน เทียมแก้ว (2561, หน้า 15) สรุปได้ว่าวิธีการวัดความพึงพอใจของผู้ใช้บริการทำได้หลายวิธี ซึ่งประกอบไปด้วยวิธีต่าง ๆ ดังนี้ การศึกษาค้นคว้าจากการวิเคราะห์ สังเคราะห์ สถิติการใช้

บริการ การสอบถาม สัมภาษณ์ และการสังเกต อาจจะใช้กระบวนการศึกษาอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ได้ผลความพึงพอใจที่น่าเชื่อถือ

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

นาตยา มะเส็ง (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เรื่องชนิดของคำ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เรื่อง ชนิดของคำ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน คำนึงถึงธรรมชาติของเนื้อหาวิชาและเน้นนักเรียนเป็นสำคัญในการจัดการเรียนการสอน โดยคำนึงถึงหลักการและองค์ประกอบของการเรียนแบบร่วมมือและการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

ฐิติกานต์ แก้ววิเศษ (2565) ได้ศึกษาการพัฒนาแนวการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยแบบเชิงรุกโดยใช้วรรณคดีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ครูและนักเรียนมีความพึงพอใจต่อคู่มือแนวทางการจัดการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก อาจเนื่องมาจากกิจกรรมมีความหลากหลายเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีให้กับครูผู้สอนและนักเรียนได้เน้นปฏิบัติมากกว่าการอ่านท่องจำ อีกทั้งยังออกแบบกิจกรรมที่เป็นขั้นตอนนำไปใช้ได้ง่าย ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนในการเรียนตามความสามารถในศตวรรษที่ 21 คือ การใช้วิจารณ์ญานความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหาและการทำงานร่วมกัน โดยเฉพาะในเรื่องของการทำงานร่วมกันการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เน้นกระบวนการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนให้เป็นกันเอง

สรุปได้ว่า การศึกษาความพึงพอใจ ต้องให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและร่วมออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในการจัดการเรียนการสอน ได้รับสาระความรู้ควบคู่กับความสนุกสนาน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในทางที่ดี

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นที่สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียน หรือยกตัวอย่างสถานการณ์ให้ผู้เรียนเห็นตัวอย่าง มีการทบทวนความรู้เดิมให้ผู้เรียน

ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอสถานการณ์ เป็นขั้นที่ผู้สอนนำเสนอสถานการณ์ด้วยกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามในสิ่งที่สงสัย

ขั้นที่ 3 ขั้นลงมือปฏิบัติกิจกรรม เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติในการเล่นบอร์ดเกม ลงมือแก้ปัญหาตามที่ได้วางแผนไว้ เน้นให้นักเรียนฝึกทักษะ และนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่มและทุกคนต้องมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา โดยผู้สอนเป็นผู้คอยแนะนำและอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียน

ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปความรู้และประเมินผล เป็นการประเมินเพื่อปรับปรุงและพัฒนาผู้เรียนจากการที่ผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้ หรือแนวคิดที่ได้ เพื่อสะท้อนความคิดที่ได้จากการลงมือปฏิบัติ

1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอน  
นารายณ์ปราบนนทก

2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มี  
ต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Active  
Learning ร่วมกับการใช้บอร์ด  
เกม

ภาพ 3 กรอบแนวคิดการวิจัย

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินงานวิจัย

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลวัดไทรใต้ สังกัดสำนักการศึกษา เทศบาลนครนครสวรรค์ ปีการศึกษา 2565 จำนวน 2 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งหมด 32 คน

##### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนเทศบาลวัดไทรใต้ สังกัดสำนักการศึกษา เทศบาลนครนครสวรรค์ จำนวน 16 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายด้วยการจับฉลาก (Simple Random Sampling) จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด 2 ห้อง

#### ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

##### ตัวแปรต้น คือ

1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม

##### ตัวแปรตาม คือ

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก
2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม

#### เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม” ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนต่อไปนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เกี่ยวกับมาตรฐานและตัวชี้วัดที่เกี่ยวกับสาระวรรณคดีและวรรณกรรม และวิเคราะห์หลักสูตรกลุ่ม สาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1

1.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ ปรابนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

1.3 กำหนดเนื้อหาเพื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปรابนนทก ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม จำนวน 4 แผน ได้แก่

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ที่มาและความสำคัญของวรรณคดี	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ลักษณะคำประพันธ์	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 บทละครเรื่องรามเกียรติ์	
ตอนนารายณ์ปรابนนทก	จำนวน 3 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คุณค่าของวรรณคดี	จำนวน 3 ชั่วโมง

1.4 สังเคราะห์รูปแบบการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปรابนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน ขั้นที่ 2 ชี้นำเสนอสถานการณ์ ขั้นที่ 3 ชี้นำลงมือปฏิบัติกิจกรรม และขั้นที่ 4 ชี้นำสรุปความรู้และประเมินผล

1.5 ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ ปรابนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม จำนวน 4 แผน รวม 10 ชั่วโมง

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปรابนนทก ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปรابนนทก ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมในองค์ประกอบต่าง ๆ ตามแบบ ประเมินความเหมาะสม ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, หน้า 130) โดยกำหนดให้

5 คะแนน หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

4 คะแนน หมายถึง เหมาะสมมาก



3 คะแนน หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

2 คะแนน หมายถึง เหมาะสมน้อย

1 คะแนน หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

โดยเกณฑ์การแบ่งช่วงคะแนนค่าเฉลี่ยได้กำหนดเกณฑ์ประเมินไว้ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51–5.00 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51–4.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51–3.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51–2.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00–1.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมน้อยที่สุด

แล้วนำไปวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยเกณฑ์ขั้นต่ำในการพิจารณาว่ากิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม ต้องมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไปและหาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ไม่เกิน 1.00 ซึ่งผลการพิจารณาความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน (ดูได้จากภาคผนวก ก หน้า 84) พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.67$ , S.D.=0.53) (ดูในบทที่ 4 หน้า 64)

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกมที่ปรับปรุงแล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยนี้

**2. บอร์ดเกมวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก** ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนต่อไปนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เกี่ยวกับมาตรฐานและตัวชี้วัดที่เกี่ยวกับสาระวรรณคดีและวรรณกรรม และวิเคราะห์หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

2.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการพัฒนาบอร์ดเกมและเนื้อหาวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

2.3 กำหนดเนื้อหาของบอร์ดเกมเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้ดังนี้

- บอร์ดเกมที่ 1 กว่าจะเป็นรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนนทก
- บอร์ดเกมที่ 2 UNO กลอนบทละคร
- บอร์ดเกมที่ 3 ทีมสร้างเรื่องเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก
- บอร์ดเกมที่ 4 ซอบกตโล่

2.4 ดำเนินการสร้างบอร์ดเกมเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพื่อนำไปใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 4 แผน รวม 10 ชั่วโมง

2.5 นำบอร์ดเกมเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2 เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข

2.6 นำบอร์ดเกมเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2 เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน (ดูได้จากภาคผนวก ก หน้า 84) เพื่อตรวจสอบความตรงเชิง เนื้อหา (Content Validity) โดยใช้แบบสอบถามแบบประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ดังนี้

- 5 คะแนน หมายถึง บอร์ดเกมเหมาะสมมากที่สุด
- 4 คะแนน หมายถึง บอร์ดเกมเหมาะสมมาก
- 3 คะแนน หมายถึง บอร์ดเกมเหมาะสมปานกลาง
- 2 คะแนน หมายถึง บอร์ดเกมเหมาะสมน้อย
- 1 คะแนน หมายถึง บอร์ดเกมเหมาะสมน้อยที่สุด

นำค่าเฉลี่ยที่ได้มาเทียบกับเกณฑ์ โดยเกณฑ์การแบ่งช่วงคะแนนค่าเฉลี่ยได้กำหนดเกณฑ์ ประเมินไว้ดังนี้

- ค่าเฉลี่ย 4.51–5.00 หมายถึง บอร์ดเกมเหมาะสมมากที่สุด
- ค่าเฉลี่ย 3.51–4.50 หมายถึง บอร์ดเกมเหมาะสมมาก
- ค่าเฉลี่ย 2.51–3.50 หมายถึง บอร์ดเกมเหมาะสมปานกลาง
- ค่าเฉลี่ย 1.51–2.50 หมายถึง บอร์ดเกมเหมาะสมน้อย
- ค่าเฉลี่ย 1.00–1.50 หมายถึง บอร์ดเกมเหมาะสมน้อยที่สุด

ผลการพิจารณาความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน พบว่า บอร์ดเกมเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.84$ , S.D.=0.33) (ดูได้จาก ภาคผนวก ง หน้า 103)

2.7 ปรับปรุงบอร์ดเกมเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.8 นำบอร์ดเกมเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2 ที่ปรับปรุงแล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยนี้

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งขั้นตอนในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ มีดังนี้

3.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เฉพาะกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน 5.1

3.2 ศึกษาทฤษฎี หลักการ และวิธีการสร้างแบบทดสอบจากหนังสือและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.3 สร้างแบบทดสอบ 1 ฉบับ ประกอบด้วย ข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกมจำนวน 40 ข้อ นำไปใช้จริง 30 ข้อ ซึ่งเป็นแบบทดสอบวัดระดับวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามทฤษฎีการเรียนรู้บลูม (Bloom) เป็นการวัดความสามารถด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) โดยแบ่งระดับความรู้ 6 ระดับ ได้แก่ ระดับความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

ตาราง 2 รายละเอียดการจำแนกข้อสอบตามระดับพุทธิพิสัย

จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบที่ต้องการใช้	ระดับพฤติกรรมที่จะวัด (ใช้จริง/ออก)						จำนวนข้อสอบที่ออก	ลักษณะข้อสอบ
		จำ	ใจ	ใช้	วิ	ประ	สัง		
1. บอกที่มาและความสำคัญของวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทกได้	4	5	-	-	-	-	-	5	ปรนัย 4 ตัวเลือก
2. สรุปเนื้อหาและอธิบายความหมายของคำศัพท์ต่าง ๆ ในบทละครเรื่อง	10	3	4	-	5	-	-	12	ปรนัย 4 ตัวเลือก

จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบที่ต้องการใช้	ระดับพฤติกรรมที่จะวัด (ใช้จริง/ออก)						จำนวนข้อสอบที่ออก	ลักษณะข้อสอบ
		จำ	ใจ	ใช้	วิ	ประ	สัง		
รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบ นนทกได้									
3. บอกโวหาร ภาพพจน์และ รสของวรรณคดี จากบทประพันธ์ เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ ปราบนนทกได้	4	-	3	-	3	-	-	6	ปรนัย 4 ตัวเลือก
4. เขียนวิเคราะห์ คุณค่าและข้อคิด จากวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบ นนทกได้	12	-	3	5	4	3	2	17	ปรนัย 4 ตัวเลือก
<b>รวม</b>	<b>30</b>	<b>8</b>	<b>10</b>	<b>5</b>	<b>12</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>40</b>	

3.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบ ขอคำแนะนำและปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน (ดูได้จากภาคผนวก ก หน้า 84) เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำมาหาค่าดัชนี

ความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยข้อคำถามใดมีค่าดัชนีความสอดคล้องต่ำกว่า 0.5 ข้อคำถามจะถูกตัดออกหรือปรับปรุงโดยใช้เกณฑ์การประเมิน ดังนี้

ให้ +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดได้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้ 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดได้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้ -1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นไม่ได้วัดตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ซึ่งพบว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกมมีดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.60-1.00 จำนวนทั้งหมด 40 ข้อ (ดูได้จากภาคผนวก จ หน้า 110)

3.6 ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ก่อนนำไปทดลองใช้ (Try Out) โดยทดลองใช้กับกลุ่มนักเรียนที่เคยเรียนเนื้อหาเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ไปแล้ว คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนเทศบาลวัดไทรใต้ จำนวน 13 คน โดยปรับคำถามให้สอดคล้องกับระดับความรู้ 6 ระดับ ได้แก่ ระดับความรู้ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

3.7 นำผลการทดสอบมาตรวจให้คะแนน และทำการวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบเป็นรายข้อ โดยพิจารณาจากเกณฑ์ค่าความยากระหว่าง 0.20-0.80 และพิจารณาจากเกณฑ์ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ซึ่งแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ผ่านเกณฑ์ทั้งหมด 30 ข้อ มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.31-0.77 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.57-0.99 (ดูจากภาคผนวก ฉ หน้า 113)

3.8 คัดเลือกแบบทดสอบจำนวน 30 ข้อ ที่ผ่านเกณฑ์กำหนด เพื่อมาหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้สูตรของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) โดยกำหนดว่าต้องมีค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าแบบทดสอบมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.9567

3.9 ปรับปรุงแบบทดสอบครั้งสุดท้ายแล้วนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย

**4. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ คือ ระดับมากที่สุด ระดับมาก ระดับปานกลาง ระดับน้อย และระดับน้อยที่สุด โดยมีรายการสอบถามทั้งหมด 15 รายการ สอบถามเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้บรรยากาศในการเรียนรู้ และประโยชน์ที่ได้รับ มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้**

4.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนและรูปแบบของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

4.2 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน โดยเลือกใช้แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert's Five Scale) คือ ระดับมากที่สุด ระดับมาก ระดับปานกลาง ระดับน้อยและระดับน้อยที่สุด โดยมีรายการสอบถามทั้งหมด 15 รายการ สอบถามเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ บรรยากาศในการเรียนรู้ และประโยชน์ที่ได้รับ

4.3 นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

4.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน (ดูได้จากภาคผนวก ก หน้า 84) เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item and Objective Congruence : IOC) โดยพิจารณาคะแนนแต่ละข้อ

- +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ
- 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ
- 1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ

โดยผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนพบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.80-1.00 ทั้งหมด 15 รายการ (ดูจากภาคผนวก ข หน้า 119)

4.5 ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินความพึงพอใจตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและนำไปใช้เป็นเครื่องมือในงานวิจัย

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยนำบอร์ดเกมวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ผ่านการทดสอบคุณภาพแล้วนำไปใช้ในการศึกษากับกลุ่มตัวอย่าง มีขั้นตอนดังนี้

1. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม เป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยใช้เวลา 1 ชั่วโมง

2. ดำเนินการจัดการเรียนการสอน วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม จำนวน 4 แผน รวม 10 ชั่วโมง

3. ทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วย

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม เป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยใช้เวลา 1 ชั่วโมง

4. ทำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เวลาหลังจากที่ทำการทดสอบหลังเรียน

### วิธีวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลจากการสร้างของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม หลังจากนั้นนำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์ หาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยกำหนดค่าเฉลี่ยไว้ 5 ระดับ และ แปลความหมายของค่าเฉลี่ยตามเกณฑ์

2. เปรียบเทียบคะแนนจากการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม โดยใช้วิธีทางสถิติ คือ การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากนั้นเปรียบเทียบด้วยวิธีการทดสอบค่าที (t-test) แบบการเปรียบเทียบคู่ที่ไม่เป็นอิสระ จากกัน (t-test dependent)

3. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม จากการตอบแบบสอบถามที่ใช้รูปแบบมาตราส่วน ประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ด้วยวิธีทางสถิติ คือ การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

### สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การหาค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ( $\bar{X}$ ) โดยคำนวณจากสูตร ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, หน้า 109)

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

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

2. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากสูตรดังนี้ (ปกรณัม ประจันบาน, 2555, หน้า 227-228)

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

เมื่อ	S.D.	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\sum x$	แทน	ผลรวมคะแนนดิบของนักเรียน
	$\sum x^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนดิบแต่ละค่ายกกำลังสอง ของนักเรียนแต่ละคน
	N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด

3. หาดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้หรือดัชนีค่าความสอดคล้อง IOC โดยใช้สูตรดังนี้ (รัตนะ บัวสนธ์, 2552, หน้า 214)

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

เมื่อ	IOC	แทน	ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหา หรือข้อสอบกับจุดประสงค์
	$\sum R$	แทน	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่า  $IOC \geq 0.5$  ขึ้นไป

4. หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder – Richardson (ปกรณัม ประจันบาน, 2552, หน้า 170)

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

เมื่อ	$r_{tt}$	แทน	ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
	n	แทน	จำนวนข้อคำถาม
	p	แทน	สัดส่วนของคนทำถูกแต่ละข้อ
	q	แทน	สัดส่วนของคนทำผิดแต่ละข้อ ( $q = 1-p$ )
	$s^2$	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนรวมทั้งฉบับ

5. การหาค่าความยากง่าย (P) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีรายข้อ โดยใช้สูตรดังนี้ (ปกรณัม ประจันบาน, 2552, หน้า 166)

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

เมื่อ	P	แทน	ค่าความยาก
	R	แทน	จำนวนผู้ที่ตอบถูก



$N$  แทน จำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด

เกณฑ์ในการคัดเลือกค่าความยากข้อสอบ กำหนดไว้ระหว่าง .20-.80

6. การหาค่าอำนาจจำแนก ( $r$ ) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีรายข้อ มีสูตรดังนี้ (ปกรณ์ ประจันบาน, 2552, หน้า 171)

$$r = \frac{R_U - R_L}{N}$$

เมื่อ  $r$  แทน ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ

$R_U$  แทน จำนวนผู้สอบตอบข้อนั้นถูกของกลุ่มที่สอบผ่านเกณฑ์

$R_L$  แทน จำนวนผู้สอบตอบข้อนั้นถูกของกลุ่มที่ไม่ผ่านเกณฑ์

$N$  แทน จำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด

เกณฑ์ในการคัดเลือกข้อสอบ คือ มีค่าอำนาจจำแนก ( $r$ ) ตั้งแต่ 0.2 ขึ้นไป

7. สถิติทดสอบ t-test แบบ Dependent ใช้สูตร ดังนี้ (รัตนะ บัวสนธ์, 2552, หน้า 109)

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

เมื่อ  $D$  แทน ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่ (ก่อนและหลังเรียน)

$N$  แทน จำนวนผู้เรียนทั้งหมดในกลุ่ม

$\sum D$  แทน ผลรวมของความแตกต่างจากการเปรียบเทียบกันเป็นรายบุคคล ระหว่างคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

$\sum D^2$  แทน ผลรวมยกกำลังสองของความแตกต่างจากการเปรียบเทียบกันเป็นรายบุคคล ระหว่างคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

การวิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลรวมการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีก่อนและหลังเรียนเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม

ตอนที่ 3 ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

#### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลรวมการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม

ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการพิจารณาความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน

ตาราง 3 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์  
ตอนนารายณ์ปราบหนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ  
Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ในแผนที่ 1  
ที่มาและความสำคัญของวรรณคดี

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
<b>1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้</b>			
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้	4.8	0.45	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนสามารถวัดได้	4.6	0.55	มากที่สุด
1.3 สาระสำคัญมีความถูกต้อง สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	4.8	0.45	มากที่สุด
<b>2. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้</b>			
2.1 กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4.6	0.55	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ	4.4	0.55	มาก
2.3 กิจกรรมชั้นนำเสนอสถานการณ์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ร่วมกันวางแผนได้ร่วมกันแก้ปัญหา และร่วมมือกันคิดวิเคราะห์ปัญหา	4.6	0.89	มากที่สุด
2.4 กิจกรรมขึ้นลงมือปฏิบัติกิจกรรม ส่งเสริมให้ผู้เรียนลงมือแก้ปัญหาตามที่ได้วางแผนไว้ มีการแลกเปลี่ยนความคิดภายในกลุ่มและทุกคนต้องมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา	4.6	0.89	มากที่สุด
2.5 กิจกรรมขึ้นสรุปความรู้และประเมินผล ส่งเสริมให้ผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้ หรือแนวคิดที่ได้ โดยใช้การประเมินผลตามสภาพจริง	4.4	0.55	มาก
2.6 การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกมช่วยทำให้ผู้เรียนมีผลการเรียนที่ดีขึ้น	4.6	0.55	มากที่สุด
<b>3. ด้านสื่อ</b>			

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหาที่เรียน	4.6	0.55	มากที่สุด
3.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4.8	0.45	มากที่สุด
<b>4. ด้านการวัดและประเมินผล</b>			
4.1 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.6	0.55	มากที่สุด
4.2 เครื่องมือวัดและประเมินการเรียนรู้มีความเหมาะสม	4.6	0.55	มากที่สุด
4.3 เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความชัดเจน และสามารถปฏิบัติได้	4.6	0.55	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>4.61</b>	<b>0.58</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตาราง 3 พบว่า ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ในแผนที่ 1 ที่มาและความสำคัญของวรรณคดี มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.61$ , S.D.=0.58)

ตาราง 4 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ในแผนที่ 2 ลักษณะคำประพันธ์

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
<b>1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้</b>			
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้	4.8	0.45	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนสามารถวัดได้	4.6	0.55	มากที่สุด
1.3 สารสำคัญมีความถูกต้อง สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	4.8	0.45	มากที่สุด
<b>2. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้</b>			

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
2.1 กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4.6	0.55	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ	4.6	0.55	มากที่สุด
2.3 กิจกรรมชั้นนำเสนอสถานการณ์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ร่วมกันวางแผนได้ร่วมกันแก้ปัญหา และร่วมมือกันคิดวิเคราะห์ปัญหา	4.8	0.45	มากที่สุด
2.4 กิจกรรมขั้นลงมือปฏิบัติกิจกรรม ส่งเสริมให้ผู้เรียนลงมือแก้ปัญหาตามที่ได้วางแผนไว้ มีการแลกเปลี่ยนความคิดภายในกลุ่มและทุกคนต้องมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา	4.6	0.89	มากที่สุด
2.5 กิจกรรมขั้นสรุปความรู้และประเมินผล ส่งเสริมให้ผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้ หรือแนวคิดที่ได้ โดยใช้การประเมินผลตามสภาพจริง	4.4	0.89	มาก
2.6 การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกมช่วยทำให้ผู้เรียนมีผลการเรียนที่ดีขึ้น	4.8	0.45	มากที่สุด
<b>3. ด้านสื่อ</b>			
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหาที่เรียน	4.6	0.55	มากที่สุด
3.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4.8	0.45	มากที่สุด
<b>4. ด้านการวัดและประเมินผล</b>			
4.1 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.6	0.55	มากที่สุด
4.2 เครื่องมือวัดและประเมินการเรียนรู้มีความเหมาะสม	4.6	0.55	มากที่สุด
4.3 เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความชัดเจน และสามารถปฏิบัติได้	4.6	0.55	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>4.66</b>	<b>0.56</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตาราง 4 พบว่า ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ

Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ในแผนที่ 2 ลักษณะคำประพันธ์ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.66$ , S.D.=0.56)

ตาราง 5 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ในแผนที่ 3 บทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนทก

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
<b>1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้</b>			
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้	4.8	0.45	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนสามารถวัดได้	4.6	0.55	มากที่สุด
1.3 สารสำคัญมีความถูกต้อง สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	4.8	0.45	มากที่สุด
<b>2. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้</b>			
2.1 กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4.6	0.55	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ	4.6	0.55	มากที่สุด
2.3 กิจกรรมชั้นนำเสนอสถานการณ์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ร่วมกันวางแผนได้ร่วมกันแก้ปัญหา และร่วมมือกันคิดวิเคราะห์ปัญหา	4.8	0.45	มากที่สุด
2.4 กิจกรรมชั้นลงมือปฏิบัติกิจกรรม ส่งเสริมให้ผู้เรียนลงมือแก้ปัญหาตามที่ได้วางแผนไว้ มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นภายในกลุ่มและทุกคนต้องมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา	4.8	0.45	มากที่สุด
2.5 กิจกรรมชั้นสรุปความรู้และประเมินผล ส่งเสริมให้ผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้ หรือแนวคิดที่ได้ โดยใช้การประเมินผลตามสภาพจริง	4.6	0.55	มากที่สุด

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
2.6 การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกมช่วยทำให้ผู้เรียนมีผลการเรียนที่ดีขึ้น	4.8	0.45	มากที่สุด
<b>3. ด้านสื่อ</b>			
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหาที่เรียน	4.6	0.55	มากที่สุด
3.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4.8	0.45	มากที่สุด
<b>4. ด้านการวัดและประเมินผล</b>			
4.1 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.8	0.45	มากที่สุด
4.2 เครื่องมือวัดและประเมินการเรียนรู้มีความเหมาะสม	4.6	0.55	มากที่สุด
4.3 เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความชัดเจนและสามารถปฏิบัติได้	4.6	0.55	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>4.70</b>	<b>0.50</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตาราง 5 พบว่า ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ในแผนที่ 3 บทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.70$ , S.D.=0.50)

ตาราง 6 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ในแผนที่ 4 คุณค่าของวรรณคดี

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
<b>1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้</b>			
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้	4.8	0.45	มากที่สุด

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนสามารถวัดได้	4.6	0.55	มากที่สุด
1.3 สารสำคัญมีความถูกต้อง สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	4.8	0.45	มากที่สุด
<b>2. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้</b>			
2.1 กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4.6	0.55	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ	4.6	0.55	มากที่สุด
2.3 กิจกรรมชั้นนำเสนอสถานการณ์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ร่วมกันวางแผนได้ร่วมกันแก้ปัญหา และร่วมมือกันคิดวิเคราะห์ปัญหา	4.8	0.45	มากที่สุด
2.4 กิจกรรมชั้นลงมือปฏิบัติกิจกรรม ส่งเสริมให้ผู้เรียนลงมือแก้ปัญหาตามที่ได้วางแผนไว้ มีการแลกเปลี่ยนความคิดภายในกลุ่มและทุกคนต้องมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา	4.8	0.45	มากที่สุด
2.5 กิจกรรมขั้นสรุปความรู้และประเมินผล ส่งเสริมให้ผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้ หรือแนวคิดที่ได้ โดยใช้การประเมินผลตามสภาพจริง	4.6	0.55	มากที่สุด
2.6 การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกมช่วยทำให้ผู้เรียนมีผลการเรียนที่ดีขึ้น	4.8	0.45	มากที่สุด
<b>3. ด้านสื่อ</b>			
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหาที่เรียน	4.8	0.45	มากที่สุด
3.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	0.00	มากที่สุด
<b>4. ด้านการวัดและประเมินผล</b>			
4.1 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.6	0.55	มากที่สุด
4.2 เครื่องมือวัดและประเมินการเรียนรู้มีความเหมาะสม	4.6	0.55	มากที่สุด
4.3 เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความชัดเจนและสามารถปฏิบัติได้	4.6	0.55	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>4.71</b>	<b>0.47</b>	<b>มากที่สุด</b>



จากตาราง 6 พบว่า ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ในแผนที่ 4 คุณค่าของวรรณคดี มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.71$ , S.D.=0.47)

ตาราง 7 แสดงผลรวมการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน

แผนการจัดการเรียนรู้	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
ที่มาและความสำคัญของวรรณคดี	4.61	0.58	มากที่สุด
ลักษณะคำประพันธ์	4.66	0.56	มากที่สุด
บทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก	4.70	0.50	มากที่สุด
คุณค่าของวรรณคดี	4.71	0.47	มากที่สุด
<b>ผลรวมการพิจารณาความเหมาะสม</b>	<b>4.67</b>	<b>0.53</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตาราง 7 พบว่า ผลรวมการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกมจากผู้เชี่ยวชาญ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.67$ , S.D.=0.53) โดยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาให้มีความเหมาะสมมากที่สุดคือแผนที่ 4 คุณค่าของวรรณคดี ( $\bar{X}=4.71$ , S.D.=0.47)

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีก่อนและหลังเรียน เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม

ตาราง 8 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีก่อนและหลังเรียน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม

การทดสอบ	N	คะแนน เต็ม	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{D}$	S. D. <sub>D</sub>	t	Sig.(1-tailed)
ก่อนเรียน	16	30	11.69	3.32				
หลังเรียน	16	30	22.38	2.22	10.69	1.78	24.04*	0.0000

\*มีนัยความสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 8 พบว่า การทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 11.69 คะแนน และ 22.38 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้พบว่า คะแนนสอบหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ดูได้จากภาคผนวก ช หน้า 121)

### ตอนที่ 3 ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

การวิเคราะห์ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยสอบถามเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ บรรยากาศในการเรียนรู้ และประโยชน์ที่ได้รับ ผู้วิจัยได้สรุปดังตาราง 9

ตาราง 9 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
<b>ด้านการจัดการเรียนรู้</b>			
1. บอร์ดเกมทำให้ผู้เรียนสนใจและอยากเรียนรู้มากขึ้น	4.75	0.58	มากที่สุด
2. ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติในการเล่นบอร์ดเกม ลงมือแก้ปัญหาตามที่ได้วางแผนไว้	4.63	0.62	มากที่สุด
3. ผู้เรียนมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่ม	4.50	0.63	มากที่สุด
4. ผู้เรียนได้สะท้อนความคิดจากการลงมือปฏิบัติ	4.50	0.52	มากที่สุด

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
5. ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นมากขึ้น	4.63	0.50	มากที่สุด
รวม	4.60	0.57	มากที่สุด
<b>ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้</b>			
6. ครูสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนให้มีความพร้อมและเกิดความสนใจ	4.56	0.51	มากที่สุด
7. ครูให้คำแนะนำและความช่วยเหลือได้อย่างทั่วถึง	4.75	0.58	มากที่สุด
8. นักเรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีความสุข	4.56	0.51	มากที่สุด
9. นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนได้	4.69	0.48	มากที่สุด
10. นักเรียนนำเสนองานอย่างสนุกสนาน	4.56	0.63	มากที่สุด
รวม	4.63	0.54	มากที่สุด
<b>ประโยชน์ที่ได้รับ</b>			
11. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก	4.75	0.45	มากที่สุด
12. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทกที่ดีขึ้น	4.44	0.73	มาก
13. นักเรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น เมื่อได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องเรียน	4.50	0.63	มากที่สุด
14. นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูลและเผยแพร่ความรู้	4.69	0.60	มากที่สุด
15. นักเรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.50	0.73	มากที่สุด
รวม	4.58	0.63	มากที่สุด
<b>รวมเฉลี่ย</b>	4.60	0.58	มากที่สุด

จากตาราง 9 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.60$ , S.D.=0.58) ด้านที่มีความพึงพอใจมากที่สุด คือ ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ ( $\bar{X}=4.63$ , S.D.=0.54) รองลงมาคือ ด้านการจัดการเรียนรู้ ( $\bar{X}=4.60$ , S.D.=0.57) สำหรับด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ ประโยชน์ที่ได้รับ ( $\bar{X}=4.58$ , S.D.=0.63) ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาในด้านการจัดการเรียนรู้ พบว่า รายการที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ บอร์ดเกมทำให้ผู้เรียนสนใจและอยากเรียนรู้มากขึ้น ( $\bar{X}=4.75$ , S.D.=0.58) รองลงมาคือ ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นมากขึ้น ( $\bar{X}=4.63$ , S.D.=0.50) และผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติในการเล่นบอร์ดเกม ลงมือแก้ปัญหาตามที่ได้วางแผนไว้ ( $\bar{X}=4.63$ , S.D.=0.62)

เมื่อพิจารณาในด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ พบว่า รายการที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ ครูให้คำแนะนำและความช่วยเหลือได้อย่างทั่วถึง ( $\bar{X}=4.75$ , S.D.=0.58) รองลงมาคือนักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนได้ ( $\bar{X}=4.69$ , S.D.=0.48)

เมื่อพิจารณาในด้านประโยชน์ที่ได้รับ พบว่า รายการที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือนักเรียนมีความรู้ความเข้าใจวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ( $\bar{X}=4.75$ , S.D.=0.45) รองลงมาคือนักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูลและเผยแพร่ความรู้ ( $\bar{X}=4.69$ , S.D.=0.60)



## บทที่ 5

### บทสรุป

การวิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

#### สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัย เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม สามารถสรุปได้ตามจุดมุ่งหมายของการวิจัย จำนวน 3 ข้อ ดังนี้

**จุดมุ่งหมายของการวิจัย ข้อที่ 1 เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม**

ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม จำนวน 4 แผน โดยให้ผู้เชี่ยวชาญได้พิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ 4 ด้าน ประกอบด้วย 1) ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ 2) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3) ด้านสื่อ และ 4) ด้านการวัดและประเมินผล โดยมีผลการพิจารณาความเหมาะสม ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ที่มาและความสำคัญของวรรณคดี จำนวน 2 ชั่วโมง โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.61$ , S.D.=0.58)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ลักษณะคำประพันธ์ จำนวน 2 ชั่วโมง โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.66$ , S.D.=0.56)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 บทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก จำนวน 3 ชั่วโมง โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.70$ , S.D.=0.50)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คุณค่าของวรรณคดี จำนวน 3 ชั่วโมง โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.71$ , S.D.=0.47)

สรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม

ผลการพิจารณาความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน มีความคิดเห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้ แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.67$ , S.D.=0.53) โดยแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมมากที่สุด คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คุณค่าของวรรณคดี ( $\bar{X}=4.71$ , S.D.=0.47)

**จุดมุ่งหมายของการวิจัย ข้อที่ 2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการ เรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม**

หลักจากผู้วิจัยได้พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้ บอร์ดเกมแล้ว จึงนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ ไปดำเนินการจัด การเรียนรู้ให้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนเทศบาลวัดไทรใต้ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 16 คน โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีก่อนและ หลังเรียน พบว่า นักเรียนมีผลการทดสอบก่อนเรียนเฉลี่ยที่ 11.69 คะแนน และมีผลการทดสอบ หลังเรียนเฉลี่ยที่ 22.38 คะแนน เมื่อทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างก่อนการจัดการเรียนรู้และ หลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า คะแนนสอบหลังการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้ บอร์ดเกม สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**จุดมุ่งหมายของการวิจัย ข้อที่ 3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม**

หลังการจัดการเรียนรู้ เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ผู้วิจัยได้ ดำเนินการเก็บข้อมูลความความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยสอบถามเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ บรรยากาศในการเรียนรู้ และประโยชน์ที่ได้รับ ซึ่งพบว่าหลังการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.60$ , S.D.=0.58) โดยด้านที่มีความพึงพอใจ มากที่สุด คือ ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ ( $\bar{X}=4.63$ , S.D.=0.54) รองลงมาคือ ด้านการจัดการเรียนรู้ ( $\bar{X}=4.60$ , S.D.=0.57) สำหรับด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ ประโยชน์ที่ได้รับ ( $\bar{X}=4.58$ , S.D.=0.63) ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาในด้านการจัดการเรียนรู้ พบว่า รายการที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ บอร์ดเกมทำให้ผู้เรียนสนใจและอยากเรียนรู้มากขึ้น ( $\bar{X}=4.75$ , S.D.=0.58) รองลงมาคือ ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นมากขึ้น ( $\bar{X}=4.63$ , S.D.=0.50) และผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติในการเล่นบอร์ดเกมลงมือแก้ปัญหาตามที่ได้วางแผนไว้ ( $\bar{X}=4.63$ , S.D.=0.62)

เมื่อพิจารณาในด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ พบว่า รายการที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ ครูให้คำแนะนำและความช่วยเหลือได้อย่างทั่วถึง ( $\bar{X}=4.75$ , S.D.=0.58) รองลงมาคือ นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนได้ ( $\bar{X}=4.69$ , S.D.=0.48)

เมื่อพิจารณาในด้านประโยชน์ที่ได้รับ พบว่า รายการที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก ( $\bar{X}=4.75$ , S.D.=0.45) รองลงมาคือ นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูลและเผยแพร่ความรู้ ( $\bar{X}=4.69$ , S.D.=0.60)

### อภิปรายผล

จากผลการวิจัย เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลการวิจัยตามจุดมุ่งหมายของการวิจัยได้ดังนี้

**1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม**

การพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน มีผลรวมการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 4 แผนอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เพราะแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม แต่ละแผนมีองค์ประกอบต่าง ๆ ที่สำคัญ ได้แก่ ตัวชี้วัด สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการวัดประเมินผลที่ดีและสอดคล้องกับตัวชี้วัด นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ยังช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นวิธีการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือทำและคิดในสิ่งได้ทำไปเพื่อเป็นการสร้างประสบการณ์ตรงให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน โดยมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและครู ด้วยการลงมือทำกิจกรรมร่วมกันทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน จากนั้นก็จะสร้างองค์ความรู้ขึ้น

จากสิ่งที่ได้ ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรงจากการลงมือทำลงมือทำและคิดในสิ่งที่ทำมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียน (กมล โพธิเย็น, 2564, หน้า 15-16) โดยบอร์ดเกมเป็นเกมที่ทำให้ผู้เล่นได้มีปฏิสัมพันธ์กัน พูดคุยโต้ตอบกันได้ จึงเป็นตัวกลางที่ใช้ในการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนได้รับสาระความรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของนวรรตน์ แดงทุ่ง (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนเรื่องชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม อยู่ในระดับมากที่สุด นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับพิมพ์วรรณ มุสิกรัตน์ (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำราชาศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องคำราชาศัพท์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## 2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ ซึ่งการที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น ทั้งนี้เป็นผลมาจากการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม โดยผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ สามารถนำเสนอความคิดเห็นของตนเองได้อย่างหลากหลาย มีการสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันผ่านการเล่นบอร์ดเกม โดยครูผู้สอนเป็นผู้คอยอำนวยความสะดวกต่อการจัดการเรียนการสอน ซึ่งทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของปิยะพงษ์ จันลาโสม (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า หลังจากการใช้บอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่องนิราศภูเขาทอง ที่พัฒนาขึ้นโดยมีเป้าหมายเพื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีไทย คะแนนสอบก่อนเล่นและหลังเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของ



นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.97 คะแนนและ 18.07 คะแนนตามลำดับ ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนทดสอบก่อนเล่นและหลังเล่น พบว่า คะแนนสอบหลังเล่นสูงกว่า คะแนนสอบก่อนเล่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่องนิราศภูเขาทอง พบว่า นักเรียนมีความสนใจเล่นเกมอยู่ก่อนแล้ว ขณะเล่นเกมนักเรียนก็มีความสุขสนุกสนาน ได้รับสาระความรู้ และมีการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ พรพรรณ พูลเขาล้าน (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับเทคนิค SQ4R ซึ่งผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับเทคนิค SQ4R ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ สูงขึ้นหลังเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการพัฒนาความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับเทคนิค SQ4R อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

### **3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม**

ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้จัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยมีรายการสอบถามทั้งหมด 15 รายการ สอบถามเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ บรรยากาศในการเรียนรู้ และประโยชน์ที่ได้รับ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างสูงสุด มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่มและทุกคนมีความสุขสนุกสนานจากการเล่นเกม โดยมีครูคอยเป็นผู้อำนวยความสะดวกตลอดการจัดการเรียนการสอน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุวีณา เตือนแจ้ง (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุกร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือโดยรูปแบบซี.ไอ.อาร์.ซี. ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุกร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือโดยรูปแบบซี.ไอ.อาร์.ซี.สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 และสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจทางการเรียนของนักเรียนที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุกร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือโดยรูปแบบซี.ไอ.อาร์.ซี.โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ จิตติกานต์ แก้ววิเศษ (2565) ได้ศึกษาการพัฒนาแนวการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยแบบเชิงรุกโดยใช้

วรรณคดีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ครูและนักเรียนมีความพึงพอใจต่อคู่มือแนวทางการจัดการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เนื่องจากกิจกรรมมีความหลากหลายเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีให้กับครูผู้สอนและนักเรียนได้เน้นปฏิบัติมากกว่าการอ่านท่องจำ อีกทั้งยังออกแบบกิจกรรมที่เป็นขั้นตอนนำไปใช้ได้ง่าย ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนในการเรียนตามความสามารถในศตวรรษที่ 21 คือ การใช้วิจารณ์ญาณความคิดสร้างสรรค์การแก้ปัญหาและการทำงานร่วมกัน โดยเฉพาะในเรื่องของการทำงานร่วมกันการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เน้นกระบวนการช่วยเหลือซึ่งกันและกันช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนให้เป็นกันเอง

### ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

#### ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ครูผู้สอนควรจัดเตรียมแผนการจัดการเรียนรู้ ในขั้นลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกม โดยให้ผู้เรียนได้ศึกษาวิธีการเล่นบอร์ดเกมอย่างละเอียด เมื่อมีข้อสงสัยให้ถามครูผู้สอนที่เป็นผู้คอยอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรงจากการเล่นบอร์ดเกมและสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง
2. ในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ผู้สอนควรเลือกกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น และผู้สอนควรตั้งคำถามที่คอยกระตุ้นความสนใจผู้เรียนอยู่เสมอ
3. ควรคำนึงถึงเวลาในการเล่นบอร์ดเกม เนื่องจากผู้เรียนอาจจะไม่เข้าใจกฎและกติกาในการเล่น ซึ่งทำให้เกิดปัญหาระหว่างการเล่น ดังนั้นผู้วิจัยควรสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้

#### ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาต่อไป

1. ควรมีการศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับเทคนิค วิธีการสอนหรือการใช้สื่ออื่น ๆ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องอื่น
2. ควรนำการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม มาทดลองกับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อพัฒนาความผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย

# บรรณานุกรม



## บรรณานุกรม

- กมล โปธิเย็น. (2564). Active Learning: การจัดการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 19(1), 11-28. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/suedujournal/article/view/245317/168931>
- กรมศิลปากร. (2558). *100 ปีวรรณคดีสโมสร*. กรุงเทพฯ : สำนักวรรณกรรมและประวัติศาสตร์ กรมศิลปากร.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ:โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- จงดี โตอิม และอุทุมพร ไฉฉลาด. (2563). การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในรายวิชาหลักการทางสารสนเทศสิ่งแวดล้อม. *วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร*, 42(2), 115-131. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/sujthai/article/view/131210/164332>
- จันทิมา เมยประโคน. (2555). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนวิชาศิลปะ เรื่องการสร้างสรรค์จากเศษวัสดุ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ 4MAT. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จิรกิตต์ เนาวพงศ์รัตน์. (2563). ผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิรวรรณ สรบุญทอง. (2563). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและทักษะการร่วมมือของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ 3 ร่วมกับการใช้คำถามพัฒนาการคิด. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ชลดา นันทะน้อย และประภาช เพ็งพุ่ม. (2563). การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนการอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง โคลงโลกนิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารราชพฤกษ์*, 18(3), 46-55. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/Ratchaphruekjournal/article/view/241508/171548>

### บรรณานุกรม (ต่อ)

- ชลธิชา นานา และบุษบา บัวสมบุญ. (2561). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์ เป็นฐาน. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 16(2), 113-128. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/suedujournal/article/view/120020/130243>
- ฐิติกานต์ แก้ววิเศษ. (2565). การพัฒนาแนวการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยแบบเชิงรุกโดยใช้ วรรณคดีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารวิชาการและวิจัยสังคมศาสตร์*, 17(3), 67-80. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/JSSRA/article/view/257409>
- ณัฐวดี ธาตุดี. (2561). การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning). (วิทยานิพนธ์ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ทรงภพ ขุนมธุรส และกาญจนา วิชญาปกรณ์. (2564). ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการจัดการ เรียนรู้ด้วยการใช้วิจัยเป็นฐานในรายวิชาทฤษฎีวรรณคดีกับการสอนวรรณกรรมไทย. *ศิลปะศาสตร์ปริทัศน์*, 16(2), 163-164. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/larhcu/article/view/254346/172948>
- ธีรภาพ แซ่เจี๋ย. (2560). การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมี วิจารณญาณในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงาน เขตการศึกษาขั้นพื้นฐานจังหวัดปทุมธานี. (วิทยานิพนธ์ ปริญญามหาบัณฑิต). ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ธีรวุฒิ ศรีมังคละ สุดารัตน์ ประกอบมัย, และณัฐวุฒิ สलगสิงห์. (2564). *พื้นฐานของบอร์ดเกมและการพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สำหรับครูในศตวรรษที่ 21*. มปท.: มปป. จาก <https://online.pubhtml5.com/dhif/lmau/?fbclid=IwAR3JDeUhMibPSOoFKRiSXD FxuE7gcZPdv18KQxGpaEEuQ-iDDT3AJuzzk30#p=25>
- นงลักษณ์ เขียวมณี. (2562). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ และเทคโนโลยีและความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน. (วิทยานิพนธ์ ปริญญามหาบัณฑิต). ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์.

### บรรณานุกรม (ต่อ)

- นวรรตน์ แดงทุ่ง. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. (การค้นคว้าอิสระ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- นันทวัฒน์ ปรหมมา. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตร มหาบัณฑิต). นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นัตยา มะเส็ง. (2564). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เรื่องชนิดของคำ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารการอ่านสมาคมการอ่านแห่งประเทศไทย*, 25(2), 66-84. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/rdj/article/view/248405>
- น้ำลิน เทียมแก้ว. (2561). การศึกษาความพึงพอใจต่อคุณภาพการให้บริการ สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ประจำปีการศึกษา 2560 (รายงานผลการวิจัย). มหาสารคาม. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). การวิจัยเบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ปกรณ์ ประจัญบาน. (2552). สถิติขั้นสูงสำหรับการวิจัยและประเมิน (Advanced Statistics for Research and Evaluation). (พิมพ์ครั้งที่ 4). พิษณุโลก: รัตนสุวรรณการพิมพ์.
- ปนัดดา ใจสุทธิ. (2559). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกันด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับเทคนิคการคิดแบบหมวกหก ใบ. *วารสารวิชาการ Veridian E –Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, 9(2), 828-843. <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/66942/54671>
- ประสพลาภ นุ่มนวล และทรงภพ ขุนมธุรส. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *Journal of Modern Learning Development*, 7(6), 76-91. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jomld/article/view/255661>
- ปริญญา ปันสุวรรณ. (2553). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ 2 กับแบบปกติ. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

### บรรณานุกรม (ต่อ)

- ปิ่นจิตตา อินทร์รักษา. (2562). การจัดการเรียนรู้ด้วย Active Learning เพื่อการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์. *วารสารครุศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี*, 1(1), 35-43. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edudru/article/view/196621/161989>
- ปิยะพงษ์ จันทลาโสม. (2563). การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (วิทยานิพนธ์ ปริญญา มหาบัณฑิต). ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ปยุต แหวนเพชร และบุษบา บัวสมบุรณ. (2561). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่ความคิด. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 16(2), 178-190. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/suedujournal/article/view/119749/131875>
- พรทิพย์ สังเกต. (2564). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการและเจตคติต่อวิชาเคมี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- พรพรรณ พูลเขาล้าน. (2563). การพัฒนาความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับเทคนิค SQ4R. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาการศึกษา มหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พรพรรณ เสาร์คำเมืองดี. (2562). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD. (วิทยานิพนธ์ ปริญญา มหาบัณฑิต). นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พัฒนา พรหมณี, ยุพิน พิทยาวัฒนชัย, และจีระศักดิ์ ทัพพา. (2563). แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจและการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจในงาน. *วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย (สสอท.)*, 26(1), 59-66.  
file:///C:/Users/lenovo/Downloads/budsara,+%7B\$userGroup%7D,+7.pdf
- พิมพ์พิจิ เย็นอุรา. (2562). การพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย (วิทยานิพนธ์ ปริญญา มหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

### บรรณานุกรม (ต่อ)

- พิมพ์วรรณ มุสิกรัตน์. (2563). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำราชาศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)*. (การค้นคว้าอิสระ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- พิมพ์พันธ์ เตชะคุปต์ และเพยาว์ ยินดีสุข. (2548). *การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. กรุงเทพฯ: เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แบนเนจเม้นท์.
- มนชิตา เรืองรัมย์. (2556). *การพัฒนาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- รักชน พุทธรังสี. (2560). *การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง*. (วิทยานิพนธ์ ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รัตนะ บัวสนธ์. (2552). *การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา*. กรุงเทพฯ: คำสมัย.
- ลลิตทิพย์ วรรณพงษ์ และแสงสุรีย์ ดวงคำน้อย. (2563). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค STAD. *วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์*, 5(3), 425-437 <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/mcjou/article/view/245465/167166>
- วารินทร์พร ฟันเฟื่องฟู. (2562). *การจัดการเรียนรู้ Active Learning ให้สำเร็จ*. *วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์*, 9(1), 135-145. <https://so06.tcithaijo.org/index.php/var/article/view/186104/130758>
- วิรุพห์ สิทธิเขตรกรณ์. (2564). *การพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณด้วยกิจกรรมการเรียนรู้สืบเสาะแบบ 5Es ร่วมกับบอร์ดเกมและการเขียน Formula Coding เรื่อง ประชากร ในสถานการณ์ระบาด COVID-19 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6*. (วิทยานิพนธ์ ปริญญามหาบัณฑิต). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ศรวิไล ดอกจันทร์. (2529). *การสอนวรรณคดีวรรณกรรมไทย*. เชียงใหม่: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.



### บรรณานุกรม(ต่อ)

- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2563). รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติ  
พื้นฐาน (O-NET) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2562. สืบค้น 22 กรกฎาคม 2565.  
จาก <http://www.newonetestresult.niets.or.th/>
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2564). รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติ  
พื้นฐาน (O-NET) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2563. สืบค้น 22 กรกฎาคม 2565.  
จาก <http://www.newonetestresult.niets.or.th/>
- สมพร เชื้อพันธ์. (2547). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้น  
มัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองกับการ  
จัดการเรียนการสอนตามปกติ. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต).  
พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการ  
จัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามนโยบายลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้. สืบค้นจาก  
[http://academic.obec.go.th/images/document/1603180137\\_d\\_1.pdf](http://academic.obec.go.th/images/document/1603180137_d_1.pdf)
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2542). พระราชบัญญัติแห่งชาติ พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ.  
พริกหวานกราฟิก.
- สุชาติ แก้วพิกุล. (2555). การพัฒนากิจกรรมคณิตศาสตร์ที่ใช้การจัดการเรียนการสอนอย่าง  
กระตือรือร้น โดยเน้นการเรียนรู้เป็นคู่ร่วมกับการบริหารสมอง เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์  
ทางการเรียนคณิตศาสตร์และความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2  
ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ต่ำ. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต).  
กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุวกุล นาคสุขุม และทรงภพ ขุนมธุรส. (2564). ผลศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่อง  
สามัคคีเภทคำฉันท์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ  
ร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์. วารสารอักษราพิบูล, 2(1), 29-46. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/APBJ/article/view/255258/171626>
- สุวีณา เตือนแจ้ง. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้  
แบบเชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือโดยรูปแบบซี.ไอ.อาร์.ซี. (CIRC).  
วารสารครุศาสตร์สาร, 15(2), 185-200.  
<https://edujournal.bsru.ac.th/publishes/19/articles/365>

### บรรณานุกรม (ต่อ)

- แสนรัก บัวทอง. (2561). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและเพลงพื้นบ้าน. *วารสารมนุษยสังคมปริทัศน์*, 20(1), 31-48. <http://hs.pbru.ac.th/journal/wp-content/uploads/2018/10/2561-01-02.pdf>
- อรรถพงษ์ ผิวเหลือง, บัญชา เกียรติจรัสพันธุ์, และณัฐกิตติ์ สิริวัฒนาทากุล. (2563). สภาพการจัดการเรียนรู้ของครูภาษาไทย: แนวทางในการแก้ปัญหา. *วารสาร “ศึกษาศาสตร์ มมร” คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย*, 8(2), 195-211. <http://ojs.mbu.ac.th/index.php/edj/article/view/1146/849>
- อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์. (2557). การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องวงสี่ธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทบริหารศึกษาดุษฎีบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อริยา คูหา, สรินญา บุติ และชานานมุฮิบบะตุตตี นอจี. (2562). โลกที่เปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ที่ผ่านสู่ Active Learning. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี*, 30(2), 1-13. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/edupsu/article/view/214011/148963>
- อำภพร รินปัญญา. (2561). *วัจนภาษาคำสอนในวรรณคดีไทย เรื่อง พระอภัยมณี*. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- David Silverman. (2013). *How to Learn Board Game Design and Development*. *Envatotuts+*. <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607>
- THE POTETINAL. (8 มีนาคม 2564). *Board Game (บอร์ดเกม) กิจกรรมสุดอินเทรนด์ เปิดโลกการเรียนรู้*. pptvhd36. <https://www.pptvhd36.com/news/%E0%B8%AA%E0%B8%B1%E0%B8%87%E0%B8%84%E0%B8%A1/143363>
- Trang Suwannasilp. (5 กรกฎาคม 2563). *Gamification: องค์ประกอบของเกม. Beyond Board*. [https://beyondboard.blog/2020/07/05/gamification-game\\_element/](https://beyondboard.blog/2020/07/05/gamification-game_element/)





ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการประเมินและตรวจสอบเครื่องมือ

### รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการประเมินและตรวจสอบเครื่องมือ จำนวน 5 ท่าน

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต ทรัพย์รวงทอง  
ภาควิชาเทคนิคการศึกษา สาขาวิชาพื้นฐานการศึกษา คณะครุศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
2. รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์  
ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธุรส  
ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
4. ดร.วศินี พิเศษ อดีตครู วิทยฐานะเชี่ยวชาญ  
โรงเรียนเทศบาล 2 วัดชัยมงคล จังหวัดพิจิตร
5. นางสาววิชยา กลั่นหุ่น ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ  
โรงเรียนนครสวรรค์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์





ภาคผนวก ข

หนังสือขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๗๕๓



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร  
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๖ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาร ทรัพย์รวงทอง

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวพนิตนันท์ เขตวิทย์ รหัสประจำตัว ๖๔๐๙๐๘๒๓ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม" เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ อองอาจฉิมชัย เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาคคม)  
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย  
โทร. ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๗  
โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖
๒. นางสาวพนิตนันท์ เขตวิทย์  
โทร. ๐๙-๕๓๐๖-๐๘๕๕



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๒๗

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๗๕๓

วันที่ ๒๖ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญากรณ์

ด้วย นางสาวพนิตนันท์ เขตวิทย์ รหัสประจำตัว ๖๔๐๙๐๘๒๓ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ งามจาจามิษฐ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอุดม)  
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย





## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๒๗

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๗๕๓ วันที่ ๒๖ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจสอบแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ชุมมธูรส

ด้วย นางสาวนิตนันท์ เขตวิทย์ รหัสประจำตัว ๖๔๐๙๐๘๒๓ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบหนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นำทิพย์ งามอาจามณีชัย เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาคูตม)  
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๗๕๓

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร  
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๖ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน ดร.วสินี พิเศษ

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวพนิตนันท์ เขตวิทย์ รหัสประจำตัว ๖๔๐๙๐๘๒๓ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ งามอาจวานิชย์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอุดม)  
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๗

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวพนิตนันท์ เขตวิทย์

โทร. ๐๙-๕๓๐๖-๐๘๕๕

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๗๕๓



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร  
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๖ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณวิชา กลั่นหุ่น

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวพนิตนันท์ เขตวิทย์ รหัสประจำตัว ๖๔๐๙๐๘๒๓ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ อองจาวาณิชย์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอุดม)  
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๗

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวพนิตนันท์ เขตวิทย์

โทร. ๐๙-๕๓๐๖-๐๘๕๕



ภาคผนวก ค

แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์  
ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2  
ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม

**แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้  
ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2  
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)**

**คำชี้แจง** ขอให้ท่านพิจารณาความเหมาะสมของแต่ละรายการ ซึ่งเป็นส่วนประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แล้วทำเครื่องหมาย / ลงในช่องระดับความเหมาะสมที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยกำหนดระดับความเหมาะสมออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

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

## แผนการจัดการเรียนรู้

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้						
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้						
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนสามารถวัดได้						
1.3 สาระสำคัญมีความถูกต้อง สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้						
2. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
2.1 กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน						
2.2 กิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ						
2.3 กิจกรรมชั้นนำเสนอสถานการณ์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ร่วมกันวางแผนได้ ร่วมกันแก้ปัญหา และร่วมมือกันคิด วิเคราะห์ปัญหา						
2.4 กิจกรรมชั้นลงมือปฏิบัติกิจกรรม ส่งเสริมให้ผู้เรียนลงมือแก้ปัญหาตามที่ได้วางแผนไว้ มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นภายในกลุ่มและทุกคนต้องมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา						
2.5 กิจกรรมชั้นสรุปความรู้และประเมินผล ส่งเสริมให้ผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้ หรือแนวคิดที่ได้ โดยใช้การประเมินผลตามสภาพจริง						
2.6 การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกมช่วยทำให้						

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
ผู้เรียนมีผลการเรียนที่ดีขึ้น						
3. ด้านสื่อ						
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหาที่เรียน						
3.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้						
4. ด้านการวัดและประเมินผล						
4.1 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
4.2 เครื่องมือวัดและประเมินการเรียนรู้มีความเหมาะสม						
4.3 เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความชัดเจนและสามารถปฏิบัติได้						

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง.....

ตาราง 10 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์  
ตอนนารายณ์ปราบหนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้  
แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ในแผน  
ที่ 1 ที่มาและความสำคัญของวรรณคดี

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ							
	1	2	3	4	5			
<b>1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้</b>								
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้อง กับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.8	0.45	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความ ชัดเจนสามารถวัดได้	5	4	5	4	5	4.6	0.55	มากที่สุด
1.3 สาระสำคัญมีความถูกต้อง สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และสาระการเรียนรู้	4	5	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
<b>2. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้</b>								
2.1 กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning มีความเหมาะสมกับระดับ ผู้เรียน	4	4	5	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ	4	4	5	4	5	4.4	0.55	มาก
2.3 กิจกรรมชั้นนำเสนอสถานการณ์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ร่วมกันวางแผนได้ ร่วมกันแก้ปัญหา และร่วมมือกันคิด วิเคราะห์ปัญหา	3	5	5	5	5	4.6	0.89	มากที่สุด
2.4 กิจกรรมขั้นลงมือปฏิบัติกิจกรรม ส่งเสริมให้ผู้เรียนลงมือแก้ปัญหา ตามที่ได้วางแผนไว้ มีการแลกเปลี่ยน ความคิดภายในกลุ่มและทุกคนต้องมี	3	5	5	5	5	4.6	0.89	มากที่สุด



รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล	
	ผู้เชี่ยวชาญ								
	1	2	3	4	5				
ส่วนร่วมในการแก้ปัญหา									
2.5 กิจกรรมขั้นสรุปรูปร่างและ									
ประเมินผล ส่งเสริมให้ผู้เรียนร่วมกัน	4	4	5	4	5	4.4	0.55	มาก	
สรุปรูปร่าง หรือแนวคิดที่ได้ โดยใช้									
การประเมินผลตามสภาพจริง									
2.6 การจัดการเรียนรู้แบบ Active									
Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม	4	5	5	4	5	4.6	0.55	มากที่สุด	
ช่วยทำให้ผู้เรียนมีผลการเรียนที่ดีขึ้น									
<b>3. ด้านสื่อ</b>									
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และ									
เนื้อหาที่เรียน	4	4	5	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด	
3.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้									
	4	5	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด	
<b>4. ด้านการวัดและประเมินผล</b>									
4.1 การวัดและประเมินผลสอดคล้อง									
กับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4	5	4.6	0.55	มากที่สุด	
4.2 เครื่องมือวัดและประเมินการ									
เรียนรู้มีความเหมาะสม	4	5	5	4	5	4.6	0.55	มากที่สุด	
4.3 เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและ									
ประเมินผลการเรียนรู้มีความชัดเจน	4	5	5	4	5	4.6	0.55	มากที่สุด	
และสามารถปฏิบัติได้									
						<b>เฉลี่ย</b>	<b>4.61</b>	<b>0.58</b>	<b>มากที่สุด</b>

ตาราง 11 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์  
ตอนนารายณ์ปราบหนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้  
แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ในแผน  
ที่ 2 ลักษณะคำประพันธ์

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ							
	1	2	3	4	5			
<b>1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้</b>								
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้อง กับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้	4	5	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความ ชัดเจนสามารถวัดได้	4	4	5	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
1.3 สารสำคัญมีความถูกต้อง สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และสาระการเรียนรู้	4	5	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
<b>2. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้</b>								
2.1 กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning มีความเหมาะสมกับระดับ ผู้เรียน	4	4	5	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ	4	4	5	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
2.3 กิจกรรมชั้นนำเสนอสถานการณ์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ร่วมกันวางแผนได้ ร่วมกันแก้ปัญหา และร่วมมือกันคิด วิเคราะห์ปัญหา	4	5	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
2.4 กิจกรรมขั้นลงมือปฏิบัติกิจกรรม ส่งเสริมให้ผู้เรียนลงมือแก้ปัญหา ตามที่ได้วางแผนไว้ มีการแลกเปลี่ยน ความคิดภายในกลุ่มและทุกคนต้องมี	3	5	5	5	5	4.6	0.89	มากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ							
	1	2	3	4	5			
ส่วนร่วมในการแก้ปัญหา								
2.5 กิจกรรมขั้นสรุปรู้และประเมินผล ส่งเสริมให้ผู้เรียนร่วมกันสรุปรู้ หรือแนวคิดที่ได้ โดยใช้การประเมินผลตามสภาพจริง								
	3	4	5	5	5	4.4	0.89	มาก
2.6 การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ช่วยทำให้ผู้เรียนมีผลการเรียนที่ดีขึ้น								
	4	5	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
<b>3. ด้านสื่อ</b>								
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหาที่เรียน								
	4	4	5	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
3.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้								
	4	5	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
<b>4. ด้านการวัดและประเมินผล</b>								
4.1 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้								
	4	5	5	4	5	4.6	0.55	มากที่สุด
4.2 เครื่องมือวัดและประเมินการเรียนรู้มีความเหมาะสม								
	4	5	5	4	5	4.6	0.55	มากที่สุด
4.3 เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความชัดเจน และสามารถปฏิบัติได้								
						4.66	0.56	มากที่สุด

ตาราง 12 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์  
ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้  
แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ในแผนที่  
3 บทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ							
	1	2	3	4	5			
<b>1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้</b>								
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้อง กับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้	4	5	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความ ชัดเจนสามารถวัดได้	4	4	5	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
1.3 สารสำคัญมีความถูกต้อง สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และสาระการเรียนรู้	4	5	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
<b>2. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้</b>								
2.1 กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning มีความเหมาะสมกับระดับ ผู้เรียน	4	4	5	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ	4	4	5	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
2.3 กิจกรรมชั้นนำเสนอสถานการณ์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ร่วมกันวางแผนได้ ร่วมกันแก้ปัญหา และร่วมมือกันคิด วิเคราะห์ปัญหา	4	5	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
2.4 กิจกรรมขึ้นลงมือปฏิบัติกิจกรรม ส่งเสริมให้ผู้เรียนลงมือแก้ปัญหา ตามที่ได้วางแผนไว้ มีการแลกเปลี่ยน ความคิดภายในกลุ่มและทุกคนต้องมี	4	5	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ							
	1	2	3	4	5			
ส่วนร่วมในการแก้ปัญหา								
2.5 กิจกรรมขั้นสรุปรู้และประเมินผล ส่งเสริมให้ผู้เรียนร่วมกันสรุปรู้ หรือแนวคิดที่ได้ โดยใช้การประเมินผลตามสภาพจริง								
	4	4	5	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
2.6 การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ช่วยทำให้ผู้เรียนมีผลการเรียนที่ดีขึ้น								
	4	5	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
<b>3. ด้านสื่อ</b>								
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหาที่เรียน								
	4	4	5	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
3.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้								
	4	5	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
<b>4. ด้านการวัดและประเมินผล</b>								
4.1 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้								
	4	5	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
4.2 เครื่องมือวัดและประเมินการเรียนรู้มีความเหมาะสม								
	4	5	5	4	5	4.6	0.55	มากที่สุด
4.3 เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความชัดเจน และสามารถปฏิบัติได้								
						4.70	0.50	มากที่สุด
เฉลี่ย						4.70	0.50	มากที่สุด

ตาราง 13 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์  
ตอนนารายณ์ปราบหนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้  
แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ในแผนที่  
4 คุณค่าของวรรณคดี

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ							
	1	2	3	4	5			
<b>1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้</b>								
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้อง กับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้	4	5	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความ ชัดเจนสามารถวัดได้	4	4	5	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
1.3 สาระสำคัญมีความถูกต้อง สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และสาระการเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.8	0.45	มากที่สุด
<b>2. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้</b>								
2.1 กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning มีความเหมาะสมกับระดับ ผู้เรียน	4	4	5	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ	4	4	5	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
2.3 กิจกรรมชั้นนำเสนอสถานการณ์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ร่วมกันวางแผนได้ ร่วมกันแก้ปัญหา และร่วมมือกันคิด วิเคราะห์ปัญหา	4	5	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
2.4 กิจกรรมชั้นลงมือปฏิบัติกิจกรรม ส่งเสริมให้ผู้เรียนลงมือแก้ปัญหา ตามที่ได้วางแผนไว้ มีการแลกเปลี่ยน ความคิดภายในกลุ่มและทุกคนต้องมี	4	5	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ							
	1	2	3	4	5			
ส่วนร่วมในการแก้ปัญหา								
2.5 กิจกรรมขั้นสรุปรู้และประเมินผล ส่งเสริมให้ผู้เรียนร่วมกันสรุปรู้ หรือแนวคิดที่ได้ โดยใช้การประเมินผลตามสภาพจริง								
	4	4	5	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
2.6 การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ช่วยทำให้ผู้เรียนมีผลการเรียนที่ดีขึ้น								
	4	5	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
<b>3. ด้านสื่อ</b>								
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหาที่เรียน								
	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
3.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้								
	5	5	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
4. ด้านการวัดและประเมินผล								
4.1 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้								
	4	5	5	4	5	4.6	0.55	มากที่สุด
4.2 เครื่องมือวัดและประเมินการเรียนรู้มีความเหมาะสม								
	4	5	5	4	5	4.6	0.55	มากที่สุด
4.3 เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความชัดเจน และสามารถปฏิบัติได้								
						4.71	0.47	มากที่สุด
<b>เฉลี่ย</b>						<b>4.71</b>	<b>0.47</b>	<b>มากที่สุด</b>



ภาคผนวก ง

แบบประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์

ตอนนารายณ์ปราบนนทก



**แบบประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกม เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2  
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)**

คำชี้แจง

แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความเหมาะสมของบอร์ดเกมเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ขอให้ท่านพิจารณาความเหมาะสมของแต่ละรายการ ซึ่งเป็นส่วนประกอบของบอร์ดเกมเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความเหมาะสมที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยกำหนดระดับความเหมาะสมออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

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

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
<b>1. ด้านเนื้อหา</b>						
1.1 เนื้อหาเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
1.2 ความถูกต้องของเนื้อหา						
1.3 ความทันสมัยของเนื้อหา						
1.4 ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในเนื้อหา						
1.5 ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา						
1.6 ความสมบูรณ์ของเนื้อหา						
1.7 ภาพประกอบสื่อความหมายได้ตรงกับเนื้อหา						
<b>2. ด้านคุณภาพสื่อ</b>						
2.1 ความเหมาะสมของการใช้สีพื้นหลัง						
2.2 ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร						
2.3 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร						
2.4 ความเหมาะสมของภาพประกอบ						
2.5 การ์ดเกมออกแบบและสื่อความหมายได้ดี						
2.6 มีความสะดวกในการใช้งาน						
2.7 มีความน่าสนใจและดึงดูดต่อการเรียนรู้						

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง.....

ตาราง 14 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของบอร์ดเกมวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์  
ปราบนทก โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ในบอร์ดเกมที่ 1 กว่าจะเป็นรามเกียรติ์ตอน  
นารายณ์ปราบนทก

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ							
	1	2	3	4	5			
<b>1. ด้านเนื้อหา</b>								
1.1 เนื้อหาเหมาะสมกับจุดประสงค์ การเรียนรู้	4	5	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
1.2 ความถูกต้องของเนื้อหา	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
1.3 ความทันสมัยของเนื้อหา	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
1.4 ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ใน เนื้อหา	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
1.5 ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา	5	5	5	4	5	4.8	0.45	มากที่สุด
1.6 ความสมบูรณ์ของเนื้อหา	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
1.7 ภาพประกอบสื่อความหมายได้ตรง กับเนื้อหา	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
<b>2. ด้านคุณภาพสื่อ</b>								
2.1 ความเหมาะสมของการใช้สีพื้นหลัง	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
2.2 ความเหมาะสมของรูปแบบ ตัวอักษร	5	5	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2.3 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
2.4 ความเหมาะสมของภาพประกอบ	5	5	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2.5 การ์ดเกมออกแบบและสื่อ ความหมายได้ดี	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
2.6 มีความสะดวกในการใช้งาน	4	4	5	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
2.7 มีความน่าสนใจและดึงดูดต่อการ เรียนรู้	5	5	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
	<b>เฉลี่ย</b>					<b>4.83</b>	<b>0.36</b>	<b>มากที่สุด</b>

ตาราง 15 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของบอร์ดเกมวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์  
ปราบหนทก โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ในบอร์ดเกมที่ 2 UNO กลอนบทละคร

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ							
	1	2	3	4	5			
<b>1. ด้านเนื้อหา</b>								
1.1 เนื้อหาเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
1.2 ความถูกต้องของเนื้อหา	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
1.3 ความทันสมัยของเนื้อหา	5	5	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
1.4 ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในเนื้อหา	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
1.5 ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา	5	5	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
1.6 ความสมบูรณ์ของเนื้อหา	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
1.7 ภาพประกอบสื่อความหมายได้ตรงกับเนื้อหา	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
<b>2. ด้านคุณภาพสื่อ</b>								
2.1 ความเหมาะสมของการใช้สีพื้นหลัง	5	5	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2.2 ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร	5	4	5	4	5	4.6	0.55	มากที่สุด
2.3 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
2.4 ความเหมาะสมของภาพประกอบ	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
2.5 การ์ดเกมออกแบบและสื่อความหมายได้ดี	5	5	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2.6 มีความสะดวกในการใช้งาน	4	5	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
2.7 มีความน่าสนใจและดึงดูดต่อการเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
	<b>เฉลี่ย</b>					<b>4.84</b>	<b>0.33</b>	<b>มากที่สุด</b>

ตาราง 16 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของบอร์ดเกมวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์  
ปราบนนทก โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ในบอร์ดเกมที่ 3 ทีมสร้างเรื่องรามเกียรติ์  
ตอนนารายณ์ปราบนนทก

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ							
	1	2	3	4	5			
<b>1. ด้านเนื้อหา</b>								
1.1 เนื้อหาเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
1.2 ความถูกต้องของเนื้อหา	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
1.3 ความทันสมัยของเนื้อหา	5	5	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
1.4 ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในเนื้อหา	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
1.5 ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา	5	5	5	4	5	4.8	0.45	มากที่สุด
1.6 ความสมบูรณ์ของเนื้อหา	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
1.7 ภาพประกอบสื่อความหมายได้ตรงกับเนื้อหา	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
<b>2. ด้านคุณภาพสื่อ</b>								
2.1 ความเหมาะสมของการใช้สีพื้นหลัง	5	5	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2.2 ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
2.3 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	5	4	5	4	5	4.6	0.55	มากที่สุด
2.4 ความเหมาะสมของภาพประกอบ	5	5	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2.5 การ์ดเกมออกแบบและสื่อความหมายได้ดี	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
2.6 มีความสะดวกในการใช้งาน	4	5	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
2.7 มีความน่าสนใจและดึงดูดต่อการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
	<b>เฉลี่ย</b>					<b>4.84</b>	<b>0.33</b>	<b>มากที่สุด</b>

ตาราง 17 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของบอร์ดเกมวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์  
ปราบหนทก โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ในบอร์ดเกมที่ 4 ขอบกตโลก

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ							
	1	2	3	4	5			
<b>1. ด้านเนื้อหา</b>								
1.1 เนื้อหาเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
1.2 ความถูกต้องของเนื้อหา	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
1.3 ความทันสมัยของเนื้อหา	5	5	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
1.4 ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในเนื้อหา	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
1.5 ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
1.6 ความสมบูรณ์ของเนื้อหา	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
1.7 ภาพประกอบสื่อความหมายได้ตรงกับเนื้อหา	5	5	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
<b>2. ด้านคุณภาพสื่อ</b>								
2.1 ความเหมาะสมของการใช้สีพื้นหลัง	5	5	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2.2 ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
2.3 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
2.4 ความเหมาะสมของภาพประกอบ	5	5	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2.5 การ์ดเกมออกแบบและสื่อความหมายได้ดี	5	5	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2.6 มีความสะดวกในการใช้งาน	4	4	5	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
2.7 มีความน่าสนใจและดึงดูดต่อการเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
	<b>เฉลี่ย</b>					<b>4.86</b>	<b>0.29</b>	<b>มากที่สุด</b>



ภาคผนวก จ


ผลความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์  
ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ตาราง 18 ผลแบบประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อความกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของ  
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนทก  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ข้อความ	คำตอบของผู้เชี่ยวชาญคนที่					ΣR	IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5			
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
7	0	+1	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
11	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
16	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
21	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
22	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
23	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
24	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้



ข้อคำถาม	คำตอบของผู้เชี่ยวชาญคนที่					$\Sigma R$	IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5			
25	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
26	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
27	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
28	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
29	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
30	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
31	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
32	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
33	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
34	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
35	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
36	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
37	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
38	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
39	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
40	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้




ภาคผนวก ฉ  
แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยาก ( $p$ ) และค่าอำนาจจำแนก ( $r$ ) ของแบบทดสอบ  
วัดผลสัมฤทธิ์ทางวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์  
ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ตาราง 19 ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ข้อที่	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจ จำแนก (r)	แปลผลคุณภาพ	ใช้เป็นข้อสอบข้อที่
1	0.62	0.8276*	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 1
2	0.54	0.6725*	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 2
3	0.38	0.7434*	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 3
4	0.46	0.8277*	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 4
5	0.92	0.2499	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
6	0.62	0.8722*	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 5
7	0.38	0.0843	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
8	0.46	0.8277*	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 6
9	0.38	0.7286*	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 7
10	0.46	0.8277*	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 8
11	0.69	0.7096*	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 9
12	0.62	0.8276*	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 10
13	0.92	0.3010	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
14	0.38	0.6992*	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 11
15	0.54	0.6725*	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 12
16	0.23	0.0862	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
17	0.23	-0.2314	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
18	0.31	0.2675	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
19	0.54	0.6439*	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 13
20	0.31	0.5843*	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 14
21	0.54	0.6868*	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 15
22	0.77	0.6207*	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 16
23	0.46	-0.1054	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
24	0.54	0.6296*	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 17
25	0.54	0.6868*	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 18

ข้อที่	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจ จำแนก (r)	แปลผลคุณภาพ	ใช้เป็นข้อสอบข้อที่
26	0.62	0.4478	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
27	0.31	0.2675	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
28	0.54	0.9920*	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 19
29	0.92	0.3010	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
30	0.31	0.5691*	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 20
31	0.31	0.6303*	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 21
32	0.54	0.6868*	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 22
33	0.54	0.7155*	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 23
34	0.54	0.7155*	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 24
35	0.46	0.5694*	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 25
36	0.69	0.6634*	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 26
37	0.38	0.7286*	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 27
38	0.54	0.6439*	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 28
39	0.54	0.6725*	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 29
40	0.69	0.6788*	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 30



ภาคผนวก ข  
แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning  
ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

**แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning  
ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2  
(สำหรับนักเรียน)**

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจที่นักเรียนคิดว่าเหมาะสมมากที่สุด  
ซึ่งเกณฑ์ของระดับความพึงพอใจ มีดังนี้

- 5 หมายถึง พึงพอใจระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง พึงพอใจระดับมาก
- 3 หมายถึง พึงพอใจระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง พึงพอใจระดับน้อย
- 1 หมายถึง พึงพอใจระดับน้อยที่สุด

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
ด้านการจัดการเรียนรู้						
1	บอร์ดเกมทำให้ผู้เรียนสนใจและอยากเรียนรู้มากขึ้น					
2	ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติในการเล่นบอร์ดเกม ลงมือแก้ปัญหาตามที่ได้วางแผนไว้					
3	ผู้เรียนมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นภายในกลุ่ม					
4	ผู้เรียนได้สะท้อนความคิดจากการลงมือปฏิบัติ					
5	ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นมากขึ้น					
ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้						
6	ครูสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนให้มีความพร้อมและเกิดความสนใจ					
7	ครูให้คำแนะนำและความช่วยเหลือได้อย่างทั่วถึง					
8	ผู้เรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีความสุข					
9	ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนได้					
10	ผู้เรียนนำเสนอผลงานอย่างสนุกสนาน					
ประโยชน์ที่ได้รับ						
11	ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก					

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
12	ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทกที่ตีขึ้น					
13	ผู้เรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น เมื่อได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ใน ห้องเรียน					
14	ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูลและ เผยแพร่ความรู้					
15	ผู้เรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปปรับใช้ใน ชีวิตประจำวันได้					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

ตาราง 20 ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
<b>ด้านการจัดการเรียนรู้</b>							
1. บอร์ดเกมทำให้ผู้เรียนสนใจและอยากเรียนรู้มากขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2. ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติในการเล่นบอร์ดเกม ลงมือแก้ปัญหาตามที่ได้วางแผนไว้	+1	+1	+1	0	+1	0.8	ใช้ได้
3. ผู้เรียนมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นภายในกลุ่ม	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
4. ผู้เรียนได้สะท้อนความคิดจากการลงมือปฏิบัติ	+1	0	+1	+1	+1	0.8	ใช้ได้
5. ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นมากขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
<b>ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้</b>							
6. ครูสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนให้มีความพร้อมและเกิดความสนใจ	+1	+1	+1	0	+1	0.8	ใช้ได้
7. ครูให้คำแนะนำและความช่วยเหลือได้อย่างทั่วถึง	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
8. ผู้เรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีความสุข	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
9. ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนได้	+1	0	+1	+1	+1	0.8	ใช้ได้
10. ผู้เรียนนำเสนองานอย่างสนุกสนาน	+1	0	+1	+1	+1	0.8	ใช้ได้
<b>ประโยชน์ที่ได้รับ</b>							
11. ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้



รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ ปราบนทก							
12. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ ปราบนทกที่ดีขึ้น	+1	+1	+1	0	+1	0.8	ใช้ได้
13. ผู้เรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น เมื่อ ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
14. ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการ สืบค้นข้อมูลและเผยแพร่ความรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
15. ผู้เรียนสามารถนำความรู้และ ประสบการณ์ไปปรับใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้



ภาคผนวก ซ

ผลคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ เรื่องรามเกียรติ์  
ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2  
ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม

ตาราง 21 แสดงผลคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้  
บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

นักเรียนคนที่	คะแนน		คะแนนผลต่าง
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	
1	8	19	11
2	14	25	11
3	16	27	11
4	8	20	12
5	17	25	8
6	8	21	13
7	9	21	12
8	10	22	12
9	13	24	11
10	16	23	7
11	13	24	11
12	11	22	11
13	14	23	9
14	9	20	11
15	14	22	8
16	7	20	13
<b>รวม</b>	<b>187</b>	<b>358</b>	<b>171</b>
<b>เฉลี่ย</b>	<b>11.69</b>	<b>22.38</b>	<b>10.69</b>



ภาคผนวก ฅ

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก  
ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning  
ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2



อ่านบทร้อยกรองที่กำหนด แล้วตอบคำถามข้อ 5

“เหลือบเห็นสตรีวิไลลักษณ์	พิศพักตร์ผ่องเพียงไขไซ
งามโอษฐ์งามแก้มงามจู่ไร	งามนัยน์เนตรงามกร
งามถันงามกรรณงามขนง	งามองค์ยิ่งเทพอัปสร
งามจรติกิริยางามงอน	งามเอวงามอ่อนทั้งกายา”

5. บทร้อยกรองข้างต้นให้รสทางวรรณคดีในด้านใด

- |                 |                   |
|-----------------|-------------------|
| ก. เสาวรจนี     | ข. พิโรธวาที      |
| ค. นารีปราโมทย์ | ง. สัลลาปังคพิสัย |

6. ข้อใดกล่าวถึงเรื่องรามเกียรติ์ไม่ถูกต้อง

- ก. แก่นสำคัญของเรื่องคือธรรมะย่อมชนะอธรรม
- ข. รามเกียรติ์ฉบับที่มีความสมบูรณ์ที่สุดคือฉบับของรัชกาลที่ 1
- ค. เป็นเรื่องที่แต่งขึ้นโดยใช้คำประพันธ์ประเภทกลอนบทละคร
- ง. เป็นวรรณคดีไทยที่ได้รับอิทธิพลมาจากเรื่องมหากาพย์ซึ่งประพันธ์โดยกวีชาวกรีก

7. “อะไรเอ๋ย ภูเขาในสวรรค์เป็นที่อยู่ของพระอิศวร” ปริศนาคำทายข้างต้นหมายถึงสถานที่ใด

- |                 |                    |
|-----------------|--------------------|
| ก. เขาพระสุเมรุ | ข. เขาจักรวาล      |
| ค. เขาไกรลาส    | ง. เขาสัตตบริภัณฑ์ |

8. คำที่ขีดเส้นใต้ในข้อใดกล่าวถึงตัวละครต่างจากข้ออื่น

- ก. ตัวเจ้าผู้มิฤทธิ เป็นที่พึ่งแก่หมู่เทวัญ
- ข. ตัวข้าก็มีขอบนัก ล้างเท้าสุรารักษ์ถึงโกฏิปี
- ค. จึงมีเทวราชบรรหาร เอ็งต้องการสิ่งไรจงเร่งว่า
- ง. อันซึ่งนิ้วเพชรของมัน พระทรงธรรม์ประทานฤไฉน

9. ข้อใดไม่ใช่สาเหตุที่ทำให้นนทกใช้นิ้วเพชรเช่นฆ่าเหล่าเทวดา

- ก. นนทกอาฆาตเหล่าเทวดาที่มากลั่นแก้งตน
- ข. เหล่าเทวดาหยอกล้อตบหัวและถอนผมนนทกเล่น
- ค. นนทกหลงระเรีงในอำนาจจนขาดความยับยั้งชั่งใจ
- ง. นนทกต้องการแสดงให้เหล่าเทวดาเห็นว่าตนเองฉลาด

10. “ด้วยเดชนิ้วเพชรสิทธิ์ศักดิ์ ข้าหักล้มลงไม่ทนได้” คำประพันธ์นี้ชี้ให้เห็นสัจธรรมของนนทก ข้อใดชัดเจนที่สุด

- ก. อำนาจเป็นสิ่งที่ทุกคนปรารถนา
- ข. อำนาจมีคุณค่ามากกว่าทรัพย์สินเงินทอง
- ค. อำนาจที่ใช้ทำร้ายผู้อื่นนั้นสักวันจะกลับมาทำร้ายตนเอง

- ง. อำนาจเมื่ออยู่ในมือของคนที่ขาดคุณธรรมย่อมส่งผลร้าย
11. ข้อใดไม่ใช่คุณลักษณะของพระอิศวรที่ปรากฏในเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก
- ก. มีเมตตา  
ข. ขาดความยุติธรรม  
ค. ตัดสินใจรวดเร็ว  
ง. ดูแลผู้ใต้บังคับบัญชาอย่างดี
12. “เหลือบเห็นสตรีวิไลลักษณ์ พิศพักตร์ม่วงเพียงไขไซ  
งามโอษฐ์งามแก้มงามจุไร งามนัยน์เนตรงามกร” ข้อใดไม่ปรากฏในคำประพันธ์ข้างต้น
- ก. การซำค่า  
ข. การเล่นเสียงพยัญชนะ  
ค. การใช้ภาพพจน์  
ง. การใช้สัลลาปังคพิสัย
13. ข้อใดที่แสดงว่าตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก กำลังโกรธและไม่พอใจมากที่สุด
- ก. อ้ายนี้มีขอมมาช้านาน จำจะประทานพรให้  
ข. จึงทำอจองทงเงงใจ ไม่เกรงได้เบื่องบาท  
ค. ตกใจตะลึงรำพึงคิด ใครประสิทธิ์ให้มันสังหาร  
ง. ฮึดฮัดคัดค้านแน่นใจ ตาแดงต่งแสงไฟฟ้า
14. พระนารายณ์ทรงใช้อาวุธใดสังหารนนทก
- ก. คทา  
ข. จักร  
ค. ขรรค์  
ง. ตรีศูล
15. ข้อใดสะท้อนให้เห็นความเชื่อของคนในสังคมไทย
- ก. มีมือยี่สิบซ้ายขวา ถือคทาอาวุธนุศร  
ข. ได้ฟังจึงตอบวาที กูนี้แปลงเป็นสตรีมา  
ค. ให้สิ้นวงศ์พงศ์มิ่งอันศักดิ์ดา ประจักษ์แก่เทวาทุกราศี  
ง. ชาตินี้มีมิ่งมีแต่สองหัตถ์ ลงไปอุบัติเอาชาติใหม่
16. เหตุการณ์ใดเหมือนตัวละครนนทกในเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก
- ก. ต้นหยงسوبได้ที่ 1 ของห้อง  
ข. เพื่อนในห้องไม่พูดกับเซน  
ค. ชั้นถูกเพื่อน ๆ ในห้องรุมทำร้าย  
ง. ออยได้รับคัดเลือกเป็นนักเรียนดีเด่น
17. “เมื่อนั้น พระอิศวรบรมรังสรรค์  
เห็นนนทกโคกจาบัลย์ พระทรงธรรมให้คิดเมตตา  
จึงมีเทวราชบรรหาร เอ็งต้องการสิ่งไรจงเร่งว่า  
ตัวกูจะให้ตั้งจินดา อย่าแสนโคกอาลัย”





25. ข้อใดใช้ภาษาได้เกิดภาพชัดเจนที่สุด
- ก. จนผมโกรนโหล่นเกลี้ยงถึงเพียงหู      ดูเงาในน้ำแล้วร้องไห้  
 ข. ผู้ใดทำชอบต่อเบื่องบาท      ก็ประสาททั้งพรแลยศศักดิ์  
 ค. อ้ายนี้ทำชอบมาช้านาน      เราจึงประทานพรให้  
 ง. สิ้นทั้งไตรภพจบโลกา      จะเอามาเปรียบไม่เทียบทัน
26. “ถึงทำนาคาม้วนหาง ชีตตรงถูกเพลาทันใด” คำว่า เปลา มีความหมายตรงกับข้อใด
- ก. หัวเข่า      ข. หน้าแข้ง  
 ค. ตัก      ง. ช่วงขาตั้งแต่เข่าถึงโคนขา
27.                    “บัดนั้น                    นนทกแกลั่วหาญชาญสมร  
                           เห็นพระองค์ทรงสังข์คทากร เป็นสิ่กรก็รู้ประจักษ์ใจ”
- จากบทประพันธ์ข้างต้น ผู้ที่นนทกเห็นคือผู้ใด
- ก. พระอิศวร      ข. พระอินทร์  
 ค. พระนารายณ์      ง. พระวิษณุกรรม
28. ข้อใดมีอิทธิพลต่อวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์
- ก. คัมภีร์ภควัทคีตา      ข. นิทานปันทย  
 ค. มหาकाพย์ภารตะ      ง. มหาकाพย์รามายณะ
29. ข้อใดตรงกับพฤติกรรมของนนทกที่หลงใหลนางสุวรรณอัปสร
- ก. ชูแต่หางเองอ้า      อดอ้างฤทธิ  
 ข. บาย่อมทำโทษซ้ำ      ใส่ผู้บายเอง  
 ค. จิตมนุษย์นี้ไซร์      ยากแท้หยั่งถึง  
 ง. ลิงว่าหว่าหวังหว่า      หว่าดินโดยตาม
30.                    “สุดเอยสุดสวาท                    โฉมประหลาดล้ำเทพอัปสร  
                           ทั้งวาจาจรตักงามอน                    ควรเป็นนางพื่อนวิไลลักษณ์”
- คำประพันธ์ข้างต้นเป็นรสุวรรณคดีใด
- ก. เสาวรจนี      ข. นารีปราโมทย์  
 ค. พิโรธวาทัง      ง. สัลลาปังคพิสัย



ภาคผนวก ญ

แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์

ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

รายวิชาภาษาไทย ท 22102

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ชื่อเรื่อง ที่มาและความสำคัญของวรรณคดี

เวลา 2 ชั่วโมง

ชื่อผู้สอน นางสาวพนิตนันท์ เขตวิทย์

### มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดี และวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

### ตัวชี้วัด

ท 5.1 ม.2/1 สรุปเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมในระดับที่ยากขึ้น

### สาระสำคัญ

วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก เป็นบทพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ได้รับยกย่องจากวรรณคดีสโมสรให้เป็นยอดแห่งกลอนบทละคร เหตุการณ์ในตอนนี้เป็นจุดเริ่มต้นของมหาสงครามระหว่างพระรามกับทศกัณฐ์ ซึ่งเป็นวรรณคดีที่ให้คุณค่าข้อคิดหลากหลายควรค่าแก่การศึกษาและนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

### สาระการเรียนรู้

ที่มาและความสำคัญของวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอธิบายที่มาและความสำคัญของวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทกได้
2. นักเรียนสามารถเขียนวิเคราะห์ที่มาและความสำคัญของวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทกได้
3. นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้

### สมรรถนะสำคัญ

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

## ชิ้นงาน/ภาระงาน

1. ใบกิจกรรมที่มาและความสำคัญของวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก
2. ใบงาน ที่มาและความสำคัญของวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก

## กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning (ชั่วโมงที่ 1-2)

### ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (ชั่วโมงที่ 1)

นักเรียนตอบคำถามกระตุ้นความคิดว่า “เมื่อกกล่าวถึงยักษ์ นักเรียนจะนึกถึงตัวละครตัวใดบ้างในวรรณคดีไทย แล้วแต่ละตัวมีลักษณะเหมือนกันหรือไม่ เพราะเหตุใด” แล้วร่วมกันแสดงความคิดเห็น

### ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอสถานการณ์ (การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน)

#### ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา

นักเรียนแต่ละคนร่วมกันฟังเพลงหัวใจศกัณฐ์-เก่ง ธชย จาก YouTube แล้วนักเรียนอภิปรายว่า

- นักเรียนรู้จักตัวละครใดบ้างจากเพลงนี้
- มาจากวรรณคดีเรื่องใด

#### ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจกับปัญหา

นักเรียนร่วมกันสนทนาบทเพลง หัวใจศกัณฐ์-เก่ง ธชย พร้อมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นว่า นักเรียนเคยอ่านเรื่อง รามเกียรติ์ หรือไม่ ถ้าเคยอ่าน อ่านตอนใด เหตุการณ์ในเรื่องตอนนั้นเป็นอย่างไร ใครเป็นผู้แต่ง (ครูผู้สอนเชื่อมโยงไปถึงฉบับที่สมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชเป็นผู้พระราชทานนิพนธ์)

#### ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษาค้นคว้า

นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน ทั้งหมด 4 กลุ่ม คละกันตามความสามารถ จากนั้นศึกษาความเป็นมาและประวัติผู้แต่งบทละครเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก โดยแบ่งศึกษาหัวข้อดังต่อไปนี้

- เนื้อเรื่องรามเกียรติ์ แบ่งเป็นกี่ตอน อะไรบ้าง
- ประวัติของผู้พระราชทานนิพนธ์ บทละครเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก
- จุดมุ่งหมายในการแต่ง บทละครเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก
- สมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช มีงานพระราชทานนิพนธ์ใดบ้าง

#### ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้

นักเรียนนำข้อมูลความรู้ที่ร่วมกันศึกษาค้นคว้ามาวิเคราะห์และเขียนลงใน ใบกิจกรรมที่มาและความสำคัญของวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก

ถ่ายรูปใบกิจกรรมลงใน Padlet และนำเสนอผลงานของกลุ่มตนเอง โดยให้เพื่อน ๆ โหวต และแสดงความคิดเห็นร่วมกัน

#### **ขั้นที่ 5** สรุปและประเมินค่าหาคำตอบ

นักเรียนแต่ละกลุ่ม สรุปผลงานของกลุ่มตนเอง และประเมินผลงานว่าข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้า และตรวจสอบแนวคิดภายในกลุ่มของตนเองอย่างอิสระ ทุกกลุ่มร่วมกันสรุปองค์ความรู้ในภาพรวมของปัญหาอีกครั้ง

#### **ขั้นที่ 3** ชั้นลงมือปฏิบัติกิจกรรม (ชั่วโมงที่ 2)

นักเรียนศึกษาวิธีการเล่นบอร์ดเกม “กว่าจะเป็น รามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนนทก” และร่วมเล่นบอร์ดเกม โดยมีครูคอยให้คำแนะนำตลอดการเล่น

#### **ขั้นที่ 4** ชั้นสรุปความรู้และประเมินผล

นักเรียนทำใบงาน ที่มาและความสำคัญของวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนนทก นักเรียนร่วมกันเฉลยใบงาน พร้อมกับสะท้อนความคิดเห็นของตนเองและร่วมกันสรุปสาระสำคัญของเรื่องที่มาและความสำคัญของวรรณคดีจากการเล่นบอร์ดเกม

นักเรียนเลือกบทหรือยกทรงประเภทกลอนที่ชอบมาอ่านให้เพื่อนฟังในคาบถัดไป

#### **สื่อ/แหล่งการเรียนรู้**

1. เพลงหัวใจทศกัณฐ์-เก่ง ธชย จาก <https://youtu.be/zYntO183nuY>
2. หนังสือเรียนวรรณคดีและวรรณกรรม ม.2
3. ใบกิจกรรมที่มาและความสำคัญของวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก
4. บอร์ดเกม “กว่าจะเป็น รามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนนทก”
5. ใบงาน ที่มาและความสำคัญของวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก

## การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดผลและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล	เกณฑ์การวัด
1. นักเรียนสามารถอธิบายที่มาและความสำคัญของวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทกได้ (K)	การตรวจใบงานที่มาและความสำคัญของวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก	ใบงานที่มาและความสำคัญของวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป
2. นักเรียนสามารถเขียนวิเคราะห์ที่มาและความสำคัญของวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทกได้ (P)	การตรวจใบกิจกรรมที่มาและความสำคัญของวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก	ใบกิจกรรมที่มาและความสำคัญของวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก	ผ่านเกณฑ์คุณภาพระดับดีขึ้นไป
3. มีความใฝ่เรียนรู้ (A)	สังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้	แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้	ผ่านเกณฑ์คุณภาพระดับดีขึ้นไป

## บันทึกหลังแผนการจัดการเรียนรู้

### 1. ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

### 2. ปัญหา อุปสรรค

.....

.....

.....

.....

### 3. ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางสาวพนิตนันท์ เขตวิทย์)

ครูผู้สอน

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

รายวิชาภาษาไทย ท 22102

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนทก

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ชื่อเรื่อง ลักษณะคำประพันธ์

เวลา 2 ชั่วโมง

ชื่อผู้สอน นางสาวพนิตนันท์ เขตวิทย์

### มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดี และวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

#### ตัวชี้วัด

ท 5.1 ม.2/1 สรุปเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมในระดับที่ยากขึ้น

#### สาระสำคัญ

บทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนทก ได้รับเค้าเดิมมาจากวรรณคดีเรื่อง มหา-  
กาพย์รามายณะ ของอินเดีย ซึ่งพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชเป็นผู้พระราชนิพนธ์  
แต่งด้วยบทประพันธ์ 3 ประเภท ได้แก่ ร่ายตัน (เปิดเรื่อง) กลอนบทละคร (ดำเนินเรื่อง) และ  
โคลงกระทู้กับโคลงสี่สุภาพ (ปิดเรื่อง) มีจุดประสงค์ในการแต่งเพื่อให้ความบันเทิง ปลุกใจประชาชน  
ให้กล้าหาญ หากผู้เรียนได้เรียนรู้จะสามารถนำข้อคิดที่สะท้อนสังคมไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตได้

#### สาระการเรียนรู้

ลักษณะคำประพันธ์ประเภทกลอนบทละครของวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์  
ปราบนทก

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกลักษณะคำประพันธ์ประเภทกลอนบทละครได้
2. นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้

#### สมรรถนะสำคัญ

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา

#### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน



## ชิ้นงาน/ภาระงาน

ใบงาน เรื่องลักษณะคำประพันธ์ประเภทกลอนบทละคร

### กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning (ชั่วโมงที่ 1-2)

#### ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (ชั่วโมงที่ 1)

นักเรียน 2-3 คน นำบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพที่ชอบมาอ่านให้เพื่อนฟัง พร้อมทั้งบอกเหตุผลที่ชอบ (นักเรียนแต่ละคนเตรียมบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพที่ชอบมาล่วงหน้า) จากนั้นนักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นถึงจุดเด่นและจุดด้อยของบทร้อยกรองประเภทกลอนที่เพื่อนอ่าน

#### ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอสถานการณ์ (การเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิด (Think-pair-share))

##### ขั้นที่ 1 การกำหนดประเด็นที่ต้องการอภิปราย

นักเรียนแต่ละคนศึกษาความรู้เรื่อง ลักษณะคำประพันธ์ประเภทกลอนบทละคร จากหนังสือเรียน และแหล่งข้อมูลสารสนเทศ โดยให้นักเรียนแต่ละคนทำลงในกระดาษที่กำหนดให้

##### ขั้นที่ 2 การคิดหาคำตอบและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

นักเรียนจับคู่กันและนำผลการศึกษาความรู้เรื่อง ลักษณะคำประพันธ์ประเภทกลอนบทละคร มาถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนข้อมูลที่ตนเองได้คิดพิจารณาไว้กับคู่ของตน จากนั้นร่วมกันหาความเชื่อมโยง (ความเหมือนความต่างของคำตอบ) และหาข้อสรุปร่วมกัน

##### ขั้นที่ 3 การนำเสนอข้อสรุปจากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

นักเรียนแต่ละคู่นำเสนอคำตอบที่เป็นข้อสรุปร่วมกัน

#### ขั้นที่ 3 ขั้นลงมือปฏิบัติกิจกรรม (ชั่วโมงที่ 2)

นักเรียนศึกษาวิธีการเล่นบอร์ดเกม “UNO กลอนบทละคร” และร่วมเล่นบอร์ดเกม โดยมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ

#### ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปความรู้และประเมินผล

นักเรียนทำใบงานเรื่อง ลักษณะคำประพันธ์ประเภทกลอนบทละคร จากนั้นนักเรียนและครูร่วมกันเฉลยใบงาน พร้อมทั้งสรุปเนื้อหาจากบทเรียน

นักเรียนหาข่าวเกี่ยวกับการถูกกลั่นแกล้งมานำเสนอในคาบถัดไป

## สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนวรรณคดีและวรรณกรรม ม.2
2. บอร์ดเกม “UNO กลอนบทละคร”
3. ใบงาน เรื่องลักษณะคำประพันธ์ประเภทกลอนบทละคร

## การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดผลและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล	เกณฑ์การวัด
1. นักเรียนสามารถบอกลักษณะคำประพันธ์ประเภทกลอนบทละครได้ (K)	การตรวจใบงาน เรื่องลักษณะคำประพันธ์ประเภทกลอนบทละคร	ใบงาน เรื่องลักษณะคำประพันธ์ประเภทกลอนบทละคร	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป
2. มีความใฝ่เรียนรู้ (A)	สังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้	แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้	ผ่านเกณฑ์คุณภาพระดับดีขึ้นไป

## บันทึกหลังแผนการจัดการเรียนรู้

### 1. ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

### 2. ปัญหา อุปสรรค

.....

.....

.....

.....

### 3. ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางสาวพนิตนันท์ เขตวิทย์)

ครูผู้สอน

### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

รายวิชาภาษาไทย ท 22102

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนทก

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ชื่อเรื่อง บทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนทก

เวลา 3 ชั่วโมง

ชื่อผู้สอน นางสาวพนิตนันท์ เขตวิทย์

---

#### มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดี และวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

#### ตัวชี้วัด

ท 5.1 ม.2/1 สรุปรื่องหาวรรณคดีและวรรณกรรมในระดับที่ยากขึ้น

ท 5.1 ม.2/4 สรุปรูปร่างและข้อคิดจากการอ่านเพื่อประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

#### สาระสำคัญ

บทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนทก เป็นบทพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช กล่าวถึงที่มาของตัวละครเอกของเรื่อง ได้แก่ พระรามซึ่งเคยเป็นพระนารายณ์มาก่อน และทศกัณฐ์ซึ่งอดีตชาติเคยเกิดเป็นนทกยักษ์ล้างเท้าเทวดามาก่อน แต่ด้วยนทกสังหารหมู่เทวดาและชาวสวรรค์เป็นจำนวนมากจึงถูกพระนารายณ์สังหารและสาปให้ลงมาเกิดเป็นผู้มีสีบน่ายีสีบนและพระองค์จะมีเพียงสองมือลงมาปราบเอง

#### สาระการเรียนรู้

บทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนทก

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสรุปรื่องหาและอธิบายความหมายของคำศัพท์ต่าง ๆ ในบทละครเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนทกได้
2. นักเรียนสามารถเขียนสรุปรื่องข้อคิดที่ได้จากการอ่านบทละครเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนทกได้
3. นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้

#### สมรรถนะสำคัญ

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

### ชิ้นงาน/ภาระงาน

1. ใบกิจกรรม “ภารกิจลับดับเหล่าเทวดา”
2. Padlet หากฉันได้เป็น...

### กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning (ชั่วโมงที่ 1-3)

#### ขั้นที่ 1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (ชั่วโมงที่ 1)

นักเรียนอาสาสมัครนำเสนอข่าวเกี่ยวกับการถูกคลื่นแก๊ส และให้ร่วมกันแสดงความคิดเห็น

#### ขั้นที่ 2 ชี้นำเสนอสถานการณ์ (การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation))

##### ขั้นที่ 1 ชั้นเตรียมการ

นักเรียนฟังการนำเสนอพาดหัวข่าว “ตามหาฆาตกร” ในเหตุการณ์ “ตายยกสวรรค์” โดยกำหนดบทบาทให้ครูเป็นนักข่าว และนักเรียนเป็นเทวดานักสืบ เพื่อสืบหาการตายของเหล่าเทวดา ณ เชียงเขาไกรลาส

##### ขั้นที่ 2 ชั้นดำเนินการสอน

นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน โดยให้ทำภารกิจสืบหาฆาตกรจากการอ่านและสรุปเรื่องจากวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก

นักเรียนแต่ละกลุ่มทำใบกิจกรรม ภารกิจลับดับเหล่าเทวดา พร้อมทั้งให้นักเรียนหาความหมายของคำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมาย ซึ่งในใบกิจกรรมจะมีคำถาม 5 คำถาม ได้แก่

- ใครเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดเหตุการณ์ฆาตกรรม “ตายยกสวรรค์” ในครั้งนี้
- เหตุการณ์ตายยกสวรรค์นี้ เกิดขึ้นที่ไหน
- เกิดเหตุการณ์อะไรขึ้น ณ ที่แห่งนี้
- แรงจูงใจในการฆ่าของฆาตกรคืออะไร
- ฆาตกรได้รับบทลงโทษอย่างไรบ้าง

นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันตอบคำถามจากใบกิจกรรม ภารกิจลับดับเหล่าเทวดา พร้อมทั้งช่วยกันนำเสนอความหมายของคำศัพท์ยาก โดยมีครูคอยให้คำแนะนำ

##### ขั้นที่ 2 ชั้นดำเนินการสอน (ชั่วโมงที่ 2)

นักเรียนกลุ่มเดิมร่วมกันอภิปรายในประเด็นต่อไปนี้

- นนทกมีความชอบธรรมในการแก้แค้นหรือไม่
- ในปัจจุบันมีคนแบบนนทกหรือไม่

- หากนักเรียนเป็นนันทกจะมีวิธีแก้ไขหรือจัดการปัญหาอย่างไร เมื่อถูกกลั่นแกล้งเป็นประจำ

### ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปและประเมินการเรียนรู้

นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอประเด็นที่ได้อภิปรายร่วมกันหน้าชั้นเรียน โดยมีครูคอยให้คำแนะนำ

### ขั้นที่ 3 ขั้นลงมือปฏิบัติกิจกรรม (ชั่วโมงที่ 3)

นักเรียนศึกษาวิธีการเล่นบอร์ดเกม “ทีมสร้างเรื่องราวเกียรติ ต่อนนารายณ์ปราบนทก” และร่วมกันเล่นบอร์ดเกม โดยมีครูคอยให้คำแนะนำตลอดการเล่นบอร์ดเกม

### ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปความรู้และประเมินผล

นักเรียนทำชิ้นงานลงใน Padlet เรื่อง หากฉันได้เป็น... โดยให้นักเรียนตอบคำถามดังนี้

- ถ้าเลือกสมมติบทบาทเป็นตัวละครจากบทละครเรื่องราวเกียรติ ต่อน นารายณ์ปราบนทกได้ 1 ตัว นักเรียนต้องการเป็นตัวละครใด เพราะอะไร และจะแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นในเรื่องอย่างไร จงอธิบาย

- นักเรียนสามารถนำข้อคิดที่ได้จากบทละครเรื่องราวเกียรติ ต่อน นารายณ์ปราบนทกไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร

ส่งผลงานนักเรียน 2-3 คน และให้นักเรียนนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

### สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนวรรณคดีและวรรณกรรม ม.2
2. ใบกิจกรรม “ภารกิจลับบับเหล่าเทวดา”
3. บอร์ดเกม “ทีมสร้างเรื่องราวเกียรติ ต่อนนารายณ์ปราบนทก”
4. Padlet เรื่อง หากฉันได้เป็น...

## การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดผลและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล	เกณฑ์การวัด
1. นักเรียนสามารถสรุปเนื้อหาและอธิบายความหมายของคำศัพท์ต่างๆ ในบทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทกได้ (K)	การตรวจใบกิจกรรม “ภารกิจลับดับเหล่าเทวดา”	ใบกิจกรรม “ภารกิจลับดับเหล่าเทวดา”	ผ่านเกณฑ์คุณภาพระดับดีขึ้นไป
2. นักเรียนสามารถเขียนสรุปข้อคิดที่ได้จากการอ่านบทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทกได้ (P)	การตรวจแบบประเมินชิ้นงาน Padlet เรื่อง หากฉันได้เป็น...	แบบประเมินชิ้นงาน Padlet เรื่อง หากฉันได้เป็น...	ผ่านเกณฑ์คุณภาพระดับดีขึ้นไป
3. มีความใฝ่เรียนรู้ (A)	สังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้	แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้	ผ่านเกณฑ์คุณภาพระดับดีขึ้นไป

## บันทึกหลังแผนการจัดการเรียนรู้

### 1. ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

### 2. ปัญหา อุปสรรค

.....

.....

.....

.....

### 3. ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางสาวพนิตนันท์ เขตวิทย์)

ครูผู้สอน



## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

รายวิชาภาษาไทย ท 22102

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนทก

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ชื่อเรื่อง คุณค่าของวรรณคดี

เวลา 3 ชั่วโมง

ชื่อผู้สอน นางสาวพนิตนันท์ เขตวิทย์

### มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดี และวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

#### ตัวชี้วัด

ท 5.1 ม.2/3 อธิบายคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน

ท 5.1 ม.2/4 สรุปความรู้และข้อคิดจากการอ่านเพื่อประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

### สาระสำคัญ

บทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนทก แม้จะมีเนื้อหาสั้น ๆ แต่ก็พร้อมด้วยความโดดเด่นทางด้านเนื้อหาที่ให้คุณค่าและให้ข้อคิดแก่ผู้เรียน อีกทั้งยังให้คุณค่าในด้านการใช้ถ้อยคำที่ไพเราะ ลึกซึ้ง มีการพรรณนาที่ทำให้ผู้เรียนเกิดจินตภาพตามไปกับเนื้อเรื่อง และพฤติกรรมตัวละครยังสะท้อนให้เห็นถึงความจริงของสังคมที่มนุษย์ทุกคนล้วนมีความรัก โลภ โกรธ หลง แต่ทั้งนี้ผู้เรียนต้องไตร่ตรองให้ดีก่อนนำไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตให้ถูกทำนองครองธรรม

รสของวรรณคดีไทย เป็นความไพเราะในการใช้ถ้อยคำ ก่อให้เกิดความงดงามทางภาษาและอารมณ์ แผงไว้ในท่วงทำนอง อารมณ์สัมผัส รับรู้ด้วยใจ เช่น รสเสียง รสถ้อยคำ สัมผัสคำ ฯลฯ เกิดจากจังหวะของวรรคตอนในการอ่านบทประพันธ์ ซึ่งช่วยเสริมสร้างมโนภาพด้านอารมณ์ ความเคลื่อนไหวของภาพให้ชัดเจน มีชีวิตชีวายิ่งขึ้น อันยังผลให้เข้าถึงรสภาพอย่างลึกซึ้ง ประกอบด้วย เสาวรจน์ นารีปราโมทย์ พิโรธวาที และสัลลาปังคพิไสย

### สาระการเรียนรู้

1. คุณค่าของวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนทก
2. รสของวรรณคดีไทย

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกรสของวรรณคดีไทยจากบทประพันธ์เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนทกได้

2. นักเรียนสามารถเขียนวิเคราะห์คุณค่าและข้อคิดจากวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทกได้

3. นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้

### สมรรถนะสำคัญ

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

### ชิ้นงาน/ภาระงาน

1. ใบกิจกรรม คุณค่าของวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก
2. ใบงาน วิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี

### กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning (ชั่วโมงที่ 1-3)

#### ขั้นที่ 1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (ชั่วโมงที่ 1)

นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทกว่ามีคุณค่าหรือไม่ อย่างไร

#### ขั้นที่ 2 ชี้นำเสนอสถานการณ์ (การเรียนรู้แบบเติมชมผลงาน (Gallery Walk))

##### ขั้นที่ 1 การกำหนดหัวเรื่อง

นักเรียนจับคู่กัน เพื่อทำใบกิจกรรมคุณค่าของวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก โดยให้ออกแบบเป็นแผนผังความคิด โดยมีหัวข้อดังนี้

- คุณค่าด้านเนื้อหา
- คุณค่าด้านวรรณศิลป์
- คุณค่าด้านสังคม
- ข้อคิดที่นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
- รสของวรรณคดีไทยที่ปรากฏในวรรณคดี

##### ขั้นที่ 2 การระดมสมอง

นักเรียนร่วมกันสืบค้นข้อมูลตามหัวข้อดังกล่าว จากหนังสือวรรณคดีและวรรณกรรม ม.2 และอินเทอร์เน็ต โดยให้เขียนภายในเวลาที่กำหนด แล้วนำใบงานไปติดไว้บริเวณรอบห้องเรียน

### ขั้นที่ 3 การเดินชมผลงานและให้ข้อคิดเห็น

นักเรียนรับฟังการอธิบายกติกาการชมผลงาน ภาระงานที่ต้องทำระหว่างการชมผลงาน ประกอบด้วย

- บอกสิ่งที่ได้เรียนรู้จากผลงานของกลุ่มอื่น
- การให้คำชมเป็นดาว เมื่อกลุ่มนั้นมีเนื้อหาที่ดีและครบถ้วน
- การให้ข้อสังเกตและข้อเสนอแนะหากกลุ่มเพื่อนมีเนื้อหาที่ไม่ครบถ้วน

โดยระยะเวลาในการชมนำเสนอของแต่ละกลุ่ม คือ 1 นาที

### ขั้นที่ 4 การสรุปกิจกรรม

นักเรียนแต่ละกลุ่มรวบรวมข้อมูลป้อนกลับที่กลุ่มอื่น ๆ ให้ไว้ โดยให้กลุ่มที่ได้รับดาวจำนวนมากที่สุดออกมาแนะนำเสนอชิ้นงานหน้าชั้นเรียนเป็นกลุ่มแรก และให้กลุ่มที่ได้รับข้อเสนอแนะจำนวนมากที่สุดออกมาแนะนำเสนอเป็นลำดับถัดไป

นักเรียนร่วมกันสรุปประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับคุณค่าของวรรณคดีในด้านต่าง ๆ และครูให้คำอธิบายเพิ่มเติมในประเด็นที่ผู้เรียนยังไม่เข้าใจหรือยังเข้าใจไม่ครอบคลุม

### ขั้นที่ 3 ชั้นลงมือปฏิบัติกิจกรรม (ชั่วโมงที่ 2)

นักเรียนศึกษาวิธีการเล่นบอร์ดเกม “ชอบกดโลก” และร่วมกันเล่นบอร์ดเกม โดยมีครูคอยให้คำแนะนำตลอดการเล่นบอร์ดเกม

### ขั้นที่ 4 ชั้นสรุปความรู้และประเมินผล (ชั่วโมงที่ 3)

นักเรียนทบทวนความรู้หลังจากได้เล่นบอร์ดเกม จากนั้นร่วมกันวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี โดยเลือกบทประพันธ์จากบทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก มา 1 ช่วงคำกลอน เพื่อเป็นตัวอย่าง แล้วให้แต่ละกลุ่มวิเคราะห์ในประเด็นต่อไปนี้ลงในสมุด กลุ่มละ 1-2 ประเด็น

- ถอดคำประพันธ์
- ลักษณะคำประพันธ์
- คุณค่าด้านวรรณศิลป์
- คุณค่าด้านเนื้อหา
- คุณค่าด้านสังคม
- ข้อคิดที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

นักเรียนเลือกบทประพันธ์ จากวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก มาคนละ 1 ช่วงคำกลอน โดยห้ามซ้ำกับตัวอย่าง จากนั้นแปลความหมาย บอกลักษณะคำประพันธ์ และวิเคราะห์คุณค่าด้านต่าง ๆ พร้อมทั้งลงในใบงานวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี

นักเรียนร่วมกันสรุปคุณค่าของวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก พร้อมบอกข้อคิดที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ลงใน Mentimeter โดยครูเสนอข้อแนะนำเพิ่มเติม

### สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนวรรณคดีและวรรณกรรม ม.2
2. ใบกิจกรรม คุณค่าของวรรณคดี
3. บอร์ดเกม “ชอบกตโลภ”
4. ใบงาน วิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี
5. Mentimeter ข้อคิดที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

### การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดผลและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล	เกณฑ์การวัด
1. นักเรียนสามารถบอกรสของวรรณคดีจากบทประพันธ์เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทกได้ (K)	การตรวจใบงานวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี	ใบงานวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี	ผ่านเกณฑ์คุณภาพระดับดีขึ้นไป
2. นักเรียนสามารถเขียนวิเคราะห์คุณค่าและข้อคิดจากวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทกได้ (P)			
3. มีความใฝ่เรียนรู้ (A)	สังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้	แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้	ผ่านเกณฑ์คุณภาพระดับดีขึ้นไป

## บันทึกหลังแผนการจัดการเรียนรู้

### 1. ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

### 2. ปัญหา อุปสรรค

.....

.....

.....

.....

### 3. ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางสาวพนิตนันท์ เขตวิทย์)

ครูผู้สอน



ภาคผนวก ฎ

บอร์ดเกมวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก

บอร์ดเกม “กว่าจะเป็น รามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบหนทก”



สร้างโดย นางสาวณิศาจันทร์ เศวติรักษ์

ภาพ 4 การ์ดเหตุการณ์



สร้างโดย นางสาวณิศาจันทร์ เศวติรักษ์

ภาพ 5 การ์ดปริศนา

บอร์ดเกม “UNO กลอนบทละคร”



ภาพ 6 การ์ด UNO กลอนบทละคร



ภาพ 7 การ์ด Reverse ย้อนกลับไปผู้เล่นคนก่อนหน้า





ภาพ 8 การ์ด Wild ผู้ทิ้งสามารถเลือกสีให้คนต่อไปเล่นได้



ภาพ 9 การ์ด Skip ข้ามหรือผู้เล่นคนถัดไปไม่สามารถลงได้



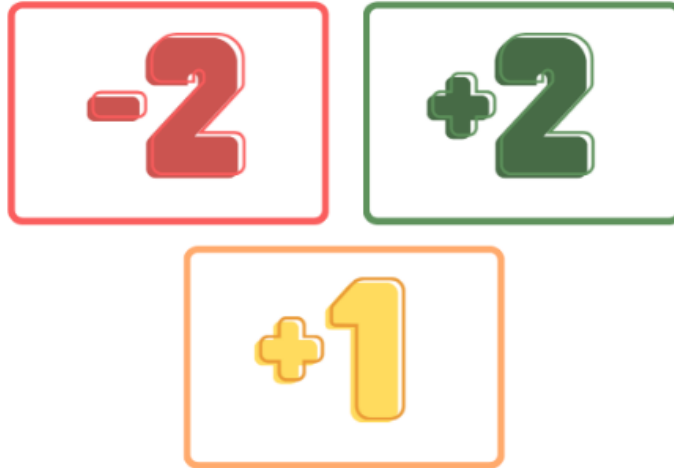
ภาพ 10 การ์ด Draw 2 ผู้เล่นคนถัดไปจั่วสองใบ



บอร์ดเกม “ทีมสร้างเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก”



ภาพ 11 การ์ดเกมสร้างเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก



ภาพ 12 การ์ดคะแนน





สร้างโดย นางสาวนิตนันท์ เขตวิทย์

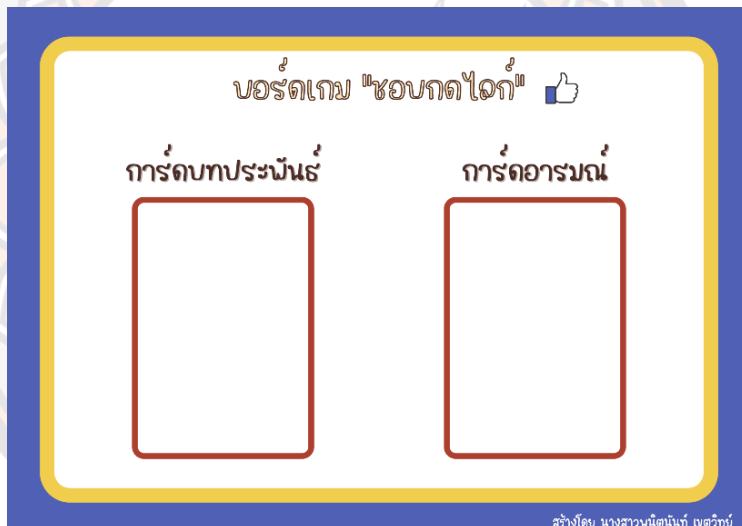
ภาพ 15 การ์ด Like และ Unlike



ภาพ 16 เหยี่ยู



ภาพ 17 กระดานเก็บแต้ม



ภาพ 18 กระดานวางการดับทประพันธ์และการดอารมณ์



ภาคผนวก ก

การจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์

ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม



ภาพ 19 การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (1)



ภาพ 20 การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (2)





ภาพ 21 การเล่นเกมบอร์ดเกมกว่าจะเป็นรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก

④ ร.๑ มีผลงานพระราชนิพนธ์ใดบ้าง

๑. เพลงยาวรบทพม่าที่ท่าอินแดง (นิราศรบทพม่าที่ท่าอินแดง)
๒. กฎหมายฮกหลิมดว
๓. ปกป้องสตรีผู้ร่ามเก็บธัญ
๔. มหาดตริหรืออุทธร
๕. มหาดตริหรืออภาง
๖. มหาดตริหรือชินนา
๗. นิทานอันร่ามราชธรรม
๘. การชำระพระราชนิพนธ์

ศึกษาผลงานสำคัญของวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ต่อ...

**Sprite Thanachot 2** เดือน  
**ร.๑ มีผลงานพระราชนิพนธ์ใดบ้าง**

๑. เพลงยาวรบทพม่าที่ท่าอินแดง (นิราศรบทพม่าที่ท่าอินแดง)
๒. กฎหมายฮกหลิมดว
๓. มหาดตริหรืออภาง
๔. มหาดตริหรืออุทธร
๕. มหาดตริหรืออภาง
๖. มหาดตริหรือชินนา
๗. นิทานอันร่ามราชธรรม
๘. การชำระพระราชนิพนธ์

**ปัจจุบันเรียกว่าบทพม่าที่ท่าอินแดง**

นักชมนานาชาติ ๖ คน  
 นักชมนานาชาติ ๖ คน  
 นักชมนานาชาติ ๖ คน

7 7

ไปเป็นเพื่อน ๒ เดือน

เห็นความดีเห็น

ภาพ 22 ใบกิจกรรมที่มาและความสำคัญของวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก



ภาพ 23 การเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิด (Think-pair-share)



ภาพ 24 การเล่นเกม UNO กลอนบทละคร



ภาพ 25 การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation)



ภาพ 26 การเล่นเกมบอร์ดเกม ทีมสร้างเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก

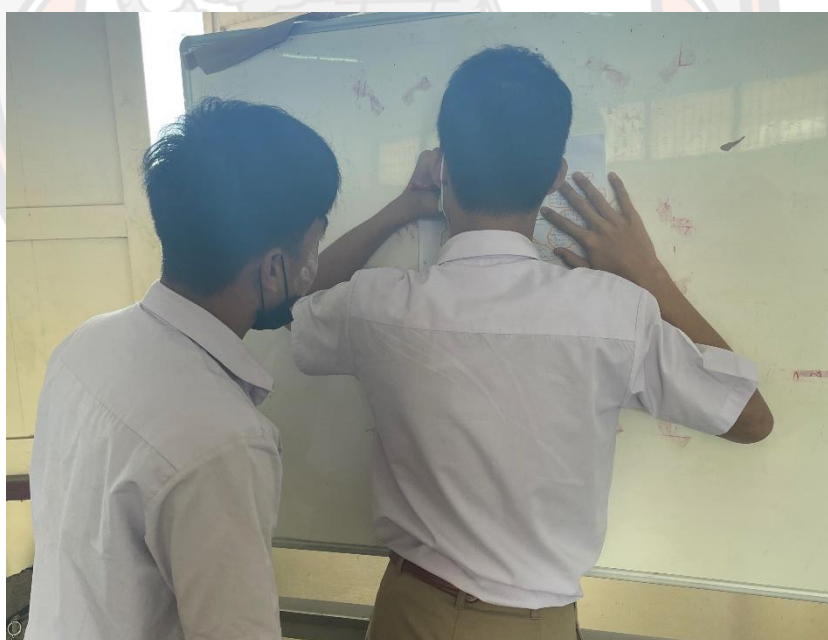


## ถ้าผมเป็นพระฮังศวร

ผมจะเปลี่ยนว่าให้พระนารายณ์สั่งสอนหรือเทศน์นกกกแทนการฆ่าตัดหัวโดยการรับฟังสิ่งต่างๆที่นกกกได้เจอมารและขัดเกลาให้นกกกเป็นคนดีพร้อมทั้งอธิบายให้ฟังว่าการที่เราโดนแกล้งมากๆแล้วคิดที่จะแก้แค้นมันมีแต่ผลเสียสู่อะไรไปหากทางแก้ที่ดีกว่านี้เช่น บอกเหล่าเทวดาว่าไม่ชอบถ้าไม่ดีขึ้นก็ให้ไปบอกพระฮังศวรถึงปัญหาที่ตนได้พบเพื่อจะได้ช่วยกันหาทางแก้กันเพื่อจะได้ได้ผลประโยชน์ด้วยกันทั้ง 2 ฝ่าย

**ข้อคิด:** รู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา ไม่ควรรังแกผู้อื่นหรือบุคคลที่ด้อยกว่า

ภาพ 27 ผลงานนักเรียน Padlet เรื่อง หากฉันได้เป็น



ภาพ 28 การเรียนรู้แบบเติมชมผลงาน (Gallery Walk)



ภาพ 29 การเล่นเกมบอร์ดเกม ซอบกตโลก (1)

## ได้อะไรจากเรื่องราวเกียรติ ตอนนารายณ์ ปราบนทก

Mentimeter

อย่าใช้อำนาจรังแกคนอื่น  
การใช้อำนาจต้องพิจารณา  
ความเป็นมาของเรื่อง  
อย่าใจร้อนจนเกินไป  
อย่าใช้อำนาจมากเกินไป  
ได้รู้ว่าการดูแลคนอื่น  
ได้ข้อคิด เอาใจเขามาใส่ใจเรา  
นำมาซึ่งความเดือดร้อน  
ได้ข้อคิดที่นำไปใช้ได้  
รู้ที่มาของรามเกียรติ์  
ได้ความรู้ในข้อคิดต่างๆ  
อาศัย พยายาม ใช้สำนึก  
ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว  
รู้ความเป็นมา  
ไม่รังแกคนอื่น  
เป็นสิ่งไม่ดีและ  
เข้าใจกับพระละครนี้มากขึ้น  
อย่ารังแกคนที่น้อยกว่า  
อย่ารังแกคนไม่มีทางสู้  
ได้รู้มากขึ้นระบบแบบบบบ



ภาพ 30 นักเรียนสรุปความรู้และประเมินผล